

STUDI PUSTAKA PENERAPAN MEDIA PUZZLE PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Riri Marfilinda¹, Muhammad Akhiyar², Sisri Wahyuni³

^{1, 2}Universitas Adzkia, Jl. Taratak Paneh No. 7 Korong Gadang, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: riri.m@adzkia.ac.id

Article History

Received: 09-08-2024

Revision: 15-08-2024

Accepted: 17-08-2024

Published: 18-08-2024

Abstract. Learning media plays an important role in connecting theory with practice, turning abstract concepts into more concrete and interesting experiences, learning media arranges various educational elements into a whole that strengthens students' understanding in an interactive and fun way. The main goal of a *puzzle* is to solve a challenge by utilizing thinking skills, logic, and sometimes motor skills. This research was carried out to find out the use of puzzle media in teaching in elementary schools. The literature study method in this study, with the help of prisms as a guide for selecting relevant research results. The results of this research include the combination of puzzle media with learning models, combination with other learning media, use based on class, use based on meta lessons, influence on learning in schools. Based on the results of analysis from various relevant research results, the use of *puzzle* media is often used in elementary school learning and provides positive impacts such as increasing student interest in learning, improving reading skills, increasing student learning achievement, improving learning outcomes, increasing student learning motivation, increasing ability. students' reading and improving students' skills.

Keywords: Media Puzzle, Literature Study, Elementari School

Abstrak. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam menghubungkan teori dengan praktik, mengubah konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman yang lebih konkret dan menarik, media pembelajaran menyusun berbagai elemen edukatif menjadi suatu keseluruhan yang memperkuat pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan. Tujuan utama dari *puzzle* adalah untuk menyelesaikan suatu tantangan dengan memanfaatkan kemampuan berpikir, logika, dan kadang-kadang keterampilan motorik. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Metode studi pustaka dalam penelitian ini, dengan bantuan prisma sebagai panduan pemilihan dari hasil penelitian yang relevan. Hasil penelitian ini meliputi kombinasi media *puzzle* dengan model pembelajaran, penggabungan dengan media pembelajaran lain, penggunaan berdasarkan kelas, menggunakan berdasarkan meta pelajaran, pengaruh terhadap pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil analisis dari berbagai hasil penelitian yang relevan, penggunaan media *puzzle* sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar dan memberikan dampak positif seperti meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan keterampilan membaca, meningkatkan prestasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan membaca siswa dan meningkatkan keterampilan siswa.

Kata Kunci: Media Puzzle, Studi Pustaka, Sekolah Dasar

How to Cite: Marfilinda, R., Akhiyar, M & Wahyuni, S. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media *Puzzle* pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 4763-4776. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1692>

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah aspek fundamental dalam pembangunan manusia dan masyarakat. Sejarah telah membuktikan bahwa pendidikan memiliki peranan krusial dalam membentuk seseorang yang memiliki wawasan luas, berkarakter baik, dan mampu berkontribusi positif bagi kemajuan masyarakat. Di era globalisasi ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menghadapi tantangan yang kompleks dan dinamis. Menurut UNESCO, pendidikan adalah hak asasi manusia yang esensial untuk pengembangan pribadi dan sosial, serta merupakan fondasi untuk masa depan yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga mempromosikan nilai-nilai kemanusiaan, seperti toleransi, keadilan, dan penghargaan terhadap keberagaman. Meskipun pentingnya pendidikan diakui secara luas, banyak tantangan yang masih dihadapi. Beberapa di antaranya termasuk kesenjangan akses pendidikan, kualitas pendidikan yang bervariasi, dan kurangnya sumber daya. Di banyak negara berkembang, akses ke pendidikan yang memadai masih menjadi masalah serius. Dalam proses pembelajaran tidak luput juga dari yang namanya media, media sangat berpengaruh untuk memudahkan guru dalam memberikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah di pahami. Media juga sangat berpengaruh dalam *mood* belajar peserta didik, apabila media pembelajaran tidak menarik bagi peserta didik maka pembelajaran didalam kelas akan menjadi tidak aktif dan suasana kelas menjadi sunyi.

Media pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat dengan mudah mengerti dan paham dari tujuan pembelajaran. Pendidik yang kreatif dan inovatif memiliki segudang ide atau gagasan dan selalu mempelajari hal-hal baru. Pendidik yang kreatif dan inovatif tentunya juga pandai juga dalam menggunakan media pembelajaran. banyak media pembelajaran yang bisa membantu pendidik disaat mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya adalah media *Puzzle* Menurut Abi, et al., (2020) Media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara pengirim pesan dan penerima pesan, yang merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi untuk terlibat dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, proses pembelajaran pada intinya adalah proses penyampaian pesan, sehingga alat yang digunakan dalam hal ini disebut sebagai media pembelajaran. Senada dengan yang diatas Ratnayanti (2021) Permainan *puzzle* dapat merangsang kreativitas dan memori peserta didik dengan cara yang lebih mendalam, karena munculnya dorongan untuk terus mencoba memecahkan masalah. Selain itu, permainan ini tetap menyenangkan karena dapat dimainkan berulang kali. Menurut Rosdijati (dalam Rahayu, 2017) Media *puzzle* dapat membantu melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, serta meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan. Dengan

mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* menjadi satu gambar, peserta didik dapat memperkuat daya ingat, memahami konsep hubungan, dan melatih pemikiran analitis melalui pemilihan gambar atau bentuk, yang melibatkan penggunaan otak kiri.

Dari uraian diatas bisa ditarik kesimpulan yakni Media pembelajaran *puzzle* memiliki peranan krusial dalam proses belajar mengajar sebagai penghubung antara pengirim pesan dan penerima pesan. Media ini memicu aktivitas pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi. siswa, agar mereka terdorong dalam pembelajaran. *Puzzle* menantang kreativitas dan ingatan siswa, serta memotivasi mereka untuk terus mencoba memecahkan masalah. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran melatih keterampilan kognitif seperti konsentrasi, ketelitian, kesabaran, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan untuk mencocokkan dan menyusun bagian-bagian menjadi satu gambar utuh. *Puzzle* juga memperkuat daya ingat dan mengenalkan konsep hubungan, serta melatih siswa untuk menggunakan kemampuan berpikir analitis. Oleh karena itu, permainan *puzzle* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan berbagai keterampilan penting bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan media *puzzle* dapat memberikan dampak baik bagi siswa maupun pendidik dalam proses pembelajaran. Media *puzzle* melatih keterampilan kognitif seperti konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu masalah. Keunggulan ini menjadikan media *puzzle* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran, terutama di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penulis akan mempelajari dan mengulas beberapa jurnal dari lima tahun terakhir yang berhubungan dengan penggunaan media *puzzle* di Sekolah Dasar. Jurnal-jurnal ini akan dipilih dari sumber *online* yang tidak berbayar dan memiliki semua komponen penting seperti penulis, tahun terbit, abstrak, volume, dan nomor jurnal. Jurnal yang baik umumnya diterbitkan dalam 5-10 tahun terakhir dan telah dipublikasikan. Menurut Kementerian Ristek Dikti RI tahun 2018 (dalam Hamid dan Widjaja, 2021), derajat kemutakhiran pustaka yang diacu adalah 5-10 tahun terakhir untuk memperdalam materi yang dibahas dan memahami relevansi penelitian yang menjadi topik tulisan.

Beberapa contoh jurnal dengan media *puzzle* seperti penelitian Barokah et al., (2023) membahas bertujuan untuk mengembangkan media digital berupa *crossword puzzle* apakah layak digunakan untuk Siswa Sekolah Dasar. Penelitian Tridiastita et al., (2023) bertujuan dalam meningkatkan kemampuan baca siswa kelas II. Penelitian Febrianingrum & Wiranti (2023) bertujuan untuk meningkat hasil belajar siswa kelas IV dalam memahami aksara jawa. Penelitian (Islamiyah et al., 2022) bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dalam membaca permulaan menggunakan media *puzzle*.

Penelitian di atas bertujuan untuk menganalisis dan menggambarkan bagaimana penerapan media *puzzle* di Sekolah Dasar berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya. Penulis akan menyusun jurnal-jurnal yang didapatkan berdasarkan tahun terbitnya, guna untuk mengetahui apakah penerapan media *puzzle* dalam penelitian-penelitian tersebut memberikan hasil yang memuaskan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat studi pustaka dengan judul "Studi Pustaka Penerapan Media *Puzzle* pada Pembelajaran di Sekolah Dasar".

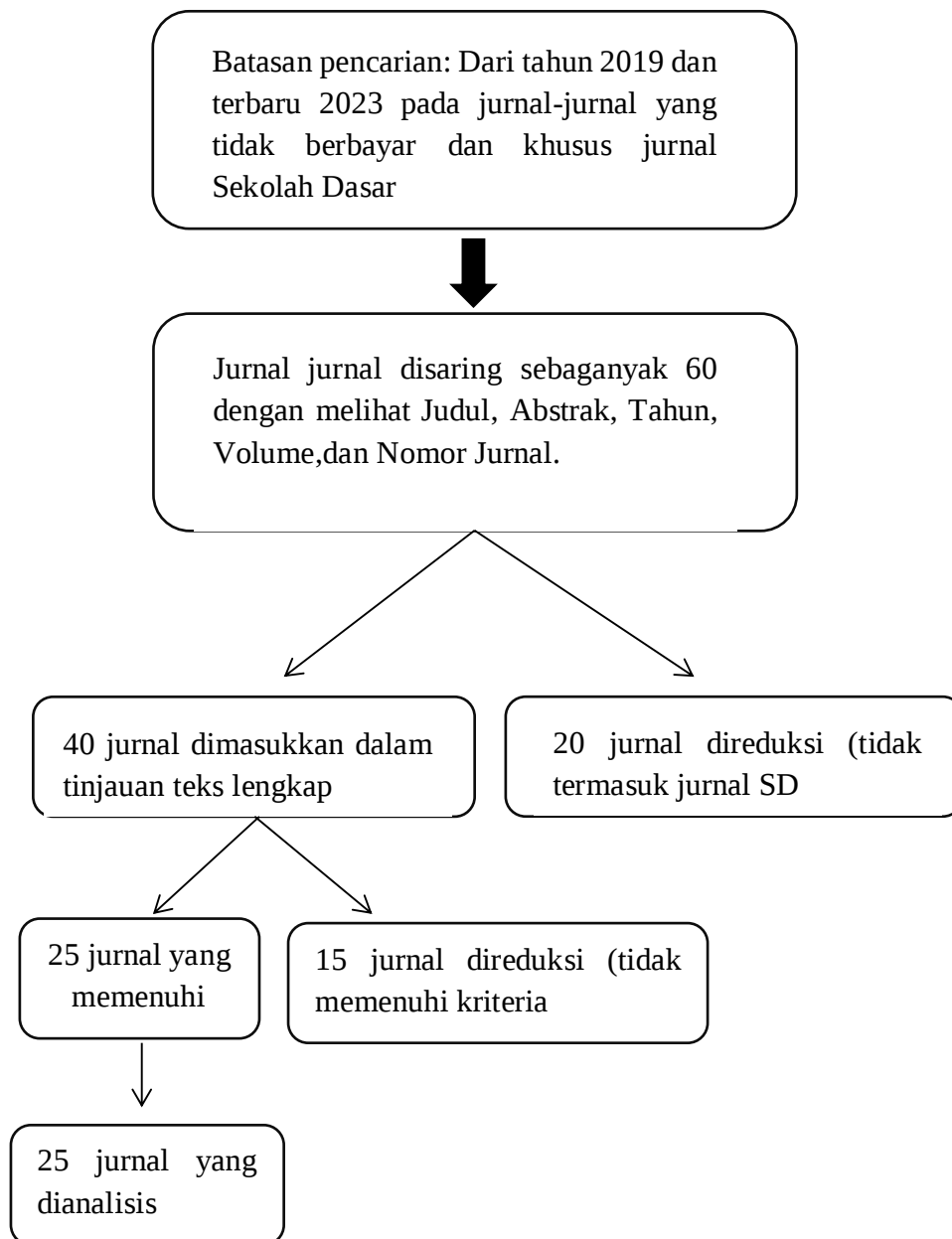
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan melalui metode studi Pustaka. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka atau tinjauan literatur. Data dikumpulkan dengan cara mengumpulkan dan mendokumentasikan jurnal-jurnal yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Data yang didapatkan dari berbagai sumber dikumpulkan menjadi satu kesatuan dalam bentuk dokumen, yang nantinya akan digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Dokumentasi berupa jurnal-jurnal ini berfungsi sebagai bahan penelitian dan sebagai bukti data selama proses penelitian. Berdasarkan pendapat Arikunto (2013), instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sehingga mempermudah pekerjaannya dan menghasilkan data yang lebih baik, dalam arti teliti dan metodis sehingga lebih mudah diinterpretasikan. Selain itu, menurut Sukardi (2013), fungsi instrumen penelitian adalah untuk mendapatkan Data yang diperlukan oleh peneliti dalam pengumpulan informasi di lapangan. Instrumen penelitian untuk studi pustaka ini terdiri dari tabel matriks jurnal yang terlampir.

Bagian-bagian dalam matriks jurnal terdiri dari nama penulis, judul jurnal, tahun, kelas, mata pelajaran, efek/dampak, wilayah, dan hasil. Nama penulis adalah individu yang melakukan dan menulis penelitian tersebut. Judul jurnal adalah topik yang diambil oleh peneliti. Tahun menunjukkan waktu dilakukannya penelitian. Kelas merujuk pada objek yang diteliti. Mata pelajaran adalah bidang studi yang diteliti. Efek atau dampak mengacu pada hasil penelitian yang diperoleh. Wilayah menunjukkan lokasi di mana penelitian dilakukan. Bagian terakhir, yaitu hasil, merupakan temuan akhir dari penelitian tersebut.

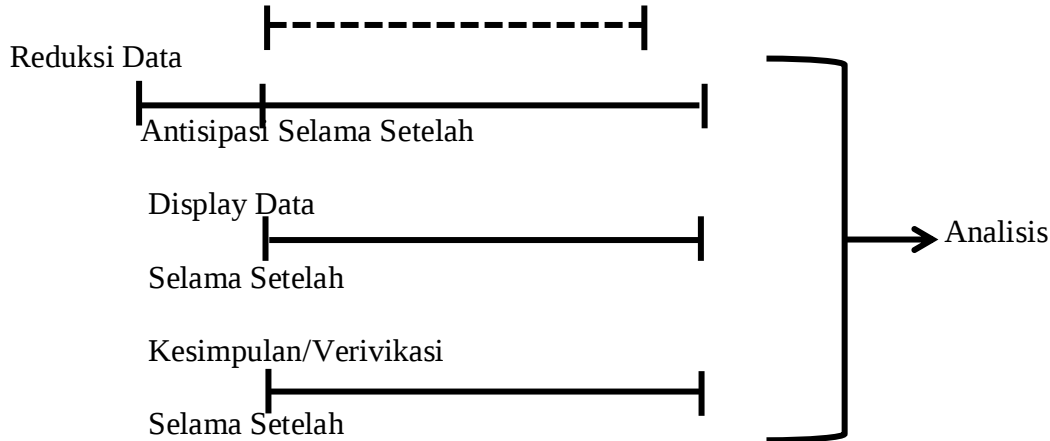
Matriks jurnal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami isi dan hasil dari jurnal-jurnal sebelumnya. Data yang memenuhi kriteria akan diisikan ke dalam tabel matriks jurnal, sehingga penulis dapat melakukan analisis data lebih lanjut dengan lebih mudah, dan pembaca dapat dengan cepat melihat dan memahami data dari literatur yang telah

dikumpulkan. Penulis akan mengulas setiap jurnal satu per satu sesuai dengan batasan masalah yang ingin diselesaikan. Metode penilaian kualitas studi menggunakan aplikasi Critical Appraisal Skills Programme (CASP) (Enisah, et al 2020), yang terdiri dari daftar periksa berisi pertanyaan untuk membantu memahami tinjauan sistematis pada jurnal penelitian yang terindeks. Proses pencarian dan seleksi jurnal untuk studi pustaka dilakukan dengan metode PRISMA (Ningsih, et al 2019) sebagai berikut.



Menurut Sugiyono (2021), analisis data adalah proses sistematis dalam mencari dan menyusun data yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman mengenai kasus yang diteliti, menganalisisnya, serta menarik kesimpulan yang dapat dipahami dengan jelas. Proses analisis data ini menggunakan teknik yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2021) yang meliputi empat kegiatan utama yaitu sebagai berikut:

Periode Pengumpulan Data



Bagan 2. Komponen Dalam Analisis Data

- *Data collection* (pengumpulan data) yaitu dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, rinci, dan dokumentasi, atau kombinasi dari ketiganya.
- *Data redaction* (reduksi data) merupakan proses pengolahan data yang diperoleh dari lapangan, yang biasanya berjumlah besar dan kompleks, menjadi lebih ringkas dan terstruktur. Seiring dengan bertambahnya waktu penelitian di lapangan, volume data akan semakin meningkat, sehingga perlu dilakukan reduksi data segera.
- *Data display* (penyajian data), menyajikan data mempermudah pemahaman mengenai apa yang terjadi dan membantu dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya berdasarkan pemahaman tersebut.
- *Conclusion drawing/verification*. kegiatan penarikan kesimpulan adalah langkah lanjutan setelah proses reduksi dan penyajian data.

HASIL

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, bahwa penggunaan media *puzzle* di Sekolah Dasar melibatkan kombinasi dengan model pembelajaran lain, integrasi dengan media pembelajaran lainnya, penerapan di berbagai kelas dan mata pelajaran, serta pengaruh media terhadap proses belajar mengajar. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai penerapan media *puzzle* di Sekolah Dasar.

Kombinasi Media Pembelajaran dengan Model Pembelajaran

Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran, termasuk media *puzzle*. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat juga berperan penting dalam mempengaruhi proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menyajikan prosedur sistematis untuk mengorganisasi pengalaman belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar dan mengajar (Hendracita, 2021). Hal ini telah dibuktikan dengan jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh Tri dan Aries (2019), Chika (2019), Tunggal, et al (2021), Islamiyah, et al., (2022), Dwi, et al., (2023), dan Fithri, et al (2023). Dalam penelitiannya, dijelaskan bahwa penerapan model pembelajaran yang menggunakan media *puzzle* dapat menciptakan proses pembelajaran yang optimal dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

Penerapan Media *Puzzle* Berdasarkan Kelas

Hasil penelitian dari 25 artikel tentang media *puzzle* dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan di kelas tinggi, yaitu kelas IV dan V, serta di kelas rendah, yaitu kelas I hingga III Sekolah Dasar. Media *puzzle* mendorong imajinasi dan kreavitas siswa dalam menyusun *puzzle*, Hal ini dapat membuat siswa berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Menurut Suciatty dalam Khomsoh (2013), media *puzzle* memiliki manfaat signifikan dalam mengasah otak. *Puzzle* merupakan cara yang efektif untuk melatih kemampuan kognitif peserta didik, mengembangkan sel-sel saraf, serta meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, *puzzle* juga dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan pada anak-anak. Permainan ini membantu anak memahami berbagai bentuk dan merupakan langkah penting dalam pengembangan keterampilan membaca. *Puzzle* berbentuk manusia juga melatih kemampuan berpikir logis mereka, di mana anak-anak dapat menyimpulkan letak kepala, tangan, kaki, dan bagian lainnya sesuai dengan logika.

Penerapan Media *Puzzle* Berdasarkan Mata Pelajaran

Penerapan media *puzzle* dalam konteks mata pelajaran di Sekolah Dasar, media ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran seperti IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Tematik Terpadu. Namun, penggunaannya lebih dominan dalam pembelajaran Tematik Terpadu dan Matematika pada tingkat Sekolah Dasar. Tematik Terpadu adalah pendekatan

pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan relevan. Pembelajaran tematik terpadu adalah metode yang menggabungkan beberapa mata pelajaran melalui tema tertentu. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak belajar materi dari masing-masing mata pelajaran secara terpisah, melainkan semua mata pelajaran di sekolah dasar diintegrasikan dalam satu kegiatan pembelajaran yang saling terkait melalui tema yang sama (Kemendikbud dalam Juanda, 2019). Tematik Terpadu memiliki kelebihan yaitu Pembelajaran ini menarik karena berakar pada minat dan kebutuhan siswa, Kegiatan yang diberikan relevan dengan perkembangan dan kebutuhan mereka., Hasil belajar cenderung lebih tahan lama karena terasa berkesan dan bermakna, Proses ini juga mengembangkan keterampilan berpikir siswa sesuai dengan tantangan yang mereka hadapi, pembelajaran mendorong keterampilan sosial melalui kerja sama, Siswa juga dibiasakan memiliki sikap toleransi, komunikasi yang baik, dan responsif terhadap gagasan orang lain. Kegiatan yang disajikan bersifat nyata dan relevan dengan masalah yang dihadapi siswa di lingkungan mereka Majid (Dalam Juanda, 2019:60). Dengan penjelasan mengenai tematik terpadu diatas seperti mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial, karena itu penerapan media *puzzle* cocok digunakan dalam pembelajaran Tematik Terpadu.

Jika dari mata pelajaran Matematika, Matematika merupakan pelajaran yang esensial bagi semua peserta didik, karena pemahaman terhadap matematika menjadi dasar bagi berbagai disiplin ilmu dan keterampilan yang diperlukan di era modern. Selain mengajarkan konsep angka dan rumus, pendidikan matematika juga melatih siswa untuk berpikir kritis dan logis, serta menganalisis informasi secara sistematis. Kemampuan ini sangat penting dalam memecahkan masalah sehari-hari dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan matematika harus menjadi bagian integral dari kurikulum sekolah (Komariah & Ahdinia (2018). Dengan penjelasan mengenai matematika di atas, penerapan media *puzzle* sangat cocok untuk digunakan dalam pelajaran Matematika. Berdasarkan analisis dari 25 jurnal dan penjelasan teori, disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat diterapkan pada mata pelajaran Matematika, PKn, Bahasa Indonesia, dan IPS, dengan penggunaan yang lebih dominan dalam pembelajaran Matematika dan Tematik Terpadu di SD. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran sangat menarik, menyenangkan, dan bermakna, karena siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dan berpikir logis selama proses belajar.

Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media *puzzle* yang telah diteliti, penggunaan media *puzzle* cocok diterapkan pada Sekolah Dasar. Media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar, sebagai bantuan bahan ajar, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan prestasi belajar, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keterampilan membaca, dan meningkatkan minat belajar siswa.

Prestasi Belajar

Menurut KBBI, prestasi adalah pencapaian, hasil, atau capaian yang diperoleh dari usaha atau kerja keras seseorang dalam bidang tertentu. Prestasi sering kali diukur melalui prestasi akademik, kinerja, atau penghargaan yang diterima. Prestasi mencerminkan usaha, dedikasi, dan kemampuan individu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar. Hal ini mencerminkan hasil dari pengalaman yang diperoleh selama belajar (Cleopatra dalam Citra, et al., 2022). Selain itu, prestasi belajar juga mencakup aspek-aspek lain yang berkontribusi pada perkembangan siswa, menunjukkan bahwa prestasi bukan hanya tentang nilai, tetapi juga tentang perkembangan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh siswa selama pendidikan (Hamdu dalam Citra, Et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Zulkifli, 2021; Citra, et al (2022).

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi memainkan peran penting dalam proses belajar dan pencapaian tujuan. Tanpa motivasi yang kuat, individu cenderung kesulitan untuk berfokus dan berkomitmen terhadap aktivitas yang dilakukan (Dimyati & Mudjiono dalam Sapper, et al, 201). Karena itu, sangat penting bagi pendidik dan orang tua untuk memahami serta meningkatkan motivasi siswa. Dengan menciptakan lingkungan yang kondusif dan memberikan dorongan yang sesuai, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Adanya media *puzzle* sebagai alat belajar dapat memotivasikan siswa dalam belajar, sebab pada saat menyelesaikan *puzzle* memberikan rasa pencapaian, yang dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan mencoba tantangan baru Prihantoro (2022).

Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan suatu keterampilan yang kompleks dan memerlukan sinergi antara berbagai aspek. Ini mencakup tidak hanya kecepatan membaca, tetapi juga pemahaman terhadap isi teks. Kedua aspek ini sangat penting untuk mencapai efektivitas dalam proses membaca. Dengan demikian, kegiatan membaca menjadi sangat penting bagi siswa. Melalui aktivitas membaca, mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diajarkan, yang pada akhirnya berkontribusi pada keberhasilan akademis mereka (Karima dalam Tridiastita, 2023). Memakai media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa dapat menarik minat dan keterlibatan, media ini membuat proses membaca lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi. Selain itu, media *puzzle* membantu siswa dalam memperkuat kosakata dan meningkatkan pemahaman bacaan (Isma et al., 2023; Tunggal et al., 2021; Islamiyah, et al., 2022; Tridiastita, 2023).

Minat Belajar

Minat adalah keinginan untuk melakukan suatu kegiatan demi mencapai tujuan tertentu. Semakin besar keinginan untuk meraih harapan, semakin kuat pula minat yang mendorong individu. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk memberikan dukungan dan harapan kepada anak-anak dalam membangun cita-cita mereka, sehingga dapat mendorong minat belajar yang lebih tinggi Slameto (dalam Lestari, 2015). Minat akan muncul ketika ada rangsangan dari lingkungan. Dengan demikian, kecenderungan untuk tertarik pada suatu bidang menjadi lebih permanen, dan individu akan merasakan kebahagiaan saat terlibat aktif di dalamnya. Perasaan senang ini dapat berasal dari lingkungan sekitar atau dari objek yang menarik perhatian Charli, et al (2019). Dalam penggunaan media *puzzle* siswa tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan tetapi juga lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dalam penelitian yang dilakukan oleh Halimsyah (2023) yang menjelaskan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mereka menjalani proses pembelajaran. Penilaian ini meliputi berbagai aspek, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki siswa. Melalui hasil belajar, guru dapat menilai sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Proses penilaian ini tidak hanya mengevaluasi apa yang diketahui siswa, tetapi juga bagaimana mereka menerapkan pengetahuan tersebut dalam

kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah mereka jalani (Teni, 2018). Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa. *Puzzle* yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif. Selain itu, media *puzzle* juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, karena mereka harus mencari solusi dan membuat hubungan antar konsep. Secara keseluruhan, penggunaan media *puzzle* tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan yang esensial bagi siswa. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar seperti (Ahsani & Ariyanti 2022; Annisa et al., 2022; Febrianingrum & Wiranti, 2023; Wahid et al., 2020; Najiah & Aslam 2021; Suryaning et al., 2020; Tri et al., 2019; Rina, et al 2023; Pratama. 2019; Fithri et al., 2023; Dewi et al., 2023; Kartini, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan *Studi literature* yang dilakukan terhadap 25 jurnal yang berkaitan dengan media *Puzzle* pada 5 tahun terakhir, penulis menemukan bahwa penerapan media *puzzle* yaitu 1) adanya kombinasi media *puzzle* dengan model pembelajaran, 2) penggabungan media *puzzle* dengan media pembelajaran lain, 3) penerapan media *puzzle* berdasarkan kelas, 4) penerapan media *puzzle* berdasarkan mata pelajaran pada pembelajaran di SD, dan 5) pengaruh media *puzzle* pada pembelajaran di SD. Media *puzzle* tidak hanya dapat berdiri sendiri tapi juga bisa berkombinasi dengan media pembelajaran lain dalam penerapannya di Sekolah Dasar. Terdapat banyak model pembelajaran yang bisa digunakan untuk menyempurnakan media *puzzle* dalam penerapannya. Media *puzzle* secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapannya dapat digunakan ditingkatan kelas tinggi maupun kelas rendah dan efektif diterapkan pada semua mata pelajaran. Pengaruh media *puzzle* terhadap pembelajaran di SD yaitu bisa meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan keterampilan membaca, meningkatkan prestasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan membaca siswa dan meningkatkan keterampilan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LP2M Universitas Adzkie yang memberikan dukungan dana dan kesempatan dalam melakukan penelitian sehingga terbit artikel ini. Semoga menambah khazanah keilmuan bagi kita semua.

REFERENSI

- Abi, Et al., 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: yayasan kita menulis.
- Agisna dan Aslam. 2021. *Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD*. (Online) Volume 26, Nomor 2, diakses 17 Juli 2024.
- Andi, et al., 2019. *Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem*. (Online) Volume.3, Nomor 1, diakses 17 Juli 2024.
- Annisa, et al., 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang*. (Online) Volume 4 Nomor 6, diakses 16 Juli 2024.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian - Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, Rizky, et al., 2023. *Pengembangan Media Digital Crossword Puzzle pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar*. (Online) Volume 7, Nomor 5, diakses 17 Juli 2024, diakses 16 Juli 2024.
- Charli, Leo, et al., 2019. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2(2): 52–60.
- Citra, et al., 2022. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Subtema 3 di UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar*. (Online) Volume 4, Nomor 4, diakses 16 Juli 2024.
- Chika, Bunga. 2019. *Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Di Tinjau Dari Gaya Belajar Siswa*. (Online) Volume 3 Nomor 2.
- Dian, et al., 2023. *Pengaruh model PBL menggunakan LKPD berbantuan media Puzzle pecahan terhadap hasil belajar matematika kelas IIA*. (Online) Volume 09 Nomor 03, diakses 16 Juli 2024.
- Febrianingrum, Linda dan Dwiana Asih. 2023. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar*. (Online) Volume 7, Nomor 6, diakses 17 Juli 2024.
- Fithri, Shofiyyah, et al., 2023. *Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Tgt) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 3 Tengeles*. (Online) Volume 09 Nomor 04, diakses 17 Juli 2024.
- Halmsyah, Andina. 2023. *Analisis Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema IV "Berbagai Pekerjaan" di Kelas IV SD*. (Online) Volume 12, Nomor 1, diakses 17 Juli 2024.
- Haryono, Mimpira. 2020. *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Gemilang Kota Bengkulu*. (Online). Vol. 1, No. 1, diakses 25 oktober 2021.
- Hariato, Erwin. 2020. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal didaktika* 9(1): 2. <https://jurnaldidaktika.org/>.
- Hendracita. 2021. *Model Model Pembelajaran SD*. Bandung : Multikreasi Press.
- Isma, Nur et al., 2023. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Puzzle Card Siswa Kelas II SD Negeri Inpres 191 Paku Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar*. (Online) Volume 1 Nomor 2, diakses 17 Juli 2024.

- Kartini. 2023. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Kegemaranku*. (Online) Volume 7 Nomor 3, diakses 16 Juli 2024.
- Khomsoh, Rosiana. 2013. *Penggunaan media puzzle meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial disekolah dasar*. *Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar*. (Online) Vol. 1, No. 2., diakses 11 agustus 2021.
- Komang dan Made .2021. *Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar*. (Online) Volume 5, Nomor 1, diakses 16 Juli 2024.
- Komariyah dan Andinia. 2018. *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika*. (Online) Volume 4, Nomor 2, diakses 17 Juli 2024.
- Lestari, indah. 2013. *Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. (Online) Vol. 3, No. 2., diakses 16 Juli 2024.
- Lisa, et al., 2020. *Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram*. (Online) Volume 8 Nomor 2, diakses 16 Juli 2024.
- Marzali, Amri -. 2017. "Menulis Kajian Literatur." *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia* 1(2): 27.
- Nai'ma, Dewi, et al., 2023. *Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 1 SD*. (Online) Volume 9 Nomor 2, diakses 16 Juli 2024.
- Nur, et al., 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar*. (Online) Volume 18 nomor 1, diakses 16 Juli 2024.
- Nurrita, Teni. 2018. "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa." 03: 171–87.
- Noer, Dwi. 2019. *Pengembangan media puzzle berbasis make a match tentang sistem kerangka manusia pada pembelajaran ipa di sekolah dasar*. (Online) Vol.7, No. 1, diakses 26 juli 2021.
- Pratama, Mochamad Rizqi Adhi. 2023. "Ganti Menteri Ganti Kurikulum." *Kumparan.com*. <https://kumparan.com/mochamad-rizqi/ganti-menteri-ganti-kurikulum-20C2igbnYU9/full>.
- Prihantoro, Didik. 2022. *Penggunaan Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 03 Sengare*. (Online) Volume 1 Nomor 3, diakses 16 Juli 2024.
- Prihantoro, Didik, Sdn, Sengare Kecamatan, and Talun Kabupaten Pekalongan. 2022. "Penggunaan Puzzle Sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Di SD Negeri 03 Sengare." *Action Research Journal* 1(3): 2808–5159.
- Ratnayanti, Ginalita. 2021. *Sikap preventif melalui teknik puzzle*. Surabaya: Jakad media publishing.
- Rahayu, Pupung Noviati. 2017. *Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang*. *Jurnal Pendidikan Anaka Usia Dini*. Vol. 1, No.1 (https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/2686 diakses 21 juli 2022)
- Ridwan, Muannif, et al., 2021. "Pentingnya Penerapan Literature Review Pada Penelitian Ilmiah." *Jurnal Masohi* 2(1): 42.
- Sappe, et al., 2018. *Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar*. (Online) Volume 3, Nomor 2, diakses 17 Juli 2024.
- Tri, et al., 2019. *Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika*. (Online) Volume 3, Number 2, diakses 17 Juli 2024.

- Tunggal, Dwi, et al., 2021. *Pengaruh Metode PQRS Berbantuan Media Puzzle Kalimat Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman*. (Online) Volume 1 Nomor 2, diakses 17 Juli 2024.
- Tridiastita, et al., 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia*. (Online) Volume 7, Nomor 3, diakses 16 Juli 2024.
- Ulvi, et al., 2020. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar*. (Online) Volume 8 Nomor 1, diakses 17 Juli 2024.
- Wahid, et al., 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIS Al-Falah Lemahabang*. (Online) Volume 4 , Nomor 2, diakses 16 Juli 2024.
- Yuni, Mega dan eva luthfi. 2022. *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV*. (Online) Volume 6, Nomor 2, diakses 17 Juli 2024.
- Zuhrotul, et al., 2023. *Pengembangan Media Puzzle geometri Datar Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar*. (Online) Volume 8, Nomor 2, diakses 16 Juli 2024.
- Zulkifli. 2021. *Peningkatan Prestasi Belajar Ipa Materi Alat Pencernaan Manusia Dengan Menggunakan Puzzle Pada Siswa Kelas V (Lima) SDN 002 Belakang Padang*. (Online) Volume 1 Nomor 1, diakses 16 Juli 2024.