
Penerapan Media Puzzle Pada Pembelajaran Ppkn Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Cinta Tanah Air Di Sb Ipoh Malaysia

Indah Anuratul Aisyah¹, M Ridwan², Iwan Kuswandi³

^{1,2,3}Stkip Pgri Sumenep

indah_kl@stkipgrisumenep.ac.id¹, mridwan@stkipgrisumenep.ac.id²,
iwankus@stkipgrisumenep.ac.id³

ABSTRACT; *One of the effective learning media that can attract students' interest in learning is puzzle media. Puzzle learning media is a simple media that is played by disassembling. This study aims to determine the increase in students' interest in learning through puzzle media in PPKn learning so that it is not monotonous so that students are more active and enthusiastic. This study uses a classroom action research method that is carried out in one cycle with the stages of planning, action, observation, and reflection. The results of the study show that the activities of the first cycle include media planning puzzles, LKPD, and questions. The second step is the implementation of actions by learning PPKn using puzzle media. The student's activeness when using puzzle media was observed during learning. The results showed that 2 students were very good, 1 student was good, and 1 student was less active.*

Keywords: *Student Learning Interests, Learning Media, Puzzle Media.*

ABSTRAK; Salah satu media pembelajaran efektif yang dapat menarik minat belajar siswa adalah media puzzle. Media pembelajaran puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan cara dibongkar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui media puzzle dalam pembelajaran PPKn agar tidak monoton sehingga siswa lebih aktif dan antusias. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam satu siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan siklus I meliputi perencanaan media puzzle, LKPD, dan soal. Langkah kedua adalah pelaksanaan tindakan dengan pembelajaran PPKn menggunakan media puzzle. Keaktifan siswa dalam menggunakan media puzzle diamati selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan 2 siswa sangat baik, 1 siswa baik, dan 1 siswa kurang aktif.

Kata Kunci: Minat Belajar Siswa, Media Pembelajaran, Media Puzzle.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pendekatan yang dilakukan dengan pertimbangan dan persiapan untuk membuat lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa memaksimalkan potensi mereka. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pengetahuan spiritual dan keagamaan setiap orang, yang berkontribusi positif pada masyarakat, bangsa, dan negara. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mencerminkan prinsip ini. Mengingat betapa pentingnya pendidikan untuk kehidupan manusia, itu harus dilakukan dengan sepenuh hati untuk mencapai hasil terbaik. Pendidikan yang layak adalah hak setiap orang.

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah pembelajaran. Mereka dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membuat siswa lebih aktif. Selain itu, tidak hanya siswa, tetapi juga guru ikut serta dalam proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, berbagai jenis media pembelajaran ini berkembang. Dinamika teknologi modern sangat cepat. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi pendidikan telah digantikan oleh teknologi baru, yang mencakup berbagai metode pembelajaran konvensional. (Nurfadhillah et al., 2021).

Minat belajar adalah keinginan setiap orang untuk memahami dan menyukai bahan yang dipelajari. Untuk menumbuhkan minat belajar siswa, peran guru, materi, dan media pembelajaran yang menarik sangat penting (Ria Fajrin Rizqy Ana, 2021). Pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran PPKN atau kurikulum merdeka yang disebut Pendidikan Pancasila masih jarang dilakukan di kelas. Ini karena guru lebih suka mengatur kelas dengan cara yang sama meskipun siswa memiliki tingkat kognitif, psikomotorik, dan sikap yang berbeda.

Salah satu media pembelajaran yang efektif yang dapat menarik minat belajar siswa yaitu media puzzle. Media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang dikenal sebagai media pembelajaran puzzle. Media belajar ini mengasah otak dengan menggunakan metode permainan teka-teki. Puzzle terdiri dari papan dan beberapa potongan, yang jika disusun akan menutupi bagian papan yang sedikit menjorok ke dalam dan menghasilkan bentuk tertentu (Ermawati et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Olvi Steva Surentu et, al., 2023, menunjukkan bahwa penggunaan Puzzle Media berdampak pada keinginan siswa untuk

belajar PKN. Analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t menghasilkan nilai t Hitung sebesar 1,823 dengan derajat kebebasan $(dk) = (\alpha ; 17 - 2) = (0,05 ; 15)$. Pada tingkat signifikansi 5%, diperoleh nilai t Tabel = 1,753. sedangkan dari penelitian lain yang diteliti oleh Titin Suharni et, al., 2024 menunjukkan betapa pentingnya literasi budaya dan kewarganegaraan dalam pendidikan sekolah dasar. Ini mencakup pemahaman budaya lokal, nasional, dan global serta hak dan kewajiban sebagai warga negara yang berpartisipasi dan bertanggung jawab.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) harus menjadi salah satu mata pelajaran dalam pelajaran di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Pasal 37 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa PPKN ini bertujuan untuk mendidik anak untuk mengembangkan penalaran serta nilai dan moral. Akibatnya, semua pengetahuan dan informasi yang dipelajari siswa berasal dari hafalan. Proses belajar mengajar yang didominasi oleh pendekatan ekspositoris, terutama pendekatan ceramah, dipengaruhi oleh sifat pelajaran PPKn. Karena ceramah memiliki dialog imperative sedangkan anak didik tidak terlibat dalam proses pembelajaran atau cenderung pasif.

Keterlibatan anak didik dalam proses belajar secara keseluruhan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotorik merupakan suatu hal yang wajib dalam menciptakan diskusi kreatif. Proses belajar demikian membutuhkan seorang guru yang dapat menarik perhatian anak didik untuk mendengarkan, memberi mereka kesempatan untuk menulis, dan memberikan media yang dapat dilihat. Ada kemungkinan untuk membuat lingkungan belajar di mana orang berpartisipasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa SB IPOH Malaysia yang bernama Dimas mengatakan bahwa cara guru mengajar sebelumnya itu menggunakan pendekatan seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan tugas, dan penerapan tingkah laku keseharian siswa, dan media yang digunakan hanya peta untuk mengenal wilayah. Maka, dibutuhkan media yang inovatif, kreatif yang dapat membuat siswa bernalar kritis juga dapat meningkatkan minat belajar siswa agar tidak monoton sehingga siswa lebih aktif lagi dan semangat belajar serta dapat memahami pembelajaran dengan mudah.

Fenomena yang ada SB IPOH Malaysia biasa muncul di sekolah pada saat siswa sedang belajar pada bidang pendidikan kewarganegaraan siswa tidak terlalu tertarik untuk mengikuti

prosedur dan materi pembelajaran, dan siswa cenderung tidak terlalu terlibat dalam materi pembelajaran. Dalam praktiknya guru di SB IPOH Malaysia menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber kegiatan belajar mengajar di kelas, dan hanya menggunakan pendekatan ceramah untuk menyampaikan dan menjelaskan topik pendidikan kewarganegaraan, mengabaikan model gambar atau media demonstrasi yang merupakan sumber pengetahuan nyata bagi siswa (Lisnawati et al., 2022).

Oleh karena itu, Dengan menerapkan media pembelajaran puzzle dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan, tidak membosankan, melatih siswa berpikir logis, mengembangkan ide, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami pembelajaran atau suatu persoalan dengan mudah. (Permana, et al., 2023)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang dilakukan dengan melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. Observasi dilakukan untuk mengontrol keadaan sejauh mana hasil dari wawancara dengan fakta selama proses pembelajaran.

Sumber data yang dihasilkan terdiri dari sumber data primer dan data sekunder. Sumber data primer dihasilkan oleh peneliti sebagai guru di Di Sb Ipoh Malaysia. Sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh dari catatan, dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaktif antara guru dan anak didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kreatifitas dan inovatif seorang pendidik dalam menyusun suatu pembelajaran sangat penting dalam upaya menciptakan minat belajar dan pemahaman anak didik terhadap suatu pembelajaran. Observasi yang didapat peneliti terkait minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran PPKn memang sangat rendah. Hal ini dilihat dari terdapatnya beberapa anak didik yang kurang memperhatikan pembelajaran serta kurang memahami terhadap pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Implementasi media Pazzle, merupakan media yang diterapkan dalam upaya meningkatkan minat belajar anak didik. Media Pazzle merupakan suatu media dengan cara melakukan permainan dengan menggunakan potongan-potongan gambar yang disusun

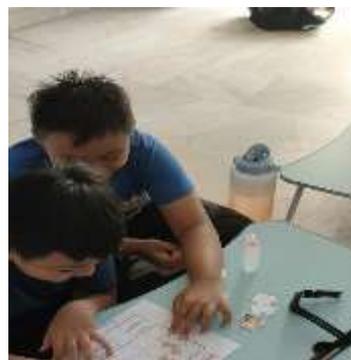
kembali menjadi gambar yang utuh. Permainan Pazzle ini disesuaikan dengan tema dari materi PPKn, yang didalamnya terdapat pengenalan simbol Pancasila beserta penerannya.

Proses pembelajaran materi PPKn dengan menggunakan media Media Pazzle merupakan kegiatan pembelajaran yang mendapat antusias baik dari anak didik. Antusias tersebut dilihat dari semangat anak didik selama kegiatan pembelajaran, mempermudah anak didik dalam memahami materi yang disampaikan, serta dapat meningkatkan minat belajar anak didik melalui bermain sambil belajar.

Hal-hal yang sudah dipersiapkan guru dalam prose kegiatan penerapan media *Pazzle* dalam pembelajaran PPKn diantaranya, media Pazzle (yang terdapat gambar simbol Pancasila), LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), dan soal-soal yang harus dijawab siswa untuk dapat potongan puzzlenya selama permainan.

Pertama, Guru menjelaskan secara singkat materi Pancasila serta menunjukkan simbol-simbol yang terdapat di Pancasila. Kemudian guru menjelaskan permainan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pelajaran ini. *Kedua*, Guru membagi kelompok siswa menjadi dua kelompok, serta memberikan nama kelompok yang menarik pada setiap kelompok dengan nama kupu-kupu dan kumbang. Guru meminta perwakilan kelompok untuk maju kedepan secara bergantian lalu memberikan pertanyaan untuk dijawab siswa kemudian memberikan media puzzle beserta potongan puzzlenya ketika jawaban benar. Tiap kelompok diberi potongan gambar saja, sisa potongan puzzle yang belum ada tiap perwakilan kelompok wajib mengambil dengan syarat harus menjawab pertanyaan dengan benar. Hal itu dilakukan sampai potongan puzzle habis dan bisa disusun utuh oleh masing-masing kelompok.

Pada tahap Siswa menyusun potongan puzzle yang didapat secara cepat lalu maju lagi secara gantian untuk mendapatkan potongan puzzle selanjutnya. Kegiatan itu dilakukan sampai potongan puzzle habis. Sebagian besar siswa senang menyusun media puzzle karena itu adalah cara yang menyenangkan untuk belajar sambil bermain. selama permainan, juga terdapat siswa yang masih bergantung pada teman satu kelompok. Sikap Guru pada siswa yang masih pasif dalam setiap kegiatan, guru akan selalu memberi penguatan positif bagi siswa yang belum bisa berpartisipasi dalam kegiatan untuk juga dapat bekerja sama dalam penyusunan produk. Puzzle yang telah diselesaikan oleh masing-masing kelompok, masing-masing kelompok memberitahukan kepada guru agar bisa dilihat mana kelompok yang cepat dan tepat dalam penyusunan puzzle.



Langkah ketiga, Setelah masing-masing kelompok sudah menyelesaikan puzzle lalu guru membagi LKPD untuk di kerjakan bersama kelompoknya. Setelah tugas selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan temuan diskusi mereka di depan guru. Pada tahap ini bisa dilihat semangat dan pemahaman mereka dalam mempresentasikan dan mendiskusikan hasil puzzle mereka. Pada tahan ini, Guru tidak lupa memberikan menanggapi dan membahas presentasi dan temuan kelompok tersebut serta memberikan penilaian puzzle sudah ditemukan kelompok mana yang cepat dan tepat dalam penyusunan gambar dan penilaian juga dilihat dari jawaban yang diberikan melalui LKPD yang diberikan guru lalu dipilih salah satu yang benar dan tepat, juga dilihat dari kekompakan di tiap kelompok.

Langkah ketiga, yaitu pengamatan keikutsertaan siswa dan kerja sama kelompok selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa banyak siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan media *Puzzle*, dan hanya ada satu siswa yang bergantung pada temannya.

No.	Nama Kelompok	Nilai
1.	Kupu-kupu	100
2.	Kumbang	90
Nilai terendah		90
Nikai tertinggi		100

Sumber: Diolah Peneliti 2024

Berdasarkan tabel diatas Keaktifan siswa diamati selama pembelajaran dengan menggunakan media Pazzle, hasil pengamatan menunjukkan sebanyak 2 siswa nilainya berada pada kategori sangat baik, 1 siswa berada pada kategori baik, dan 1 orang berada pada kategori paling rendah yaitu kurang. Keaktifan siswa mengalami peningkatan menjadi 90% pada siklus

1. Berdasar peningkatan nilai penyusunan Pazzle dan jawaban benar dan tepat lkpd siswa. Tabel 1 menunjukkan peningkatan siswa secara klasikal, karena PTK ini hanya menyelesaikan siklus 1 setelah mencapai indikator keberhasilan.

Puzzle adalah salah satu alat pembelajaran yang efektif yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang dikenal sebagai media pembelajaran puzzle. Media belajar ini mengasah otak dengan menggunakan metode permainan teka-teki. Puzzle terdiri dari papan dan beberapa potongan, yang jika disusun akan menutupi bagian papan yang sedikit menjorok ke dalam dan menghasilkan bentuk tertentu (Ermawati et al., 2022).

Pembelajaran menggunakan media teka-teki mendorong siswa untuk menemukan cara menyusun puzzle dengan benar. Ini meningkatkan minat belajar siswa Dengan lkpd, siswa harus bekerja dalam kelompok untuk membantu mereka menyelesaikan pekerjaan dengan aktif dan tepat waktu. Dalam pembelajaran ini, siswa harus menemukan konsep mereka sendiri sebelum menyampaikan hasilnya di depan kelas. Ini memungkinkan siswa menyelesaikan tugas dengan teliti dan sistematis.

KESIMPULAN

Kegiatan pertama meliputi mempersiapkan media puzzle, LKPD, dan soal-soal yang telah dibuat sebelumnya. Langkah kedua adalah pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media teka-teki dalam pembelajaran PPKn. Selama pembelajaran, terlihat keaktifan siswa saat menggunakan media Pazzle. Hasil menunjukkan bahwa dua siswa sangat baik, satu siswa baik, dan satu siswa tidak aktif.

Peningkatan keaktifan siswa mencapai 90% pada siklus 1. Penyusunan puzzle dan jawaban siswa menjadi lebih baik, sehingga penelitian ini berhasil pada siklus 1. Peningkatan siswa terlihat padan tabel 1. Pembelajaran media teka-teki meningkatkan minat belajar siswa, saat mereka bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas secara aktif dan tepat waktu, juga mendorong siswa menemukan ide-ide mereka sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Darmadi (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish.

- Ermawati, E., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pai Untuk Meningkatkan Minat Siswa Sd Kelas Iv. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i2.3914>
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Permana, D., & Alfurqan, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, 3(1), 40-52. <https://doi.org/10.24036/annuha.v3i1.279>
- Ria Fajrin Rizqy Ana. (2021). Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Inventa*, 5(2), 177–186. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.2.a4264>
- Suharni, T., & Listyarini, I. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Literasi Budaya Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV A Di SDN Pedurungan LOR 01 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13066-13072.
- Surentu, O. S., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 959-963.
- Trisiana, A. (2020). PENGUATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Ulfawati Maseke, S., Ilham, A., Rivai, S., Sarlin, M., Marshanawiah, A., Negeri Gorontalo Jl Jend Sudirman No, U., Timur, D., Kota Tengah, K., & Gorontalo, K. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pecahan Biasa Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas Ii Sdn 25 Kota Selatan.*

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 2896–2910.