

---

## PENGUNAAN PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Firza Apriani<sup>1</sup>, Michelle Praska<sup>2</sup>, Milanda Ilwani<sup>3</sup>, Shofiatul Khusnah<sup>4</sup>, Syafrili Ardina<sup>5</sup>, Arita Marini<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Negeri Jakarta

E-mail: <sup>1</sup>[firzaapriani.04@gmail.com](mailto:firzaapriani.04@gmail.com), <sup>2</sup>[michellepraska10@gmail.com](mailto:michellepraska10@gmail.com),

<sup>3</sup>[milandailwani20@gmail.com](mailto:milandailwani20@gmail.com), <sup>4</sup>[emshopiatulkhusna@gmail.com](mailto:emshopiatulkhusna@gmail.com),

<sup>5</sup>[syafrili3225@gmail.com](mailto:syafrili3225@gmail.com), <sup>6</sup>[aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id)

---

### Article History:

Received: 20-10-2023

Revised: 12-11-2023

Accepted: 23-11-2023

### Keywords:

Media, Puzzle, Belajar Mengajar

**Abstract:** Proses belajar mengajar IPS di sekolah pada umumnya dinilai kurang menarik sehingga banyak siswa yang kurang berminat dalam mempelajari IPS. Selain itu, ada anggapan bahwa mata pelajaran IPS tidak begitu penting sehingga siswa kurang serius dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk mempercepat pemahaman dan menghindari kesalahpahaman diperlukan metode dan materi pembelajaran yang tepat, tergantung pada tingkat kematangan mental siswa. Selain itu, guru harus selalu memunculkan ide-ide kreatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga menimbulkan semangat dan rasa ingin tahu siswa untuk belajar terus menerus. Media pembelajaran tidak hanya mencakup media elektronik saja tetapi dapat juga berupa media sederhana yang disiapkan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media puzzle

---

## PENDAHULUAN

Guru dan siswa sama-sama berperan dalam melaksanakan tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk memaksimalkan hasil jika pembelajaran terjadi secara efektif. Pembelajaran efektif menurut Wragg (dalam Hayati, 2017:12) adalah pembelajaran yang mempermudah siswa mempelajari hal-hal yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, keselarasan dengan orang lain, dan hasil belajar yang diharapkan.

Sebagaimana ditegaskan Presiden RI Susilo Bambang Yudhoyono, kita harus mampu menjadi bangsa yang unggul dan berdaya saing tinggi. Akibatnya, ada beberapa tekanan untuk memenuhi harapan tersebut. Salah satu hal yang perlu dibenahi adalah sumber daya manusia, dan cara terbaiknya adalah melalui pendidikan yang lebih baik, sehingga kita bisa bersaing dengan negara lain di kemudian hari. Namun, untuk mencapai hal tersebut, Indonesia saat ini dihadapkan pada beberapa hambatan, salah satunya adalah bagaimana guru di Indonesia menggunakan teknologi yang sederhana namun kreatif dalam pengajaran di kelas. Karena masih banyak guru di lapangan yang melakukan pembelajaran kurang

kreatif dan inovatif sehingga berdampak pada pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan.

Beberapa bahan ajar yang dimanfaatkan instruktur masih kurang inovatif. Meskipun permasalahan tersebut sudah ada solusinya, salah satunya dengan membeli media pembelajaran yang sudah mudah diakses dan tersebar luas di pasaran, namun tidak semua sekolah mampu melengkapi fasilitas sekolah karena kendala biaya. Selain itu, sekolah di daerah 3T tidak mampu membayar harga pasar untuk media kreatif. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk berkreasi dalam membuat media sendiri dengan menggunakan barang-barang bekas atau barang-barang yang ditemukan di sekitar mereka. Puzzle merupakan salah satu jenis bahan yang dapat dibuat dan dimanfaatkan sebagai media permainan kelompok.

Tentu saja permainan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari karakter anak sekolah dasar dalam proses pembelajarannya, karena sesuai dengan usianya, siswa cenderung mempunyai minat yang besar terhadap permainan sehingga dapat belajar sambil bermain (*playing by learning*). PAKEM akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan jika media dimasukkan dalam pembelajaran (Mulyasa, 2006:35).

## LANDASAN TEORI

### 1. Media Pembelajaran

Bentuk jamak dari kata “medium” adalah media. Ungkapan media menyiratkan perantara atau pengantar. Guru sering kali dapat menggunakan alat atau yang kita sebut alat bantu pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung untuk membuat pembelajaran menjadi semenarik dan seinovatif mungkin, sekaligus membantu siswa mengingat pembelajaran dengan lebih sederhana. Media pendidikan dapat digunakan untuk membantu pendidik menyampaikan materi dengan lebih efektif dan membantu siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajarinya. Media pendidikan adalah segala jenis media yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi kepada siswa.

### 2. Media *Puzzle*

*Puzzle* merupakan permainan yang mengharuskan Anda menyusun foto atau benda yang telah dipecah atau dipisahkan menjadi banyak komponen. Mainan puzzle mendorong kreativitas dan aktivitas siswa sekaligus merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan pengetahuan mereka. Media puzzle merupakan media pembelajaran yang menumbuhkan semangat dan minat siswa dengan memberikan kenyamanan dalam berpikir. Sulitnya permainan puzzle mungkin membuat siswa ketagihan untuk mencoba dan mencoba lagi. Media Puzzle adalah permainan yang membantu memperkuat pikiran anak-anak dan meningkatkan hafalan mereka sekaligus membantu siswa dengan keterampilan berpikir kritis. Visual digunakan dalam media puzzle untuk berhubungan dengan anak.

Menurut Patmonedowo, kata puzzle berasal dari bahasa Inggris *assemble* atau *disassemble*. Puzzle adalah media sederhana tempat Anda membongkar dan merakit kembali suatu benda. Merupakan media permainan pembelajaran berbasis media puzzle yang dapat mendorong berpikir kritis dengan merakit bagian-bagian gambar.

---

## METODE PENELITIAN

Kami merancang teknik dan langkah-langkah realistis setelah mengembangkan rumusan masalah untuk tantangan yang dihadapi oleh instruktur sekolah dasar. Guru SD/MI di Jakarta hendaknya bisa mengikuti tahapan kegiatan yang telah kita siapkan. Dengan demikian, pelatihan akan berhasil dan relevan dengan minat siswa dalam mengembangkan pembelajaran bermakna. Tujuan pengembangan pembelajaran inovatif mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut: 1) Diharapkan menjadi solusi baru untuk mempercepat pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS; 2) Dengan pembelajaran menggunakan media ajar puzzle, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang menarik dan tidak mudah membuat siswa bosan; dan 3) Dengan membuat media pembelajaran puzzle, guru akan memiliki media pengajaran baru untuk digunakan selama pembelajaran IPS. Hal ini bertujuan dengan mengadopsi perangkat pendidikan yang inovatif dan menarik, siswa akan menyukai proses pembelajaran dan menjadi lebih bersemangat untuk belajar.

Tindakan dan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar IPS adalah sebagai berikut: 1) Mengembangkan bahan ajar baru sesuai dengan mata pelajaran IPS dan jenjang masing-masing kelas; 2) Pertama, memberikan simulasi cara penggunaan media pendidikan yang akan digunakan bersama siswa; 3) Cobalah untuk menirukannya kepada siswa. Setelah itu akan dilakukan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan latihan. Pada langkah evaluasi, proses kegiatan dan keluarannya dievaluasi. Proses kegiatan dianggap berhasil apabila dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah diuraikan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengenai ketekunan peserta dalam pelatihan ini secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Para peserta pelatihan sangat bersemangat dan aktif mengikuti kegiatan sepanjang masa pelatihan. Mereka menganggap serius aktivitas yang asing bagi mereka. Unsur penerjemahan mendapatkan respon positif melalui tanya jawab dan debat. Secara umum guru mengaku belum mendapatkan pelatihan tentang penggunaan sumber reflektif dalam pembelajaran IPS. Hasilnya, mereka melakukan berbagai hal dengan penuh semangat dan keseriusan.
2. Peserta memberikan respon yang baik terhadap proses pengajaran dan diskusi serta aktif mengikuti kegiatan. Mereka mendengarkan dengan cermat dan penuh perhatian apa yang disampaikan dosen. Siswa banyak bertanya sepanjang latihan dialog/tanya jawab tentang pembelajaran sejarah dengan metode permainan puzzle, tentang peningkatan kualitas narasi, pembelajaran, dan kuantitas hasil pembelajaran.
3. Setelah pelatihan, guru peserta pelatihan dipisahkan menjadi enam kelompok berdasarkan supervisi tim pelatihan. Setiap kelompok bertugas membuat kuis pembelajaran IPS tingkat SD/MI. Setelah itu, tergantung kelompoknya, peserta akan memainkan permainan puzzle.

Secara umum kegiatan pelatihan ini berjalan lancar; Bahkan, jumlah mahasiswa undangan yang mengikuti kegiatan tersebut melebihi total yang dihitung. Namun hal ini tidak berarti bahwa instruksi ini tanpa cacat. Keberhasilan dan kegagalan tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang membantu dan menghambat pelatihan ini. Kedua faktor tersebut di bawah ini kami rincikan untuk mengetahui mana faktor penolong dan mana faktor penghambat.

1. Faktor Penghambat

- a. Guru IPS SD/MI yang membina siswa sering kali merasa khawatir dengan luasnya mata pelajaran IPS di SD/MI dan singkatnya waktu yang tersedia bagi mereka, sehingga pembelajaran inovatif sulit dipersiapkan.
  - b. Peserta terus berkonsentrasi pada ilmu sosial tradisional, yang menekankan pada menghafal. Hal ini tercermin dari tanya jawab yang disampaikan, sehingga diperlukan teknik yang efisien untuk memastikan siswa mengingat kembali mata pelajaran tersebut.
  - c. Waktu yang diberikan masih dirasa kurang karena tidak semua peserta mempunyai kesempatan untuk mendiskusikan tugas yang diberikan selama pelatihan.
2. Faktor Pendukung
- a. Seluruh peserta pelatihan memahami arti dan arti penting pelatihan ini dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
  - b. Lokasi, sarana dan prasarana yang disediakan sangat baik dan berkontribusi terhadap kelancaran program pelatihan.

## **KESIMPULAN**

Dapat disimpulkan bahwa tujuan penulisan artikel ilmiah ini adalah untuk memberikan motivasi kepada guru IPS SD/MI tentang pentingnya penggunaan media puzzle dalam pembelajaran serta mendorong kreativitas guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran berdasarkan karakter dan situasi lingkungan. Tujuan-tujuan di atas telah tercapai. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta selama praktik. Peserta pelatihan juga dapat memahami arah pelatihan; Hal ini menunjukkan bahwa setiap kelompok yang diberi tugas membuat media puzzle dan mempraktikkannya dalam kegiatan pembelajaran dapat berhasil menyelesaikan tugasnya.

Mengingat pelatihan ini khusus untuk instruktur IPS SD/MI terpilih, maka pelatihan serupa bagi guru lain yang tidak ikut serta diperlukan untuk menjamin pemerataan pengetahuan dan bakat. Melihat reaksi peserta pelatihan yang baik dan keinginan mereka untuk melanjutkan pelatihan, maka perlu ditindaklanjuti dengan menghasilkan media puzzle yang layak digunakan dalam proses pembelajaran di masing-masing sekolah.

Reaksi positif peserta dan keinginan untuk melanjutkan program pelatihan menyoroti perlunya tindakan tindak lanjut. Program tindak lanjut ini harus berupaya menyempurnakan dan memperluas produksi sumber daya pengajaran berbasis teka-teki yang disesuaikan dengan lingkungan belajar spesifik di setiap sekolah. Inisiatif-inisiatif ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pendidikan secara keseluruhan dengan menyediakan sumber daya dan strategi yang dibutuhkan guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, kuat, dan relevan dengan situasi dunia nyata.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Terima kasih kami sampaikan kepada Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E. selaku Dosen Pengampu Inovasi Pembelajaran IPS SD, serta rekan-rekan dari kelompok 5 yang telah luar biasa dalam mendukung penelitian kami. Ibu Arita adalah pilar utama dalam memberikan arahan dan inspirasi yang sangat berharga bagi kesuksesan penelitian ini. Begitu juga dengan teman-teman kelompok 5, kerjasama, dedikasi, dan kontribusi masing-masing dari mereka

telah menjadi pondasi utama dalam capaian kesuksesan ini. Terima kasih atas waktu, usaha, dan semangat yang telah diberikan. Semoga penghargaan ini menjadi dukungan untuk terus memberikan kontribusi berarti dalam proyek-proyek mendatang.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- [1] Arikunto, Suharsimi, Prof. Dr. 2003. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara
- [2] Hamalik, Umar. 1984. Media Pendidikan. Bandung: Citra Aditya Bhakti
- [3] Lestari, Endang, G, SH, MM. 2003. Komunikasi Yang Efektif. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik
- [4] Sadiman, Arief S, dkk. 1993. Media Pendidikan. Jakarta: Pustekom Dikbud PT. Raja Grafindo
- [5] Sumanto, Y, dkk. 1993. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Depdikbud Proyek Peningkatan Mutu Guru SD Setara D2 dan Pendidikan Kependudukan Bagian Proyek Penataran Guru Penjaskes SD Setara D2
- [6] Trianto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Prestasi Pustaka
- [7] Usman, Moh. Uzer, Drs. 2002. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN