

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE RABU* PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

***THE USE OF *PUZZLE RABU* LEARNING MEDIA IN PANCASILA EDUCATION  
SUBJECTS TO IMPROVE STUDENTS MOTIVATION AND LEARNING  
OUTCOMES***

**Berkah Handayani**

SDN 1 Jatirejo, Jatiroto, Wonogiri, Jawa Tengah

Email: [handayaniberkah9@gmail.com](mailto:handayaniberkah9@gmail.com)

Diterima: 1 Februari 2024 Direvisi: 23 Oktober 2024 Disetujui: 24 Desember 2024

**ABSTRAK**

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka dengan muatan materi yang cenderung sulit dan kurang diminati oleh peserta didik, sehingga pembelajaran yang terjadi cenderung membosankan bagi peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah menggunakan media “Puzzle Rabu” untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu atau Quasi Experiment. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan teknik observasi, tes, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati motivasi belajar peserta didik, tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum ataupun sesudah penggunaan media pembelajaran, dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan data berupa pernyataan dari peserta didik tentang pembelajaran yang diikuti. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada motivasi belajar peserta didik dari 33% menjadi 83.5% serta peningkatan pada hasil belajar dari nilai rata-rata 55 menjadi 84.44. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media “Puzzle Rabu” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Puzzle, Keragaman Budaya, Motivasi, Hasil Belajar

**ABSTRACT**

*Pancasila education is one of the subjects in the independent curriculum with material content that tends to be difficult and of little interest to students, so that the learning that occurs tends to be boring for students. The purpose of this study is to use the “Puzzle Rabu” media to improve student motivation and learning outcomes. This study uses a quasi experimental method. Data collection techniques in this research are observation, tests and interviews. Observations were carried out to observe students' learning motivation, tests were carried out to determine students' learning outcomes before or after using learning media, and interviews were carried out to obtain data in the form of statements from students about the learning they were taking part in. The results of this research show an increase in students' learning motivation from 33% to 83.5% as well as an increase in learning outcomes from an average score of 55 to 84.44. This proves that the use of “Puzzle Rabu” media in Pancasila Education subjects regarding cultural diversity can increase student motivation and learning outcomes.*

**Keywords:** *Puzzle, Cultural Diversity, Motivation, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam sebuah pendidikan formal. Sebagai kegiatan pokok dalam proses pembelajaran, kegiatan ini menitikberatkan pada aktivitas guru untuk membimbing dan memfasilitasi peserta didik sehingga tercipta suatu pembelajaran yang diharapkan (Idris, 2014). Untuk mencapai tujuan tersebut maka guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Menurut pendapat Rose dan Nicholl yang tertuang dalam buku karangan (Idris, 2014), ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan adalah mampu menciptakan lingkungan yang aman akan tetapi dapat menumbuhkan harapan meraih sukses, bahan ajar yang diberikan guru harus relevan dengan kebermanfaatannya untuk peserta, dapat berlangsung proses secara positif, melibatkan secara sadar semua indera, serta menantang peserta didik untuk dapat berpikir.

Namun kenyataannya di lapangan, pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik SDN 1 Jatirejo tidak tercapai. Hal ini disebabkan karena peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan kegiatan pembelajaran sehari-hari. Kurangnya rasa ketertarikan mereka terhadap materi pembelajaran dan cara guru dalam mengemas pembelajaran membuat mereka kesulitan dalam memahami materi ajar sehingga berdampak pada motivasi belajar dan hasil belajar yang rendah. Selain itu tidak adanya media pembelajaran juga membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi ajar. Keadaan ini sering terjadi pada materi ajar yang bersifat teoritis, banyak materi yang membosankan untuk dibaca seperti halnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sedangkan materi harus tetap disampaikan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Apabila kegiatan pembelajaran terus berjalan demikian akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis capaian pembelajaran pada penilaian formatif harian materi keragaman budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, hanya terdapat tiga dari sembilan orang yang telah mencapai KKTP. Dari pengamatan yang penulis lakukan pada peserta didik kelas 5 SDN 1 Jatirejo, rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan karena mereka kurang tertarik pada materi tersebut sehingga kebosanan dan kejenuhan yang mereka alami berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar. Sumber belajar yang hanya berupa buku LKS dengan bacaan yang sangat banyak membuat peserta didik tidak tertarik dalam proses pembelajaran.

Dari informasi tersebut, masalah yang ada pada kelas 5 SDN 1 Jatirejo adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran untuk menanggulangi masalah tersebut. Salah satunya yaitu dengan pengoptimalan media pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Rabu untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar". Pengembangan media pembelajaran Puzzle Rabu dipilih sebagai media yang tepat untuk menyampaikan materi keragaman budaya karena pembelajaran berbasis game dengan menyusun puzzle diharapkan mampu menggugah rasa penasaran peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Gambar-gambar yang menarik pada puzzle Rabu menjadi salah satu daya tarik peserta didik untuk terlibat aktif dalam penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Hal ini memberikan dorongan yang kuat pada diri peserta didik untuk lebih memahami pembelajaran yang berlangsung. Proses penyusunan puzzle yang menantang juga menjadi tantangan tersendiri bagi siswa untuk menyelesaikannya. Meningkatnya

motivasi belajar siswa tentunya menjadi stimulus bagi peserta didik untuk dapat memahami materi ajar yang disampaikan. Dengan demikian, proses pembelajaran tersebut mampu memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik tentunya juga akan meningkat.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik aktif dalam belajar dan dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran pendidikan Pancasila. Melalui penelitian ini pula guru juga dapat dengan mudah memahamkan materi kepada peserta didik serta mendorong guru dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang baru. Penelitian ini juga diharapkan mampu mengaplikasikan ilmu dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

## LANDASAN TEORI

Media pembelajaran adalah salah satu hal yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi sarana yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai bentuk model bagi siswa dalam memahami hal-hal yang terlihat rumit dan sulit dipahami. Seperti pendapat yang disampaikan (Prastowo, 2015) bahwa keberadaan model sebagai media pembelajaran dapat membantu seorang guru dalam memberikan penjelasan tentang suatu objek atau benda yang rumit atau asing bagi peserta didik. Sehingga dengan adanya media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan pesan/penjelasan kepada siswa serta siswa menjadi lebih mudah dalam memahami penjelasan yang diberikan guru.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Sutjipto & Kustandi, 2016) bahwa media

pembelajaran alat yang mampu membantu proses belajar mengajar dan memperdalam maksud dari pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan utuh. Menurut (Nafiah dkk, 2023) bahwa media pembelajaran tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan, karena media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan kepada peserta didik. Sehingga dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dan tidak bervariasi atau tidak melibatkan peserta didik secara aktif akan berdampak pada peserta didik yaitu munculnya rasa bosan terhadap materi pembelajaran yang dianggap monoton, serta kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Seperti halnya yang terjadi di lapangan, penggunaan media pembelajaran yang tidak optimal atau ketidak tepatan pemilihan media pembelajaran membuat proses belajar mengajar menjadi tidak optimal.

Menurut (Wardani, 2010) kata *puzzle* diambil dari bahasa latin yang berarti teka-teki. Puzzle berorientasi pada suatu program sistem acak yang penuh dengan teka-teki. Permainan ini tidak beraturan dan tugas pemain adalah menyusun kepingan-kepingan acak dan menata ulang apapun bentuknya menjadi suatu gambar atau pola yang utuh. Sehingga kegiatan puzzle dapat diartikan juga sebagai kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan gambar puzzle menjadi bentuk yang utuh (Depdiknas, 2006). Bentuk puzzle dapat berupa susunan gambar, susunan huruf, atau angka-angka acak yang dapat disatukan menjadi bentuk gambar, huruf, ataupun angka secara utuh. Pada dasarnya permainan puzzle bukanlah permainan yang asing bagi anak. Permainan ini dapat merangsang kecerdasan anak untuk berpikir secara integral dan holistik atau menyeluruh. Media puzzle juga bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, menyenangkan

dan tidak membosankan, melatih anak berpikir logis, mengembangkan ide peserta didik, serta dapat membantu peserta didik memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat.

Media pembelajaran *Puzzle Rabu* merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang berbentuk puzzle untuk memudahkan siswa dalam memahami materi keragaman budaya, selain itu media ini mampu mengasah keterampilan peserta didik. Media *Puzzle Rabu* merupakan media yang berbentuk gambar keragaman budaya daerah dan dibuat seperti teka-teki untuk dipecahkan. Media pembelajaran ini tergolong media yang menarik dan interaktif. Media Pembelajaran interaktif adalah sarana penyampaian pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dan terbentuk interaksi antara siswa dengan guru melalui sarana tersebut (Prastowo, 2015).

Peserta didik yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakhadiran dalam hasil belajar. Sehingga diperlukan pendorong untuk menggerakkan peserta didik agar semangat belajar sehingga memiliki prestasi dan hasil belajar yang baik. Dalam pengertian yang berkembang di masyarakat, banyak yang mengatakan bahwa motivasi adalah semangat dan hasil belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya melalui serangkaian proses belajar yang melibatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimilikinya dalam waktu yang relatif lama sehingga peserta didik tersebut mengalami perubahan pada pengetahuannya dari apa yang diamati secara langsung ataupun tidak langsung dan melekat secara permanen. Menurut (Rahman, 2021) Belajar merupakan proses untuk merubah perilaku peserta didik dan banyak faktor yang mempengaruhinya. Salah satunya adalah motivasi belajar yang berfungsi dalam usaha pencapaian prestasi. motivasi belajar yang baik dalam proses belajar juga akan memberikan hasil belajar

yang baik pula. Jika ada usaha yang tekun dilandasi dengan motivasi belajar yang kuat tentunya juga akan menghasilkan prestasi yang baik pula.

Menurut (Hamzah B. Uno, 2017) Motivasi dibedakan menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Ciri-ciri adanya motivasi belajar diantaranya :

1. adanya hasrat atau keinginan untuk berhasil,
  2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
  3. adanya harapan dan cita-cita masa depan,
  4. adanya penghargaan dalam belajar,
  5. adanya keinginan yang menarik dalam belajar,
  6. dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu agar peranan motivasi belajar lebih optimal maka harus diterapkan prinsip-prinsip motivasi belajar diantaranya yaitu
1. motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar,
  2. motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik,
  3. motivasi berupa pujian lebih baik daripada berupa hukuman,
  4. motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan belajar,
  5. motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar.

Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dilakukan dengan menggairahkan siswa dalam belajar, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan memberikan penghargaan (Slameto, 2010). Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti *Puzzle Rabu* sebagai salah satu upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mampu meningkatkan motivasi belajar. Seperti yang telah disampaikan oleh (Majid, 2013) bahwa motivasi mampu menumbuhkan dorongan yang efektif untuk mencapai tujuan. Dengan adanya motivasi belajar

yang meningkat maka hasil belajar pun juga akan meningkat. Karena motivasi dan hasil belajar mempunyai hubungan yang sangat erat. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya motivasi belajar dan lingkungan belajar (Wiryawan&Anitah, 2014). Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran ini sudah banyak digunakan dalam penelitian dan terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Ilma, Cindya, dan Mohamad Fatih yang menggunakan media puzzle dengan materi yang sama. Namun, puzzle yang digunakan berupa *flascard* yang dibuat melalui aplikasi canva.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini yaitu metode penelitian semu (*Quasi Experiment*) dengan menggunakan media puzzle. Quasi eksperimen didefinisikan sebagai eskperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Cook, 1979).

Desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan kelas eksperimen (Sugiono, 2013). Desain yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *Times Series Design*. Dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. Sebelumnya diberi perlakuan, kelompok diberi pretest dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu tahap analisis, desain,

pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan belajar peserta didik dan juga kurikulum untuk mengetahui capaian pembelajaran yang hendak ditetapkan. Pada tahap desain, peneliti mulai mendesain media pembelajaran Puzzle Rabu. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan instrument-instrumen yang dibutuhkan untuk melengkapi media pembelajaran seperti LKPD, dan instrument evaluasi yang telah divalidasi oleh rekan sejawat dan kepala sekolah. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle Rabu yang ditunjang dengan berbagai instrument yang telah disiapkan. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan refleksi terhadap pengembangan dan penggunaan media *Puzzle Rabu* serta mengkonfirmasi tingkat keberhasilan untuk mengukur motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan teknik observasi, tes dan wawancara. Pada teknik penelitian dengan observasi, peneliti menyiapkan lembar observasi dan mengamati proses belajar mengajar peserta didik dalam pembelajaran. Teknik kedua yang digunakan peneliti yaitu teknis tes, teknis tes digunakan untuk mengetahui kondisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Puzzle Rabu*. Teknik ketiga yaitu teknik wawancara. Peneliti menyiapkan daftar pertanyaan yang digunakan sebagai pedoman dalam wawancara. Teknik wawancara digunakan sebagai bentuk refleksi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *puzzle rabu*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Jatirejo Kecamatan Jatiroto Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 9 peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik berkaitan dengan motivasi belajar. Rendahnya motivasi belajar dijumpai pada saat mereka mempelajari materi keragaman budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada proses pengamatan peneliti menjumpai berbagai perilaku peserta didik yang menunjukkan adanya indikasi pada rendahnya motivasi belajar, diantaranya adalah tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran, peserta didik tidak aktif dalam mengerjakan tugas mandiri maupun tugas kelompok, tidak adanya semangat peserta didik selama proses pembelajaran, dan tidak ada peserta

didik yang aktif bertanya karena terlihat tidak mempunyai rasa ingin tahu. Peneliti menentukan indikator observasi untuk mengamati peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sejumlah empat indikator ditetapkan sebagai standar dalam proses pengamatan. Adapun indikator yang ditetapkan peneliti yaitu

- 1) peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran,
- 2) peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas mandiri dan kelompok,
- 3) peserta didik bersemangat dalam kegiatan pembelajaran,
- 4) peserta didik aktif bertanya dan mempunyai rasa ingin tahu. Dari kegiatan observasi diperoleh data sebagai berikut:

**Table 1.**  
**Tabel Hasil Observasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Penggunaan Media *Puzzle Rabu***

Indikator	Tercapai	Tidak Tercapai	Jumlah siswa	Persentase	
				Tercapai	Tidak Tercapai
Peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran	4	5	9	44 %	56 %
Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas mandiri dan kelompok	3	6	9	33 %	67 %
Peserta didik bersemangat dalam kegiatan pembelajaran	3	6	9	33 %	67 %
Peserta didik aktif bertanya dan mempunyai rasa ingin tahu.	2	7	9	22 %	78 %

Berdasarkan hasil observasi persentase peserta didik yang memenuhi indikator pengamatan motivasi belajar lebih kecil dibandingkan dengan persentase siswa yang memenuhi indikator pengamatan. Persentase ketercapaian pada indikator “peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran” hanya mencapai 44%. Masih terdapat 56% persentase peserta didik yang belum memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Persentase ketercapaian pada indikator

“peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas mandiri dan kelompok” hanya mencapai 33%. Masih terdapat 67% persentase peserta didik yang belum aktif dalam mengerjakan tugas mandiri maupun tugas kelompok. Persentase ketercapaian pada indikator “peserta didik bersemangat dalam kegiatan pembelajaran” hanya mencapai 33%. Masih terdapat 67% persentase peserta didik yang belum bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Persentase ketercapaian pada indikator “peserta didik aktif

bertanya dan mempunyai rasa ingin tahu” hanya mencapai 22%. Masih terdapat 78% persentase peserta didik yang belum aktif bertanya dan mempunyai rasa ingin tahu. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada peserta didik kelas 5 SDN 1 Jatirejo tergolong rendah. Hal ini juga dibuktikan dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Dari hasil kegiatan pembelajaran terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru, hanya tiga dari Sembilan siswa yang mencapai KKTP. Sehingga rata-rata kelas pada hasil tes di kelas tersebut tergolong rendah.

Dari data hasil pengamatan, peneliti melakukan analisis terhadap hasil tes peserta didik. Peneliti kemudian memetakan kebutuhan belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu 1) peserta didik tidak tertarik dengan materi ajar yang cenderung membosankan, 2) kurangnya media pembelajaran yang menarik. 3) proses pembelajaran tidak melibatkan murid secara aktif. Dari hasil analisis peneliti mengembangkan media *Puzzle*. Alasan pemilihan media pembelajaran ini yaitu media puzzle dapat merangsang kecerdasan anak untuk berpikir secara integral dan holistik atau menyeluruh. Media puzzle juga bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan, melatih anak berpikir logis, mengembangkan ide peserta didik, serta dapat membantu peserta didik memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat (Depdiknas, 2006). Hal ini sesuai dengan salah satu faktor yang dijelaskan (Dimiyati & Mudjiono, 2015) dimana motivasi belajar dipengaruhi oleh upaya guru dalam mengajar siswa, salah satunya adalah pengembangan media belajar yang menarik. Sehingga media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan dalam pembelajaran.

Peneliti menggunakan media *puzzle Rabu* untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa kelas 5 SDN 1 Jatirejo. Media pembelajaran ini dikembangkan dari media pembelajaran berbasis gambar dikemas dalam sebuah permainan seperti halnya teka-teki. Peneliti memberikan nama pada media ini *Puzzle Rabu* karena materi pembelajarannya tentang keragaman budaya. Kata “rabu” merupakan akronim dari keragaman budaya. *Puzzle Rabu* ini dapat dibuat dalam bentuk digital maupun manual. Namun karena peserta didik lebih memahami pada media yang konkret, maka media ini dirancang untuk dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik. Hal ini juga memperhatikan kondisi lapangan serta keadaan peserta didik yang tidak memungkinkan untuk dikembangkan media pembelajaran *puzzle* secara digital.

Dengan adanya pengembangan media *Puzzle Rabu* ini terjadi perubahan pada respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Peneliti kembali mengamati dengan indikator yang sama sebelum adanya media pembelajaran ini. Setelah pengembangan media ini terlihat peningkatan pada indikator perhatian murid kepada guru saat penyampaian materi pembelajaran. Peserta didik sangat antusias untuk memperhatikan guru saat memberikan petunjuk dalam kegiatan pembelajaran. Keantusiasan ini ditunjukkan dengan tingginya keaktifan peserta didik saat mengerjakan tugas kelompok. Hal ini juga merangsang peserta didik untuk aktif bertanya selama proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *Puzzle Rabu* peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok diberikan seperangkat media *Puzzle Rabu*. Implementasi media ini dalam proses pembelajaran yaitu

- 1) peserta didik diberikan gambar *puzzle* secara utuh,

- 2) peserta didik mengamati gambar tersebut dengan seksama diantaranya gambar rumah adat, gambar tari daerah, lagu daerah, dan senjata tradisional,
- 3) setelah mengamati guru mengacak gambar puzzle keragaman budaya,
- 4) peserta didik secara berkelompok menyusun gambar acak tersebut,
- 5) pada saat proses penyusunan puzzle tersebut peserta didik secara tidak langsung berusaha untuk mengingat gambar-gambar keragaman budaya di setiap daerah agar bisa dipasangkan pada papan yang disediakan.

Melalui media ini peserta didik juga sekaligus mempelajari macam-macam keragaman budaya seperti keragaman rumah adat, upacara adat, pakaian adat, tari daerah, lagu daerah, dan senjata tradisional. Berikut ini merupakan dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan puzzle rabu:



**Gambar 1.**  
**Pengamatan gambar keragaman budaya**

Pada tahap tersebut peserta didik mengamati gambar secara utuh, yaitu gambar pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata tradisional, dan lain-lain.



**Gambar 2.**  
**Demonstrasi media “Puzzle Rabu”**

Pada tahap ini peserta didik diberikan puzzle acak, dan diberikan kesempatan untuk berdiskusi kepada anggota kelompoknya. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada instruksi yang belum mereka pahami.



**Gambar 3.**  
**Menyusun Puzzle secara Berkelompok**

Pada tahap ini, peserta didik bersama dengan kelompoknya menyusun puzzle. Dalam penyusunan puzzle peserta didik diberikan batas waktu karena guru akan menilai puzzle berdasarkan ketepatan, kecepatan, kerjasama, dan ketangkasan.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran puzzle rabu, peneliti kembali mengobservasi dengan indikator yang sama dengan sebelum penggunaan media puzzle. Hasil pengamatan setelah menggunakan media puzzle rabu terlihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2. Tabel Hasil Observasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik setelah Penggunaan Media Puzzle Rabu**

Indikator	Tercapai	Tidak Tercapai	Jumlah siswa	Persentase	
				Tercapai	Tidak Tercapai
1	7	2	9	78%	22%
2	8	1	9	89%	11%
3	8	1	9	89%	11%
4	7	2	9	78%	22%

Dari tabel hasil observasi diatas menunjukkan hasil yang lebih baik daripada sebelum penggunaan media puzzle. Tingkat ketercapaian pada indikator 1 sebesar 78%, sehingga hanya 22% persentase peserta didik yang belum maksimal pada aspek memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Tingkat ketercapaian pada inidikator 2 sebesar 89%, sehingga hanya 11% persentase peserta didik yang belum maksimal pada aspek keaktifan dalam mengerjakan tugas secara mandiri atau kelompok. Tingkat ketercapaian pada indikator 3 sebesar 89%, sehingga hanya 11% persentase peserta didik yang belum maksimal dalam aspek semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tingkat ketercapaian pada indikator 4 sebesar 78%, sehingga hanya 22% persentase peserta didik yang belum maksimal pada aspek keaktifan dalam bertanya selama proses pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi di atas, dari hasil observasi dapat di amati perbandingan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran puzzle rabu. Berikut ini tabel hasil observasi sesudah dan sebelum penggunaan media pembelajaran puzzle rabu.

**Tabel 3. Tabel hasil observasi sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle rabu.**

Indikator	Sebelum	Sesudah
1	44 %	78%
2	33 %	89%
3	33 %	89%
4	22 %	78%
Rata-rata	33 %	83.5 %

Pada indikator pertama aspek perhatian didik terhadap materi pelajaran saat guru menjelaskan mengalami kenaikan sebanyak 34%. Pada Indikator kedua aspek keaktifan peserta didik saat mengerjakan tugas kelompok mengalami kenaikan sebanyak 56%. Pada indikator ketiga aspek semangat peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami kenaikan sebanyak 56%. Serta pada indikator keempat aspek rasa ingin tahu peserta didik mengalami kenaikan sebanyak 56%. Rata-rata tingkat motivasi peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran puzzle rabu mengalami kenaikan sebanyak 50.5%. Dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik kelas 5 SDN 1 Jatirejo mengalami peningkatan.

Selain pengumpulan data dengan observasi, peneliti juga menggunakan tes. Tes berisi sejumlah soal yang berkaitan dengan materi keragaman budaya. Tes dilakukan sebanyak dua kali. Tes pertama dilakukan pada saat peserta didik belum menggunakan media pembelajaran puzzle rabu, sedangkan tes kedua dengan soal yang sama dilakukan pada saat peserta didik telah menggunakan media pembelajaran puzzle rabu.

Berdasarkan hasil tes sebelum dan setelah pemanfaatan media tersebut menunjukkan hasil peningkatan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang di sampaikan oleh (Wiryawan&Anitah, 2014) bahwa keberhasilan peserta didik

dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya motivasi belajar dan lingkungan belajar. Dengan hasil belajar yang mengalami kenaikan dapat diartikan juga bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar pada peserta didik. Dorongan pada peserta didik untuk memahami materi ajar dengan memanfaatkan media puzzle yang ada menjadi pengaruh terbesar terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut ini merupakan hasil tes yang diperoleh peserta didik kelas 5 SDN 1 Jatirejo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya:

**Tabel 4. Tabel Hasil Belajar Peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran puzzle rabu**

Aspek	Sebelum	Sesudah
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	20	60
Rata-rata	55	84.44
Tuntas	3	8
Belum Tuntas	6	1

Berdasarkan tabel diatas sebelum menggunakan media puzzle nilai tertinggi 80 dan setelah menggunakan media puzzle nilai tertinggi 100 mengalami kenaikan sebanyak 20 skor. Nilai terendah sebelum menggunakan media puzzle 20 dan setelah menggunakan media puzzle nilai 60 mengalami kenaikan sebanyak 40 skor. Selain rata-rata kelas sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran puzzle rabu mengalami kenaikan 29.44 % dari rata-rata 55 menjadi 84.44. Dari tes tersebut terlihat juga sebanyak 9 orang yang mengikuti tes sebelum menggunakan media pembelajaran puzzle rabu menunjukkan hasil 3 orang memenuhi KKTP dan 6 orang belum memenuhi KKTP. Namun setelah menggunakan media pembelajaran puzzle rabu dari 9 orang terdapat 8 orang

yang sudah memenuhi KKTP dan hanya 1 orang yang belum memenuhi KKTP. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik melalui tes mengalami peningkatan.

Dari hasil tes diatas menunjukkan hasil belajar yang baik tentunya dorongan belajarnya pun juga baik. Hal ini dapat diartikan bahwa meningkatnya motivasi belajar peserta didik disertai pula dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Karena motivasi merupakan hal yang mampu menentukan perilaku individu dalam memilih tindakan tertentu (Ebrahimzadeh&Alavi, 2017). Jika perilaku peserta didik menunjukkan dorongan yang besar untuk belajar maka hasil belajarnya pun sejalan dengan dorongan atau motivasi tersebut.

Pada tahapan evaluasi, peneliti mengkonfirmasi hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Puzzle Rabu*. Berdasarkan hasil pengamatan dan tes menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti juga melakukan kegiatan wawancara dengan peserta didik. Dari beberapa daftar pertanyaan yang peneliti ajukan kepada peserta didik didapatkan pernyataan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan pembelajaran menggunakan media *Puzzle Rabu*. Mereka juga menuturkan bahwa media pembelajaran puzzle rabu sangat menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil penelitian ini juga telah dibuktikan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nafi'ah dkk, 2023) yang berjudul "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Tlogo 02 Blitar." Dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa media puzzle berbentuk flashcard sangat layak untuk digunakan peserta didik dan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil peserta didik.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Wahyuni dkk, 2020) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri Kalirungkut IV/580 Surabaya” dengan materi indahnya keberagaman budaya negriku. Dari hasil penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa media pembelajaran TGT dengan media puzzle efektif diterapkan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan beberapa implikasi dari penelitian terdahulu, media pembelajaran *Puzzle Rabu* juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Puzzle Rabu* efektif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sehingga media ini dapat digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik karena kejenuhan dan ketidaktertarikan pada materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pengembangan media pembelajaran *Puzzle Rabu* mampu meningkatkan motivasi dan belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dari persentase hasil observasi terhadap motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media puzzle rabu dan setelah menggunakan media pembelajaran puzzle rabu dari 33% meningkat menjadi 83.5%. Selain peningkatan pada motivasi belajar peserta didik juga terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari hasil tes peserta didik

sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Puzzle Rabu* materi keragaman budaya. Hasil belajar peserta didik meningkat dari 55 menjadi 84.44. Hasil penelitian ini juga berdampak pada kualitas pembelajaran serta dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cook, T. D. (1979). *Quasi Experimentation Design & Analysis Issues For Field Setting*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standart Isi untuk SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ebrahimzadeh, M., & Alavi, S. (2017). *The Effect of Digital Video Games on EFL Students’ Language Learning Motivation*. *Teaching English with Technology*, 17(2), 87–112.
- Hamzah B. Uno. (2011) *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Idris, M. H. (2014). *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nafiah, I., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (1), 5730-5731.

- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Gorontalo: Universitas Gorontalo.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, Cet. Ke-5, Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), Cet.ke-4, h. 895
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sutjipto, & Kustandi. (2016). Media Pembelajaran Manual dan Digital. Ghalia Indonesia.
- Wahyuni dkk. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya. Jurnal Pendidikan Dasar Vol 6.
- Wardani. (2010). Perspektif Pendidikan SD. Universitas Terbuka.
- Wiryan, & Anitah, S. (2014). Strategi Pembelajaran di SD. Tangerang Selatan: Univesitas Terbuka.