

**PENERAPAN MEDIA *PUZZLE* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
KELAS II SD ROUDLOTUT THOLIBIN**

Siti Nur Alfiah¹, Muh. Ngali Zainal Makmun²,Lutfi Fadilah³
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
^{1,2,3}Universitas Ma'arif Lampung
mbapia125@gmail.com

ABSTRACT

Low student interest in learning Pancasila Education is the main problem addressed in this study, which is caused by the lack of variation in learning media, resulting in monotonous instruction and limited student engagement. This study aims to improve students' learning interest through the implementation of educational puzzle media. The method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 16 second-grade elementary school students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and a learning interest questionnaire. The results showed an improvement in students' learning interest from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, classical completeness reached 25% with a low category, which then increased to 87.5% in Cycle II with a very good category. This improvement was indicated by increased student activeness, attention, and participation during the learning process. Therefore, the use of educational puzzle media is effective in improving students' learning interest in Pancasila Education.

Keywords: learning interest, educational puzzle media, Pancasila Education, elementary school students

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini, yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran puzzle edukasi. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas II SD. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, ketuntasan klasikal sebesar 25% dengan kategori rendah, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 87,5% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan ini ditunjukkan melalui keaktifan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media puzzle edukasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: minat belajar, media *puzzle* edukasi, Pendidikan Pancasila, siswa sekolah dasar .

A. Pendahuluan

Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui proses pembelajaran yang bermakna (Aulia et al. 2025). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan agar berpusat pada peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Budiono 2023). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif agar mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran adalah alat yang merujuk pada makna penengah, penghubung, atau sarana perantara yang berfungsi mengantarkan pesan dari pihak penyampai ke pihak penerima (Prasetyo 2020).

Minat belajar merupakan kecenderungan yang menetap dalam diri siswa untuk merasa senang, tertarik, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Jamaluddin 2016). Minat belajar berperan penting

karena menjadi faktor internal yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam proses belajar. Faktor internal yang tercermin melalui perasaan positif, fokus perhatian, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya minat belajar dapat berdampak pada kurangnya partisipasi, perhatian, dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar peserta didik (Nurrita 2018). Penggunaan media yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah

dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Mifroh 2020).

Media puzzle merupakan media visual dan manipulatif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui kegiatan menyusun bagian-bagian tertentu menjadi satu kesatuan yang utuh (Mawaddah 2025). Karakteristik media ini sejalan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung belajar melalui aktivitas langsung dan pengalaman konkret. Dengan demikian, penggunaan media puzzle berpotensi meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media puzzle edukatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Eunika Mandalong menemukan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Mandolang 2024). Dinda Fabella Mulyana Putri juga menyimpulkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan (Putri 2024). Selain itu, (R. Afriyani,, 2021 n.d.). menyatakan bahwa media puzzle edukatif berpengaruh positif

terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa . Temuan tersebut menunjukkan bahwa media puzzle relevan diterapkan dalam pembelajaran Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan awal, salah satu penyebab kurang maksimalnya minat belajar adalah terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kegiatan belajar mengajar di dominasi oleh metode ceramah yang menyebabkan siswa kurang aktif dan pembelajaran berlangsung monoton. Setelah dilakukan wawancara awal terhadap wali kelas II Sd Roubin Metro ditemukan bahwa tidak ada peningkatan maupun penurunan prestasi akademik secara signifikan dikarenakan kemampuan belajar siswa yang berbeda-beda. Analisis hasil belajar menunjukkan bahwa kesulitan utama siswa terletak pada pemahaman konseptual nilai-nilai Pancasila serta kemampuan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu media puzzle edukasi

diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran puzzle dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Dengan melibatkann siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

Naskah menggunakan bahasa Indonesia. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Arial (Microsoft Word) dengan ukuran 12 point pada kertas ukuran A4, dengan spasi 1,5, kemudian teks dibagi menjadi dua kolom, dengan batas kertas yaitu sebagai berikut : batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm.

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis, yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori.

Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

B.Kajian Teori

Media pembelajaran sebagai komponen penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Menurut (Tafonao 2018), media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran serta membantu peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan secara lebih bermakna. Kehadiran media tersebut memungkinkan pesan pembelajaran disajikan secara lebih jelas dan terarah sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih optimal.

Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Pemilihan media puzzle edukasi pada materi sila-sila Pancasila akan membuat peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Media puzzle edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar. Media ini bersifat visual dan manipulatif sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Menurut (Wulandari, Marpaung, and Sikumbang 2020), penggunaan media berbasis permainan seperti puzzle dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan demikian, media puzzle edukasi memiliki potensi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

Minat belajar merupakan faktor internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks

pendidikan, minat belajar mencerminkan kecenderungan peserta didik untuk merasa tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar. Menurut safari (Gustika et al. 2024), minat belajar ditandai dengan adanya perhatian, rasa senang, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tingginya minat belajar akan mendorong peserta didik untuk lebih fokus dan memiliki motivasi intrinsik dalam memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Materi yang bersifat abstrak menuntut adanya media pembelajaran yang mampu mengonkretkan konsep agar lebih mudah dipahami. Menurut (Sarigih2025), Sebagai media permainan edukatif, puzzle visual membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara bertahap sekaligus melatih ketelitian dalam mengambil tindakan selama proses pembelajaran. peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi

melalui pengalaman belajar yang bersifat konkret dan kontekstual. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis aktivitas sangat diperlukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

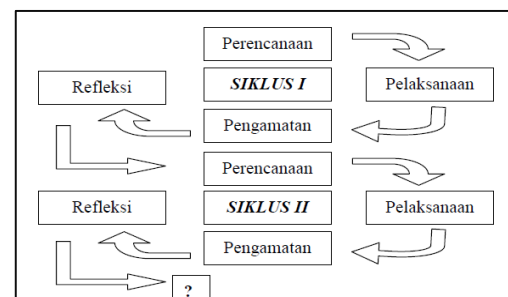
Berdasarkan kajian teoretis tersebut, penggunaan media puzzle edukasi dipandang sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, penerapan media puzzle edukasi diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam rangka meningkatkan minat belajar yang lebih optimal, PTK

jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (*classroom action reseach*) dapat dilaksanakan oleh guru secara mandiri maupun kolaboratif bagian dari usaha sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas (Fitria et al. 2019). PTK merupakan salah satu model penelitian yang dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran dengan empat Langkah, yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis dan Mc Tangart



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dalam bentuk observasi, wawancara, dokumentasi dan angket minat belajar. Observasi menjadi instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data karena proses pengamatan langsung merupakan instrument yang cocok untuk memantau kegiatan pembelajaran yang baik perilaku guru maupun siswa (Elan, Sumardi, and Juandi 2022). Wawancara dengan

guru dan siswa dilaksanakan pada awal penelitian untuk memperoleh gambaran tentang masalah yang terjadi dalam pembelajaran untuk mata pelajaran Pancasila. Angket dilaksanakan untuk menilai minat siswa setelah Tindakan dalam penelitian dilaksanakan.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Pra Siklus

Sebelum penelitian ini dilakukan di kelas II A Sd Al-qur'an Roudlotit Tholibin Metro diketahui data awal yang diperoleh dari penelitian semester ganjil, dari keseluruhan siswa 16 siswa dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 terdapat 6 siswa tuntas sedangkan 10 siswa belum tuntas KKM 70. Jika di persentasekan sekitar 38% siswa tuntas KKM sedangkan 62% siswa belum tuntas sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan, hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan

oleh guru. Kegiatan masih didominasi oleh media pembelajaran yang cenderung membuat kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajarannya. Maka dari itu perlu adanya solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II Sd Roubin Metro.

Siklus I

Siklus 1 dengan 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, Tindakan dan observasi. Pada, pelaksanaan siklus 1 peneliti sudah menerapkan media puzzle pada pembelajaran,

Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan Tindakan, peneliti berperan sebagai guru atau yang menerapkan Tindakan. Siklus I dilakukan dalam 1 pertemuan yang terjadi 3 bagian yakni kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan pembuka

Kegiatan awal dilakukan dengan mempersiapkan psikis dan mental siswa dengan mengucapkan salam, membaca do'a sebelum belajar, memeriksa kabar dan kehadiran siswa, memberikan ice breaking dan kata-kata motivasi untuk menumbuhkan

semangat belajar siswa, memantik pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.

b. Kegiatan inti

Guru menyampaikan materi materi kepada seluruh siswa, setelah itu penerapan media pembelajaran puzzle edukasi dapat dilakukan dengan membagi siswa secara acak menjadi kelompok, kemudian siswa melakukan media puzzle edukasi sesuai arahan guru, setelah itu guru Bersama siswa mendiskusikan hasil dari penerapan media puzzle edukasi dan diakhiri dengan siswa mengerjakan angket yang diberikan oleh guru.

Gambar 2. Kegiatan pembelajaran dengan media *puzzle* edukasi



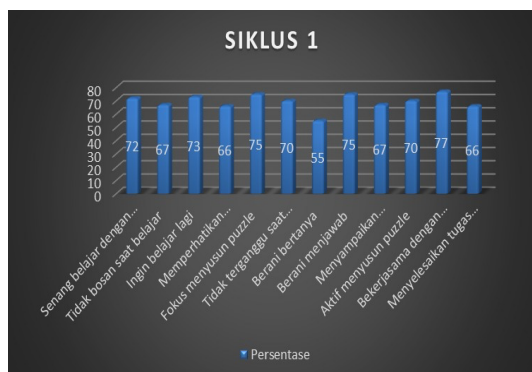
c. Penutup

Kegiatan ini dilakukan dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, kemudian mengapresiasi siswa karena sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan kemudian ditutup dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

Pengamatan

Setiap proses pembelajaran dilaksanakan dengan pengamatan yang tercatat dalam lembar observasi. Hasil rekapitulasi dan observasi tersebut dapat dilihat pada table 1. Berdasarkan table tersebut, terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *puzzle* edukasi sudah sesuai dengan indikator siswa, keseriusan siswa, keterlibatan siswa dalam belajar dan bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan, dan aspek psikomotorik dan indikator dalam kelompok, meskipun hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan kinaeja yang baik,, masih ada beberapa indikator yang perlu diperbaiki agar hasilnya lebih maksimal.

Gambar 3. Persentase Minat Belajar Siswa Siklus I



gambar 3 memperlihatkan bahwa minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dalam pertemuan meliputi sepuluh indikator soal, sehingga menghasilkan nilai rerata 69,4% untuk minat belajar yang dilaksanakan secara efektif.

Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I diakhiri dengan kegiatan refleksi terhadap seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan. Kelebihan yang terlihat pada siklus I adalah tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat antusias dalam mengerjakan tugas, maupun dalam menjalani pembelajaran dengan media puzzle edukasi. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Meskipun demikian, namun masih ada beberapa hal yang

perlu ditingkatkan. Salah satu kekurangan yang ditemukan pada siklus I adalah beberapa siswa yang belum terbiasa dengan media pembelajaran puzzle edukasi, sehingga pembelajaran dikelas masih kurang kondusif.

Siklus II perencanaan

Perencanaan Tindakan pada siklus II disusun berdasarkan evaluasi dari siklus I.

Pelaksanaan

Proses pelaksanaan siklus II mengikuti struktur yang serupa dengan siklus I, yaitu dimulai dengan kegiatan pembuka, dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan diakhiri dengan kegiatan penutup. Meskipun demikian, guru melakukan beberapa berdasarkan hasil refleksi siklus I. perbaikan tersebut meliputi guru memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai Langkah-langkah pembelajaran dengan media puzzle edukasi. Selain itu, dibagian penutup guru memberikan apresiasi kepada semua siswa yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dari siklus I hingga siklus II.

Gambar 4. Siswa mengerjakan angket Siklus II



Pengamatan

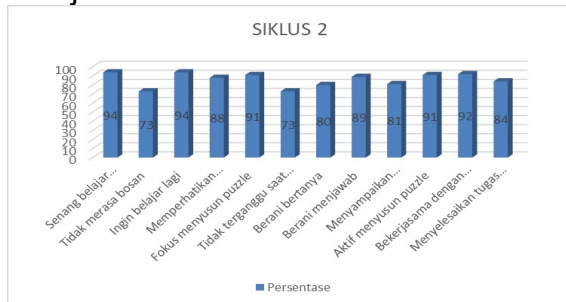
Hasil observasi pada siklus II dilihat pada gambar 4. Pada siklus ini, terjadi peningkatan yang signifikan pada indikator perasaan siswa, perhatian siswa, keaktifan siswa dan keterlibatan siswa dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dengan koordinasi dalam kelompok, interaksi terhadap siswa lain, kerjasama dalam diskusi kelompok. Berdasarkan pengamatan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup baik dari siklus I ke siklus II. Persentase nilai yang lebih tinggi pada siklus II menunjukkan adanya perkembangan yang positif dalam kualitas pembelajaran siswa. Hal ini menandakan bahwa Langkah-langkah perbaikan yang diterapkan pada siklus II berhasil meningkatkan minat belajar.

Minat belajar siswa telah diukur oleh peneliti menggunakan angket minat belajar dengan 12 butir pertanyaan dan diisi oleh siswa sendiri sesuai petunjuk dan tanpa paksaan dari peneliti sebelum pengisian dilakukan oleh siswa. Hasil dari angket pada siklus II pertemuan II skor rata-rata 85,41 dan persentase 87,5% dengan kriteria sangat baik. Untuk perhitungan dan model angket yang diterapkan dapat dilihat pada table diatas. Tujuan penggunaan angket adalah untuk mengidentifikasi minat, pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran khususnya saat menggunakan media *puzzle*.

Refleksi

Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dengan media *puzzle* edukasi, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terjadi karena siswa telah memahami Langkah-langkah penerapan media pembelajaran tersebut. Selain itu, tindakan pada siklus II berhasil memotivasi dan meningkatkan semangat siswa, yang berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Gambar 5. Persentase Minat Belajar Siswa Siklus II



Menurut minat belajar siklus II, 14 siswa berhasil dan tuntas dengan ketuntasan klasikal 87,5%, sedangkan

2 siswa belum tuntas. Selama siklus kedua, 14 siswa menerima nilai sangat bagus dan 2 siswa menerima nilai baik. Minat belajar tersebut dihentikan pada siklus II karena materi Sila-sila Pancasila menggunakan media *puzzle* sudah selesai dan hasil belajar siswa telah meningkat secara signifikan.

Tabel 1. Observasi aktivitas siswa siklus I Dan II

No	Minat Belajar Siswa	Skor Siklus I/ persentase	Skor Siklus II/ persentase
1	Menunjukkan ekspresi senang saat pembelajaran	72%	94%
2	Tidak mengeluh saat mengikuti pembelajaran	67%	73%
3	Siswa antusias dari awal sampai akhir	73%	94%
4	Siswa fokus pada penjelasan guru	66%	88%
5	Siswa memperhatikan medis puzzle	75%	91%
6	Siswa tidak mudah terdistraksi	70%	73%
7	Siswa bertanya	55%	80%
8	Siswa menjawab pertanyaan	75%	89%
9	Siswa berani mengemukakan pendapat	67%	81%
10	Siswa aktif dalam Menyusun puzzle	70%	91%
11	Siswa bekerjasama dalam kelompok	77%	92%
12	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu	66%	84%
Total Skor		833%	1030%

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Al-qu'an Roudlotut Tholibin dengan jumlah sampel sebanyak 16 siswa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer. Sumber data primer dalam

penelitian ini antaranya guru mata pelajaran Pancasila dan siswa di Sd Al-qur'an Roudlotut Tholibin Metro. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data observasi, wawancara dan dokumentasi.

Jelas bahwa terjadi perubahan minat belajar siswa pada siklus I dan kemudian siklus II. Pada siklus II, setelah guru membuat peningkatan pada penggunaan media *puzzle* edukasi ditingkatkan minat belajar mengalami peningkatan. Penggunaan

media *puzzle* menjadi salah satu faktor utama dalam peningkatan minat belajar. Hal lain yang pantas diangkat adalah temuan pada observasi sesuai dengan data yang dipaparkan oleh observasi.

Tabel 2. Perbandingan Siklus I Dan Siklus II

Siklus	Siswa Tuntas	Persentase
Siklus I	4 Siswa	25%
Siklus II	14 Siswa	87,5%

Terjadi peningkatan, $87,5\% - 25\% = 62,5\%$.

Perbandingan kedua data observasi siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa data siklus II menunjukkan hasil persentase yang lebih baik di semua aspek. Pada data siklus II, hasilnya, siswa menjadi lebih aktif dan menunjukkan minat belajar

yang baik pada tahap-tahap yang dilalui. Catatan tentang peningkatan minat belajar

siswa pada pembelajaran Pancasila dengan menggunakan *puzzle* dapat dilihat pada rekapitulasi berikut ini

Dengan demikian terjadi peningkatan minat belajar siswa sebesar 62,5% setelah penggunaan media *puzzle* edukasi. Terlihat bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap, mulai dari siklus I, hingga siklus II. Upaya yang dilakukan guru dalam penelitian ini antara lain mengoptimalkan penggunaan media *puzzle* serta

memperbaiki manajemen kelas selama proses pembelajaran. Media *puzzle* dirancang, dimodifikasi, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dampaknya, siswa menjadi lebih aktif dan menunjukkan peningkatan minat belajar pada setiap tahapan pembelajaran yang dilaksanakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle edukasi dapat meningkatkan minat belajar Pancasila siswa kelas II Sd Roubin Metro. Kesimpulan ini diperoleh setelah melihat minat belajar siswa yang mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal, pada siklus I ketuntasan klasikal siswa hanya 25% pada siklus II menjadi 87,5% dan masuk dalam katagori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar Pancasila siswa kelas II Sd Roubin Metro. Karena itu, disarankan dengan guru untuk dapat menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Meningkatnya minat belajar Pancasila siswa kelas II Sd Roubin Metro dengan penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran membuka peluang bagi peneliti dibidang Pendidikan, khususnya Pendidikan dasar untuk membantu sekolah maupun guru-guru yang menghadapi masalah rendahnya minat belajar siswa. Untuk menggunakan media *puzzle*, guru harus memiliki kreativitas

yang tinggi termasuk terlibat aktif dalam menyiapkan media yang dibutuhkan. Pembelajaran akan lebih berhasil jika media *puzzle* dibuat dalam ukuran yang lebih besar dan tersedia dalam beberapa unit, tentunya hal ini sangat tergantung pada kemampuan finansial sekolah..

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Alfia, Aulia Fitriani Ramadhan, Ayu Rahmawati, Afiyatun Kholifah, and Universitas Singaperbangsa Karawang. 2025. "Pendidikan Global Dan Tantangannya Di Era Modern." 3(6): 383–93.
- Budiono, Arifin Nur. 2023. "Analisis Persepsi Komite Pembelajaran Dan Praktik Baik Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka." 05(02): 5340–52.
- Elan, Elan, Sumardi Sumardi, and Amanda Salsabila Juandi. 2022. "Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial." *JURNAL PAUD AGAPEDIA* 6(1): 91–98. doi:10.17509/jpa.v6i1.51339.
- Fitria, Happy, Muhammad Kristiawan, Nur Rahmat, Jurusan Manajemen Pendidikan, Kota Palembang, Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, et al. 2019. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru." 4(1): 14–25.

- Gustika, Citra Dewi, Andhin Dyas Fitriani, Rika Dwiana, and Aminah Aminah. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(3): 461–72.
doi:10.17509/pedadidaktika.v11i3.77083.
- Jamaluddin, Jamaluddin. 2016. "Minat Belajar." *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan* 8(2): 27–39. doi:10.47435/al-qalam.v8i2.232.
- Mandolang, Eunike. 2024. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar." 2: 86–98.
- Mawaddah, Marshida and. 2025. "Penggunaan Alat Peraga Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Siklus Hidup Hewan Bagi Siswa Kelas IV MIN 10 Bener Meriah." 4(1).
- Mifroh, Nazilatul. 2020. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI." *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*: 253–63.
- Nurrita, Teni. 2018. "Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." 03: 171–87.
- Prasetyo, Yogi Agung. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web*. Yogi Agung Prasetyo.
- Putri, Dinda Fabella Mulyana. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dikelas V Sdn 2 Marga Mulya Dinda." 4.
- R. Afriyani,, 2021. *Pengembangan Metode Make A Match Dengan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Tema Keadaan Cuaca Untuk Peserta Didik Kelas III A Mi Ma'arif 18 Trimurjo T.A 2020/2021 | Universitas Ma'arif Lampung*. //digilib.umala.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D35448%26keywords%3D (April 1, 2026).
- Saragih, Rolani. 2025. "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III Sd Negeri 067243 Medan Selayang T.P 2024/2025." skripsi. Universitas Quality. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/3728/> (November 11, 2025).
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103–14.
doi:10.32585/jkp.v2i2.113.

Wulandari, Tika Wulandari, Rini Rita T. Marpaung Marpaung, and Darlen Sikumbang Sikumbang. 2020. "Pengaruh Pembelajaran IPA Menggunakan Media Puzzle Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik Tika Wulandari, Rini Rita T Marpaung, Darlen Sikumbang." *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah* 8(3): 33–38.