

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLEMAKER
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA KELAS IV DI SDN LONTAR 3**

Selfy Nurjanah¹, Aditya Rachman², Ahmad Suganda³
Universitas Bina Bangsa Kota Serang¹, Universitas Bina Bangsa Kota Serang²,
Universitas Bina Bangsa Kota Serang³,
Alamat e-mail : selfynurjanah97@gmail.com¹, aditrachman993@gmail.com²,
ahmadsuganda13@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of using Puzzlemaker as a learning medium on students' motivation in learning the topic "Indonesiaku Kaya Budaya" in the fourth grade of SDN Lontar 3. The background of this research is the low motivation of students in Civics Education, which is still taught in a conventional and passive manner, lacking active student involvement. To address this issue, Puzzlemaker—a digital application that presents lessons through interactive puzzles—was utilized. This research employed a descriptive qualitative method, with data collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects included the fourth-grade teacher, students, and the principal. The results showed that the use of Puzzlemaker improved students' learning motivation, as indicated by their active participation, enthusiasm, and increased interest in the subject. Students were also more excited to complete tasks such as word searches and crosswords and found it easier to understand the material through a fun and engaging approach.

Keywords: *Puzzlemaker, Learning Media, Learning Motivation,*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana game Educandy digunakan untuk mengajar materi interaksi sosial dan bagaimana siswa di kelas III merespons media pembelajaran ini. Siswa memiliki keterampilan komunikasi yang buruk dan tidak tertarik dengan pendekatan pembelajaran konvensional, yang cenderung monoton, sebagai latar belakang dari penelitian ini. Game Educandy dipilih karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, serta kemampuan untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif deskriptif dan menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Di SD Islam Tirtayasa, subjek penelitian adalah lima siswa kelas III dan dua guru. Pendekatan tematik digunakan untuk menganalisis data untuk menemukan pola dan tema. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Educandy dapat membuat kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa lebih terlibat aktif. Respon siswa terhadap penggunaan Educandy

sangat positif. Siswa sangat antusias, lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat, dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Mereka juga menyatakan ingin menggunakan media yang sama lagi di masa mendatang. Hal ini menunjukkan bahwa game edukatif seperti Educandy dapat membantu siswa menjadi lebih baik dalam berkomunikasi dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermanfaat.

Kata Kunci: Puzzlemaker, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar,,

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu aspek kunci dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan adalah tindakan yang dilakukan oleh individu dengan maksud untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada calon generasi penerus bangsa. Tujuan utama pendidikan adalah menciptakan lulusan yang memiliki kualitas dan kemampuan yang baik untuk menghadapi tuntutan masyarakat dan memajukan bangsa (Isma et al. 2023). Pada hakikatnya manusia juga tidak dapat dipisahkan dari Pendidikan (Fika and Zohriah 2024). Pendidikan memiliki dampak yang mendalam bagi perkembangan individu, baik secara intelektual maupun sosial.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan

dorongan didalam dirinya berupa keinginan dan kebutuhan peserta didik untuk datang ke sekolah, mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas, mengulang pelajaran dan membaca buku referensi tanpa dorongan orang lain atau dari luar. Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak mungkin melakukan aktifitas belajar.

Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajar jika ada motivasi dari dirinya sendiri untuk belajar, sehingga peserta didik mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut perlu untuk dipelajari. Tinggi rendah motivasi belajar dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan peserta didik pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang, dalam mengerjakan tugas dan reaksi yang ditunjukkan pada peserta didik terhadap stimulus yang diberikan guru. Motivasi belajar merupakan

sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Rahman 2021). Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Media pembelajaran adalah bagian penting dari sistem pembelajaran. Tanpa media, proses komunikasi akan kurang efektif dan proses pembelajaran akan berlangsung secara kurang optimal. Interaksi seorang guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Namun, seorang guru sangat membutuhkan media untuk melakukan interaksi tersebut (Fadilah et al. 2023).

Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan contohnya adalah media pembelajaran puzzlemaker, Puzzlemaker berasal dari dua kata yaitu puzzle dan maker. Puzzle berarti sebuah permainan teka-teki silang yang terdiri atas kepingan-kepingan dari sebuah gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi (Maufidhoh and Maghfirah 2023). Sedangkan maker berarti pembuat. Puzzlemaker adalah

sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat puzzle atau teka-teki sendiri dari berbagai gambar atau teks yang mereka pilih.

Berdasarkan observasi awal di SDN Lontar 3, kurangnya motivasi belajar siswa terutama dalam pembelajaran PKN. Beberapa siswa hanya menghafal tanpa benar-benar memahami filosofi yang terkandung di dalamnya. Kurangnya interaksi aktif dalam proses pembelajaran juga menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam mendiskusikan materi dan berbagi pemahaman dengan teman sebaya.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti memilih judul "Analisis Media Pembelajaran Puzzlemaker terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas 4 SD" karena didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi yang dianggap abstrak dan kurang menarik, seperti Indonesiaku Kaya Budaya. Materi ini sering kali sulit dipahami siswa SD karena bersifat konseptual dan jauh dari pengalaman sehari-hari mereka. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif seperti Puzzlemaker diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pemahaman melalui aktivitas yang bersifat interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena pendekatan ini menggunakan data dan informasi dalam bentuk narasi dan deskripsi untuk memahami deskripsi dan deskripsi informan.

Lokasi penelitian yang dilaksanakan di SDN Lontar 3. Alasan peneliti memilih tempat tersebut adalah untuk mendorong siswa untuk memecahkan masalah dengan menggunakan media Puzzlemaker dalam pembelajaran IPS.

Instrumen penelitian digunakan untuk mendukung langkah-langkah operasional penelitian terutama berkaitan dengan teknik pengumpulan data menggunakan 3 teknik pengumpulan data yakni (Observasi, Wawancara dan Dokumentasi). Lalu di lakukan analisis menggunakan 3 tahapayan yaitu reduksi data, display data dan verifikasi data

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Media Pembelajaran Puzzlemaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Dikelas 4 SDN Lontar 3

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, ditemukan bahwa penerapan media pembelajaran Puzzlemaker mampu memberikan perubahan yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Lontar 3. Antusiasme siswa terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam menyelesaikan tugas, berdiskusi bersama teman, hingga meminta guru untuk kembali menggunakan media ini pada pembelajaran berikutnya.

Temuan ini menunjukkan bahwa Puzzlemaker berhasil membangkitkan motivasi intrinsik siswa, yaitu dorongan untuk belajar karena rasa senang dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rismayanti et al. 2023) mengemukakan bahwa motivasi intrinsik adalah motif- motif yang menjadi aktif atau berfungsinya

sehingga tidak perlu rangsangan dari luar, karena dari dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan Puzzlemaker menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Siswa terlibat secara aktif dalam diskusi, menjawab pertanyaan, serta saling membantu menyelesaikan teka-teki yang berkaitan dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Guru menyatakan bahwa siswa tampak lebih bersemangat dan belajar tanpa perlu disuruh. Lebih lanjut, penggunaan media berbasis permainan seperti Puzzlemaker juga sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret (Piaget). Piaget membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring penambahan usia (Nainggolan and Daeli 2021), Tahap operasional konkret (concrete operational stage), yang berlangsung kira-kira dari usia 7 hingga 11 tahun, merupakan tahap

ketiga Piaget. Pada tahap ini anak-anak dapat melakukan operasi, dan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif sejauh pemikiran dapat diterapkan ke dalam contoh-contoh yang spesifik atau konkret. Misalnya, pemikir operasional konkret tidak dapat membayangkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu persamaan aljabar, yang terlalu abstrak untuk dipikirkan pada tahap perkembangan ini. Jadi mereka lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas langsung dan menyenangkan, seperti permainan teka-teki. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Puzzlemaker berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif, dinamis, dan mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

2. Penggunaan Media Pembelajaran Puzzlemaker Dapat Mendorong Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Di Kelas IV SDN Lontar 3

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Lontar 3, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran Puzzlemaker mampu

memberikan kontribusi nyata terhadap mendorong motivasi belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Guru menyatakan bahwa siswa tampak lebih antusias, aktif, dan terlibat saat pembelajaran menggunakan media tersebut. Hal ini terlihat dari semangat siswa dalam menyelesaikan teka-teki yang berkaitan dengan budaya daerah, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Hasil observasi mendukung pernyataan guru. Seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, berdiskusi, menjawab soal evaluasi, dan menyelesaikan tugas dengan mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa media Puzzlemaker tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, seperti rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Temuan ini selaras dengan pendapat yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin

kelangsungan kegiatan belajar tersebut. (Supriani, Ulfah, and Arifudin 2020) Penggunaan media Puzzlemaker secara tidak langsung merangsang motivasi tersebut dengan menghadirkan tantangan dan rasa penasaran dalam kegiatan belajar, misalnya melalui teka-teki silang atau pencarian kata yang berkaitan langsung dengan materi budaya Indonesia.

Lebih lanjut, (Rahmiati and Azis 2023) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat tumbuh melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Media seperti Puzzlemaker membuat materi pelajaran terasa lebih ringan dan menyenangkan bagi siswa. Tantangan yang dihadirkan melalui teka teki juga sesuai dengan fungsi motivasi sebagai pendorong dan pengarah tingkah laku belajar siswa. Ketika siswa merasa bahwa mereka mampu menyelesaikan teka-teki tersebut, hal ini membangun rasa percaya diri dan kepuasan yang akhirnya memperkuat motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut.

Dalam konteks ini, Puzzlemaker juga berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendorong siswa

tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan (Fitriana 2014), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa, terutama jika dirancang dengan elemen yang menantang dan menyenangkan. Media seperti ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengaktifkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Puzzlemaker dalam pembelajaran IPS berhasil mendorong motivasi belajar siswa melalui pendekatan visual, tantangan edukatif, dan aktivitas kolaboratif yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif seperti Puzzlemaker efektif diterapkan dalam pembelajaran tematik, khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Penerapan Media Pembelajaran Puzzlemaker terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV SDN Lontar 3”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan Media Pembelajaran Puzzlemaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Dikelas 4 SDN Lontar 3. Penerapan media pembelajaran Puzzlemaker terbukti mampu mendorong motivasi belajar siswa kelas IV SDN Lontar 3. Hal ini ditunjukkan oleh tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan mereka dalam menyelesaikan tugas, berdiskusi dengan teman, serta keinginan untuk menggunakan media tersebut kembali dalam pembelajaran selanjutnya. Penggunaan media ini mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang menarik, menyenangkan, dan menantang. Selain itu,

Puzzlemaker menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat aktif secara mandiri maupun kolaboratif dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Sardiman dan juga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar menurut Piaget.

2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran Puzzlemaker dapat mendorong motivasi belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SDN Lontar
3. Penggunaan media pembelajaran Puzzlemaker terbukti mampu mendorong motivasi belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SDN Lontar
3. Hal ini terlihat dari mendorong antusiasme siswa, partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta semangat dalam menyelesaikan tugas baik secara individu maupun kelompok. Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap bentuk pembelajaran yang interaktif, merasa tertantang dalam

menyelesaikan teka-teki, serta menunjukkan rasa percaya diri dan kemandirian dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):1–17.
- Fika, Nurul, and Anis Zohriah. 2024. "Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Lembaga Pendidikan." *Jambura Journal of Educational Management* 5(1):248–57.
- Fitriana, Rahayu. 2014. "TANGGUNG JAWAB PEMERINTAH TERHADAP HAK-HAK FAKIR MISKIN DI INDONESIA BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 13 TAHUN 2011." *Procedia Manufacturing* 1(22 Jan):1–17.
- Isma, Andika, Adi Isma, Aswan Isma, and Ardian Isma. 2023. "Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Terapan* 01(September):11–28. doi: 10.61255/jupiter.v1i3.153.
- Maufidhoh, Imroatul, and Ismil Maghfirah. 2023. "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE MELALUI MEDIA PUZZLE MAKER PADA SISWA SEKOLAH DASAR." *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar IMPLEMENTASI* 1.
- Nainggolan, Alon Mandimpu, and Adventrianis Daeli. 2021.

- “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran.” *Journal of Psychology “Humanlight”* 2(1):31–47. doi: 10.51667/jph.v2i1.554.
- Rahman, Sunarti. 2021. “PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR.” *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat* 05(November):298.
- Rahmiati, and Fatimah Azis. 2023. “Peranan Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMPN 3 Kepulauan Selayar.” *Innovative: Ournal Of Social Science Research* 3(3):6007–18.
- Rismayanti, Rena, Muhammad Aththar Rayhan, Qois Khairullah El Adzim, and Lu’lu Alikadhiya Fatihah. 2023. “Pengaruh Motivasi Instrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.” *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 2(2):251–61. doi: 10.47233/jpst.v2i2.742.
- Supriani, Yuli, Ulfah, and Opan Arifudin. 2020. “Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 1(1).