

## **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Puzzle Fruit* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV SDN 060912 Medan Denai**

**Naeklan Simbolon<sup>1</sup>, Nanda Ramadani<sup>2</sup>, Ananda Tampubolon<sup>3</sup>, Khairunnisa Al Izzati<sup>4</sup>, Lulu Lolyta Pandiangan<sup>5</sup>, Nanda Amalia Batubara<sup>6</sup>, Venni Maulani Sitanggung<sup>7</sup>,**

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan  
e-mail: [Naeklan.simbolon@yahoo.com](mailto:Naeklan.simbolon@yahoo.com)<sup>1</sup>, [nandarmdani@unimed.ac.id](mailto:nandarmdani@unimed.ac.id)<sup>2</sup>,  
[anandatampubolon22@gmail.com](mailto:anandatampubolon22@gmail.com)<sup>3</sup>, [khairunnisaalizzati23@gmail.com](mailto:khairunnisaalizzati23@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[lulupandiangan8@gmail.com](mailto:lulupandiangan8@gmail.com)<sup>5</sup>, [nandabatubara29@gmail.com](mailto:nandabatubara29@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[vennisitanggung@gmail.com](mailto:vennisitanggung@gmail.com)<sup>7</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif *puzzle fruit* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SDN 060912 Medan denai. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah guru bahasa Inggris yaitu ibu Ririn Junika Wardani dan siswa kelas IV SDN 060912 Medan Denai. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Selain itu, pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Puzzle Fruit* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

**Kata Kunci:** *Puzzle Fruit, Media Pembelajaran, Siswa kelas IV*

### **Abstract**

This study aims to analyze how the influence of interactive learning media puzzle fruit to improve the quality of English language learning in class IV SDN 060912 Medan Denai. The research subjects in this study were English teachers, namely Mrs. Ririn Junika Wardani and fourth grade students of SDN 060912 Medan Denai. This research method uses a qualitative approach. In addition, data collection was done through observation and documentation. The results showed that the use of Puzzle Fruit interactive learning media significantly increased students' involvement in the teaching and learning process.

**Keywords:** *Puzzle Fruit, Learning Media , Student class IV*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan bahasa Inggris di tingkat dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membekali siswa dengan keterampilan dasar komunikasi yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk keperluan pendidikan lanjutan. Namun, tantangan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sering kali disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi siswa, serta pendekatan yang kurang bervariasi dalam metode pengajaran. Berdasarkan hasil pengamatan di SDN 060912 Medan Denai, sebagian besar siswa kelas IV merasa kesulitan dalam memahami kosakata dan struktur kalimat bahasa Inggris yang pada gilirannya menghambat proses pembelajaran mereka.

Pembelajaran Bahasa Inggris mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi serta daya dukung tenaga ahli dan sarana prasarana. Perencanaan pembelajaran memuat tujuan pembelajaran yang termuat dalam silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) (Majid, 2012). Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang didasari perencanaan pembelajaran dengan dukungan sumber belajar. Evaluasi pembelajaran merupakan proses pengukuran pencapaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran (Majid, 2012)

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting terutama dalam pembelajaran bahasa. Bahasa Inggris merupakan hal yang penting untuk dipelajari serta dikuasai dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional (Adisti, 2020). Di masa revolusi industri 4.0 penguasaan bahasa asing khususnya bahasa Inggris sangat diperlukan untuk menghadapi perkembangan zaman dan teknologi yang sangat pesat. Dalam (Kaltsum, 2016) sekolah diberi kebebasan untuk memasukan mata pelajaran bahasa Inggris berdasarkan pertimbangan dan kebutuhan. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran juga tergambar dalam definisi pendekatan yang berpusat pada anak menurut (Sujiono, 2013) yaitu sebagai suatu kegiatan belajar di mana terjadi interaksi dinamis antara guru dan anak atau antara anak dengan anak lainnya. Pada dasarnya peserta didik harus aktif selama proses pembelajaran tanpa diminta secara naluriah akan berpartisipasi atau melibatkan dirinya dalam setiap proses pembelajaran. Sebuah pembelajaran dikatakan tercapai tujuannya jika seluruh peserta didik aktif berpartisipasi tanpa terkecuali. Partisipasi pada proses pembelajaran merupakan hal yang penting, tujuannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selama ini penyajian materi pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar masih menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku. Pelajaran Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan sukses apabila tingkat partisipasi belajar peserta didik tinggi dan pada dasarnya tingkat partisipasi peserta didik berbeda-beda berdasarkan kemampuan yang mereka miliki. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat apabila ada keinginan dari dalam diri peserta didik tersebut. Agar tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkat, maka upaya yang harus dilakukan adalah perlu menciptakan suasana baru yang dapat mendukung tingginya minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Teknik pembelajaran bahasa Inggris yang bervariasi tentunya dapat menarik minat belajar peserta didik. Hal ini merupakan tantangan bagi para guru bahasa Inggris di SD/MI. Perlu inovasi yang terus berkembang dari para guru agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa (Linda & Dimas, 2013). Strategi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan permainan puzzle dengan pembelajaran yang baik dan menyenangkan, bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi murid secara aktif semenjak awal (Zaini, 2008). Daya tarik merupakan kemampuan dari suatu benda yang dapat memikat perhatian sehingga mampu mengungkapkan kembali isi pesan yang ia peroleh (Sarwono, 2010). Anak-anak pada masa perkembangannya identik dengan aktifitas bermain. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial (Soetjiningsih, 2007).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif *puzzle fruit* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SDN 060912 Medan denai, serta bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV dalam proses pembelajaran. Dengan memahami bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif *puzzle fruit* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi praktik pendidikan di sekolah dasar, khususnya dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Poerwandari (2020), penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengolah data dan sifatnya deskriptif, seperti gambar, foto, dan lain-lain). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan dengan guru dan siswa kelas IV SDN 060912 Medan Denai. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi partisipasi, dokumentasi (Sugiono, 2008: 63). Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan memberikan pertanyaan terkait pembelajaran bahasa

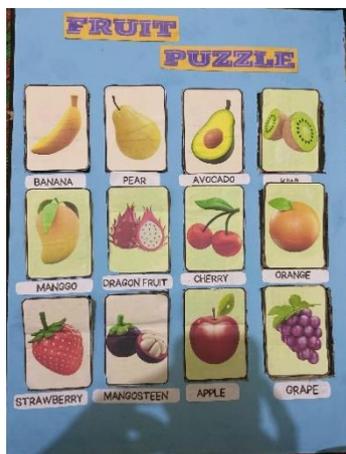
Inggris di SD 060912 kepada guru dan memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa sebelum pembelajaran materi fruit ini menggunakan media pembelajaran "*Puzzle Fruit*", pertanyaan seperti: sebutkan nama-nama buah dalam bahasa Inggris. Kemudian melakukan pembelajaran materi dengan menggunakan media pembelajaran "*puzzle fruit*", selanjutnya sebelum kelas ditutup memberikan pertanyaan terkait pembelajaran hari ini, pertanyaan seperti: apa bahasa Inggris buah naga, buah belimbing, dan buah Nangka. Kemudian memberikan pertanyaan wawancara kepada siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. penelitian pada penelitian ini adalah guru bahasa Inggris yaitu ibu Ririn Junika Wardani, S.Pd dan siswa kelas IV SDN 060912 Medan Denai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran *Puzzle Fruit* adalah sebuah media interaktif yang dirancang untuk membantu siswa dalam belajar dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Media ini biasanya berupa permainan atau aktivitas puzzle yang melibatkan gambar dan kata-kata, yang bertujuan untuk mengajarkan kosakata, keterampilan berpikir logis, dan kemampuan lainnya. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, *Puzzle Fruit* dapat berupa permainan yang menghubungkan gambar buah-buahan dengan kata-kata bahasa Inggris yang sesuai, seperti menyusun huruf-huruf untuk membentuk kata atau mencocokkan gambar dengan nama-nama buah dalam bahasa Inggris.

Tujuan utama dari media ini adalah untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Selain itu, *Puzzle Fruit* juga mendorong siswa untuk bekerja lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan tantangan yang diberikan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman kosakata, dan keterampilan berbahasa Inggris mereka.

Media pembelajaran seperti ini sangat cocok digunakan di kelas-kelas dasar karena menyajikan cara belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris atau mata pelajaran lainnya.



Gambar media *Puzzle Fruits*

Dalam penelitian ini data diperoleh dari hasil wawancara kepada guru kelas IV SDN 060912 Medan Denai. Setelah kami melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle fruits* Berikut 10 pertanyaan yang kami sampaikan

- Apa pendapat Anda mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Puzzle Fruit* dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV?
- Sejauh mana Anda merasa media pembelajaran *Puzzle Fruit* dapat membantu siswa memahami kosakata bahasa Inggris dengan lebih baik?
- Menurut Anda, apakah siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris setelah menggunakan media *Puzzle Fruit*? Bisa Anda jelaskan pengalaman yang Anda amati?

- Bagaimana media pembelajaran *Puzzle Fruit* memengaruhi motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional?
- Apa saja tantangan yang Anda hadapi dalam mengintegrasikan media pembelajaran *Puzzle Fruit* ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?
- Apakah Anda melihat peningkatan dalam keterampilan berbahasa Inggris siswa setelah menggunakan media ini? Jika iya, dalam aspek apa saja?
- Seberapa mudah atau sulit bagi Anda untuk menggunakan dan mengelola media pembelajaran seperti *Puzzle Fruit* dalam proses pengajaran?
- Menurut Anda, apakah media pembelajaran *Puzzle Fruit* efektif untuk siswa dengan kemampuan berbahasa Inggris yang berbeda-beda?
- Apa masukan atau saran Anda untuk pengembangan media pembelajaran *Puzzle Fruit* agar lebih efektif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV?
- Apakah anda merasa perlu adanya pelatihan lebih lanjut bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran seperti *Puzzle Fruit*? Mengapa atau mengapa tidak?

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN 060912 Medan Denai, penggunaan media pembelajaran interaktif *Puzzle Fruit* dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV menunjukkan dampak yang positif terhadap minat dan partisipasi siswa. Guru-guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran bahasa Inggris setelah menggunakan media tersebut. Penggunaan media ini juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris, karena mereka dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Namun, meskipun efektif, beberapa tantangan masih dihadapi, seperti keterbatasan teknologi di kelas dan perbedaan tingkat kemampuan siswa dalam mengakses dan memahami media ini. Guru juga menyarankan agar media ini dikembangkan lebih lanjut dengan menambah variasi tingkat kesulitan untuk disesuaikan dengan kemampuan siswa yang berbeda. Selain itu, pentingnya pelatihan lebih lanjut bagi para guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini juga disampaikan, agar mereka dapat memanfaatkan media tersebut secara optimal dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, meskipun ada beberapa kendala, penggunaan *Puzzle Fruit* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SDN 060912 Medan Denai dan menjadi alat yang efektif dalam merangsang motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi bahasa Inggris.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Puzzle Fruit* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 060912 Medan Denai menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan minat yang lebih tinggi saat menggunakan media ini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang sebelumnya diterapkan, seperti ceramah dan hafalan. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat saat berinteraksi dengan *puzzle* yang berisi gambar dan nama buah dalam bahasa Inggris. Data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini membantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Guru melaporkan bahwa siswa lebih mudah mengingat kosakata yang diajarkan ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan, seperti menyusun *puzzle*. Selain itu, analisis data menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Puzzle Fruit* mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode tradisional.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih senang dan tertarik saat menggunakan media *Puzzle Fruit*. Mereka melaporkan bahwa metode ini membuat mereka lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru. Selain itu, hasil tes yang dilakukan setelah penggunaan media ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 70 menjadi 85, yang menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berbicara dan mendengarkan. Ketika diminta untuk mendemonstrasikan kosakata yang telah mereka pelajari, banyak siswa yang mampu menyebutkan nama-nama buah dengan benar dan percaya diri. Hal ini menunjukkan

bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya membantu dalam penguasaan kosakata, tetapi juga dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif seperti *Puzzle Fruit* memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa variasi dalam metode pembelajaran, termasuk penggunaan media visual dan permainan, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar (Wihartanti, 2022; Mega & Fachri, 2020).

Siswa yang terlibat dalam aktivitas menyusun *puzzle* menunjukkan peningkatan daya ingat terhadap kosakata baru, yang mendukung teori bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat memperkuat pemahaman siswa (Suyanto, 2020). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mengatasi masalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang sering dihadapi oleh guru. Dengan adanya media yang menarik, guru dapat lebih mudah menarik perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional. Hal ini penting untuk meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan teknologi dan media interaktif dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan lebih siap menghadapi tantangan di era globalisasi.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Puzzle Fruit* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif. Dalam kegiatan menyusun *puzzle*, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan berdiskusi mengenai kosakata yang mereka pelajari. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dari segi pengajaran, guru juga mendapatkan manfaat dari penggunaan media ini. Dengan adanya alat bantu yang menarik, guru dapat lebih mudah menjelaskan konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami oleh siswa. Media pembelajaran interaktif ini juga memungkinkan guru untuk melakukan penilaian yang lebih variatif, tidak hanya melalui tes tertulis, tetapi juga melalui observasi keterlibatan siswa dalam aktivitas.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran interaktif *Puzzle Fruit* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SDN 060912 Medan Denai. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi praktik pendidikan di sekolah dasar, dengan harapan dapat mendorong guru untuk terus berinovasi dalam metode pengajaran mereka.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa di kelas IV SDN 060912 Medan Denai dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Puzzle Fruit* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 060912 Medan Denai. Penggunaan media pembelajaran interaktif *puzzle fruit* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 060912 Medan Denai menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan minat yang lebih tinggi saat menggunakan media ini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang sebelumnya diterapkan, seperti ceramah dan hafalan. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat saat berinteraksi dengan *puzzle* yang berisi gambar dan nama buah dalam bahasa Inggris. Data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini membantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik.

Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih senang dan tertarik saat menggunakan media *Puzzle Fruit*. Selain itu hasil tes yang dilakukan setelah penggunaan media ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 70 menjadi 85, yang menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *puzzle fruit* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 060912 Medan Denai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Kaltsum, H. U. (2016). *Bahasa Inggris dalam Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. University Research Colloquium, 67, 276–283
- Linda kartika sari, & Dimas sasongko. (2013). *Media pembelajaran interaktif bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar kelas II*. Seminar riset unggulan nasional informatika dan komputer FTI UNSA, 23-27.
- Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rosdakarya.
- Mega Febriani Sya, & Fachri Helmanto. (2020). *Pemerataan pembelajaran muatan lokal bahasa Inggris sekolah dasar Indonesia*. Jurnal pendidikan guru sekolah dasar, 71-81.
- Sarwono J. *Pintar Menulis Karya Ilmiah-Kunci Sukses Dalam Menulis Ilmiah* Yogyakarta: Andi Offset; 2010.
- Soetjningsih. *Tumbuh Kembang Anak* Jakarta: EGC; 2007.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks
- Suyanto, S. (2020). *Pendidikan Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(2), 123-135
- Wihartanti, A. R. (2022). *Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar pada Blended Learning*. Jurnal cakrawala pendas, 367-377.