Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 34430-34434

IMPLEMENTASI MEDIA PUZZLE BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR TANGGUNG JAWAB PADA SISWA KELAS II SD MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SD N 16 LANGSA

Darmini[1], Syarahmi[2], Aiskha Raudatul Ulla[3], Tria Sesaria[4], Maulidza[5], Nurul Hasanah[6]

[1,2,3,4,5,6]**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra**

[1]darminimini31@gmail.com, [2]syaahmizi01@gmail.com, [3]aisssskaaaa@gmail.com, [4]ksptriasesaria@gmail.com, [5]zlija7662@gmail.com, [6]nh3022834@gmail.com

Published: Juni, 2026

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar dan sikap tanggung jawab siswa menjadi salah satu permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media puzzle bergambar dalam meningkatkan minat belajar dan tanggung jawab siswa kelas II SD Negeri 16 Langsa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran. Implementasi media puzzle bergambar dilakukan melalui kegiatan penyampaian materi, penyusunan puzzle secara berkelompok, diskusi, dan refleksi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle bergambar mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan perkembangan sikap tanggung jawab yang ditandai dengan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas, kemampuan bekerja sama, serta kepedulian terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, media puzzle bergambar dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan menanamkan sikap tanggung jawab pada siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Puzzle Bergambar, Minat Belajar, Tanggung Jawab, Pendidikan Pancasila, Siswa SD

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, kreatif, mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam konteks pendidikan dasar, pembentukan karakter menjadi salah satu aspek yang sangat penting karena pada usia sekolah dasar peserta didik berada pada tahap perkembangan yang strategis dalam membangun nilai-nilai moral dan sosial. Salah satu karakter yang perlu ditanamkan sejak dini adalah tanggung jawab, yaitu sikap yang mencerminkan kesadaran individu untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik serta menerima konsekuensi atas tindakan yang dilakukan (Farid & Aziz, 2023).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik, termasuk menanamkan nilai tanggung jawab sebagai bagian dari profil pelajar yang berkarakter Pancasila. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep-konsep kewarganegaraan dan nilai-nilai Pancasila secara teoritis, tetapi juga

mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran sering kali masih didominasi oleh metode ceramah yang cenderung berpusat pada guru sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran (Amalia & Mustika, 2023). Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya minat belajar siswa serta kurang optimalnya penanaman nilai tanggung jawab dalam kegiatan belajar mengajar.

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, pasif, serta kurang termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan (Wafa & Darmawan, 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Serli Sapitri & Ari Suriani, 2025).

Media puzzle bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Puzzle bergambar tidak hanya menghadirkan unsur permainan yang menyenangkan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir, konsentrasi, kerja sama, serta tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Melalui kegiatan menyusun potongan-potongan gambar menjadi bentuk yang utuh, siswa dapat belajar secara aktif sambil memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan gambar yang menarik dan sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila dapat membantu siswa memahami nilai-nilai tanggung jawab secara lebih konkret dan kontekstual (Ramadhani et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas II SD Negeri 16 Langsa, ditemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu ditingkatkan. Sebagian siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru, serta belum menunjukkan sikap tanggung jawab yang optimal dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, implementasi media puzzle bergambar dipandang sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar tanggung jawab pada siswa kelas II SD Negeri 16 Langsa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Implementasi Media Puzzle Bergambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Tanggung Jawab pada Siswa Kelas II SD Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 16 Langsa." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan karakter di sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan implementasi media puzzle bergambar ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 16 Langsa dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan sikap tanggung jawab siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar melalui penggunaan media puzzle bergambar yang dirancang sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila (Sudrajat, 2020).

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi awal terhadap kondisi kelas dan karakteristik siswa. Selanjutnya, disusun media puzzle bergambar yang memuat ilustrasi terkait materi tanggung jawab

dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, disiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar observasi, dan instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran. Guru terlebih dahulu memberikan apersepsi dan motivasi untuk membangun perhatian serta kesiapan belajar siswa. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan media puzzle bergambar yang akan digunakan. Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil agar dapat bekerja sama dalam menyusun potongan-potongan puzzle menjadi gambar yang utuh. Setelah puzzle berhasil disusun, siswa diminta mengamati gambar, mendiskusikan makna yang terkandung di dalamnya, serta menghubungkannya dengan nilai tanggung jawab yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi dan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk mengetahui tingkat minat belajar dan tanggung jawab siswa. Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa terhadap pembelajaran, keaktifan dalam menyelesaikan tugas, partisipasi dalam diskusi kelompok, kemampuan bekerja sama, serta kesungguhan dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan. Data hasil observasi digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media puzzle bergambar dalam pembelajaran.

Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung, tanya jawab, serta penilaian terhadap hasil kerja siswa. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menjadi bahan perbaikan pada kegiatan berikutnya. Dengan demikian, implementasi media puzzle bergambar diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan minat belajar siswa, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Negeri 16 Langsa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Awal Minat Belajar dan Tanggung Jawab Siswa

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas II SD Negeri 16 Langsa, ditemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, dan mudah kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, sikap tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas juga belum optimal. Beberapa siswa masih sering menunda penyelesaian tugas, kurang menjaga perlengkapan belajar, dan belum mampu bekerja sama secara maksimal dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

B. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Puzzle Begambar

Implementasi media puzzle bergambar dilaksanakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi yang berkaitan dengan nilai tanggung jawab. Guru terlebih dahulu menjelaskan materi pembelajaran dan memberikan contoh penerapan sikap tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan media puzzle bergambar yang berisi ilustrasi perilaku tanggung jawab. Siswa bekerja sama menyusun puzzle hingga membentuk gambar yang utuh, kemudian mendiskusikan makna gambar tersebut bersama kelompoknya. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara aktif dan interaktif sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung.

C. Peningkatan Minat Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media Puzzle Bergambar

Hasil karya yang dihasilkan peserta menunjukkan adanya pemahaman mengenai berbagai bentuk perilaku peduli lingkungan. Sebagian besar karya menggambarkan aktivitas menjaga kebersihan lingkungan, membuang sampah pada tempatnya, menanam pohon, merawat tanaman, serta menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Visualisasi tersebut menunjukkan bahwa peserta mampu menghubungkan materi yang telah disampaikan dengan kondisi lingkungan di sekitar mereka.

Karya lukis yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi kreatif, tetapi juga menjadi representasi pemahaman peserta terhadap pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.

D. Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Siswa

Kegiatan melukis memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kesadaran lingkungan peserta didik. Melalui proses mengamati, memahami, dan menggambarkan berbagai fenomena lingkungan, peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna (Aritonang et al., 2025). Aktivitas tersebut mendorong peserta untuk lebih memahami hubungan antara perilaku manusia dan kondisi lingkungan. Selain itu, kegiatan ini membantu peserta mengembangkan sikap tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar serta menumbuhkan kesadaran bahwa setiap individu memiliki peran dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan.

E. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Puzzle Bergambar

Sebagian besar siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media puzzle bergambar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Mereka merasa lebih senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena kegiatan yang dilakukan menyerupai permainan edukatif. Media puzzle membantu siswa memahami materi secara lebih mudah melalui gambar-gambar yang menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Respon positif ini menjadi indikator bahwa media puzzle bergambar dapat meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

F. Efektivitas Media Puzzle Bergambar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, media puzzle bergambar terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga melatih kemampuan berpikir, komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media yang inovatif dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media puzzle bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung penguatan karakter sekaligus meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, implementasi media puzzle bergambar memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan minat belajar dan sikap tanggung jawab siswa kelas II SD Negeri 16 Langsa. Pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat tercapai dengan lebih optimal. Dengan demikian, media puzzle bergambar layak untuk dikembangkan dan diterapkan pada berbagai materi pembelajaran lainnya di sekolah dasa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan yang telah dilakukan, implementasi media puzzle bergambar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Negeri 16 Langsa memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Selain meningkatkan minat belajar, media puzzle bergambar juga berkontribusi dalam menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa. Melalui kegiatan menyusun puzzle secara individu maupun kelompok, siswa belajar menyelesaikan tugas dengan baik, bekerja sama dengan teman, serta bertanggung jawab terhadap peran dan hasil kerja yang dilakukan. Dengan demikian, media puzzle bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengembangan karakter dan meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar..

SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, guru disarankan untuk memanfaatkan media puzzle bergambar sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penggunaan berbagai media pembelajaran kreatif yang berorientasi pada penguatan karakter peserta didik. Penelitian atau kegiatan serupa juga dapat dikembangkan pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas mengenai efektivitas media puzzle bergambar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pembentukan karakter siswa.

REFERENCES

Amalia, R., & Mustika, D. (2023). Penguatan Nilai Karakter Tanggung Jawab Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sd Negeri 83 Pekanbaru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *9*(3), 389–403.

Aritonang, U. E., Sitanggang, S., Sitorus, M., & Nainggolan, A. (2025). Upaya Peningkatan Kesadaran Lingkungan Pada Jemaat Hkbp Sei Putih Medan Untuk Bumi Berkelanjutan. *Krepa: Kreativitas Pada Abdimas*, *7*(8), 35–45.

Farid, F., & Aziz, R. (2023). Pengembangan Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Penguatan Aktivitas Guru Di Dalam Kelas. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *14*(2), 114–121. https://doi.org/10.21831/jpka.v14i2.57985

Ramadhani, G. S., Marsisae, N., & Farhurohman, O. (2025). Peran Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, *7*(2), 151–159. https://doi.org/10.30599/9kt23e75

Serli Sapitri, & Ari Suriani. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan* , *3*(3), 282–292. https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844

Sudrajat, Y. (2020). Implementasi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Kompetensi Spiritual Dan Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Academy of Education Journal*, *11*(2), 142–167. https://doi.org/10.47200/aoej.v11i2.398

Wafa, M. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Tingkat Sma/Smk. *Jurnal Tawadhu*, *9*(1), 92–104.