

## **IMPLEMENTASI MEDIA PUZZLE DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN BELAJAR GENERASI Z DI SDIT RABBI RADHIYYA 02 CURUP**

**Fitri Kurnia Astuti<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu

\*e-mail: [crpfitri7@gmail.com](mailto:crpfitri7@gmail.com).

**Abstract :** This observation was made to change the process of learning activities using puzzle media to meet the learning needs of generation Z. So that they are able to face the various challenges of an increasingly complex era, as is the case with technological developments which are becoming more widespread day by day. Therefore, teacher practices in the learning process must produce educational programs that are relevant and have a positive impact on the development of generation Z. In learning activities, each student has unique characteristics/characters that are different from each other. In realizing learning that is able to meet the learning needs of generation Z, it is of course supported by using puzzle media which is used as a means of introducing material by researchers during the learning process. The effectiveness of learning using puzzle media makes students more motivated to continue learning by carrying out several interactions directly with the teacher, such as expressing opinions, being active in groups, copying/noting important parts in learning activities, working together in groups, and having a sense of curiosity. high level of material, so students compete to ask questions. By using puzzle media teachers can achieve learning objectives. The research results state that successful teaching practices to meet the generations must focus on young people who develop critical skills, creativity, and the ability to think independently and are essential to face future changes. So the role of the world of technology must be integrated wisely in the teaching process. Today's generation is growing up in the digital era, and smart use of technology can facilitate more engaging and effective learning.

**Keywords:** *Implementation; Puzzle; Generation Z ; Learning Needs*

**Abstrak :** Pengamatan ini dilakukan untuk mengubah proses kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dalam memenuhi kebutuhan belajar pada generasi Z. Supaya mampu menghadapi berbagai tantangan zaman yang semakin kompleks, seperti halnya dalam perkembangan teknologi yang semakin hari semakin luas. Oleh sebabnya praktik guru dalam proses kegiatan belajar harus menghasilkan program pendidikan yang relevan, dan berdampak positif pada perkembangan generasi Z. Dalam kegiatan pembelajaran setiap siswa mempunyai ciri khas/karakter yang berbeda-beda satu dengan lainnya. Dalam mewujudkan pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan belajar generasi Z, tentunya didukung menggunakan media *puzzle* yang dijadikan Sarana pengantar materi oleh peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung. Keefektifan pembelajaran menggunakan media *puzzle* menjadikan siswa lebih termotivasi untuk terus belajar dengan melakukan beberapa interaksi secara langsung kepada guru, seperti mengeluarkan pendapat, aktif dalam kelompok, menyalin / mencatat bagian-bagian penting dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama secara kelompok, dan mempunyai rasa penasaran yang tinggi dengan materi, sehingga siswa berlomba-lomba untuk mengajukan pertanyaan. Dengan menggunakan media *puzzle* guru dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menyatakan bahwa praktik mengajar yang berhasil untuk memenuhi generasi harus berfokus pada generasi muda yang mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan

kemampuan berpikir mandiri dan sangat penting untuk menghadapi perubahan masa depan. Sehingga peran dunia teknologi harus diintegrasikan dengan bijak dalam proses pengajaran. Generasi masa kini tumbuh dalam era digital, dan penggunaan teknologi yang cerdas dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

**Kata kunci:** *Implementasi; Puzzle; Generasi Z; Kebutuhan Belajar*

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka  
This work is licensed under a CC-BY license

## **PENDAHULUAN**

Menurut Ki Hajar Dewantara, bapak pendidikan nasional, pendidikan lebih luas dari mengajar. Pendidikan, menurutnya, merupakan pelengkap keterampilan yang diperoleh siswa dalam keadaan terjaga (bukan tertidur) dan belajar dari segala sesuatu (lingkungan), bukan hanya dari guru. Bimbingan meningkatkan keterampilan siswa memperoleh dari guru mereka selama studi mereka.

Belajar adalah kewajiban yang harus dipenuhi oleh berbagai pihak. Diantaranya adalah guru dan siswa. Siswa memiliki hak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang ditugaskan oleh guru dan sebaliknya. Guru juga berhak mengetahui karakteristik siswanya saat melaksanakan tugas belajarnya. Guru juga diharapkan mampu melakukan proses KBM secara optimal. Ki Hajar Dewantara mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan dan keunikan antar individu berdasarkan kemajuan usia pendidikan. Karena setiap siswa berbeda, maka karakter belajar yang muncul sesuai dengan gaya belajarnya juga berbeda. Guru perlu memperhatikan keragaman ini dan tidak dapat memaksa siswa mereka untuk mengikuti gaya belajar berbasis teori tertentu yang mereka yakini baik. Setiap anak berhak memilih dan mempertahankan gaya belajarnya sendiri. Jadi pemerintah memperkenalkan sistem pembelajaran yang berbeda.

Pendidikan karakter pada Generasi z saat ini sangat diperlukan, karena masuk pada era 5.0, di mana segala sesuatu sudah menggunakan teknologi. Hal ini berkaitan dengan krisisnya karakter Generasi z di Indonesia yang sudah kecanduan dengan teknologi. Adanya teknologi membawa dampak positif dan dampak negatif bagi Generasi z, tergantung bagaimana cara Generasi z menghadapinya. Generasi z harus menanggapi kemajuan teknologi ini dengan cara yang positif. Cara positifnya yaitu dengan menyaring hal-hal didapatkan dalam teknologi (Mansur & Ridwan., 2022).

Generasi Z adalah orang-orang yang lahir di generasi internet yang sudah menikmati keajaiban teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi internet generasi Z mampu secara dewasa menggunakan teknologi tersebut dengan baik, karena secara tidak langsung harus siap dengan tantangan zaman sehingga memanfaatkan hobi bersosial media menjadi sebuah pekerjaan merupakan bekal baru untuk generasi Z dalam

memanfaatkan teknologi yang cerdas (Adriyanto dkk, 2020).

Felder dan Soloman dalam (MF AK, 2021) menjelaskan bahwa pendidik di zaman informasi ini mempunyai kecenderungan gaya belajar aktif, sequential, sensing, dan visual. Peserta didik aktif mudah belajar dengan melakukan sendiri apa yang sedang dipelajari. Maka, mata pelajaran yang terlalu banyak bersifat ceramah dan komunikasi satu arah serta terpusat kepada peserta didik (teacher-centered) tidak akan cocok dengan mereka. Sebaliknya, pembelajaran yang membuat mereka menerapkan teori dan melakukan sendiri apa yang sedang dipelajari akan dengan mudah menarik minat dan pada gilirannya kemampuan belajar mereka. Oleh karenanya dibutuhkan media pembelajaran yang memadai dalam proses pembelajaran.

Arsyad dikutip (Hoerudin, 2023) bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanaky dalam (Mayasari, 2021) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu: 1) Meningkatkan motivasi belajar; 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar; 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri; 4) Memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar; 5) Merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis; 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan; serta 7) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran. Sedangkan menurut Daryanto dalam (Supriani, 2020) bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, serta 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Fungsi dan manfaat media pembelajaran berdasarkan beberapa pendapat tersebut adalah untuk memperjelas penyajian, mempermudah pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membangkitkan motivasi belajar, mengatasi sikap pasif peserta didik, meningkatkan pemahaman terhadap materi

Menurut Suryani, dkk dalam (Rahman, 2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut media pembelajaran sebagai perantara sumber pesan

(guru) dengan penerima pesan (siswa) yang berisikan bahan atau isi pelajaran dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membuat bahan pelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, serta siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

Menyesuaikan praktik mengajar untuk memenuhi generasi Z adalah langkah yang penting untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang relevan, menarik, dan efektif. Hal ini akan membantu siswa dari generasi Z untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berhasil di dunia yang terus berubah dan berinovasi. Menggunakan teknologi untuk mengidentifikasi kebutuhan individual siswa dan menyesuaikan materi pembelajaran agar sesuai dengan minat, tingkat keteamilan dan kecepatan belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, akan dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan media puzzle dalam memenuhi kebutuhan belajar generasi Z SDIT Rabbi Radhiyya 02 Curup”

Umar (2013:8) menyatakan dalam Kuswanto dkk. (2018) Media pembelajaran adalah alat, cara dan teknik yang dibutuhkan dan diinginkan fasilitator dalam berkomunikasi khususnya antara guru dan siswa agar komunikasi dan interaksi mereka lebih efektif dalam jalannya pendidikan pengajaran di sekolah. Adapun untuk jenis media yang dijadikan sampel adalah media *puzzle*. Menurut Pebrianti (2023), media *puzzle* adalah media pembelajaran yang unsur-unsur permainannya dipecah menjadi bagian-bagian gambar dan dimainkan (Harman et al., 2015; Permata et al., 2017). Pemilihan bahan ajar/media *puzzle* ini disebabkan karena ciri khas dari media yang sangat sesuai dengan perkembangan anak SD. Hal ini dibuktikan dengan temuan Darmawan (2019) dalam Pebrianti (2023) bahwa media susun jigsaw efektif dan tidak sulit untuk siswa SD. Darmawan (2019) dari Pebrianti (2023), bahan ajar *puzzle* juga dapat menimbulkan rangsangan serta perhatian siswa dalam meningkatkan fokus berlatih mereka.

## **METODE PENELITIAN**

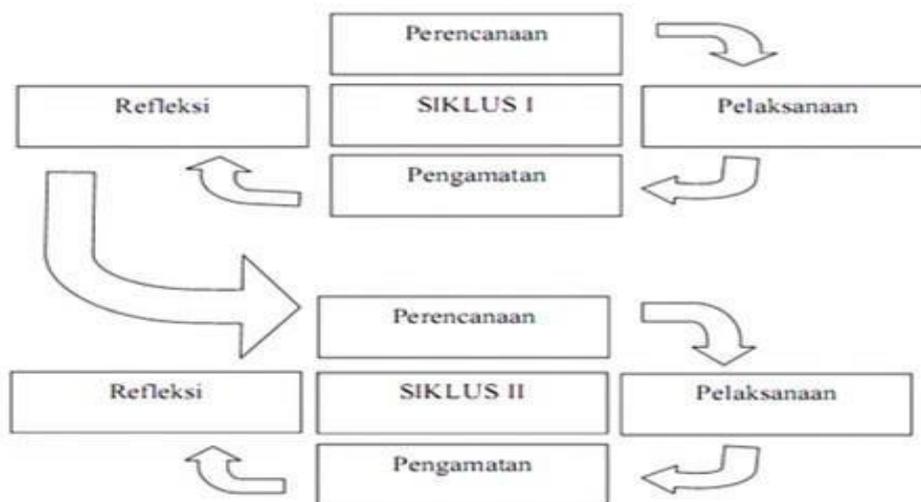
Penelitian Tindakan Kelas adalah pendekatan sistematis yang digunakan guru (atau orang lain) dalam lingkungan belajar untuk mempelajari bagaimana guru mengajar, bagaimana siswa belajar, dan bagaimana mereka bertindak untuk meningkatkan proses inkuiri (Mills, 2000). Di sisi lain, menurut Wardani dkk. (2005) berpendapat bahwa PTK adalah suatu konsep penelitian yang sistematis dan terencana yang dilaksanakan dengan intervensi untuk meningkatkan pembelajaran guru di kelas. Tujuan PTK adalah untuk meningkatkan efisiensi kerja guru dan mampu mempengaruhi kualitas pembelajaran, sebaiknya guru melakukan penelitian tindakan kelas karena alasan berikut (Wardani et al., 2005). 1) Guru berhak menentukan kewenangannya untuk mengevaluasi kinerjanya sendiri, 2) Hasil kajian pembelajaran yang dilakukan oleh berbagai peneliti sering dijadikan sebagai perbaikan pengajaran. 3) Guru adalah orang yang paling dikenal dan

paling mengetahui kelasnya, 4) Interaksi antara guru dan siswa bersifat unik.

Munculnya ide dari pendidik dalam pengembangan kegiatan inovatif yang bersifat pengembangan mempersyaratkan guru untuk turut terlibat dalam melakukan PTK di kelasnya. Penelitian ini merupakan kajian ilmiah. Dengan subyek penelitian adalah siswa kelas V SDIT Rabbi Radhiyya 02 Curup. Selama kegiatan berlangsung, seluruh siswa dalam kelas dikelompokkan menjadi 4 bagian dengan masing-masing terdiri dari 4 anak, dimana kelas tersebut memiliki siswa yang berjumlah 17 orang.

Penelitian ini akan dilangsungkan pada semester 1 di kelas 1 SDIT Rabbi Radhiyya 02 Curup tahun 2024/2025. Karakteristik yang menjadi pertimbangan antara lain: pengalaman siswa yang sangat kurang dalam memahami materi, motivasi siswa yang rendah, dan kurangnya kerjasama antar kelompok.

Dalam melakukan tindakan penelitian, peneliti harus mempertimbangkan beberapa hal ketika melakukan kegiatan penelitian. Pembelajaran PTK direncanakan dalam dua siklus, setiap siklus berisi dua sesi materi analisis siklus air. (1) pengertian/makna daur air dan jenis- jenisnya, (2) langkah daur air beserta contoh dari masing-masing jenis, (3) bagian dan fungsi yang menyebabkan masing-masing jenis, (4) manfaat masing-masing jenis bagi manusia kehidupan dan kelangsungan siklus air. Adapun langkah dalam siklus PTK adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. Siklus PTK

Dalam melakukan penelitian, beberapa langkah dapat dilakukan selama siklus PTK. Kegiatan yang dapat dilakukan pada Siklus I adalah: Perencanaan, hal-hal yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan tahap perencanaan berikut: menentukan skema aktivitas pembelajaran yang mulai dari merancang RPP, membuat media pembelajaran *puzzle*, mencetak spanduk, Persiapan APKG 1 & 2, lembar LKPD, Lembar Observasi, Lembar Refleksi. *Pelaksanaan Tindakan*, proses yang akan ditempuh pada tahapan ini yaitu mengarahkan tindakan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dan spanduk. 1)

Lihat lembar kerja materi lingkungan sahabat kita dalam bentuk skala penilaian. 2) Memantau RPP untuk mengetahui seperti apa berjalannya aktivitas siswa ketika proses perilaku dilakukan secara menyeluruh. 3) Mengevaluasi/menguji pencapaian belajar setelah dilakukan permainan *puzzle*. *Observasi/pengamatan* Pada kegiatan ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran generasi Z yang mengacu pada lembar observasi dan hasil belajar siswa. *Refleksi*, kegiatan refleksi dilakukan peneliti untuk mengingat (*review*) kembali kegiatan praktik yang telah dilakukan peneliti, dengan berkaca pada lembar observasi yang dibuat oleh penilai 2, baik dari tingkat ketercapaian proses pembelajaran, masalah-masalah yang muncul ketika pembelajaran berdiferensiasi berlangsung, dan menyiapkan berbagai alternatif planning dalam mengatasi masalah guna perbaikan pada siklus yang kedua.

Kegiatan Siklus II juga mencakup langkah-langkah yang sama dengan Siklus I yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Siklus I yang belum terealisasi dapat dilanjutkan ke siklus II. Kegiatan pada tahapan ini digambarkan berdasarkan gambaran yang diperoleh dalam permasalahan pembelajaran Siklus I. Penelitian dihentikan apabila tahapan pada siklus II usai. Berbagai peralatan digunakan saat melakukan observasi dan wawancara. a) Gunakan lembar observasi untuk memantau minat siswa dan guru terhadap aktivitas siswa dan proses KBM. b) penggunaan blangko penilaian formatif untuk memperkirakan ketercapaian tingkat pemahaman siswa; c) Tes yang berguna untuk menegaskan derajat ketercapaian akhir dari pembelajaran.

Tabel 1. Jenis Data dan Metode Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Metode
1	Kegiatan siswa selama proses KBM berlangsung	Lembar observasi
2	Kegiatan guru selama proses KBM berlangsung	Lembar observasi
3	Ketercapaian hasil belajar siswa	Ujian akhir/sumatif

Teknik kualitatif dan kuantitatif untuk menggambarkan data yang digunakan pada penelitian ini. Data kualitatif merupakan suatu data kinerja pembelajaran, yang berkaitan dengan kekuatan dan kelemahan kegiatan praktik, dari mana pembelajaran dapat didiskusikan, direfleksikan, dan ditarik kesimpulan. Data deskriptif kuantitatif adalah data tentang hasil ketercapaian anak yang sepadan dengan KKM dan analisis serta interpretasi data secara deskriptif.

Data observasi ini merupakan informasi yang diperoleh dengan cara membedakan hasil belajar dengan menggabungkan materi analisis siklus air menggunakan lembar observasi dan data kinerja belajar siswa dengan alat data *puzzle* siklus air. Data prestasi akademik merupakan data kualitatif berupa komentar guru tentang kelebihan dan kelemahan selama pembelajaran, sedangkan data prestasi akademik merupakan data kuantitatif yang dikumpulkan sebanyak empat kali dalam dua siklus (dua kali per

siklus). Informasi hasil belajar dari soal penilaian. Soal-soal ini berkembang menjadi lima soal pilihan ganda dan lima soal jawaban singkat. Nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) untuk menjawab soal ini adalah 75%. Informasi yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis pada tahap pengelompokan sumber data, pengelompokan akhir bahan, tahap interpretasi dan monitoring.

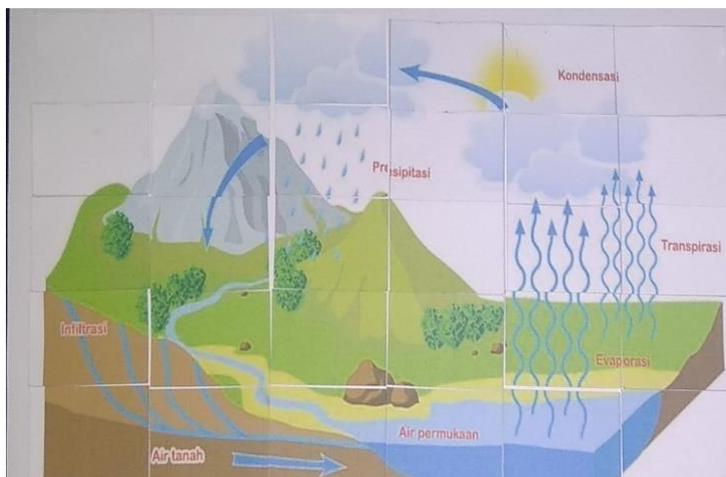
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Munandi (2013: 6) menjelaskan dalam Febyanita et al. (2020) Media dapat digunakan sebagai rujukan atau tautan, serta saluran dari satu halaman ke halaman lainnya. Kreativitas seorang guru dalam menyusun bahan ajar/media, pendidik harus mampu merangsang titik focus dan perhatian serta pemahaman siswa. Dengan demikian, guru tidak hanya mampu dalam penguasaan materi, akan tetapi mampu menggunakan media sebagai alat penyalur ketika menyampaikan pokok bahasan yang tentunya mampu digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan Rumahkhit oleh Febyanita dkk. (2017). (2020) menemukan bahwa media ajar dapat menjadi aspek pendukung kreativitas guru dan juga anak dalam melibatkan sekolah sebagai tempat yang indah untuk belajar dan bermain.

Berdasarkan observasi yang telah dicanangkan pada bulan April-Mei 2023 terhadap guru kelas V SDIT Rabbi Radhiyya 02 Curup dalam mata pelajaran IPA, didapati bahwa: (1) Metode maupun strategi pembelajaran yang digunakan di SDIT Rabbi Radhiyya 02 Curup sebagian besar adalah metode ceramah. (2) kurangnya pemanfaatan media, khususnya pada ilmu-ilmu alam. (3) kondisi pendidikan yang buruk, dan (4) motivasi belajar siswa menurun. Karena kebanyakan guru hanya menggunakan buku cetak, papan tulis dan gambar.

Ritonga (2020) menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki dampak yang cukup tinggi terhadap perubahan hasil berlatih siswa. Media *puzzle* dapat membangkitkan kognitif siswa, mengurangi tekanan, dan memberikan suatu kebebasan dan rasa nyaman/enjoy selama pembelajaran berlangsung. Begitupun dengan proses menyatukan/menyusun potongan- potongan *puzzle* dalam diskusi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial.

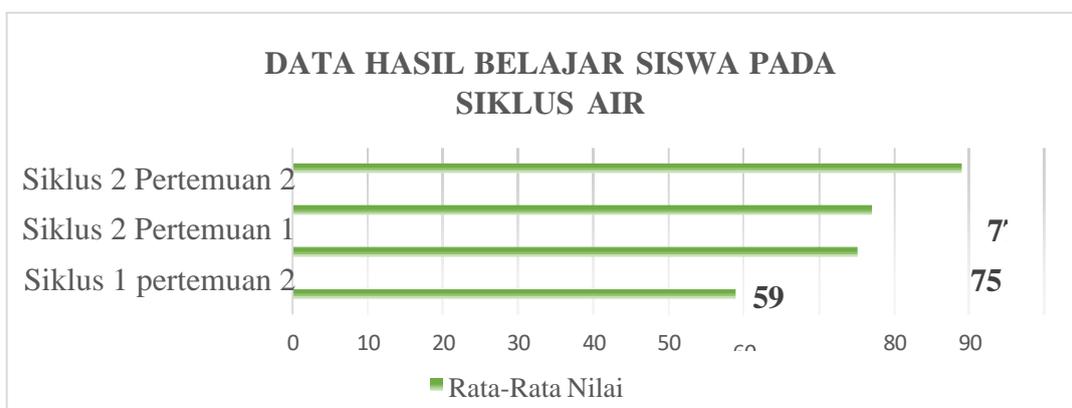
Media/bahan ajar *puzzle* dirancang dan di desain dalam beberapa langkah. Langkah pertama, menentukan gambar siklus air dan menjadikan hasil gambaran dalam bentuk print out menggunakan kertas piagam/kambing. Kemudian saya memotong kertas menjadi persegi panjang kecil berukuran 3 cm x 4 cm. Setiap potongan *puzzle* memiliki gambar siklus air. Tahap kedua, ahli media memvalidasi bahwa media *puzzle* dapat digunakan untuk pembelajaran. Tahap validasi penelitian ini dilakukan oleh instruktur yang berpengalaman dalam bidang media dan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).



Gambar 2. Media *puzzle* pada siklus air

Hasil kinerja siswa dapat dilihat dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibuat oleh guru untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa. Mulai dari menyiapkan media *puzzle* hingga menyelesaikan soal tes. Menyelesaikan teka-teki dengan benar memicu proses kognitif lanjutan dalam memeriksa setiap potongan teka-teki yang diberikan oleh guru. Siswa juga menunjukkan minat dalam memecahkan tantangan teka-teki yang dimediasi ini. Siswa memiliki perasaan bahwa mereka sedang bermain, tetapi sebenarnya ada proses yang divalidasi.

Kegiatan ini dapat digunakan untuk meningkatkan daya ingat siswa dan pemahaman yang benar tentang siklus air. Sejalan dengan apa yang dilaporkan Lukitaningsih (2015) dalam Afandi (2021), (1) media *puzzle* mampu membangkitkan ketertarikan belajar siswa dan (2) dengan hadirnya gambar *puzzle* dapat meminimalisir waktu yang terus berlaludengan begitu cepat (3) media/bahan ajar memungkinkan peserta didik untuk: melihat, mengamati, dan melakukan eksperimen serta memperluas pengalaman secara mandiri.



Gambar 1. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

Sesuai dengan data pencapaian pada grafik di atas dapat dilihat bahwa pencapaian keberhasilan siswa dalam belajar mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Dimana diawal pertemuan, banyak siswa yang masih bergelut dengan materi yang dibedakan, terutama untuk memahami siklus air dan berbagai jenisnya seperti evaporasi, kondensasi, pretipitasi dan infiltrasi. Hanya ada 3 orang siswa yang dapat memenuhi KKM. Sehingga nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V SDIT Rabbi Radhiyya 02 Curup sangat rendah pada poin nilai 59. Kemudian guru mulai berupaya dengan merefleksi diri dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pertemuan selanjutnya. Pada pertemuan ke-2, guru telah merancang media pembelajaran dan mencoba menggunakan media pembelajaran dalam materi siklus air dan contoh macamnya telah menunjukkan peningkatan. Pencapaian guru juga dapat dilihat dari lonjakan siswa mencapai KKM. 9 siswa mencapai KKM, rata-rata hasil belajar siswa 75 pada pertemuan kedua, peningkatan hasil belajar siswa sudah membaik dan pemahaman serta penguasaan materi dengan media dapat menjadi motivasi belajar siswa. Pada pertemuan ketiga, pemberian pengaruh materi dan pembedaan pembelajaran dengan masing-masing jenis fitur dapat mengembalikan rata-rata kelas siswa menjadi 77, progress peningkatan siswa pada pertemuan ini tidak terlalu banyak. Kemudian dipuncaki dengan kegiatan Siklus 2 pada konferensi kedua untuk membedakan materi pembelajaran tentang kegunaan masing-masing jenis bagi keberlangsungan hidup manusia dan peran manusia dalam melestarikan siklus air, sehingga diperoleh nilai rata-rata pembelajaran sebesar 89.

Pembelajaran yang berbeda oleh guru melalui kolaborasi dalam media / alat *puzzle* merupakan faktor penyebab hasil belajar menjadi lebih baik dan maksimal. Media *puzzle* memotivasi peserta didik untuk belajar dan berhasil mengidentifikasi daur air. Seperti yang dikemukakan Kurniawati (2014) dalam Afandi (2021), media *puzzle* adalah media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang perhatian siswa, sedangkan media sendiri adalah gambar atau bagian dari benda yang dirangkai menjadi gambar tiga dimensi penuh. Permainan itu merangsang proses berpikir siswa lebih kreatif, inovatif, dan mandiri. Melalui bahan ajar berupa *puzzle* ini, siswa lebih dituntun dalam mengeksplorasi bagian dari gambar yang memuat materi pokok. Dengan menggunakan media *puzzle* memungkinkan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam KBM. Media *puzzle* berisi sesuai ragam warna dan gambar agar lebih menarik dan pastinya mampu membantu guru dalam mengkomunikasikan isi materi pokok (Bahar dan Risnawati, 2019).

Selama melaksanakan proses pembelajaran yang dimulai dari siklus 1 dan diakhiri dengan siklus 2, guru dan teman sebaya/pengawas 2 memperhatikan beberapa hal. Mereka dengan cermat mengamati proses pembelajaran guru. Berdasarkan lembar observasi yang diberikan guru kepada observer, observer langsung menuliskan beberapa poin yang menjadi acuan refleksi pembelajaran guru. Diantaranya adalah munculnya keaktifan siswa dalam kelompok, munculnya keberanian siswa untuk mengemukakan

pendapat sesuai dengan pola pikirnya sendiri, adanya kerjasama siswa, dan membuat catatan materi/rangkuman materi yang diberikan guru selama pembelajaran berlangsung. Termasuk munculnya potensi siswa. Selama pembelajaran, siswa diberikan pertanyaan terkait dengan zat dalam siklus air. Dengan menggunakan lembar observasi ini membuat proses kegiatan pembelajaran menjadi hangat, aktif, partisipatif dan hidup, ditambah lagi media pembelajaran yang digunakan guru sangat inovatif sesuai persediaan / kebutuhan pendidik selama proses KBM berlangsung.

Pada siklus yang pertama, terdapat 3 siswa yang berinteraksi melalui keaktifan siswa dalam kelompok diferensiasi, 4 siswa lainnya asyik untuk mengeluarkan ide/gagasan fikir yang mereka miliki, 2 orang siswa juga sangat telaten dalam menjalankan fungsi bekerja sama dalam kelompok, 4 orang berikutnya mengapresiasi guru yang menjelaskan dengan memiliki ringkasan catatan yang berkaitan dengan pembelajaran, dan 4 siswa yang terakhir adalah siswa menunjukkan rasa ingin menguasai materi daur air yang tinggi melalui pengamatan / observasi terhadap kegiatan yang dilakukan guru selama menjelaskan, sehingga mampu menimbulkan beberapa pertanyaan yang masih kurang jelas.

Sedangkan pada siklus yang kedua, terdapat beberapa perbedaan yang dilakukan siswa. Ada 2 anak yang aktif dalam kelompok. Kemudian 4 orang mampu mengeluarkan pendapat dan gagasan dengan baik, 4 siswa memerankan rasa tanggung jawab dalam melakukan tugas kelompok, 4 siswa lagi mereka mampu membuat catatan pelajaran dengan lengkap, dan yang terakhir sebanyak 3 siswa memiliki kemampuan untuk bertanya dengan guru.

Generasi Z telah tumbuh dalam era teknologi digital terbiasa dengan perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, dan komputer. Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan teknologi ini dalam proses pengajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. Generasi Z cenderung melakukan beberapa tugas sekaligus mengharuskan pendidik untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan untuk mengelola waktu dan perhatian dengan baik. Generasi Z lebih responsif terhadap informasi visual daripada teks grafik, video, dan gambar dapat meningkatkan pemahaman kolaboratif berkolaborasi dengan rekan-rekan.

Sebagaimana Pembelajaran digital Menurut Husamah dalam (Arifudin, 2021) bahwa terdapat empat karakteristik pembelajaran digital dalam model (blended learning) yaitu sebagai berikut: 1) Pembelajaran yang mengkombinasikan beragam cara penyampaian, model pembelajaran, metode pembelajaran, serta berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang beragam, 2) Sebagai sebuah modifikasi pembelajaran konvensional atau tatap muka (face to face), belajar mandiri, dan belajar via online (e-learning), 3) Pembelajaran didukung oleh penggabungan efektif dari cara penyampaian dan mengajar, model pembelajaran, dan metode pembelajaran, serta 4) Pendidik dan orang tua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pendidik sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung. Selanjutnya menurut Arista Aulia,

dkk dalam (Ulfah, 2023) menyatakan karakteristik pembelajaran digital yakni: 1) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh berbasis web dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, 2) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid, 3) aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar dari rumah, serta 4) Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik (feedback) yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif. Semua hal ini tentu mensyaratkan sumber daya manusia (SDM) pendidikan yang mumpuni. Peningkatan kualitas SDM adalah hal mutlak yang harus dituntaskan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan deskripsi hasil dan pembahasan dalam pengamatan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa program pembelajaran media *puzzle* mampu merubah hasil tes siswa yang awalnya memiliki nilai yang rendah kemudian meningkat. Adapun rentang peningkatan yang dialami siswa dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan meningkat 47%. Siswa yang diberikan media *puzzle* saling berlomba untuk menyelesaikan gambar dengan utuh. Mereka terlihat bermain, namun di dalam permainan tersebut membutuhkan pola berfikir kritis yang dibarengi dengan pemahaman siswa akan materi dan tujuan yang perlu dicapai

Berdasarkan paparan diatas dapat dapat disimpulkan menyesuaikan praktik mengajar untuk memenuhi Generasi Z adalah pendidik dan institusi pendidikan harus mengadopsi pendekatan yang lebih modern, interaktif, dan berpusat pada teknologi dalam pengajaran mereka. Generasi Z adalah kelompok yang tumbuh di era digital, sehingga pendekatan tradisional dalam mengajar mungkin tidak lagi efektif. Pemanfaatan Teknologi: Generasi Z terbiasa dengan teknologi digital, jadi pendidik harus memanfaatkan alat-alat teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran online, aplikasi mobile, dan media sosial dalam proses pengajaran. Memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dengan berkolaborasi, menciptakan, dan mengambil inisiatif dalam menyelesaikan tugas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adriyanto dkk. (2020). Memahami Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring. Prosiding: *Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, 2(2), 165–173.
- Afandi, A.N.H. (2021) Peningkatan Kemampuan Menganalisis Siklus Air Melalui Media Puzzle Berbantuan Kartu Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN Besowo 2 Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri, *PTK: Jurnal Tindakan*

*Kelas*, 1(2), 71-80.

- Arifudin, O. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. Edumaspul: *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 767–775.
- Bahar & Risnawati. (2019) Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa, *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9(1): 77-86.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14–17.
- Febyanita, I., & Wardhani, D. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1205-1210.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- MF AK. (2021). Pembelajaran Digital. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Pebrianti, L. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di SDN Kedep 01. *Karimah Tauhid*, 2(1), 347–351.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Ritonga, S. J (2020) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Menggunakan Media Puzzle Di Kelas V SD Swasta Waladun Shalih Medan Labuhan Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi thesis*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al- Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Wardani, IG.A.K. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Wardani, Ig.A.K. dkk (2021). *Pemantapan Kemampuan Professional* . Tangerang Selatan: Universitas Terbuka