



At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan
Volume 8 Nomor 1 Tahun 2021
e-ISSN: 2086-9754/p-ISSN: 2086-9754
10.32505/tarbawi.v13i1.2710

Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Suratiningsih

Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta
ningstaiyo@gmail.com

Abstract

The research aims to describe the puzzling media as a solution to increase the learning motivation of elementary /MI student. This research is library research. It is a method that the data which is needed in completing research comes from library sources i.e. include books, encyclopedias, dictionaries, journals, documents, magazines, etc as well as various sources on the internet. The data collection technique used in this research is documentation. Documentation means looking for data about things in the form of notes, books, papers, articles, journal, and so on. Then, the data analysis technique used in this study is content analysis. In this analysis, the process of selecting, comparing, and combining various meanings will be found to be relevant. The media is an intermediary or introduction. Puzzle media can improve the students' motivation to keep trying to solve problems. It is fun for students because it can be repeated. The challenges in the puzzle game will give you an addictive effect to always try and try until they are successful.

Keywords: Media, Motivation, Learning, Puzzle.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan media *puzzle* sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa SD/MI. Dalam penelitian ini menggunakan *library research*, merupakan penelitian yang dilakukan dalam pengambilan data, kemudian dalam penyelesaian suatu permasalahan sebuah penelitian menggunakan sumber perpustakaan. Data-data yang terdapat dari sumber perpustakaan terdiri dari jurnal penelitian, buku-buku yang relevan dengan penelitian, kamus, majalah, ensiklopedia, dokumen, sumber dari internet dan lain-lain. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi. Dalam menganalisis data yang telah dihimpun menggunakan Teknik analisis isi. Media merupakan perantara atau pengantar. Media *puzzle* mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk terus mencoba memecahkan masalah, dan menyenangkan bagi siswa karena bisa diulang-ulang. Tantangan

dalam permainan *puzzle* akan memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba dan terus mencoba sampai mereka berhasil.

Kata Kunci: Belajar, Media, Motivasi, *Puzzle*,

A. Pendahuluan

Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah merupakan sebuah proses belajar yang merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk menumbuhkan kembangkan kemampuan peserta didik. Sehingga kemampuan siswa dapat berkembang dengan baik. Proses belajar yang dilakukan secara langsung akan lebih berkesan pada siswa. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang mampu menjadikan siswa aktif dan mampu menumbuhkan kembangkan kemampuan siswa. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus mampu melibatkan siswa sehingga proses pembelajaran semakin menantang dan menyenangkan bagi siswa.

Kegiatan belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan jalinan emosi dan pikiran siswa sehingga siswa terdorong untuk terus belajar. Model diskusi merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Model ini mampu menstimulasi siswa untuk memecahkan suatu permasalahan dengan cara mencari berbagai macam sumber belajar. Proses pembelajaran ini sangat efektif bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman sehingga mampu membuat kesimpulan dalam belajar. Hal ini sangat beda dengan proses belajar dengan cara menghafalkan teks yang sudah disediakan (Dananjaya, 2012).

Permasalahan yang seringkali menjadi kendala dalam kegiatan belajar mengajar adalah kurangnya perencanaan dalam pelaksanaan pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak efektif dan efisien. Pembelajaran yang dilakukan secara monoton, misalnya mendengarkan ceramah, mengerjakan soal-soal yang sudah tersedia di LKS dengan mencari jawaban dibacaan. Kegiatan seperti ini yang dilakukan secara terus menerus membuat siswa bosan. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika setiap proses pembelajaran dilakukan secara monoton belajar akan menjadi hafalan yang hanya membebani siswa. Dari kondisi tersebut akan muncul kondisi siswa saat mengikuti proses pembelajaran menjadi tidak

bersemangat. Menjadikan rendahnya kreativitas siswa dalam berkomunikasi mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran maka, perlu sebuah solusi. Sebagai solusi untuk menjawab tantangan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang tepat bagi siswa SD/MI. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah sangat relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan landasan psikologis siswa Madrasah Ibtidaiyah diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Keterampilan guru dalam membuat perencanaan dalam pembelajaran sangat penting dilakukan. Perencanaan pembelajaran yang baik akan menghasilkan proses pembelajaran dikelas menjadi baik. Guru perlu terus mengasah keterampilan mengajar dengan terus belajar. Pembelajaran yang efektif dan efisien akan berdampak pada keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas. Dengan demikian peran guru sebagai motivator dan fasilitator bagi siswa pada saat proses pembelajaran dapat tercapai. Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan guru-guru yang siap dan mampu untuk membuka wawasan. Selalu belajar untuk menemukan hal-hal yang baru dan bermanfaat bagi suksesnya sebuah proses pembelajaran dikelas.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan media *puzzle* sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa SD/MI. Media pembelajaran dengan *puzzle* sebagai salah satu alternatif permainan yang mampu mengedukasi. Merangsang perkembangan kecerdasan anak baik kecerdasan dalam aspek visual, intra personal maupun kecerdasan anak dari aspek logika dalam matematika (Suyadi, 2009). Media *puzzle* mampu menjadikan salah satu alternatif permainan untuk memberikan stimulasi pada siswa sehingga siswa mampu lebih berkonsentrasi. Termasuk didalamnya menstimulus otak kanan kemampuan menulis dalam kehidupan sehari-hari (Nisak, 2012). Kegiatan bermain merupakan aktivitas yang disukai anak-anak. Pada masa usia 7-12 tahun merupakan masa pertumbuhan anak pada fase operasional konkrit.

Siwa memerlukan media sebagai perantara dalam pembelajaran. Media *Puzzel* merupakan salah satu solusi peningkatan motivasi belajar bagi siswa SD/MI.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode *library research*. Library research merupakan penelitian yang dilakukan dalam pengambilan data selanjutnya menyelesaikan suatu permasalahan sebuah penelitian menggunakan sumber dari perpustakaan. Data-data yang terdapat dalam sumber perpustakaan terdiri dari jurnal-jurnal, buku, kamus, dokumen, majalah, ensiklopedi, dokumen, sumber dari internet dan lain-lain (Harahap, 2015).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik yang digunakan untuk mencari data-data yang berupa catatan bersumber dari jurnal, buku, majala, artikel, ensiklopedia, makalah dan sebagainya (Suharsimi, 2006). Kemudian, dalam menganalisis data-data yang telah di kumpulkan menggunakan Teknik analisis isi. Analisis isi merupakan rangkaian kegiatan mengumpulkan data, memilih data-data yang ada, selanjutnya data tersebut digabungkan sehingga akan diperoleh data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan (Mirzaqon, 2018).

Dalam Supriyadi *Community of practitioners* solusi alternatif berbagi pengetahuan antar Pustaka (Supriyadi, 2017), Menurut Mustika zed menjelaskan. Penelitian *library research* ada empat ciri utama yang perlu diperhatikan, pertama, peneliti berhadapan langsung dengan teks tidak mengambil data dilapangan, kedua data bersifat siap pakai yang ada diperpustakaan tidak dari lapangan secara langsung, ketiga, pada umumnya data pustaka bersifat sekunder yang artinya data yangdidapatkan dari tangan kedua bukan data orisinil, Keempat data pustaka tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Zed, 2003).

C. Hasil Dan Pembahasan

Media

Media sebagai perantara, pengantar dalam proses pembelajaran. Semua hal yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan pesan atau informasi dapat dimaknai sebagai media. Media adalah setiap benda yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar kemudian benda tersebut sebagai peralatan yang bisa dilihat, didengar dan dibaca oleh indra. Suatu benda yang bisa dikomunikasikan dan dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar, serta mampu meningkatkan hasil belajar dan menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien maka, benda tersebut dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran (M.Basyiruddin Usman, 2002).

Dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi siswa, perlu memperhatikan gaya belajar siswa. Gaya belajar merupakan kunci bagi siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan guru di kelas. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Sebagai seorang guru dalam merancang media pembelajaran yang akan dibuat harus memperhatikan gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa terdiri dari tiga gaya belajar diantaranya gaya belajar auditori, gaya belajar visual dan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar auditori merupakan gaya belajar siswa dengan ciri-ciri mereka dapat dengan mudah menangkap informasi dengan cara mendengarkan. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang ditandai siswa dapat dengan mudah memahami setiap informasi dengan divisualisasikan dengan wujud gambar-gambar. Sedangkan gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar yang ditandai dengan siswa dapat dengan mudah menangkap informasi dengan cara praktek langsung atau melakukan sesuatu.

Setelah kita mengenali ketiga gaya belajar tersebut maka, bisa mengenali potensi siswa dalam menangkap informasi yang kita sampaikan. Dalam satu kelas siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Sebaiknya kita sebagai guru mengkombinasikan kemampuan tersebut. Maksudnya adalah saat kita memutuskan untuk membuat media pembelajaran

usahakanlah ada gambar, suara dan praktek langsung. Dengan demikian media pembelajaran yang kita buat dapat diterima oleh semua siswa.

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru, diantaranya pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, lebih menarik dan interaktif. Pembelajaran yang dilakukan lebih variatif dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Baik media pembelajaran berbasis IT, non-IT dan bisa juga dengan memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran. Guru akan selalu berfikir kreatif untuk membuat, mencari dan memanfaatkan media pembelajaran yang akan digunakan. Di samping itu kemampuan guru dalam mengajar semakin lama akan semakin meningkat.

Manfaat media pembelajaran bagi siswa diantaranya, siswa lebih mandiri dalam memanfaatkan media yang ada, lebih bersemangat dengan hal-hal yang baru, siswa akan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan karena sesuai dengan gaya belajar mereka. Siswa akan mudah mendapatkan informasi-informasi secara konkrit dengan adanya media pembelajaran. Dan yang paling penting adalah siswa akan belajar dengan suasana yang nyaman. Suasana belajar yang nyaman dan membahagiakan membuat siswa senang berada dikelas. Kondisi ini memungkinkan prestasi belajar siswa akan meningkat.

Puzzle

Salah satu bentuk permainan yang mampu menantang daya kreatifitas dan ingatan peserta didik adalah *puzzle*. Belajar menggunakan media *puzzle* menumbuhkan keinginan siswa untuk menyelesaikan permasalahan dalam belajar dan tetap nyaman. Media *puzzle* mampu menumbuhkan tantangan-tantangan karena bisa dibongkar pasang. Efek dari media *puzzle* mendorong siswa untuk mengulangi lagi sampai mereka merasa puas dan mampu menemukan hasil terbaik seperti yang mereka inginkan (Rofiah, 2015).

Jenis-jenis *puzzle* berikut ini sebagai salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran:

a. *Spelling puzzle*

Puzzle ini memuat berbagai huruf yang tersusun secara acak dan beberapa gambar kemudian dipasangkan disusun menjadi susunan kata yang tepat.

b. *Jigsaw puzzle*

Puzzle ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab. Yang menjadi kata kunci dari jawaban tersebut adalah huruf pertama. Huruf pertama dilanjutkan menjadi rangkaian kata sehingga mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.

c. *The thing puzzle*

Puzzle ini memuat beberapa uraian kata-kata dalam bentuk kalimat yang menggambarkan benda yang dimaksud kemudian dicocokkan.

d. *The letter (s) readiness puzzle*

Puzzle ini melengkapi beberapa gambar dan beberapa huruf yang belum lengkap sehingga mampu menyebutkan nama gambar tersebut.

e. *Crosswards puzzle*

Puzzle ini biasa disebut dengan teka-teki silang. Berisi beberapa pertanyaan. Kemudian memasukkan jawaban dengan menuliskan setiap huruf pada kotak yang sudah disediakan. Sehingga tersusun kalimat jawaban dari pertanyaan tersebut. Kotak-kotak yang disediakan baik secara horizontal maupun vertikal. Pertanyaannya pun dipisahkan menjadi dua ada pertanyaan untuk jawaban secara horizontal dan ada pertanyaan untuk jawaban secara vertikal.

Berikut ini langkah-langkah Pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Menurut Hisyam Zaini, dalam strategi pembelajaran aktif menjelaskan crossword puzzle sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran aktif dan membahagiakan bagi peserta didik. Peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif. Berikut ini akan dijelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *Crossword puzzle*:

- a. Menuliskan kata inti dari materi pembelajaran
- b. Membuat kisi-kisi sebagai panduan dalam memilih kata-kata baik sebagai pertanyaan maupun jawaban
- c. Membuat daftar pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi
- d. Menentukan kelompok siswa yang akan mendapatkan puzzle tersebut. Dapat dibagikan secara pribadi maupun secara kelompok.
- e. Memberikan timer dalam menyelesaikan tugas tersebut.
- f. Memberikan apresiasi kepada peserta didik atas hasil yang sudah dicapai (Zaini, 2016).

Strategi dalam menggunakan media *puzzle* memiliki konsekuensi yaitu guru dituntut untuk kreatif dalam membuat model media *puzzle*, selanjutnya siswa termotivasi untuk untuk mengetahui banyak hal tentang pembelajaran yang dilakukan. Menurut penelitian yang dikutip oleh Charles Hall dari Albert Einstein College of medicine, New York menyebutkan kemampuan dalam menyelesaikan teka teki silang dapat menguatkan ingatan dan sebagai cara untuk menghindari kepikunan. Model pembelajaran tematik yang terintegrasi antar bidang studi sangat cocok menggunakan teka-teki silang. Teka-teki silang ini mampu diterapkan diseluruh mata pelajaran. Salah satu kelebihan teka-teki silang adalah mampu menstimulasi ingatan siswa terhadap perbendaharaan kata dalam mata pelajaran tertentu. Dengan menggunakan teka-teki silang ini dapat meningkatkan pengetahuan secara umum.

Media Puzzle

Karya tulis ilmiah yang telah membahas tentang pengembangan media pembelajaran *puzzle* diantaranya:

1. Penggunaan media *puzzle* untuk mempercepat kemampuan membaca pemahaman pada pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD negeri 1 Babakan. Penelitian ini dilakukan oleh Suanah dan Sirojudin, 2019. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu

meningkatkan keberhasilan penguasaan materi pembelajaran (Suanah & Sirojudin, 2019).

2. Mengembangkan Literasi Peserta didik disleksia melalui metode *puzzle* di sekolah dasar inklusi. Penelitian ini dilakukan oleh Nurul Hidayati Rofiah, 2016. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *puzzle* sebagai solusi meningkatkan potensi literasi pada siswa disleksia. Pembelajaran menggunakan *puzzle* membuat peserta didik lebih nyaman dan tidak mudah bosan. Sehingga siswa disleksia terus termotivasi untuk terus belajar berliterasi (Rofiah, 2015).
3. Pembelajaran teknik *Puzzle* huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca anak disleksia. Penelitian ini dilakukan oleh I Pratiwi FD dan Hapsari, 2015. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan teknik *puzzle* huruf kemampuan literasi peserta didik disleksia semakin berkembang dengan baik disamping itu mereka lebih termotivasi untuk terus belajar (Pratiwi et al., 2015).

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa dalam mengikuti setiap proses pembelajaran. Menurut Kompri (2015:247-248) Siswa dapat dikatakan termotivasi dalam proses pembelajaran apabila terdapat beberapa indikator dalam diri siswa diantaranya, siswa memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran, bersemangat dalam menuntut ilmu, ingin mengetahui lebih dalam tentang apa yang dipelajari, mampu memecahkan persoalan sendiri saat tidak didampingi oleh guru, kepercayaan terhadap diri sendiri semakin meningkat, Siswa mampu meningkatkan konsentrasinya yang lebih tinggi, Setiap permasalahan yang terjadi merupakan tantangan yang harus diselesaikan, Setiap kali menghadapi ujian dapat diselesaikan dengan baik dan didasari dengan ketangguhan dan kesabaran yang tinggi.

Selanjutnya indikator siswa dikatakan memiliki motivasi belajar apabila terdapat indikator sebelum melakukan proses pembelajaran diantaranya, siswa memiliki keinginan untuk berhasil dalam belajar, siswa memiliki rasa butuh untuk mempelajari hal-hal baru, siswa memiliki cita-cita dalam kehidupan, siswa mendapatkan apresiasi dalam belajar, siswa merasa tertarik dalam proses pembelajaran, siswa mendapatkan tempat yang kondusif untuk melakukan proses pembelajaran dengan baik (Kompri, 2015).

Dengan demikian peningkatan motivasi belajar siswa memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat dalam belajar akan meningkat pula hasil belajarnya. Salah satu ciri siswa memiliki motivasi belajar adalah menyenangi mata pelajaran yang dibawakan seorang guru. Guru yang baik akan terus berupaya mencari strategi dan media-media yang dapat digunakan untuk mendorong siswa memiliki motivasi belajar. Media *puzzle* menjadi salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sangat penting bagi siswa. Motivasi belajar siswa dapat mendukung keberhasilan pembelajaran dikelas sehingga mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat diwujudkan dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang relevan bagi siswa. Media *puzzle* merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang menuntut guru untuk berfikir kreatif dalam menyajikan pembelajaran. Dengan menggunakan media *puzzle* siswa akan terus berfikir kreatif menemukan jawaban yang tepat. Dengan menggunakan media *puzzle* siswa akan semakin tertantang, tidak mudah bosan dan siswa akan merasa senang untuk terus belajar.

Daftar Pustaka

- Dananjaya, U. (2012). *Media Pembelajaran aktif*. Nusa.
- Harahap, N. (2015). PENELITIAN KEPUSTAKAAN Oleh: *Jurnal Iqra'*, 08(01).
- Kompri. (2015). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. In *Konsep Motivasi* (Vol. 01, Issue 01).
- M.Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*.
- Mirzaqon, A. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library. *Jurnal BK UNESA*, 1.
- Nisak, R. (2012). *Lebih dari 50 game kreatif untuk aktifitas belajar mengajar*. DIVA Press.
- Pratiwi, I., Hapsari, F. D., & Argo, C. B. (2015). Pembelajaran Teknik Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Disleksia. *Universitas PGRI Yogyakarta*, 143.
- Rofiah, N. H. (2015). Proses Identifikasi: Mengenal Anak Kesulitan Belajar Tipe Disleksia Bagi Guru Sekolah Dasar Inklusi. *INKLUSI*, 2(1).
<https://doi.org/10.14421/ijds.020110>
- Suanah, S., & Sirojudin, S. (2019). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MEMPERCEPAT KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI SD NEGERI 1 BABAKAN. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Dan Sastra Daerah Sebagai Fondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial,"* 0291.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Supriyadi, S. (2017). Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan antar Pustakawan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 2(2).
<https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i2.13476>
- Suyadi, S. (2009). *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan*. Power Book.
- Zaini, H. (2016). Strategi Pembelajaran Aktif. *Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Biologi FKIP UNS*.
- Zed, M. (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.