

Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media *Puzzle* Gambar Pada Materi Keragaman Agama Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Fathya Aqila Sisiwanto¹, Rudi Akmal², Irfan Hilman³

^{1,2,3} Universitas Garut

: ¹ Fathyaaqila2@gmail.com, ² rudiakmal@uniga.ac.id, ³ irfanhilman@uniga.ac.id

Indonesia

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media *puzzle* gambar pada materi Keragaman Agama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Subjek penelitian adalah 27 peserta didik kelas II A SD IT Atikah Musaddad, Kabupaten Garut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* gambar mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, kerja sama dalam kelompok, serta fokus saat pembelajaran berlangsung. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme Vygotsky dan Self-Determination Theory Deci & Ryan, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan motivasi intrinsik dalam proses belajar. Dengan demikian, media *puzzle* gambar efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada jenjang sekolah dasar.

Kata kunci—*Motivasi Belajar, Media Puzzle, Pendidikan Pancasila, Keragaman Agama.*

Abstract—*This study aims to analyze students' learning motivation through the use of picture puzzle media on the material of Religious Diversity in the subject of Pancasila Education. The subjects of the study were 27 students of class II A of SD IT Atikah Musaddad, Garut Regency. The study used a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation, while data analysis refers to the Miles and Huberman model, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions/verification. The results showed that the use of picture puzzle media was able to increase students' learning motivation. This was seen from increased enthusiasm, active involvement, cooperation in groups, and focus during*

learning. This finding is in line with Vygotsky's constructivism theory and Deci & Ryan's Self-Determination Theory, which emphasize the importance of social interaction and intrinsic motivation in the learning process. Thus, picture puzzle media is effective for increasing learning motivation at the elementary school level.

Keywords— *Learning Motivation, Picture Puzzle Media, Pancasila Education, Religious Diversity.*

I. PENDAHULUAN

Motivasi dapat didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan mereka. Ini karena motivasi secara mendasar melibatkan arah yang jelas menuju tujuan tersebut, serta memerlukan interaksi dan upaya untuk mencapainya. Motivasi mendorong orang untuk lebih tekun berusaha, yang menghasilkan tujuan belajar yang lebih terarah dan jelas. Motivasi belajar merupakan suatu hal yang hadir dan mampu mendorong peserta didik untuk berupaya secara maksimal dalam mencapai target pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar, peserta didik cenderung enggan untuk berusaha memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Motivasi belajar tidak muncul secara otomatis, melainkan perlu dirangsang dan dikembangkan, baik melalui faktor internal maupun eksternal diri peserta didik (Triyani, 2022).

Penggunaan media kreatif seperti *puzzle* gambar merupakan salah satu alternatif dalam motivasi belajar. Media *puzzle* gambar adalah alat permainan edukatif yang terdiri dari potongan-potongan gambar acak yang disusun menjadi satu gambar utuh. *Puzzle* ini merupakan model benda buatan yang dirancang untuk merangsang kemampuan motorik halus peserta didik. Permainan ini dimainkan dengan cara mencocokkan dan menyusun kembali potongan-potongan *puzzle* sesuai dengan pasangannya (Ermawati & Azmy, 2024).

Media *Puzzle* Gambar memiliki kelebihan. Kelebihannya antara lain desain yang menarik yang

dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, fleksibilitas penggunaan di berbagai situasi, dan kemampuan untuk mengintegrasikan metode bermain dalam pembelajaran. Media ini juga membantu melatih keterampilan peserta didik dalam menjawab pertanyaan serta mengasah kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah (Rusanti et al., 2022).

Keberagaman agama diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menekankan penghormatan terhadap perbedaan, nilai toleransi, dan persatuan sebagai wujud implementasi sila pertama Pancasila, yaitu "Ketuhanan Yang Maha Esa." Peserta didik dikenalkan pada berbagai agama di Indonesia, termasuk praktik keagamaan, tempat ibadah, dan hari besar keagamaan, untuk membangun pemahaman tentang pentingnya hidup rukun di tengah perbedaan. Pendekatan ini bertujuan menanamkan nilai penghargaan terhadap hak beragama setiap individu dan membentuk karakter generasi muda yang mampu menjunjung tinggi toleransi, persatuan, dan kesatuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Almahdali, 2024).

Berdasarkan hasil pra-penelitian, ditemukan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik kelas II A berada pada yang dikategorikan sebagai tingkat rendah, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar tersebut tercermin dari nilai yang diperoleh peserta didik. Selain itu, banyak peserta didik yang tidak mengerjakan tugas, bersikap gaduh di kelas, kurang berkonsentrasi selama proses pembelajaran, dan bersikap pasif dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar ini menjadi faktor penghambat dalam berlangsungnya proses pembelajaran secara optimal.

Setelah melakukan observasi di SD IT Atikah Musaddad, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* gambar belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Keragaman Agama. Padahal secara ideal, pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya mudah dipahami karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, serta media *puzzle* gambar memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari karena menyajikan konsep belajar melalui aktifitas bermain yang familiar bagi anak. Namun, kenyataannya, peserta didik kelas II A sering kali menunjukkan gejala kebosanan saat pembelajaran berlangsung, kurangnya minat terhadap media pembelajaran yang digunakan, rendahnya partisipasi dalam kerja kelompok, serta kurangnya konsentrasi saat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik, khususnya pada materi Keragaman Agama.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memilih *puzzle* gambar sebagai alternatif media pembelajaran

yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini tidak hanya menyajikan aktivitas bermain yang familiar dan sering dilakukan oleh peserta didik, terutama saat waktu istirahat, tetapi juga mampu menarik perhatian melalui tampilan visual yang menarik saat susunan gambar berhasil diselesaikan.

Selain itu, peserta didik kelas II masih berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan tingginya aktivitas bermain serta kemampuan menjalin hubungan sosial yang kuat dengan teman sebaya. Pada rentang usia 2 hingga 8 tahun, anak mulai menggunakan simbol-simbol seperti kata dan gambar untuk merepresentasikan ide, melakukan eksplorasi, serta mengekspresikan pengalaman secara konkret. Oleh karena itu, penggunaan *puzzle* gambar dalam pembelajaran diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial peserta didik melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan bermakna (Yuliana & Tufail, 2025).

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ariyanti, 2021), menyatakan bahwa *puzzle* gambar dapat meningkatkan dan mendorong peserta didik untuk berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran serta mengembangkan materi pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai melalui kegiatan ini mencakup penerapan, pengetahuan, dan pemahaman yang diperoleh peserta didik selama permainan *puzzle* berlangsung.

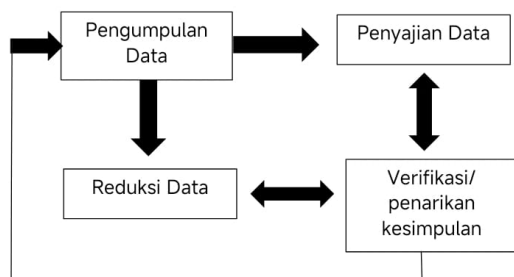
Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana media *puzzle* gambar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi peningkatan motivasi tersebut, serta mendeskripsikan *puzzle* gambar sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menumbuhkan minat dan partisipasi aktif, tetapi juga mendorong perkembangan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna pada materi Keragaman Agama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II A SD IT Atikah Musaddad.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Metode ini digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi yang alami atau sesuai keadaan nyata, tanpa pengaturan atau manipulasi eksperimen (Sugiyono, 2020). Subjek penelitian adalah 27 peserta didik kelas II A SD IT Atikah Musaddad, Garut. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas, keterlibatan, dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru kelas II A, kepala

sekolah, kepala sekolah kurikulum dan beberapa peserta didik guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka menggunakan media *puzzle* gambar. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap berupa foto kegiatan, serta hasil karya peserta didik

Pada skema 1, analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Matthew B. Miles , A. Michael Huberman, 2018). Proses reduksi data dilakukan dengan memilah informasi penting dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi, maupun tabel sehingga lebih mudah dipahami. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara berulang untuk memastikan bahwa temuan yang diperoleh valid dan sesuai dengan tujuan penelitian. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik, dengan cara membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.



Skema 1. Teknik Analisis Data Teori Miles & Huberman

III. HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* gambar pada materi Keragaman Agama di kelas II A SD IT Atikah Musaddad memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Perubahan yang terlihat mencakup meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, keberanian untuk berpartisipasi, dan fokus dalam pembelajaran.

Hasil observasi mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik lebih bersemangat ketika pembelajaran menggunakan *puzzle*, tampak aktif bekerja sama, serta mampu bertahan menyelesaikan tugas tanpa mudah menyerah. Sementara itu, hasil observasi peserta didik serta wawancara dengan guru, kepala sekolah dan wakil kepala sekolah memperkuat temuan bahwa *puzzle* mampu membuat pembelajaran

terasa menyenangkan sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri.

Jumlah	505	2.525
Rata-rata	93	
Kategori	Sangat Tinggi	

Tabel 1. Hasil Observasi Peserta Didik

Narasumber	Pernyataan
Guru Kelas II A	“...peserta didik merasa ditantang” “Respon peserta didik terhadap media <i>puzzle</i> gambar sangat baik, karena peserta didik merasa ditantang” “Terlihat ada rasa lebih ingin tahu karena adanya kemiripan dalam setiap potongan gambar” “...saling berpendapat untuk penempatan potongan yang kemudian ada bagian yang menempel” “Lebih tertib. Peserta didik melakukan tugas <i>puzzle</i> menjadi lebih tertib karena telah dijelaskan sebelumnya” “ramai seru, cukup kondusif”
Kepala Sekolah	“...motivasi belajar pada peserta didik saat guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif, anak-anak menjadi lebih semangat belajarnya.” “... suasana kelas menjadi lebih ramai ketika peserta didik berhasil menyelesaikan <i>puzzle</i>, terutama jika mereka menjadi yang pertama menyelesaikannya”
Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum	“...meningkatkan motivasi dan antusiasme, mendorong interaksi dan kolaborasi, memperkuat pemahaman konsep, dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran”

Tabel 2. Hasil Wawancara

Temuan ini sejalan dengan Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2012) yang menekankan peran otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Melalui *puzzle*, peserta didik merasa kompeten saat berhasil menyusun, merasakan kemandirian dalam mencari solusi, serta membangun keterhubungan sosial melalui kerja sama kelompok.

Selain itu, teori Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) juga relevan yang menjelaskan bahwa peserta didik dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan orang lain, seperti guru atau teman sebaya. Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* gambar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi bentuk scaffolding yang membantu peserta didik membangun pemahamannya secara bertahap, sesuai dengan pengalaman dan interaksi sosial yang mereka alami (salsabila & muqowim, 2024).

Jika dikaitkan dengan indikator motivasi menurut (Uno, 2017), *puzzle* mampu meningkatkan ketekunan, minat, kemandirian, dan keterlibatan emosional. Hasil ini juga memperkuat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* gambar tidak hanya memperkaya strategi pembelajaran, tetapi dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada materi Keragaman Agama.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* gambar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Agama mampu memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas II A di SD IT Atikah Musaddad. Media ini terbukti mampu membangkitkan antusiasme, meningkatkan konsentrasi, dan menumbuhkan semangat peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Peserta didik tidak hanya terlihat lebih tekun dalam menyelesaikan *puzzle*, tetapi juga menunjukkan kegembiraan dan rasa puas ketika berhasil menyusunnya, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

Hasil wawancara dengan guru, kepala sekolah & wakil kepala sekolah kurikulum menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar. Guru menyatakan bahwa peserta didik menjadi lebih mandiri, tidak mudah menyerah, dan lebih fokus pada tugas yang diberikan. Hal ini diperkuat oleh pernyataan peserta didik yang merasa bahwa belajar dengan *puzzle* lebih

menyenangkan dan membuat mereka tidak cepat bosan. Dengan demikian, *puzzle* gambar berhasil memadukan aspek bermain dan belajar, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Temuan ini mendukung serta menekankan pentingnya motivasi intrinsik. *Puzzle* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merasakan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan melalui kerja sama dalam kelompok. Selain itu, Zona Perkembangan Proksimal juga terimplementasi melalui aktivitas menyusun *puzzle* yang mendorong kolaborasi, interaksi, serta *scaffolding* dari guru maupun teman sebaya. indikator motivasi belajar menurut Uno, seperti ketekunan, minat, kemandirian, dan keterlibatan emosional, seluruhnya tercapai melalui penggunaan media ini.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa *puzzle* gambar dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Lebih jauh, media ini tidak hanya membantu dalam pencapaian kompetensi kognitif, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai toleransi, kerja sama, dan penghargaan terhadap keragaman agama sejak dini. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang kreatif seperti *puzzle* gambar layak untuk dipertimbangkan sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

- [1] Almahdali, H. (2024). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* (Z. Arman (ed.)).
- [2] Ariyanti, N. (2021). Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle Pada PPKn Lambang Pancasila SD. *Pendidikan STKIP Bima*, 3(2), 24–32. <https://doi.org/10.33627/gg.v3i2.498%0Ae-ISSN>
- [3] Deci, & Ryan. (2012). Theories of Social Psychology. In *Psikodimensia* (Vol. 1, Issue 1).
- [4] Ermawati, Y. V. H., & Azmy, B. (2024). Pengaruh Media Puzzle Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4749–4757.
- [5] Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, J. S. (2018). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Metode*. Publikasi SAGE.
- [6] Rusanti, F., Khoirul Umam, N., & Wahyuning Subayani, N. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Menentukan Ide Pokok Paragraf Kelas 3. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 344–352. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.778>
- [7] SALSABILA, Y. R., & MUQOWIM, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- [8] Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- [9] Triyani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Word Search Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas Viii Smpn 22 Kota Jambi. *Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- [10] Uno, H. B. (2017). *No Title*.

- [11] Yuliana, E., & Tufail, I. (2025). *Analisis Peran Bermain dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Suatu Pendekatan Multi Perspektif*.
- [12] Hariri, H., Karwan, D. H., Haenilah, E. Y., Rini, R., & Suparman, U. (2020). Motivation and learning strategies: Student motivation affects student learning strategies. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 39–49. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.39>
- [13] Indrasari, M., Subiyantoro, S., & Hastuti, D. (2023). Application of Problem-Based Learning Models and Puzzle Media to Improve Students' Learning Outcomes. *Cognitive Development Journal*, 1(1), 1234–5678.