

PENERAPAN MEDIA PUZZLE DALAM PENINGKATAN INTERAKSI ANATARA GURU DAN PESERTA DIDIK DI SDN KEPANJEN 1 JOMBANG

Nirmala Rahmatul Lailiya¹, Resdianto Permata Raharjo²

¹Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

²Universitas Negeri Surabaya

e-mail: nirmalarahma123@gmail.com

Abstract: The aim of this research is to describe the interactions between teachers and students that occur in science and science learning in class IV at SDN Kepanjen 1 Jombang using Puzzle Media. The approach used is a qualitative approach with descriptive methods. The research subjects were teachers and students in class IV of SDN Kepanjen 1 Jombang. The object of research is the interaction of teachers and students in science and science learning. The application of puzzle media to improve the psychomotor skills of class IV students at SDN Kepanjen 1 Jombang is based on the fact that students are not enthusiastic and feel bored during the learning process because the learning process only uses lecture methods and learning media which are still less interesting. So there is a need for learning media to create conducive and enjoyable learning in science learning regarding Plants, the Source of Life on Earth. Data collection techniques used by researchers are questionnaires and observations, which are techniques to help researchers. Analysis techniques to determine the interpretation of data that has been collected from previous research results. Apart from that, the data collected was then analyzed using descriptive qualitative methods, namely describing and presenting it clearly and easily to understand. The results of the research explain that during the science lesson on Plants, the Source of Life on Earth, class IV at SDN Kepanjen 1 Jombang, there was still a lack of interaction during the learning process by overcoming problems assisted by learning media. The researcher used Puzzle media as a means for interaction. When the media is applied it produces good interaction because of the students' interest in the media used. Thus, puzzle media to increase interaction between teachers and fourth grade elementary school students is suitable for use in learning.

Keywords: *Puzzle Media; Learning; Media; Interaction*

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan interaksi antara guru dan siswa yang terjadi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Kepanjen 1 Jombang dengan menggunakan Media Puzzle. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa di kelas IV SDN Kepanjen 1 Jombang. Objek penelitian adalah interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran IPAS. Penerapan media puzzle untuk meningkatkan psikomotorik siswa kelas IV SDN Kepanjen 1 Jombang di latar belakang oleh siswa tidak bersemangat dan merasa bosan saat proses pembelajaran disebabkan proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang masih kurang menarik. Sehingga perlu adanya media pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan pada pembelajaran IPA materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Teknik pengumpulan data yang di gunakan oleh peneliti kuisisioner/angket dan observasi yang dimana teknik ini untuk membantu peneliti. Teknik analisis untuk mengetahui interpretasi dari data yang sudah terkumpul dari hasil penelitian sebelumnya. Selain itu, data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan kualitatif deskriptif yaitu menggambarkan dan menyajikan secara jelas dan mudah di mengerti. Hasil penelitian menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran IPA materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV SDN Kepanjen 1 Jombang masih kurangnya interaksi pada saat pembelajaran berlangsung dengan mengatasi permasalahan di bantu dengan adanya media pembelajaran, peneliti menggunakan media Puzzle sebagai sarana agar terjalin interaksi. Pada saat media diterapkan menghasilkan suatu interaksi yang baik karna ketertarikan peserta didik terhadap media yang digunakan. Dengan demikian media puzzle untuk meningkatkan interaksi guru dan murid kelas IV SD layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Media Puzzle; Media; Pembelajaran; Interaksi*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan yang edukatif. Banyak diketahui anak-anak yang masih seusia murid SD sangat menyukai permainan. Melalui keterlibatannya dalam permainan, mereka dapat mengembangkan dirinya serta mulai memahami status dan perannya dalam kelompok teman sebayanya. Bermain bagi anak adalah alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhan karena anak langsung mencoba sesuatu secara aktif. Bermain sambil belajar bermanfaat untuk memahami peran dan statusnya dalam masyarakat kelak setelah dewasa.

Kenyataan pada sistem penerapan media pembelajaran pada SDN Kepanjen 1 yang peneliti tempati, masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik Sehingga pembelajaran hanya terpusat pada penyampaian buku ajar saja. Kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan pendekatan, model, maupun metode mengakibatkan siswa kurang aktif sehingga masih banyaknya peserta didik kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

Dalam pendidikan saat ini pembelajaran harus berpusat pada peserta didik serta secara utuh mengembangkan semua potensi peserta didik. Oleh sebab itu perlu dibangun suatu interaksi belajar yang dapat memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk berinteraksi dengan guru maupun teman sebayanya. Siswa yang kurang terampil dalam berkomunikasi dianggap gagal menjalin interaksi sosial, dan dikhawatirkan gagal berdampak pada ketahanan mereka dalam kehidupan bermasyarakat karena pada dasarnya diharapkan demikian ilmu yang diperoleh siswa di sekolah dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga komunikasi interpersonal diperlukan untuk menciptakan interaksi antar manusia. Di dalam interaksi belajar mengajar guru memegang kendali pokok untuk mencapai tujuan akan tetapi seperti kita ketahui, sering ditemui masalah implementasi pembelajaran, antara lain disebabkan oleh padatnya materi dan langkanya model pembelajaran yang kreatif, sehingga mengakibatkan rendahnya kreativitas guru dan peserta didik. Hal ini mengakibatkan pembelajaran hanya semata-mata untuk menghafal konsep tanpa disertai pemahaman, penalaran dan sikap-sikap social peserta didik.

Interaksi sosial sangat bermanfaat dalam mempelajari berbagai bentuk permasalahan yang ada di pendidikan. Proses mengajar di tingkat pendidikan saat ini masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu yang melibatkan siswa, seperti interaksi antara siswa dengan siswa masih kurang terlihat dalam kegiatan pembelajaran, selain itu juga proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum mampu menumbuhkan budaya belajar di kalangan siswa. Interaksi dilihat sebagai sesuatu yang penting untuk dapat dipertahankan dan dipelihara, dan bisa merubah perilaku, makna, dan bahasa. Dengan kata lain perkataan melalui interaksi dengan cepat dan mudah seseorang dapat mengetahui tentang sesuatu yang diinginkannya.

Komunikasi diartikan sebagai proses guru untuk menjalin hubungan komunikasi yang efektif dan afektif dengan peserta didik sehingga peserta didik mempunyai kesempatan untuk mencapai keberhasilan optimal dalam lingkungan pembelajaran. Membangun komunikasi yang efektif hubungan berarti memusatkan perhatian pada apa yang dikomunikasikan, bagaimana hal itu “dikemas” sedemikian rupa, pemahaman siswa menjadi maksimal, dan

bagaimana guru dan siswa saling memberi tahu bagaimana kabar mereka. Menjalin hubungan komunikasi afektif berarti memusatkan perhatian pada bagaimana perasaan guru dan siswa tentang satu sama lain, tentang proses komunikasi, dan tentang apa yang diajarkan dan dipelajari.

Akan tetapi dalam kondisi yang ada di SDN Kepanjen 1 Jombang khususnya kelas IV dalam aktivitas belajar IPA sangat rendah. Siswa pasif sekali dalam interaksi belajar di kelas, hal ini berpengaruh negative terhadap hasil belajar siswa. Menurut peneliti faktor yang dominan yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPA ini adalah metode yang digunakan oleh guru belum dapat mendorong atau menstimulasi aktivitas siswa untuk belajar. Sehingga perlu diupayakan model pembelajaran sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA.

Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Mengembangkan kreativitas bisa dilakukan melalui mainan anak pada saat pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN Kepanjen 1 Jombang, rata-rata nilai pembelajaran Ipa di kelas 4 masih Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan ini tidak jauh dari kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan juga interaksi antara guru dan peserta didik tidak terlepas dari pengaruh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media, padahal media dapat membantu guru menggairahkan belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai macam media permainan yang bersifat edukatif agar memberikan motivasi kepada siswa sehingga menghasilkan tanggapan yang baik sehingga pengalaman yang diperoleh siswa dalam pembelajaran bukan sekedar permainan tetapi dapat memaknai permainan dalam pelajaran yang menimbulkan rasa senang dan mudah memahami pelajaran.

Media pembelajaran sangat berperan penting untuk membantu untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga membentuk tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sistem pembelajaran menggunakan bantuan media, berupa media puzzle bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa serta mengasah otak untuk berfikir cepat, pada saat pembelajaran sehingga tidak mudah bosan karena otak dan tubuh itu bekerja.

Tujuan peneliti mengangkat judul ini, sesuai dengan penelitian yang ada pada SDN Kepanjen 1 Jombang. Kurangnya interaksi yang terjalin pada saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan kurangnya kreativitas guru, sehingga berakibat interaksi anantara peserta didik dengan peserta didik pun kurang. Dengan ini peneliti membuat alternative untuk meningkatkan interaksi guru dan peserta didik melalui media pembelajaran Puzzle.

Mengutip dari penelitian Rizki Kurniawan (2023) yaitu interaksi antar siswa bukan dalam artian membahas pelajaran tetapi keluar dari konteks pelajaran dan partisipasi siswa dalam kerja kelompok kurang baik. Misalnya, selama proses diskusi kelompok, ada siswa yang berbicara sendiri atau bermain, dan ada pula yang siswa bahkan tidur. Dari pemaparan tersebut terlihat bahwa kondisi siswa belum mempunyai kemampuan bekerja sama atau berkolaborasi dengan baik dan kurang bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan guru sehingga akan menyulitkan untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan oleh guru.

Salah satu upaya yang dapat digunakan oleh guru meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. salah satu caranya adalah dengan menggunakan Small Metode pembelajaran Diskusi Kelompok. Metode pembelajaran Small Group Discussion merupakan bagian dari proses belajar mengajar yang masing-masing melibatkan 4-5 siswa kelompok yang bertujuan melaksanakan pembelajaran dengan mendiskusikan pengetahuan atau perma-

salahan disekitarnya untuk diselesaikan dengan anggota kelompok yang lain. Metode pembelajaran ini menghasilkan respon yang positif untuk mendorong siswa terlibat dalam pembelajaran seperti berani menyampaikan pemikiran sehingga siswa mampu berkomunikasi tercipta secara perlahan. Pembelajaran akan terasa hidup dan mencapai tujuan bila seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam menyampaikan apa yang dipikirkan siswa.

Menurut pendapat peneliti dengan adanya metode pembelajaran Small Group Discussion atau pembelajaran yang bersifat kelompok akan sangat membantu dan mempermudah peserta didik. Dengan diskusi kelompok peserta didik dapat berinteraksi dan mampu saling menghargai antar teman sebayanya, sehingga terjalin suatu interaksi yang akan menghasilkan dan menyatukan beberapa fikiran menjadi satu kesatuan.

Alasan judul ini terbentuk dengan adanya bantuan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Perlu diketahui juga interaksi sangat dibutuhkan untuk melatih peserta didik. Oleh sebab itu perlu dibangun suatu interaksi belajar yang dapat memberikan kesempatan terhadap siswa untuk berinteraksi satu sama lain yang akan mendorong siswa membangun sendiri pengetahuan sehingga formulasi yang dihasilkan oleh siswa akan bermakna dan merupakan data memori jangka panjang sehingga ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah ia akan mampu mengatasinya sendiri.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan interaksi guru dan siswa di kelas IV SDN Kepanjen 1 Jombang. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kepanjen 1 Jombang. Dalam penerapan itu diterapkan berdasarkan dari peningkatan interaksi antara guru dan peserta didik dengan menggunakan media puzzle agar siswa tersebut dapat meningkatkan pembelajarannya. Penelitian dilakukan pada satu kelas saja. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi yang dimana teknik ini untuk membantu peneliti. Teknik analisis untuk mengetahui interpretasi dari data yang sudah terkumpul dari hasil penelitian sebelumnya. Selain itu, data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan kualitatif deskriptif yaitu menggambarkan dan menyajikan secara jelas dan mudah di mengerti segala permasalahan yang ada dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Setelah itu, penulis membuat kesimpulan deduktif dari pernyataan umum menuju khusus agar hasilnya dapat dengan mudah.

HASIL

Hasil observasi aktivitas anak menunjukkan bahwa aktivitas anak telah berada pada kategori aktif. Kondisi awal kemampuan kognitif anak masih belum berkembang dengan baik, Oleh karena itu, kemampuan anak dalam menyusun puzzle perlu dikembangkan karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak untuk menyelesaikan masalah saat menemukan masalah dalam permainan. Namun masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana seperti guru tidak mengajak anak melakukan kegiatan motorik kasar dan guru tidak meminta anak untuk menceritakan kegiatan hari tersebut. Hal ini dikarenakan guru belum bisa mengolah waktu dengan baik. Sehingga belum terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik.

Table 1.1
Lembar Observasi

No	Aspek yang di nilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bertanya			√	
2.	Menjawab			√	
3.	Menyanggah		√		
4.	Mengemukakan pendapat		√		

Keterangan:

Baik Sekali = 4

Baik = 3

Cukup Baik = 2

Kurang = 1

Data ini di gunakan untuk mengetahui sejauh mana interaksi keterlaksanaan pembelajaran **sebelum** penggunaan media puzzle dengan sesudah penggunaan media Puzzle pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dari observer selama pembelajaran berlangsung. Dari hasil observer keterlaksanaan data yang di peroleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2

No	kegiatan	Skor
		P1
1.	Kegiatan awal	
	a. Guru memberikan salam dan siswa menjawab salam	85
	b. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar	85
	c. Siswa memulai pembelajaran dengan berdoa.	85
	d. Guru Mengecek kehadiran siswa.	85
	e. Siswa melakukan ice breaking sesuai yang dicontohkan oleh guru.	75
	f. Menginformasikan topik yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Bagian Tumbuh Tumbuhan”	75
	g. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	75
2.	Kegiatan apersepsi	
	a. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik untuk mengamati bagian-bagian tumbuhan yang ada di sekitar lingkungan sekolah mereka 2) Ajak Peserta didik untuk mengamati bahan-bahan mentah sebelum diolah. Seperti memasak sayur, minuman tradisional, rujak, dan lain-lain. 	70

	b. Manfaatkan ruang-ruang terbuka sebagai kegiatan diskusi.	70
	c. Ajak Peserta didik bercerita mengenai makanan favorit mereka yang berasal dari tumbuhan.	90
	d. Lanjutkan diskusi dengan bertanya pertanyaan esensial kepada peserta didik.	60
	e. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik melihat bahwa walaupun sama-sama makhluk hidup, tumbuhan memiliki banyak perbedaan dengan hewan dan tumbuhan.	60
	f. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini	85
3.	Kegiatan Inti	
	a. Peserta didik diminta oleh guru untuk membuka buku paket	90
	b. Peserta didik lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A pada Buku Siswa.	90
	c. Peserta didik diminta untuk membaca bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya	90
	d. Setelah membaca dan mengamati, guru menjelaskan apa yang telah di baca	80
	e. Peserta didik mendengarkan apa yang di jelaskan oleh guru	75
	f. Guru sesekali bertanya kepada peserta didik tentang bagian tumbuh-tumbuhan	75
	g. Peserta didik menjawab pertanyaan apa yang di berikan oleh guru	60
	h. Peserta didik di Pandu kegiatan diskusi sesuai pertanyaan.	60
	i. Guru saat diskusi dengan memancing peserta didik menyebutkan fungsi lain dari batang yang diketahuinya	55
	j. Peserta didik di berikan uji soal oleh guru	60
4.	Kegiatan Akhir	
	a. Guru memberikan refleksi kepada peserta didik tentang bagian tumbuh tumbuhan	75
	b. Peserta didik yang dapat menjawab dengan baik dan benar akan mendapatkan reward	75
	c. Guru dan peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran bagian tumbuh tumbuhan	80
	d. guru meminta peserta didik untuk memimpin doa	95
	e. guru menutup pembelajaran dengan salam	95
Jumlah skor		2.155
Rata-rata		76,9
kriteria		Baik

Keterangan:

P1 = Pengamatan 1

Baik Sekali = (80 - 100)

Baik = (60 - 80)

Cukup Baik = (40 - 60)

Kurang = (20 - 40)

Berikut ini adalah hasil observasi keterlaksanaan **sesudah** penggunaan media Puzzle pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dari observer selama pembelajaran berlangsung:

Tabel 1.3

No	kegiatan	Skor
		P1
1.	Kegiatan awal	
	a. Guru memberikan salam dan siswa menjawab salam	90
	b. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar	85
	c. Siswa memulai pembelajaran dengan berdoa.	85
	d. Guru Mengecek kehadiran siswa.	85
	e. Siswa melakukan ice breaking sesuai yang dicontohkan oleh guru.	85
	f. Menginformasikan topik yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Bagian Tumbuh Tumbuhan”	80
	g. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	80
2.	Kegiatan apersepsi	
	a. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik untuk mengamati bagian-bagian tumbuhan yang ada di sekitar lingkungan sekolah mereka 2) Ajak Peserta didik untuk mengamati bahan-bahan mentah sebelum diolah. Seperti memasak sayur, minuman tradisional, rujak, dan lain-lain. 	85
	b. Manfaatkan ruang-ruang terbuka sebagai kegiatan diskusi.	85
	c. Ajak Peserta didik bercerita mengenai makanan favorit mereka yang berasal dari tumbuhan.	90
	d. Lanjutkan diskusi dengan bertanya pertanyaan esensial kepada peserta didik.	80

	e. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik melihat bahwa walaupun sama-sama makhluk hidup, tumbuhan memiliki banyak perbedaan dengan hewan dan tumbuhan.	80
	f. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini	90
3.	Kegiatan Inti	
	a. Peserta didik diminta oleh guru untuk membuka buku paket	90
	b. Peserta didik lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A pada Buku Siswa.	90
	c. Peserta didik diminta untuk membaca bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya	90
	d. Peserta didik setelah mengamati lalu mendengarkan penjelasan guru	90
	e. Peserta didik setelah mendengarkan penjelasan, guru menyediakan media pembelajaran Puzzle	90
	f. Peserta didik di minta untuk menyusun beberapa kepingan puzzle yang sudah acak untuk disusun kembali	90
	g. Peserta didik setelah menyelesaikan puzzle, lalu mempresentasikan hasil yang sudah disusun kembali	85
	h. Peserta didik menjawab pertanyaan apa yang di berikan oleh guru	85
	i. Peserta didik di Pandu kegiatan diskusi sesuai pertanyaan. Lanjutkan diskusi dengan memancing peserta didik menyebutkan fungsi lain dari batang yang diketahuinya	85
	j. Peserta didik di berikan uji soal oleh guru	90
4.	Kegiatan Akhir	
	a. Guru memberikan refleksi kepada peserta didik tentang bagian tumbuh tumbuhan	85
	b. Peserta didik yang dapat menjawab dengan baik dan benar akan mendapatkan reward	85
	c. Guru dan peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran bagian tumbuh tumbuhan	90
	d. guru meminta peserta didik untuk memimpin doa	95
	e. guru menutup pembelajaran dengan salam	95
	Jumlah Skor	2.435
	Rata-rata	86,9
	kriteria	Baik Sekali

Keterangan:

P2 = Pengamatan 2

Baik Sekali = (80 - 100)

Baik = (60 - 80)

Cukup Baik = (40 - 60)

Kurang = (20 - 40)

PEMBAHASAN**Interaksi dalam pembelajaran**

Dalam konteks pendidikan guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga dapat mencapai sesuatu objektif yang ditentukan dari penguasaan kognitif, juga dapat mempengaruhi perubahan sikap, serta keterampilan seseorang peserta didik. Pengajaran memberikan kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Salah satu hal yang memegang peranan penting bagi keberhasilan pengajaran adalah proses pelaksanaan pengajaran. Pengajaran berintikan interaksi antar guru dengan peserta didik atau sebaliknya antara peserta didik dengan guru dalam proses belajar mengajar. Proses interaksi ini, guru melakukan kegiatan mengajar dan peserta didik belajar. Kegiatan mengajar dan belajar ini, bukan merupakan dua hal yang terpisah tetapi bersatu, dua hal yang menyatukannya adalah interaksi tersebut. Dalam interaksi pembelajaran, guru memainkan peran sebagai pengatur dan pengarah alur aktivitas. Selain harus membekali diri dengan pengetahuan yang memadai tentang isi pembelajaran yang akan disajikan dan metode penyampaiannya, guru juga harus memiliki kemampuan dalam mendesain interaksi yang efektif dengan peserta didik. Kemampuan ini sangat penting karena berdampak langsung pada kualitas pemahaman peserta didik akan materi yang diajarkan.

Interaksi pelaksanaan pembelajaran banyak sekali faktor yang mempengaruhi berhasil dan tidaknya perubahan yang terjadi pada peserta didik ke arah yang lebih baik. Hal ini dapat disebabkan adanya faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Faktor individual antara lain faktor kematangan, Kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal antara lain faktor keluarga atau lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah yang diantaranya guru dan lembaga pendidikan, alat-alat yang diperlukan dan dipergunakan dalam mengajar serta motivasi sosial. Suatu Pembelajaran dikatakan berhasil apabila seorang guru mampu mengubah diri peserta didik dalam arti luas menumbuh kembangkan keadaan peserta didik untuk belajar, Sehingga dari pengalaman yang diperoleh peserta didik selama ia mengikuti proses pembelajaran tersebut sangat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi pribadi peserta didik.

Kegiatan bermain puzzle dalam penelitian ini selain menarik dan menyenangkan, juga dikaitkan dengan nilai-nilai pendidikan karakter agar kemampuan kognitif anak meningkat dengan baik. Nilai pendidikan karakter tersebut diantaranya adalah jujur, toleransi, disiplin, mandiri, bersahabat/komunikatif, rasa ingin tahu dan tanggung jawab. Hal ini sesuai dengan ketentuan pemerintah tentang 18 nilai karakter yang harus ditanamkan kepada anak-anak.

Penelitian ini tampak memberikan manfaat bagi peserta didik terutama dalam kemampuan interaksi antara guru dan murid. Dengan bantuan Media Puzzle yang di berikan pada saat pembelajaran dapat mengurangi kebosanan dalam belajar. Karena media puzzle sendiri seperti permainan yang membutuhkan skill serta kemampuan berfikir cepat sehingga interaksi antara guru dan murid terjalin.

Berdasarkan **Tabel 1.2** dapat diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran sebelum menggunakan media puzzle pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi terlaksana dengan baik. Jumlah skor yang diperoleh ialah 2.155. Rata-rata yang didapat dari pengamat 1 ialah 76,9 dengan kriteria baik.

Berdasarkan **Tabel 1.3** dapat diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran sesudah menggunakan media puzzle pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi terlaksana dengan baik. Jumlah skor yang diperoleh ialah 2.435. Rata-rata yang didapat dari pengamat 2 ialah 86,9 dengan kriteria baik sekali

Interaksi sebagai proses belajar mengajar

Dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah interaksi guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan paling pokok. Salah satu dari tingkat keberhasilan proses belajar mengajar merupakan proses adanya interaksi antara dua unsur manusiawi yakni peserta didik sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Dalam proses interaksi tersebut dibutuhkan komponen pendukung (ciri-ciri interaksi edukatif) yaitu:

1. Interaksi pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu anak mencapai perkembangan tertentu. Interaksi pembelajaran disadari untuk mencapai tujuan, dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat perhatian peserta,
2. Ada suatu prosedur atau langkah-langkah yang telah direncanakan dan didesain untuk bisa mencapai tujuan yang telah dilaksanakan. Dalam melakukan interaksi perlu adanya prosedur sistematis yang relevan,
3. Interaksi pembelajaran ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus. Materi didesain sehingga dapat mencapai tujuan dan dipersiapkan sebelum berlangsungnya interaksi belajar mengajar,
4. Ditandai dengan adanya aktivitas peserta didik. Peserta didik sebagai pusat pembelajaran, maka aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi belajar mengajar,
5. Dalam interaksi belajar mengajar guru berperan sebagai pembimbingan motivator. Guru memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi dan sebagai mediator dan proses belajar mengajar,
6. Dalam interaksi pembelajaran membutuhkan disiplin. Langkah-langkah yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang sudah ditentukan,
7. Ada batasan waktu. Setiap tujuan diberikan waktu tertentu, kapan tercapainya tujuan yang harus dicapai,
8. Unsur penilaian. Untuk mengetahui apakah tujuan sudah tercapai ataukah tidak dapat dilihat melalui proses interaksi belajar mengajar.

Jadi dalam pengelolaan interaksi belajar mengajar guru harus memiliki keahlian dan kemampuan dalam mendesain program, penguasaan materi pelajaran, mampu menciptakan kondisi kelas yang kondusif, terampil dalam memanfaatkan media dan memilih sumber, memahami cara atau metode yang digunakan, memiliki keterampilan mengkomunikasikan program serta memahami landasan-landasan pendidikan sebagai dasar bertindak.



Gambar 1. Interaksi dengan salah satu siswa

Antara Interaksi dengan media puzzle

Penggunaan metode interaksi dalam proses belajar mengajar merupakan upaya untuk mengadakan interaksi edukatif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Pada dasarnya setiap pembelajaran berlangsung antara guru dengan peserta didik harus saling keterkaitan. Media pembelajaran sebagai sarana untuk menunjang pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan, dikarenakan ketertarikannya terhadap media tersebut. Peneliti menerapkan media puzzle materi IPAS pada kelas IV SDN Kepanjen 1 Jombang. Pada saat media di terapkan peserta didik sangat antusias dan mendengarkan arahan dari guru sehingga terjalinnya interaksi. Untuk menetapkan interaksi mana yang tepat, guru harus menetapkan lebih dahulu apakah sebuah metode dapat dikatakan baik, diperlukan adanya acuan yang bersumber pada faktor utama yang menentukannya yaitu “tujuan” yang akan dicapai.



Gambar 2. Interaksi menggunakan perlakuan media puzzle

Pentingnya Interaksi dalam pembelajaran

Interaksi di dalam segala hal memang sangat perlu agar tidak terjadi salah pengertian dan penafsiran, khususnya selama proses pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik sangatlah penting sebab kondisi peserta didik yang beragam, kemampuan peserta didik yang beragam. Jika guru hanya terfokus pada kegiatannya sendiri, maka akan terjadi kekosongan pada peserta didik. Untuk itu, antara guru dan peserta didik harus selalu berinteraksi, tidak hanya guru yang aktif melainkan peserta didik juga harus aktif. Jika peserta didik merasa tidak mengerti materi pelajaran, maka seharusnya mereka mengatakannya pada guru sehingga guru mengerti bahwa ada peserta didiknya yang belum mengerti dan guru dapat menjelaskan materi yang ia bawakan kembali

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPA pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi di kelas IV SDN Kepanjen 1 Jombang, dapat meningkatkan interaksi antara guru dan murid. Media puzzle merupakan suatu gambar yang di potong-potong untuk mengasuh daya pikir dan melatih kesabaran serta menghasilkan interaksi yang baik. Interaksi dua arah merupakan interaksi yang terbatas antara guru dan siswa secara individual, antara siswa satu dengan siswa lain tidak ada hubungan. Interaksi yang baik adalah interaksi yang dapat melibatkan guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa lainnya sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Hasil dan pembahasan mengenai 4 aspek yaitu interaksi dalam pembelajaran, interaksi sebagai proses belajar mengajar, antara interaksi dengan media pembelajaran, pentingnya interaksi dalam pembelajaran, yang dimana setiap aspeknya mengandung dalam penelitian. Keberhasilan klasikal ini mengalami peningkatan sehingga sebagian besar anak didik berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Jika Penelitian sudah memenuhi artinya anak sudah mampu mengerjakan dan menyelesaikan kegiatan atau tugas yang diberikan dengan bimbingan tetapi secara tidak langsung. Penelitian ini mengindikasikan bahwa metode permainan menyusun puzzle bisa menjadi bahan media oleh guru-guru, karena selain menyenangkan bagi anak, kegiatan ini bisa merangsang perkembangan kognitif mereka dan interaksi antara guru dan peserta didik.

Saran

Menurut penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diambil dari temuan ini. Salah satunya adalah bahwa sekolah dapat menggunakan temuan ini sebagai referensi saat membangun sarana dan prasarana pembelajaran, karena faktor-faktor ini sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang lainnya adalah bahwa guru dapat menggunakan temuan ini sebagai referensi untuk menggunakan media yang inovatif dan kreatif sebagai pendukung atau alat bantu dalam kegiatan pembelajaran mereka. Mengingat keterbatasan yang dimiliki penelitian ini, diharapkan peneliti lain dapat memperbaiki dan mengembangkan variabel-variabel yang digunakan untuk menghasilkan data yang lebih baru.

DAFTAR RUJUKAN

- Munajah, Robiatul. (2020). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Penggolongan Makhluk Hidup Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mandalasari 2 Pandeglang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 4 No. 1
- Amaliah, Diah & S. N (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 01 Nomor 2
- Novianti, Pupung Rahayu (2017). Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *GOLDEN AGE*, Vol. 1, No. 1
- Mu'min, Sitti Aisyah & N. S. Y (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *AL-TA'DIB Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* Volume 12 Nomer 2
- Fahri, Lalu Moh & L. A. H. Q (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Volume 7, Nomor 1

- Lisa, Junita Lisdia, R. A & A. J. P (2018). Analisis Interaksi antara Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, Volume II, Nomor III
- Kurniawan, Rizki, F & N (2023). Information Services Using the Small Group Discussion Learning Method to Improve Students' Interpersonal Communication Skills. *Widyagogik*, Vol 10. No 2.
- Romizowsky, A. J (1984). *Producing Instructional System, Lesson Planning for Individualized and Group Learning Activities* (London: Kogan Page Ltd)
- Wahidin, Unang (2015). Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 04
- Saputra, Sabarudin, T. D. R & R. S (2020). Pengembangan Puzzle Square sebagai Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Macromedia Flash 8. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* Vol. 6 (2)
- Londa, Angela Herlina, Y. Y. M & B. S. (2018). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada pembelajaran Ipa. *Journal of Elementary School (JOES)* Vol 1, No 2
- Hadiat. 1980. *Analisis Interaksi*. Jakarta: Proyek Pengembangan Pendidikan Guru (P3G) Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dediknas. 2012. *Model Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta : Diktendik.
- Richmond, P. V., J. S, Wrench, and J., Gorhan. (2009). *Communication. Affect. and Learning in the Classroom*. California: Creative Common.
- Leeuwis, Cees 2004. *Communication for Rural Innovation: Rethinking Agricultural Extension*. Blackwell Publishing, Oxford.
- J. E., Kemp dan D. K., Dayton. (1985). *Planning and Producing Instructional Media* (Fifth Edition). New York: Harper & Row Publishers.
- Julianti. (2014). Penerapan media game Puzzle untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VII SMP Negeri Malang. Malang: IKIP Budi Utomo.
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas pada Anak. *Asian Journal of Inovation and Entrepreneurship*. 2(2)
- Nurpratiwiningsih, Laelia, & Mumpuni, Atikah. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Kontekstual* (Vol. 01).
- Hastuti, Widya. (2017). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup. *Jurnal Pena*, 4(1)