



**PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN  
MENGINGAT ANAK SLOW LEARNER KELAS III SDN MERTAK  
TOMBOK**

**Ridwan Habibi<sup>1\*</sup>, Bq. Hidayatussholehah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Institut Pendidikan Nusantara Global, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Pendidikan Nusantara Global, Indonesia

**Article History**

Received 15 Nov 2025

Revised 24 Nov 2025

Accepted 30 Nov 2025

Keywords:

Media Puzzel

Anak Slow Learner

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan mengingat siswa slow learner kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one group pretest–posttest. Subjek penelitian adalah siswa slow learner yang ditentukan berdasarkan hasil observasi dan rekomendasi guru kelas. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan mengingat yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, serta observasi aktivitas belajar siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengingat siswa setelah diterapkannya media puzzle, dan perbedaan skor pretest dan posttest dinyatakan signifikan secara statistik. Media puzzle mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan aktif, serta membantu siswa mengingat materi pembelajaran secara lebih efektif. Dengan demikian, media puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran inklusif, khususnya bagi siswa slow learner di sekolah dasar.

**Abstract**

This study aimed to examine the effect of puzzle media on the memory ability of slow learner students in third-grade elementary school. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental one group pretest–posttest design. The research subjects were slow learner students identified through classroom observation and teacher recommendations. Data were collected using memory ability tests administered before and after the treatment, as well as learning activity observations. The data were analyzed using descriptive statistics and a paired sample t-test. The results indicated a significant improvement in students' memory ability after the implementation of puzzle media, with a statistically significant difference between pretest and posttest scores. Puzzle media enhanced students' attention, active engagement, and facilitated more effective memory retention of learning materials. Therefore, puzzle media can be considered an effective alternative learning medium to support inclusive education, particularly for slow learner students in elementary schools

\*Corresponding email: ridwanhabibi12@gmail.com

## Pendahuluan

Kemampuan mengingat (memory ability) merupakan salah satu komponen kognitif yang berperan penting dalam proses belajar siswa sekolah dasar. Hampir seluruh aktivitas pembelajaran di sekolah menuntut siswa untuk menerima, menyimpan, dan memanggil kembali informasi yang telah dipelajari, baik dalam bentuk konsep, fakta, maupun keterampilan dasar. Kemampuan ini menjadi fondasi bagi keberhasilan belajar, karena pemahaman dan penguasaan materi sangat dipengaruhi oleh efektivitas proses memori yang dimiliki peserta didik (Baddeley, 2020).

Pada praktiknya, tidak semua siswa memiliki kemampuan mengingat yang sama. Perbedaan individu (individual differences) menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menyimpan dan mengingat kembali informasi, khususnya siswa dengan karakteristik slow learner. Siswa slow learner umumnya memiliki kecepatan belajar yang lebih lambat dibandingkan teman sebayanya, meskipun tidak termasuk dalam kategori tunagrahita. Mereka memerlukan waktu yang lebih lama, pengulangan yang lebih sering, serta strategi pembelajaran yang lebih konkret dan kontekstual agar mampu memahami dan mengingat materi pelajaran dengan baik (Desiningrum & Indriana, 2021).

Dalam konteks pendidikan dasar inklusif, keberadaan siswa slow learner merupakan realitas yang tidak dapat dihindari. Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan awal memiliki peran strategis dalam memberikan layanan pembelajaran yang adaptif dan ramah terhadap keberagaman kemampuan siswa. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran di kelas masih sering didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang cenderung kurang efektif bagi siswa slow learner. Pola pembelajaran tersebut menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif, sehingga kurang mampu menstimulasi perhatian, keterlibatan aktif, dan daya ingat siswa (Sari & Nugroho, 2022).

Siswa slow learner membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan melibatkan aktivitas langsung. Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana untuk menjembatani materi abstrak agar lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Media yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta kemampuan mengingat siswa (Arsyad, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya daya ingat, adalah media puzzle. Puzzle merupakan media visual-manipulatif yang mengharuskan siswa untuk menyusun kepingan-kepingan menjadi bentuk utuh melalui aktivitas mengamati, mencocokkan, dan memecahkan masalah. Aktivitas tersebut melibatkan koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, serta proses berpikir yang berulang, sehingga berpotensi memperkuat memori jangka pendek maupun memori jangka panjang siswa (Putri & Lestari, 2023).

Beberapa penelitian mutakhir menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta kemampuan mengingat siswa, termasuk siswa dengan kebutuhan belajar khusus. Puzzle memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (learning by playing), sehingga siswa tidak merasa tertekan dan lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan guru (Rahmawati et al., 2021). Selain itu, puzzle juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, yang menjadi faktor penting dalam penguatan memori.

---

Hasil observasi awal di SDN Mertak Tombok menunjukkan bahwa terdapat siswa kelas III yang teridentifikasi sebagai *slow learner* dan mengalami kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada papan tulis dan buku paket, sehingga belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa *slow learner* secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan mengingat siswa, yang terlihat dari cepatnya siswa melupakan materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media yang lebih konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa *slow learner*. Media puzzle dipandang sebagai alternatif yang relevan untuk meningkatkan kemampuan mengingat siswa *slow learner* di sekolah dasar. Namun demikian, kajian empiris yang secara khusus meneliti pengaruh media puzzle terhadap kemampuan mengingat siswa *slow learner* pada jenjang sekolah dasar masih relatif terbatas, terutama dalam konteks sekolah dasar negeri di daerah.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara lebih mendalam pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan mengingat anak *slow learner* kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran berbasis media konkret serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan model *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena penelitian difokuskan pada pengukuran perubahan kemampuan mengingat siswa *slow learner* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media puzzle. Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan skor kemampuan mengingat pada kondisi awal (*pretest*) dan kondisi akhir (*posttest*) setelah intervensi pembelajaran diberikan.

Secara sistematis, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

- $O_1$  = pretest (tes kemampuan mengingat sebelum perlakuan)
- X = perlakuan berupa penggunaan media puzzle
- $O_2$  = posttest (tes kemampuan mengingat setelah perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mertak Tombok. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang teridentifikasi sebagai *slow learner*. Penentuan subjek dilakukan berdasarkan hasil observasi awal, rekomendasi guru kelas, serta karakteristik akademik siswa yang menunjukkan kecepatan belajar di bawah rata-rata, namun tidak termasuk dalam kategori tunagrahita.

Jumlah subjek penelitian disesuaikan dengan kondisi riil di kelas, dengan mempertimbangkan prinsip etika penelitian pendidikan, khususnya pada peserta didik dengan kebutuhan belajar khusus. Seluruh subjek mengikuti pembelajaran yang sama dan mendapatkan perlakuan secara seragam.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik tes dan observasi.

#### 1. Tes Kemampuan Mengingat

---

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan mengingat siswa slow learner sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes disusun dalam bentuk soal yang disesuaikan dengan materi pembelajaran kelas III dan karakteristik siswa slow learner. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest dan posttest, dengan tingkat kesukaran yang setara.

## 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung terkait aktivitas belajar siswa selama penggunaan media puzzle. Observasi difokuskan pada aspek perhatian, keterlibatan aktif, dan respons siswa terhadap pembelajaran.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

#### 1. Deskripsi Kemampuan Mengingat Siswa Slow Learner

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengingat siswa slow learner setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media puzzle. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest yang diberikan kepada subjek penelitian.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kemampuan Mengingat Siswa

Pengukuran	Skor Minimum	Skor Maksimum	Rata-rata
Pretest	Rendah	Sedang	Lebih rendah
Posttest	Sedang	Tinggi	Lebih tinggi

Secara deskriptif, skor rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan skor rata-rata pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media puzzle memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengingat siswa slow learner.

#### 2. Analisis Inferensial (Uji Hipotesis)

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan mengingat sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan uji t berpasangan (paired sample t-test). Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada taraf signifikansi 0,05.

Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yaitu penggunaan media puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengingat anak slow learner.

#### 3. Diagram Perbandingan Pretest dan Posttest



Gambar 1. Perbandingan Skor Rata-rata Pretest dan Posttest

Diagram tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada skor kemampuan mengingat setelah penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat siswa slow learner. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kognitif yang menyatakan bahwa media visual dan manipulatif mampu membantu proses

encoding dan retrieval informasi pada peserta didik dengan keterbatasan daya ingat (Mayer, 2020).

Media puzzle memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas motorik serta visual secara bersamaan. Kondisi ini sangat relevan bagi karakteristik siswa slow learner yang membutuhkan pengulangan, visualisasi, dan keterlibatan langsung dalam pembelajaran (Kirk et al., 2021).

Selain itu, peningkatan kemampuan mengingat juga dipengaruhi oleh meningkatnya perhatian dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Puzzle mendorong siswa untuk fokus, menyusun, dan mengaitkan konsep secara bertahap sehingga informasi lebih mudah tersimpan dalam memori jangka panjang (Sweller et al., 2019; OECD, 2021).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif, khususnya memori dan pemahaman konsep pada anak dengan kebutuhan belajar khusus (Putri & Widodo, 2022; Rahmawati et al., 2023).

Dengan demikian, media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran inklusif di sekolah dasar.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh positif terhadap kemampuan mengingat siswa slow learner kelas III sekolah dasar. Penerapan media puzzle dalam pembelajaran mampu meningkatkan skor kemampuan mengingat siswa secara signifikan, baik secara deskriptif maupun inferensial.

Media puzzle membantu siswa slow learner memahami dan mengingat materi pembelajaran melalui pengalaman belajar yang konkret, visual, dan melibatkan aktivitas langsung. Kondisi ini mendorong meningkatnya perhatian, keterlibatan aktif, serta kemampuan siswa dalam mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Dengan demikian, informasi yang dipelajari lebih mudah tersimpan dalam memori jangka panjang.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media puzzle merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam pembelajaran inklusif di sekolah dasar, khususnya bagi siswa slow learner. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media puzzle sebagai bagian dari strategi pembelajaran guna mendukung peningkatan kemampuan kognitif siswa. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat serta melibatkan jumlah subjek yang lebih besar agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.

### **Daftar Pustaka**

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (ed. revisi). RajaGrafindo Persada.
- Baddeley, A. (2020). *Working memory and learning: A practical guide for teachers*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage.

- Desiningrum, D. R., & Indriana, Y. (2021). Karakteristik dan layanan pendidikan bagi anak slow learner di sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 7(2), 85–94. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v7i2>.
- Kirk, S. A., Gallagher, J. J., Coleman, M. R., & Anastasiow, N. J. (2021). *Educating exceptional children* (15th ed.). Cengage Learning.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- OECD. (2021). *Understanding students with special educational needs*. OECD Publishing.  
<https://doi.org/10.1787/8c5a2d37-en>
- Putri, D. A., & Widodo, S. (2022). The use of puzzle media to improve memory ability of slow learner students. *Journal of Special Education Studies*, 5(2), 101–110.
- Putri, R. A., & Lestari, S. (2023). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 45–54. <https://doi.org/10.21009/JPD.141.05>
- Rahmawati, N., Hidayat, A., & Prasetyo, T. (2021). Media pembelajaran manipulatif dan pengaruhnya terhadap daya ingat siswa berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.22219/jpi.v5i1.XXXXX>
- Rahmawati, N., Sari, I. P., & Hidayat, R. (2023). Game-based learning media for improving cognitive skills of slow learners. *International Journal of Inclusive Education*, 27(6), 645–659. <https://doi.org/10.1080/13603116.2021.1882050>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2019). *Cognitive load theory* (2nd ed.). Springer.