

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PUZZLE* DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
KELAS VIII DALAM MATA PELAJARAN IPS**

***THE EFFECT OF IMPLEMENTING INTERACTIVE LEARNING MEDIA
BASED ON DIGITAL PUZZLES ON THE LEARNING INTEREST OF
CLASS VIII STUDENTS IN SOCIAL STUDIES SUBJECTS***

Arikhni Roikhatal Jannati¹⁾, Abd. Ghofur²⁾, Evi Aulia Rachma³⁾

^{1,2,3}Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹Email: arikhniroikhataljannati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *puzzle* digital terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Bahrul Ulum. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain regresi linier sederhana. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Bahrul Ulum yang berjumlah 35 siswa. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, angket, soal *pre-test* dan *post-test*, dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan selama enam minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *puzzle* digital berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) dan nilai koefisien regresi sebesar 0,844 yang berarti semakin baik penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *puzzle* digital, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, *puzzle* digital, minat belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect of interactive learning media based on digital puzzles on the learning interest of class VIII students in social studies subjects at MTs Bahrul Ulum. This study uses a quantitative research method with a simple linear regression design. The population in this study were all class VIII students of MTs Bahrul Ulum, totaling 35 students. Data collection instruments include observation, questionnaires, pre-test and post-test questions, documentation. This study was conducted for six weeks. The results showed that the use of interactive learning media based on digital puzzles had a positive effect on students' learning interest. This is indicated by the significance value ($0.000 < 0.05$) and the regression coefficient value of 0.844, which means that the better the use of interactive learning media based on digital puzzles, the higher the students' learning interest.

Keywords: interactive learning media, digital puzzles, learning interest

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena menentukan kualitas sumber daya manusia yang akan berperan dalam pembangunan bangsa (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022). Dalam era Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran menuntut siswa untuk aktif berpartisipasi, sementara guru berperan sebagai fasilitator (Akinola et al., 2024). Namun, kurangnya variasi media dalam proses pembelajaran membuat siswa cenderung pasif, bosan, dan tidak fokus pada materi, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar (Asilah, 2023). Perkembangan era digital menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Jaman & Biswas, 2025). Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif digital menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Oktaviani & Elmojahed, 2023). Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui interaksi yang menyenangkan, mudah diakses, dan menarik secara visual (Azis, 2019).

Minat belajar siswa merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses belajar (Firmansyah, 2025). Ketika siswa kurang berminat, pembelajaran menjadi tidak bermakna, dan siswa kesulitan memahami materi (Mayasari et al., 2022). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *puzzle* digital, yang memungkinkan penyampaian materi secara visual, interaktif, dan memicu daya pikir kritis siswa (Citra Sanjaya et al., 2019).

Puzzle digital seperti *Crossword Puzzle* menjadi alat bantu belajar yang efektif dan menyenangkan (Agustina Wulandari & Ratnawati, 2024). Permainan ini melatih daya ingat, kemampuan menyusun kata, serta meningkatkan konsentrasi siswa (Lestari & Salsabila, 2023). Selain itu, media ini dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer atau *smartphone*, sehingga relevan dengan kondisi pendidikan saat ini (Oktarika & Sandika, 2023).

Hasil observasi awal di MTs Bahrul Ulum menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan penggunaan buku cetak, sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran IPS. Guru pun

menyampaikan bahwa penyampaian materi kurang menarik sehingga siswa merasa bosan. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pemilihan MTs Bahrul Ulum sebagai lokus penelitian didasari kondisi pembelajaran IPS yang masih didominasi metode konvensional, sehingga membuat siswa kurang aktif dan minat belajar menjadi rendah. Selain itu, pemanfaatan media digital di sekolah ini masih terbatas, padahal siswa kelas VIII telah terbiasa menggunakan perangkat teknologi yang mendukung penerapan media pembelajaran interaktif. Minimnya inovasi media dalam pembelajaran IPS menjadikan sekolah ini relevan untuk menguji efektivitas *puzzle* digital sebagai alternatif yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penelitian ini penting untuk memberikan solusi nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini menjadi penting karena masih terbatasnya studi yang mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *puzzle* digital terhadap minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran digital yang lebih efektif dan relevan di era modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *puzzle* digital terhadap minat belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah regresi linier sederhana untuk melihat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat secara langsung. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Bahrul Ulum yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh, karena seluruh populasi dijadikan sebagai sampel. Karakteristik subjek terdiri dari siswa dengan latar belakang kemampuan belajar yang beragam namun berada dalam satu jenjang kelas yang sama.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 35 siswa-siswi MTs Bahrul Ulum dimana terdiri dari seluruh siswa sebagai responden yang di kelompokkan sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Responden

Jenis Kelamin					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Laki-laki	14	40,0	40,0	40,0
	Perempuan	21	60,0	60,0	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Sumber: Pengolahan Data, 2025

Tabel di atas menggambarkan karakteristik responden yang terlibat dalam penelitian. Dari total 35 siswa di MTs Bahrul Ulum, terdapat perbedaan proporsi gender yang mencolok. Sebanyak 14 (40,0%) siswa adalah laki-laki, sementara 21 (60,0%) siswa adalah perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa di MTs ini memiliki jumlah siswa perempuan yang lebih banyak dibandingkan dengan siswa laki-laki.

Dalam rangka menguji asumsi normalitas data penelitian, diterapkan metode uji *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikategorikan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh melampaui batas 0,05. Berikut ini hasil dari pengujian normalitas:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		35
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	0,0000000
	<i>Std. Deviation</i>	10,58427094
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0,140
	<i>Positive</i>	0,118
	<i>Negative</i>	-0,140

<i>Test Statistic</i>			0,140
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>			,078 ^c
<i>Monte Carlo Sig. (2-tailed)</i>	<i>Sig.</i>		,449 ^d
	99%	<i>Lower</i>	0,436
		<i>Confidence</i>	
	<i>Interval</i>	<i>Upper</i>	0,462
		<i>Bound</i>	
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.			

Sumber: Pengolahan Data, 2025

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, uji normalitas dalam penelitian ini menunjukkan nilai 0,78 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, sesuai dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*, data dalam penelitian ini dapat dikatakan berdistribusi normal.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara variabel independen dan dependen. Linearitas yang terpenuhi menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel dapat dianalisis menggunakan metode regresi. Berikut adalah hasil uji linearitas yang dilakukan dalam penelitian ini. Hasil pengujian ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of	df	Mean	F	Sig.
			Squares		Square		
Y	Between	(Combined)	3333,210	20	166,660	1,221	0,356
*	Grops	Linearity	1434,632	1	1434,632	10,514	0,006
X		Deviation	1898,578	19	99,925	0,732	0,741
		from					
		Linearity					

Within Groups	1910,333	14	136,452
Total	5243,543	34	

Sumber: Pengolahan Data, 2025

Berdasarkan hasil uji linearitas yang ditampilkan dalam tabel di atas, nilai signifikansi pada baris *Linearity* sebesar 0,006 ($>0,05$) menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel media pembelajaran berbasis *puzzle* digital dan minat belajar. Selain itu, nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,741 ($>0,05$) mengindikasikan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari linearitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel dalam penelitian ini memenuhi asumsi linearitas, sehingga analisis lebih lanjut dapat dilakukan menggunakan metode regresi.

Uji linear sederhana dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Jika hasil uji menunjukkan bahwa hubungan tersebut signifikan, maka metode regresi sederhana dapat digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut adalah hasil uji linear sederhana dalam penelitian ini:

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

<i>Coefficients^a</i>					
Model		<i>Standardized Coefficients</i>		<i>t</i>	<i>Sig.</i>
1	<i>(Constant)</i>	26,861	16,059	1,673	0,104
	X	0,509	0,144	0,523	3,526
a. Dependent Variable: Y					

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Pengolahan Data, 2025

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana yang ditampilkan dalam tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar $<0,001$, yang lebih kecil

dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *puzzle* digital berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar.

Selain itu, nilai koefisien regresi positif sebesar 0.640 menunjukkan bahwa setiap peningkatan dalam pengaruh media pembelajaran berbasis *puzzle* digital akan diikuti dengan peningkatan minat belajar. Nilai *t-hitung* sebesar 3,526 yang lebih besar dari nilai *t-tabel* juga mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel.

Uji T dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh parsial dari setiap variabel bebas yaitu media pembelajaran berbasis *puzzle* digital terhadap variabel terikat yaitu minat belajar. Berikut ini hasil dari olah data Uji T:

Tabel 5. Hasil Uji T

Coefficients ^a					
Model		Standardized Coefficients		t	Sig.
		Beta			
1	(Constant)	26,861	16,059	1,673	0,104
	X	0,509	0,144	0,523	3,526
a. Dependent Variable: Y					

Sumber: Pengolahan Data, 2025

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa *t-hitung* untuk variabel media pembelajaran berbasis *puzzle* digital (X) sebesar –3,526. Untuk mencari nilai *t-tabel* menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 T \text{ tabel} &= t (a/2:n-k-1) \\
 &= t (0,025: 35-2-1) \\
 &= t (0,025: 32) \\
 &= 0,339t
 \end{aligned}$$

Dengan T memiliki kriteria perhitungan yakni:

- Jika signifikansi *t-hitung* < *t-tabel*, maka H0 diterima dan H1 ditolak.
- Jika signifikansi *t-hitung* > *t-tabel*, maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Berikut ini adalah hasil hipotesis variabel media pembelajaran berbasis *puzzle* digital (X). Berdasarkan tabel Uji T dapat diketahui bahwa nilai variabel

media pembelajaran berbasis *puzzle* digital (X) terhadap variabel minat belajar (Y) sebesar $3,526 > 0,339$ sebagai nilai *t-tabel*, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, sehingga media pembelajaran berbasis *puzzle* digital (X) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel minat belajar (Y).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *puzzle* digital memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VIII MTs Bahrul Ulum dalam mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan melalui analisis regresi linear sederhana dengan nilai *t*-hitung sebesar 3,526 yang lebih besar dari *t*-tabel (0,339) dan nilai signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik penerapan media pembelajaran berbasis *puzzle* digital, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa. Hal ini memperkuat hasil penelitian (Citra Sanjaya et al., 2019) yang menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

Tahapan awal penerapan dilakukan dengan observasi dan wawancara guru serta siswa yang menunjukkan adanya kendala dalam pembelajaran konvensional, seperti keterbatasan media dan minimnya interaksi, sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi (Vandeyar & Adegoke, 2024). Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku cetak, yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan (Asilah, 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Azis, 2019). Media *puzzle* digital yang digunakan berbentuk teka-teki yang disesuaikan dengan materi nasionalisme dan jati diri bangsa (Miftahul Jannah & Kardi Wahyuningsih, 2025). Media ini diberikan melalui *Google Form* dan diisi oleh 35 siswa. Hasil angket menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator minat belajar, termasuk perhatian, rasa senang, partisipasi aktif, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian (Lestari & Salsabila, 2023) yang menyatakan bahwa media *puzzle* digital efektif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan (Vahira et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* secara signifikan memengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Puzzle* sebagai media edukatif mampu meningkatkan daya ingat, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman siswa terhadap materi (Oktarika & Sandika, 2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* digital merupakan inovasi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa di era digital saat ini, karena menggabungkan unsur visual, interaktif, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *puzzle* digital terbukti secara signifikan berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VIII dalam mata pelajaran IPS di MTs Bahrul Ulum. Penggunaan media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan konsentrasi, serta membangkitkan ketertarikan terhadap materi pelajaran. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi media *puzzle* digital sebagai inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan edukatif dengan konten pembelajaran IPS secara kontekstual melalui *platform* digital, sehingga menjadi solusi efektif di tengah tantangan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam praktik pembelajaran dan menjadi referensi bagi pengembangan media digital interaktif lainnya pada mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Wulandari, S., & Ratnawati, N. (2024). *Development of Puzzle Game Learning Media in Social Sciences Subjects to Improve Student Learning Outcomes*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 44–56.
- Akinola, S., James Alabi, A., & Reuben Jebson, S. (2024). *Impacts of Digital Puzzle Game-Based Learning on Undergraduate Students' Growth Mindset in Integrated Science Education in North-East, Ngeria*. *Journal of Education*

Review, 15(1).

Asilah, J. (2023). *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Xi Mipa 1 Sman 1 Jenangan*. 2.

Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.

Citra Sanjaya, O., Hiras Habisukan, U., Aini, K., & Hapida, Y. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI PADA MATERI Eubacteria DI SMA/MA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 198–204. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>

Firmansyah, R. (2025). *The Role of Educational Technology in Enhancing Student Motivation in the Digital Era* Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik(JIPH)*, 4(1), 33–50.

Jaman, M., & Biswas, T. (2025). *The Role of ICT Integration to Support and Enhance the Teaching- Learning Process in the Contemporary Education System*. 7(4), 1–15.

Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>

Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Puzzle* Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.995>

Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model *Problem Based Learning* (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>

Miftahul Jannah, A., & Kardi Wahyuningsih, S. (2025). *Enhancing Vocabulary Acquisition: A Study on the Impact of Crossword Puzzle Learning Media in an EFL Context*. 1(1), 2025.

- Oktarika, D., & Sandika, D. (2023). Pengembangan Media Crossword Puzzle Pada Materi Membuat Dokumen Pengolah Angka Sederhana Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Ketapang. *Jurnal Cendekia Sambas*, 32–40.
- Oktaviani, A., & Elmojahed, A. (2023). *The Use of Puzzle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Science Subjects for Class IV*. *Tekno-Pedagogi : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v13i1.38459>
- Vahira, Y., Thesalonika, E., & Simarmata, R. K. (2024). *Indonesian Journal of Teaching and Learning Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS*. 3(4), 220–229.
- Vandeyar, T., & Adegoke, O. O. (2024). *Teachers' ICT in pedagogy: A case for mentoring and mirrored practice*. *Education and Information Technologies*, 29(14), 18985–19004. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12603-4>