

METODE PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENDORONG KEAKTIFAN SISWA DI KELAS

Mega Irma Wati¹, Kutratal Yuyun², Fadil³, Anang Sumarno⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Sumenep, Indonesia

1megairmawati17@gmail.com, 2Kutratalyuyun07@gmail.com,

3fadhilgranero99@gmail.com, 4anangsumarno695@gmail.com

ABSTRACT

Active learning is an approach that places students at the center of the learning process through direct involvement in various activities. The teacher acts as a facilitator who builds effective communication so that the class atmosphere becomes interactive and encourages students to be more active. Student activity makes an important contribution to understanding the material and improving learning outcomes. Game methods, especially puzzles, are strategies that support the implementation of active learning. Puzzles make the learning process more interesting while training students' critical thinking, concentration, creativity and collaboration skills. Challenges in puzzles increase motivation and encourage student participation in learning activities. Based on studies conducted, the use of puzzles has proven to be effective in increasing the activity, motivation and learning outcomes of elementary school students. In this way, puzzles can be used as an innovative learning medium that is able to create an interactive and fun learning atmosphere.

Keywords: Active Learning, Puzzles, Student Activity

ABSTRAK

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar melalui keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas. Guru berperan sebagai fasilitator yang membangun komunikasi efektif agar suasana kelas menjadi interaktif dan mendorong siswa untuk lebih aktif. Keaktifan siswa berkontribusi penting terhadap pemahaman materi serta peningkatan hasil belajar. Metode permainan, khususnya puzzle, menjadi strategi yang mendukung penerapan pembelajaran aktif. Puzzle membuat proses belajar lebih menarik sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, kreativitas, dan kerja sama siswa. Tantangan dalam puzzle meningkatkan motivasi serta mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kajian yang dilakukan, penggunaan puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, puzzle dapat dijadikan media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pembelajaran Aktif, Puzzle, Keaktifan Siswa

A. Pendahuluan

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan, macam aktifitas siswa dalam proses pembelajaran terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama adalah aktifitas fisik dan yang kedua adalah aktifitas psikis. Aktifitas fisik adalah gerakan yang dilakukan siswa melalui gerakan anggota badan, gerakan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja yang dilakukan oleh siswa di dalam kelas. Siswa sedang melakukan aktifitas psikis jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran, berkualitas apabila seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama setiap siswa adalah belajar (Gustiansyah et al., 2020).

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar

mengacu pada kegiatan siswa dan mengajar mengacu pada kegiatan guru. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Mereka selalu tertarik untuk meneliti dan mengembangkan ilmunya. Namun dalam praktiknya, pengalaman belajar siswa tampaknya tidak terlalu mendorong pembelajaran aktif, siswa cenderung memiliki otonomi yang kurang dalam belajar, yang dapat menyebabkan gangguan mental pasca pendidikan dan kebiasaan belajar yang buruk. Misalnya, belajar ketika anda sedang tidak enak badan, belajar hanya pada saat akan ujian, membolos, dan menyontek (Tuerah et al., 2023).

Kemampuan dan keterampilan guru menjadi kunci utama dalam pembelajaran multimedia ini. Pembelajaran multimedia ini, menuntut guru lebih menguasai teknologi. Misalnya, saat ini guru bisa menggunakan laptop yang di

dalamnya telah terangkai komponen-komponen berbasis multimedia. Ada visualisasi gambar, audio, video, wireless program, serta software lain yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Namun, jika guru tidak bisa mengoperasionalkan kecanggihan teknologi ini pasti sulit mewujudkan pembelajaran berbasis multimedia. Sehingga perlu adanya pelatihan bagi para guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Di sinilah kami memberikan pelatihan kepada para guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik, yaitu salah satunya dengan membuat media pembelajaran interaktif dengan *lectora inspire* (Hidayah, 2025).

Dalam konteks kelas, dapat diterapkan dalam berbagai cara. Misalnya, guru dapat menggunakan sistem poin atau level yang memberikan penghargaan kepada siswa yang mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Guru juga dapat merancang permainan pendidikan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis

digital juga terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena memungkinkan siswa terlibat secara langsung, belajar mandiri, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Manahim et al., 2024). Selain itu, teknologi digital dan platform pembelajaran online juga memungkinkan penggunaan gamifikasi, seperti leaderboard, penghargaan virtual, dan sistem penghargaan lainnya. Puzzle merupakan media yang berbentuk potongan-potongan gambar yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, sehingga dapat menstimulus perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak selama proses pembelajaran. Bermain puzzle akan melatih anak berpikir kritis dengan cara yang asik. Mainan berupa gambar terbagi dalam potongan-potongan yang beraneka bentuk, bahan, dan ukuran, dari tingkat yang mudah sampai ke tingkat lebih rumit, adapun gambarnya bermacam-macam seperti kartun, mobil, buah-buahan dan sebagainya. Secara tidak langsung anak akan diminta memecahkan sebuah masalah. Masalahnya adalah menggabungkan potongan-potongan sehingga

terbentuk sebuah gambar utuh. Puzzle adalah permainan yang dianjurkan untuk tumbuh kembang anak karena mampu merangsang perkembangan otak, khususnya otak kanan dan otak kiri. Permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Permainan puzzle ini mengandalkan insting atau kecerdasan. Permainan dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna. Permainan puzzle merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah. 5 manfaat bermain puzzle sebagai berikut: melatih dan membantu keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motoric halus, meningkatkan keterampilan social, merangsang perkembangan kreativitas, meningkatkan perkembangan moral.

Beberapa penelitian terbaru mendukung efektivitas penggunaan media puzzle, media puzzle juga memungkinkan pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) tersaji secara konkret dan kontekstual, sesuai dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Studi yang dilakukan oleh menunjukkan bahwa penggunaan Fun Puzzle pada mata pelajaran PPKn secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, integrasi media puzzle dalam model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui kolaborasi dan pemecahan masalah mendalam(Susanto Aris, 2025).

Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih mendalam untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media puzzle sebagai strategi pembelajaran yang kontekstual dan komprehensif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini penting untuk memperkuat fondasi praktik pendidikan yang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di era digital. Selain penelitian pada jenjang SD, efektivitas media puzzle juga telah diuji pada

jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dengan demikian, berbagai temuan-temuan tersebut menunjukkan konsistensi bahwa media puzzle, baik yang bersifat visual, digital, maupun berbasis kata, memiliki potensi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menantang, dan mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis di berbagai jenjang pendidikan (Laia, 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan memahami suatu fenomena atau konteks tertentu melalui pendekatan deskriptif dan interpretatif. Fokus penelitian ini terletak pada upaya menggali makna, persepsi, serta konteks yang dialami partisipan dalam situasi yang diteliti. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang mengutamakan pengukuran dan analisis data berbentuk angka, penelitian kualitatif lebih menekankan pemahaman terhadap konsep, proses, dan dinamika sosial yang terjadi. Data kualitatif dapat dipahami sebagai data yang menjelaskan karakter atau ciri suatu fenomena. Data jenis ini memiliki sifat yang bisa diamati dan dicatat, namun tidak

berbentuk angka. Oleh karena itu, pengumpulan data kualitatif biasanya dilakukan melalui wawancara, observasi, focus group, dan teknik serupa. Dalam beberapa kasus, data kualitatif yang muncul dalam statistik disebut sebagai data kategorikal, yaitu data yang disusun berdasarkan kategori tertentu sesuai dengan sifat atau atribut suatu objek (Bahiyyah & Gumiandari, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pembelajaran aktif (Active Learning)

A. Pengertian dan ciri-ciri pembelajaran aktif

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan pendidikan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui berbagai cara, seperti membaca, mendengar, melihat, berdiskusi, atau praktik langsung. Kegiatan belajar mengajar sangat penting untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

Pembelajaran yang seringkali berfokus pada guru dan materi yang disampaikan secara satu arah, seringkali tidak efektif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Siswa cenderung menjadi pasif dan kurang bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu adanya pembelajaran aktif dengan melibatkan siswa dimana proses pembelajaran berfokus kepada siswa (Fitriyani, 2020). Pembelajaran aktif melibatkan langsung siswa melalui berbagai aktivitas, seperti diskusi, kolaborasi kelompok, tugas individu, serta penyelesaian masala. Keterlibatan ini mendorong siswa untuk lebih berinteraksi dengan materi pelajaran serta memperdalam pemahaman mereka. Dengan pendekatan ini, siswa memiliki kesempatan untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan memecahkan masalah. Mereka juga belajar menjalin kerja sama, berkomunikasi secara efektif, dan mengembangkan kemampuan sosial. Karena bersifat menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran aktif mampu

meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Pembelajaran berasal dari kata ajar yang memiliki arti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Sedangkan pembelajaran sendiri memiliki arti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran aktif mengarah pada pendekatan yang berbeda – beda kepada individu yang berbeda pula. Ini mencakup terhadap keberagaman diantara siswa, mengingat bahwa setiap siswa memiliki keunikan sendiri. Karena itu, terdapat beragam definisi tentang pembelajaran aktif. Beberapa ahli telah mengemukakan definisi mengenai pembelajaran aktif. menyatakan bahwa pembelajaran aktif secara sederhana mencakup semua aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selain hanya mendengarkan ceramah guru secara pasif. Menurut Joint Report, pembelajaran melibatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun makna dari materi yang dipelajari, bukan sekadar menerima informasi begitu saja. Peserta didik tidak akan memperoleh banyak pengetahuan hanya dengan duduk di kelas dan mendengarkan guru; mereka perlu

mengekspresikan apa yang telah mereka pelajari melalui tulisan, mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari(Mata et al., 2021).

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses yang dirancang untuk mendorong siswa agar dapat belajar (make student learn). Proses ini bertujuan untuk mendukung terciptanya pengalaman belajar melalui pengaturan lingkungan, perancangan kegiatan, dan penyediaan pengalaman yang memungkinkan siswa untuk mengalami, menjalani, dan melakukannya secara langsung. Melalui proses tersebut, siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan. Dalam hal ini, siswa menjadi subjek aktif dalam kegiatan belajar, baik secara fisik maupun mental (Putri et al., 2025). Berdasarkan definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah pendekatan dimana siswa diberi kesempatan untuk secara aktif membangun konsep dan makna melalui beragam kegiatan. Pendekatan ini didasarkan pada asumsi bahwa belajar adalah proses aktif secara alami dan bahwa

setiap individu memiliki gaya belajar yang unik. Ada beberapa ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- a. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
 - b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam Pelajaran.
 - c. Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
 - d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi, Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
 - e. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.
- B. Peran guru dan siswa dalam pembelajaran aktif

Hubungan yang signifikan antara gaya komunikasi guru dan motivasi belajar siswa. Dalam studinya, siswa yang menganggap gurunya komunikatif, tidak kaku, serta mampu membangun suasana santai dan menyenangkan, cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Komunikasi yang positif membuat siswa merasa dilibatkan, dan ini memberikan dampak langsung terhadap meningkatnya perhatian dan konsentrasi mereka selama proses belajar berlangsung. Salah satu strategi yang terbukti efektif adalah penggunaan komunikasi dua arah. Pendekatan ini memberikan ruang kepada siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memberikan respon, menyampaikan pertanyaan, serta berdiskusi secara aktif. Guru yang terbiasa melibatkan siswa dalam dialog, baik secara individu maupun kelompok, akan membentuk kebiasaan belajar yang lebih partisipatif. Komunikasi dua arah juga membantu guru dalam memahami kebutuhan belajar siswa secara lebih mendalam, sehingga materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih relevan dan kontekstual. Selain itu, penting bagi guru untuk memperhatikan aspek

non-verbal dalam komunikasi. Bahasa tubuh, intonasi suara, ekspresi wajah, dan kontak mata yang digunakan guru dapat memberi pengaruh besar terhadap perasaan siswa saat berada di kelas. Guru yang menatap siswa dengan hangat saat menjelaskan, tersenyum ketika mendengar pendapat mereka, serta menunjukkan ekspresi antusias terhadap diskusi kelas, akan memberikan sinyal emosional yang positif bagi siswa. Respons semacam ini menciptakan suasana psikologis yang mendukung keterlibatan belajar(No et al., 2024).

Tindakan-tindakan kecil ini memiliki dampak psikologis yang besar karena membuat siswa merasa dihargai sebagai individu. Ketika siswa merasa dilihat dan dikenali oleh guru, mereka cenderung menunjukkan respons yang lebih positif terhadap pelajaran. Komunikasi yang baik tidak hanya terbatas pada saat pembelajaran berlangsung, tetapi juga pada saat-saat transisi, seperti sebelum dan sesudah kelas, atau ketika guru memberikan umpan balik terhadap tugas siswa. Memberikan komentar yang membangun, saran yang jelas, dan motivasi yang berkelanjutan merupakan bagian dari komunikasi yang menguatkan

keterlibatan. Siswa yang menerima umpan balik yang personal dan suportif akan lebih terdorong untuk memperbaiki diri dan merasa terhubung dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Strategi komunikasi guru memiliki dampak yang besar terhadap atmosfer kelas dan keterlibatan siswa. Kelas yang dikelola dengan komunikasi yang terbuka, hangat, dan terstruktur akan memberikan rasa aman dan nyaman bagi siswa untuk berekspresi dan mengambil bagian dalam setiap aktivitas pembelajaran. Peran guru dalam hal ini bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator interaksi yang mendukung tumbuhnya rasa percaya diri, keberanian, dan rasa memiliki terhadap proses belajar. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa, kualitas pembelajaran di kelas pun akan membaik. Guru dapat lebih mudah mengetahui kebutuhan masing-masing siswa, menyesuaikan metode pengajaran, dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Oleh karena itu, upaya untuk memperkuat strategi komunikasi dalam pengajaran perlu terus dikembangkan melalui pelatihan

profesional, refleksi diri, dan evaluasi berkelanjutan.

C. Hubungan keaktifan dengan hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Menurut (Wahid et al., 2024) hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang siswa berdasarkan mata pelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Keaktifan bertanya adalah kegiatan yang terpenting, karena belajar tanpa bertanya tidak mungkin siswa dapat memahami pelajaran yang diajarkan guru, fungsi dari keaktifan adalah suatu alat yang ada pada diri manusia yaitu keberanian. Belajar yang aktif mampu meningkatkan dan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Ketika siswa pasif, maka siswa hanya akan menerima informasi guru tanpa memahami dari isi materi dan cenderung lebih mudah melupakannya. Keaktifan siswa merupakan indikator keberhasilan pembelajaran, jika siswa belajar

dengan aktif maka pengetahuan dan hasil belajar juga baik.

2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran

A. Pengertian keaktifan belajar

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah daya jiwanya bekerja sebanyakbanyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan

Untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri. Dan hasil hasil yang diperoleh. keaktifan siswa pada saat belajar, akan tampak pada kegiatan berbuat sesuatu untuk memahami materi pembelajaran. Keaktifan belajar siswa tidak lepas dari paradigma pembelajaran yang diciptakan oleh guru (Susilowati,D. et.,al 2023).

Keaktifan belajar siswa tentunya akan mudah dicapai apabila pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka. Keaktifan belajar siswa merupakan kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung selama proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran daring (dalam jaringan) tentunya harus mencakup beberapa indikator seperti berikut: 1) siswa ikut serta dalam melaksanakan tugas, 2) aktif mengajukan pertanyaan apabila tidak dimengerti baik bertanya kepada guru maupun teman, 3) ikut melaksanakan diskusi, 4) ikut serta dalam pemecahan suatu permasalahan yang sedang dibahas dalam suatu materi tertentu, 5) ikut serta mencari informasi untuk memecahkan permasalahan yang sedang dibahas

dalam suatu materi tertentu, 6) siswa mampu menilai dirinya sendiri atas hasil yang telah diperolehnya, seperti misalnya melaksanakan tugas dengan materi pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dari ke enam indikator tersebut, diharapkan keaktifan belajar siswa melalui pembelajaran daring dapat diperoleh siswa dengan baik (Syifa Tiara N., 2020).

B. Faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa

Belajar sebagai fase perubahan tingkah laku suatu individu yang mampu mempertimbangkan suatu kejadian, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan untuk mempersiapkan diri sebagai generasi penerus bangsa yang berkualitas. Proses pendidikan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi ketekunan siswa belajar yaitu faktor fisiologis berupa keadaan fisik (panca indra), faktor psikologis berupa perhatian, tanggapan, serta ingatan menjadi pendukung keaktifan siswa dalam belajar. Sedangkan keadaan fisik menjadi faktor penghambat keaktifan siswa dalam belajar. Faktor-faktor

eksternal yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik adalah faktor nonsosial yaitu tempat dan fasilitas serta faktor sosial yaitu guru dan teman sebaya. Tempat, fasilitas, dan guru menjadi faktor pendukung keaktifan belajar peserta didik. Sedangkan teman sebaya menjadi faktor yang dapat menganggu keaktifan belajar peserta didik (Rachim, M.R & Qomario, Q. 2024).

Terkait kegiatan belajar, siswa ikut serta dalam kegiatan pembelajaran, belajar menjadi kewajiban siswa agar mencapai keberhasilan. Adapun faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar siswa. Faktor tersebut dapat muncul dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa. Faktor internal yang mempengaruhi belajar siswa adalah kesehatan, motivasi, dan cara belajar. Kesehatan fisik dan mendalam mempengaruhi kapasitas untuk belajar. Jika seseorang umumnya mengalami gangguan kesehatan, sakit kepala, demam, pilek, batuk, dan sebagainya, dapat menyebabkan kurangnya energi untuk belajar. Demikian pula, jika kesehatan mental (kesehatan psikologis) yang kurang baik, misalnya menghadapi masalah

mental, perasaan frustrasi karena pertengkaran dengan sahabat, wali, atau karena alasan itu. alasan yang berbeda, hal ini dapat menghambat semangat belajar. Jadi bisa dikatakan bahwa kesehatan adalah faktor yang penting mempengaruhi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Abrori et al., 2023).

Faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar siswa dapat muncul dari keluarga, lingkungan dan masyarakat. Jumlah siswa di kelas juga mempengaruhi kegiatan belajar siswa, jika jumlah siswa per kelas terlalu banyak (50-60 orang), dapat membuat kelas menjadi kurang tenang, hubungan antara guru dan siswa kurang terjalin, siswa menjadi kurang tertarik pada pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Pelajaran menjadi tidak efektif. Menjelaskan faktor eksternal lainnya adalah masyarakat. Jika di sekitar tempat tinggal Anda, daerah tersebut terdiri dari orang-orang terpelajar, terutama anak-anak mereka yang berpendidikan rata-rata dan tergolong orang yang moral, hal ini akan mendorong anak-anak untuk lebih giat dalam belajar. Demikian juga teman sebaya yang disekitarnya akan ikut

berdampak. Teman yang cerdas dan rajin berkonsentrasi akan mempengaruhi siswa mengikuti temannya untuk belajar, begitupun sebaliknya, apabila teman-teman mereka malas belajar siswa dapat terpengaruh mengikuti kecendrungan malas belajar.

C. Indikator keakrifan dalam kegiatan belajar mengajar

Keaktifan belajar siswa tentunya akan mudah dicapai apabila pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka. Keaktifan belajar siswa merupakan kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung selama proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran daring (dalam jaringan) tentunya harus mencakup beberapa indikator seperti berikut (Rahmadani, 2023):

- 1) siswa ikut serta dalam melaksanakan tugas,
- 2) aktif mengajukan pertanyaan apabila tidak dimengerti baik bertanya kepada guru maupun teman,
- 3) ikut melaksanakan diskusi,
- 4) ikut serta dalam pemecahan suatu permasalahan yang sedang dibahas dalam suatu materi tertentu,
- 5) ikut serta mencari informasi untuk memecahkan permasalahan

Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran daring tidak hanya berhenti pada kemampuan mereka untuk mencari informasi dalam menyelesaikan masalah, tetapi juga mencakup bagaimana mereka mengelola waktu dan tugas secara mandiri. Pembelajaran daring menuntut siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya karena pengawasan guru tidak seintensif pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, kemampuan mengatur waktu, menyusun jadwal belajar, serta menyelesaikan tugas tepat waktu menjadi bagian penting dalam mengukur keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran secara online.

3. Metode Permainan dalam Pembelajaran

A. Pengertian Metode Permainan Edukatif

Metode permainan membuat siswa merasa lebih senang saat belajar. Ketika siswa merasa senang, minat mereka terhadap pembelajaran juga meningkat. Metode permainan dianggap efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif, termasuk prestasi belajar (Prasetyaningtyas & Semin, 2020). Permainan edukatif sendiri merupakan pendekatan

pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas bermain sebagai cara untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, permainan tidak hanya dipahami sebagai hiburan, tetapi sebagai strategi yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Permainan edukatif dirancang berdasarkan tujuan, materi, langkah pelaksanaan, serta hasil belajar yang ingin dicapai, sehingga permainan bukan kegiatan spontan, melainkan aktivitas yang terstruktur dan memiliki nilai pembelajaran. Permainan edukatif juga dapat mengembangkan berbagai aspek kecerdasan siswa. Melalui permainan, kemampuan berbahasa, kemampuan berpikir, serta keterampilan sosial siswa dapat meningkat. Siswa belajar berinteraksi dengan teman maupun orang-orang di sekitarnya ketika terlibat dalam permainan (Indrawan & Mando, 2024).

Para ahli juga menjelaskan bahwa permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif karena siswa terlibat lebih aktif daripada ketika mengikuti metode ceramah yang cenderung pasif. Aktivitas bermain membuat siswa lebih terlibat secara emosional

dalam pembelajaran. Selain itu, permainan edukatif dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, baik yang sifatnya konkret maupun abstrak. Permainan ini juga bersifat interdisipliner karena dapat memadukan unsur matematika, bahasa, seni, hingga sains dalam satu aktivitas. Hal tersebut membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih kaya. Dalam pandangan modern, permainan edukatif dipahami sebagai bentuk pembelajaran berbasis aktivitas (activity-based learning), di mana siswa menjadi pusat dari seluruh proses pembelajaran.

B. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan

Metode permainan memiliki sejumlah keunggulan, salah satunya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan, siswa cenderung lebih bersemangat dan antusias. Suasana belajar pun menjadi lebih menyenangkan sehingga mampu mengurangi kejemuhan, terutama pada materi yang dianggap sulit atau membosankan. Selain itu, permainan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan membantu meningkatkan

konsentrasi melalui unsur kompetisi atau tantangan. Metode ini juga fleksibel karena dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan dan kondisi kelas. Di sisi lain, metode permainan memiliki beberapa kekurangan. Prosesnya memerlukan waktu lebih banyak untuk perencanaan, penjelasan aturan, dan pelaksanaan. Suasana kelas juga berpotensi menjadi bising akibat tingginya antusiasme siswa. Permainan membutuhkan persiapan yang matang, dan tidak semua materi cocok disampaikan melalui metode ini. Beberapa siswa yang kurang percaya diri mungkin merasa tertekan dengan adanya kompetisi. Selain itu, terbatasnya fasilitas dan potensi risiko cedera pada permainan fisik perlu diperhatikan oleh guru (Masrohah et al., 2019).

Metode permainan juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Dalam proses bermain, siswa dituntut untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berkoordinasi dengan teman satu kelompok maupun lawan mainnya. Kondisi ini mendorong terciptanya hubungan sosial yang lebih positif dan dapat mengurangi rasa canggung atau pasif yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional.,

permainan tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa. Guru perlu memastikan bahwa permainan yang digunakan tidak hanya sekadar menghibur, tetapi benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Proses refleksi setelah permainan dapat membantu siswa memahami hubungan antara aktivitas yang dilakukan dengan materi yang dipelajari. Dengan evaluasi yang baik, guru dapat menentukan apakah permainan yang digunakan sudah tepat atau perlu dimodifikasi untuk pertemuan berikutnya (Fitri, 2024).

C. Peran Permainan dalam Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan

Permainan memiliki peran besar dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Dengan adanya permainan, siswa merasa tidak terbebani sehingga proses belajar berlangsung secara lebih alami. Pembelajaran yang menyenangkan sangat penting karena berpengaruh

pada kesiapan mental siswa; ketika mereka merasa senang, kemampuan otak untuk menerima dan mengolah informasi menjadi lebih optimal. Permainan juga berfungsi sebagai penghubung antara dunia anak dan dunia pembelajaran. Karena pada dasarnya anak senang bermain, permainan dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan materi. Melalui permainan, siswa memandang kegiatan belajar bukan sebagai kewajiban, tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan setiap siswa demi menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga penting bagi guru untuk memahami dan menghargai perbedaan tersebut. Dengan memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran, guru dapat membantu siswa menemukan gaya belajar yang paling efektif bagi mereka (Andini et al., 2024)

4. Permainan Puzzle sebagai Metode Pembelajaran

A. Pengertian Puzzle dan Jenis-Jenis Puzzle

Puzzle merupakan permainan konstruktif yang dilakukan dengan cara memasang atau mencocokkan kotak-kotak atau bangun tertentu hingga akhirnya membentuk suatu pola. Puzzle juga dapat dipahami sebagai permainan edukatif yang menuntut pemain untuk menyusun, memecahkan, atau menemukan bagian yang hilang dari sebuah gambar, bentuk, kata, atau angka. Kegiatan ini mendorong kemampuan berpikir logis sekaligus kreativitas. Dalam pembelajaran, puzzle digunakan sebagai media yang membantu siswa memahami konsep melalui aktivitas pemecahan masalah yang menarik. Puzzle melibatkan proses analisis karena siswa harus mengamati bagian-bagian kecil dan memahami keterkaitannya untuk menghasilkan bentuk yang utuh. Selain itu, puzzle juga dapat melatih kesabaran, karena siswa perlu mencoba berbagai kemungkinan sebelum menemukan potongan yang sesuai (Septiani,S.P.A, 2024).

Terdapat lima jenis puzzle, yaitu Spelling Puzzle, Jigsaw Puzzle, The Thing Puzzle, The Letter(s) Readiness Puzzle, dan Crossword Puzzle. Kelima jenis puzzle tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Spelling Puzzle

Jenis puzzle ini terdiri dari huruf-huruf acak yang harus disusun menjadi kosakata yang benar sesuai dengan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan.

2. The Thing Puzzle

Puzzle ini berupa deskripsi kalimat yang berkaitan dengan gambar benda. Tugas siswa adalah mencocokkan setiap deskripsi dengan gambar yang tersedia secara acak.

3. The Letter(s) Readiness Puzzle

Puzzle ini berupa gambar yang disertai huruf-huruf pembentuk nama gambar tersebut, namun huruf yang diberikan belum lengkap sehingga siswa perlu melengkapinya.

4. Jigsaw Puzzle

Pada puzzle ini terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab. Huruf pertama dari setiap jawaban kemudian dirangkai menjadi sebuah kata yang menjadi jawaban pada pertanyaan terakhir.

5. Crossword Puzzle

Puzzle ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya harus dimasukkan ke dalam kotak-kotak tertentu, baik secara vertikal maupun horizontal. Jenis ini lebih dikenal sebagai permainan teka-teki silang.

B. Hubungan Permainan Puzzle dengan Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Siswa

Permainan puzzle memiliki keterkaitan yang kuat dengan keaktifan siswa karena menuntut mereka terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah. Saat mengerjakan puzzle, siswa berusaha menemukan solusi secara mandiri, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif berpikir. Puzzle juga membuat siswa terlibat dalam berbagai aktivitas seperti mengamati detail, memilih dan mencocokkan potongan, serta mencoba berbagai kemungkinan. Semua proses tersebut menunjukkan adanya keterlibatan aktif dalam belajar(Shalwa, 2025). Penggunaan puzzle dalam pembelajaran berfungsi untuk melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, serta mengembangkan koordinasi mata dan tangan. Puzzle juga membantu melatih kemampuan logika, memperkuat daya ingat, dan mengenalkan siswa pada konsep hubungan antarbagian. Melalui gambar atau bentuk tertentu, puzzle dapat merangsang kemampuan berpikir kritis yang berkaitan dengan kerja otak kiri. Selain itu, imajinasi siswa dapat berkembang ketika

mereka menata dan menyusun berbagai unsur visual dalam materi pembelajaran. puzzle berperan penting dalam mengembangkan berbagai kemampuan kognitif siswa (Permadani et al., 2023).

Puzzle juga mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan tantangan yang menarik. Tantangan tersebut mendorong siswa untuk terus mencoba hingga berhasil. Ketika berhasil menyelesaikan puzzle, siswa merasakan kepuasan dan kebanggaan yang menjadi motivasi intrinsik untuk belajar lebih jauh. Puzzle juga menumbuhkan rasa ingin tahu; siswa terdorong untuk mengetahui bentuk atau jawaban akhir sehingga mereka termotivasi untuk menyelesaiannya. Dalam pembelajaran kelompok, puzzle membuat siswa lebih aktif berkomunikasi, berdiskusi, dan bekerja sama, sehingga aktivitas sosial mereka meningkat. Selain itu, puzzle dapat mengurangi kecemasan terhadap pelajaran karena suasana permainan membuat siswa lebih rileks dan berani berpartisipasi. Secara keseluruhan, puzzle berkontribusi dalam membentuk kebiasaan belajar yang aktif dan positif.

D. Kesimpulan

Pembelajaran aktif menekankan peran siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membangun komunikasi efektif dan menciptakan suasana kelas yang interaktif guna mendorong partisipasi siswa. Keaktifan siswa memiliki pengaruh besar terhadap pencapaian belajar karena siswa yang aktif cenderung lebih memahami materi, lebih percaya diri, dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

Penerapan metode permainan edukatif seperti puzzle, sangat membantu dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran aktif. Puzzle tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis, fokus, ketelitian, serta kreativitas siswa. Tantangan puzzle mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk mencoba hingga menemukan jawaban yang benar. Selain itu, penggunaan puzzle juga dapat meningkatkan kerja sama kelompok, sehingga keterampilan sosial mereka ikut berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Abrori, A. N., Sumadi, C. D., & Pos, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1 dengan baik , proses pembelajaran akan dialami sepanjang hayat seorang manusia dan berlaku perubahan secara fungsinya . Keaktifan dari proses pembelajaran yang dilakukan siswa dapat. 1(4).

Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan. 2298–2305.

Bahiyah, U., & Gumiandari, S. (2024).

Metode Penelitian. In General and Specific Research (Vol. 4, Issue 2). <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/744/784>

Fitri, A. (2024). Journal of Research Applications in. 3(c), 33–38.

Fitriyani. (2020). Jurnal Kependidikan: 6(2), 165–175.

Gustiansyah, K., Sholihah, N. M., & Sobri, W. (2020). Pentingnya Penyusunan RPP untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Mengajar di Kelas. 1.

Hidayah, N. (2025). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN BELAJAR. 1,

- 64–73.
<https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Indrawan, P. A., & Mando, B. M. (2024). Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak Pengaruh Metode Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak. 2(4).
- Laia, S. (2023). PENERAPAN MEDIA PUZZLE SEBAGAI METODE PEMAHAMAN KONSEP BANGUN DATAR SISWA KELAS III SDN. 320–328.
- Mata, P., Qur, P. A.-, & Hadi, A. N. (2021). Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam Vol . 10 / No . 01 , Februari 2021 Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis ... Analisis Implementasi Adab Berdialog 10(01), 149–162.
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan metode permainan bingo untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 11(2), 13–22.
- Manahim, B. N., Kuswandi, I., & Zainuddin, Z. (2024). Development Of Planet Education (Planetion) Learning Media Based On Adobe Flash CS6 In Class VI Science Learning Primary School. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 462–476.
- No, V., Wahyudi, M., Purnama, R. A., Atrinawati, L. H., & Gunawan, D. (2024). Jurnal MENTARI: Manajemen Pendidikan dan Teknologi Informasi Mengeksplorasi Dampak Teknologi Pembelajaran Aktif di Institusi Pendidikan Kejuruan Menengah. 2(2), 142–153.
- Permadani, R., Pahlawan, U., Tambusai, T., Kusuma, Y. Y., Pahlawan, U., Tambusai, T., Pahlawan, U., Tambusai, T., Alim, M. L., Pahlawan, U., Tambusai, T., Hardi, V. A., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 192 PEKANBARU. 10, 325–335.
- Prasetyaningtyas, S., & Semin, S. M. P. N. (2020). PENERAPAN METODE PERMAINAN KARTU KWARTET UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP N 1 SEMIN APPLICATION QUARTER-CARDS GAME OF METHODS TO IMPROVE LEARNING ACHIEVEMENT AND LEARNING ACTIVITIES IN CLASSIFICATION OF LIVING THINGS AT CLASS VII C SMP N 1 SEMIN. 5(1).
- Putri, T. D., Haq, Z., & Gusmaneli, G. (2025). Konsep Belajar dan

- Pembelajaran. 2.
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa dalam pendidikan modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594-605.
- Rahmadani, S. (2023). Analysis of factors affecting learning activities of elementary school students (qualitative descriptive research on fifth grade students of sd negeri 004 bangkinang kota). 2, 45–53.
- Shalwa, F. (2025). 1 2 3 4. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 411–430.
- Septiani, S. P. A. (2024). Peningkatan Minat Membaca Pemula dengan Menggunakan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 1 SDn 4 Rajabasa Lama (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran ipas. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186-196.
- Susanto Aris. (2025). 1 2 3 4. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(8), 6243–6258.
- Syifa Tiara N. (2020). Syifa Tiara Naziah. *Jurnal JPSD*, 7(2), 109–120.
- Tuerah, P. R., Mokoagow, R. R., Ansyu, S., & Mesra, R. (2023). Faktor-Faktor Yang Menghambat Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Timbukar Tahun Ajaran 2022 / 2023. 8(2), 412–417.
- Wahid, L., Rohman, M. Z., & Pahrudin, A. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah : Tantangan dan Peluang. 7, 211–218.