

## **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DI KELAS III SD NEGERI KEPEK**

### ***INCREASING THE LEARNING MOTIVATION USING PUZZLE MEDIA AT GRADE III SD N KEPEK***

Oleh: Gesti Lutfiyani, PGSD/PSD, [lutfiyani767@gmail.com](mailto:lutfiyani767@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan proses pembelajaran IPA dan (2) meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif menggunakan model dari Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri Kepek yang terdiri dari 30 siswa. Objek penelitian yakni motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan catatan lapangan. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif. Data kualitatif dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dapat meningkatkan proses pembelajaran IPA dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas belajar siswa yang telah sesuai dengan indikator siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Dapat dilihat juga dari meningkatnya presentasi motivasi belajar siswa sebesar 40,15% (awal 23,98%, siklus II 60,13%).

Kata Kunci: motivasi belajar, media *puzzle*

#### **Abstract**

*This research aims to : (1) improve the science learning process (2) improve the students motivation. This research is a collaborative action research using Kemmis and Mc Taggart model. This research was conducted in the 3rd grade of kepek elementary school which consists of 30 students. The object of the the research is the students motivation. The collecting data techniques using observation and field notes. The quantitative data analyzed with descriptive statistics. The qualitative data analyzed with descriptive qualitative. The results showed that using puzzle in science subject can improve the process of science learning and improve the students motivation. It can be seen from the students learning activities which is appropriate with the students indicators who have a high motivation to learn. It can be percentage seen from the improvement of the students motivation at 40,15% (from 23,98%, cycle 60,13%).*

*Keywords: students motivation, puzzle*

#### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar guru untuk menimbulkan proses belajar pada diri siswa. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 5) mengungkapkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan

minatnya. Pembelajaran akan berhasil apabila gurunya profesional, dan anak didiknya memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sebagai motivator, guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar pada diri anak supaya bergairah dan aktif dalam belajar. Sardiman (2006: 75) menyatakan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan

ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan perasaan tidak suka itu. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Motivasi belajar berperan dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Sugihartono (2012: 20-21) mengungkapkan bahwa Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai kesuksesan meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan. Motivasi belajar yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa yaitu: adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang tinggi, adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar, adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi. Motivasi dapat efektif bila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan anak didik. Penganekaragaman cara belajar, memberikan penguatan dan sebagainya, juga dapat memberikan motivasi pada anak didik untuk lebih bergairah dalam belajar. Peranan guru sebagai motivator sangat penting dalam interaksi edukatif, karena menyangkut esensi pekerjaan mendidik yang membutuhkan kemahiran sosial, menyangkut performance dalam personalisasi dan sosialisasi diri (Syarif Bahri Djamarah, 2005: 45). Dengan ini, guru perlu menyadari dirinya sebagai pemikul tanggung jawab untuk membawa anak didiknya kepada tingkat keberhasilannya.

Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan selama PPL di SDN Kepek serta studi

pendahuluan yang telah dilakukan pada hari Rabu tanggal 14 dan 21 Oktober 2015 di kelas III SDN Kepek peneliti menemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut diantaranya adalah Metode Pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah. Siswa belum ditempatkan sebagai subjek dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar IPA. Suasana pembelajaran tidak kondusif. Siswa kurang termotivasi dalam belajar. Siswa lebih banyak menunggu pembelajaran dari guru dibanding mencari sendiri pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan. Siswa malu untuk bertanya kepada guru. Siswa tidak mengulang kembali pokok bahasan yang telah dipelajari. Namun, siswa terlihat sangat antusias ketika pelajaran olah raga berlangsung. Mereka sangat senang meski harus merasakan capek dan panas di lapangan. Sebaliknya, ketika pembelajaran di kelas, motivasi belajar siswa turun. Motivasi belajar siswa rendah pada beberapa mata pelajaran, namun yang paling membutuhkan penanganan adalah pada mata pelajaran IPA. Hal ini didukung dengan hasil wawancara guru kelas III SDN Kepek yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih sangat rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Permasalahan yang sangat kompleks seperti itu masih belum ada penanganan yang berarti. Guru masih enggan untuk melakukan perubahan dalam mengajar. Masalah pendidikan seperti ini tentu tidak bisa didiamkan saja, harus ada penanganan untuk menyelesaikan permasalahan seperti

ini. Perlu ada perbaikan dalam cara guru mengajar, inovasi sangat diperlukan untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila motivasi belajar siswa meningkat, sehingga siswa hasil belajar siswa juga mencapai tingkatan yang optimal.

Media berfungsi sebagai perantara yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan motivasi belajar. Media berfungsi sebagai perantara yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan motivasi belajar. Berdasarkan hal di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Menggunakan *Puzzle* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas III SDN Kepek Kulon Progo.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif. Artinya, peneliti tidak melaksanakan penelitian sendiri, namun bekerja sama dengan guru kelas III SD Negeri Kepek Pengasih Kulon Progo.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Kepek Kulon Progo yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

### **Desain Penelitian**

Desain penelitian menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan catatan lapangan.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kisi-kisi peningkatan motivasi belajar siswa dan kisi-kisi penggunaan media *puzzle*. Kisi-kisi motivasi belajar siswa didasarkan pada pendapat Sardiman tentang ciri-ciri siswa bermotivasi tinggi. Kisi-kisi penggunaan media *puzzle* didasarkan pada pengembangan pendapat Azhar Arsyad yang dikutip oleh Yuliana Ayuningtyas.

### **Teknik Analisis Data**

Pada penelitian ini terdapat 2 jenis data yang terkumpul, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Pada penelitian ini data dianalisis dengan menghitung rerata/mean dan persentase. Selanjutnya data kualitatif dianalisis dengan deskriptif kualitatif.

### Kriteria Keberhasilan

Pada penelitian ini, setiap siklus pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil jika motivasi belajar siswa meningkat pada kategori tinggi dan jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar pada kategori tinggi minimal 60%. Kriteria keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa didasarkan pada kisi-kisi peningkatan motivasi belajar siswa yang dikembangkan dari pendapat Sardiman. Kriteria keberhasilan penggunaan media *puzzle* didasarkan pada kisi-kisi langkah penggunaan media *puzzle*.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Adapun hasil penelitian dapat dideskriptifkan sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Pra Siklus dan Siklus I

| Aspek yang diamati                | Nilai Pra Tindakan | Nilai Siklus I |
|-----------------------------------|--------------------|----------------|
| Rata-rata motivasi belajar siswa  | 3,25               | 6,33           |
| Persentase motivasi belajar siswa | 23,98%             | 38,055%        |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa antara tahap pra tindakan dan siklus I telah mengalami peningkatan sebesar 14,075%. Pada siklus I ini sebagian siswa telah tekun dalam menghadapi tugas, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, senang bekerja mandiri, dan senang mencari dan memecahkan

masalah pada soal-soal. Namun masih terdapat siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran, masih ada siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, dan siswa belum dapat memanfaatkan waktu luang dengan sebaik-baiknya. Selain itu, guru juga belum dapat menguasai media *puzzle* sepenuhnya.

Pada siklus II, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan kembali dari siklus I.

Tabel 2. Perbandingan Tingkat Motivasi Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

| Aspek yang diamati                | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|-----------------------------------|------------|----------|-----------|
| Rata-rata motivasi belajar siswa  | 3,25       | 6,33     | 10,83     |
| Persentase motivasi belajar siswa | 23,98%     | 38,055%  | 64,135%   |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar siswa telah memenuhi kriteria siswa bermotivasi belajar tinggi yaitu, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), menunjukkan minat terhadap berbagai masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, dapat mempertahankan pendapatnya, serta senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal.

Berdasarkan hasil penelitian upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri Kepek Kulon Progo

menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media *puzzle*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Siklus 2 digunakan sebagai penyempurna siklus 1. Pelaksanaan pembelajaran diikuti oleh 30 siswa, seorang guru dan 3 orang observer.

Kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum dilakukan tindakan memiliki rata-rata 23,98% kategori rendah dengan rincian 22 anak memiliki motivasi belajar rendah, 7 anak memiliki motivasi belajar sedang, dan 1 anak memiliki motivasi belajar tinggi. Setelah diberikan tindakan berupa penggunaan media *puzzle* pada siklus I sebanyak 2 kali pertemuan dengan pengisian skala motivasi belajar guna mengetahui tingkat motivasi belajar saat itu, diketahui dari hasil analisis terjadi peningkatan pada rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 14,075%, rata-rata tingkat motivasi belajar siswa menjadi 38,055% kategori sedang dengan rincian 26 siswa memiliki motivasi belajar sedang dan 4 siswa memiliki motivasi belajar tinggi.

Meskipun sudah ada peningkatan pada tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan tindakan berupa penggunaan media *puzzle* pada siklus I, namun kemampuan guru dalam menggunakan media masih belum maksimal. Selain itu, beberapa siswa juga masih berbicara sendiri ketika berdiskusi dengan temannya, ada juga siswa yang tidak ikut bekerja ketika kegiatan kelompok berlangsung. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan siklus II. Dalam siklus II ini

peneliti dengan guru kelas (sebagai kolaborator) dan observer menyepakati akan melakukan siklus II dengan 2 kali pertemuan.

Refleksi siklus I digunakan sebagai acuan dalam merancang dan melaksanakan siklus II. Pada siklus II peneliti mengembangkan jumlah *puzzle* menjadi 6 set untuk 6 kelompok. Selain itu, peneliti juga memberikan bimbingan yang lebih inklusif kepada guru dalam penggunaan media *puzzle*.

Berdasarkan hasil analisis skala motivasi belajar pada siklus II, rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Kepek meningkat menjadi 64,135% kategori tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan deskriptif prosentase skala motivasi belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum diberikan tindakan yaitu berupa penggunaan media *puzzle* rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas III masih rendah. Namun setelah diberikan tindakan berupa penggunaan media *puzzle*, rata-rata tingkat motivasi belajarnya menjadi tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rifai (dalam Azhar Arsyad) yang menyatakan bahwa salah satu dari manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Selain dari hasil perhitungan deskriptif prosentasi skala motivasi belajar, peningkatan siswa juga dapat terlihat dari hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas III dengan bantuan guru kelas III sebagai

kolaborator. Siswa menjadi lebih tertarik dengan adanya media *puzzle* dalam pembelajaran, ditambah pada pertemuan pertama siklus I guru sempat mengatakan barang siapa yang berhasil menyelesaikan *puzzle* dalam waktu satu menit akan diberikan hadiah, oleh karena itu siswa selalu berlomba-lomba untuk menyelesaikannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Gage & Berliner (dalam Slameto) yang menyarankan beberapa cara untuk meningkatkan motivasi siswa salah satunya adalah dengan permainan. Selain itu juga sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik yang mengungkapkan beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah dengan memberi hadiah.

Peningkatan siswa yang dapat terlihat setelah diberikan tindakan penggunaan media *puzzle* antara lain adalah siswa menjadi lebih rajin dalam mengerjakan tugas, siswa tidak ramai di dalam kelas, memperhatikan guru ketika guru sedang menjelaskan, siswa lebih berani menjawab pertanyaan dari guru, siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman yang membedakan motivasi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Kepek meningkat setelah adanya penggunaan media *puzzle* dalam mata pelajaran IPA. Dengan kata lain, motivasi belajar siswa dapat

ditingkatkan melalui penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPA.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *puzzle* dengan tahapan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran yaitu guru memperlihatkan media *puzzle* yang telah disiapkan, siswa mengamati media *puzzle*, siswa bersama guru bertanya jawab tentang gambar yang ada di dalam *puzzle*, guru membongkar *puzzle* yang telah tersusun tersebut, salah satu siswa maju dan merangkai kembali *puzzle* yang telah dibongkar, siswa lain memberi tepuk tangan, *puzzle* dibagikan kepada setiap kelompok diskusi, siswa merangkai *puzzle* bersama teman kelompoknya masing-masing, setiap kelompok mempresentasikan rangkaian *puzzlenya*. Dengan adanya media *puzzle*, maka pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, memacu siswa untuk lebih aktif, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perubahan aktifitas siswa setelah dilakukannya tindakan. Siswa menjadi lebih tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya, serta senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa kelas III di SD Negeri Kepek Pengasih Kulon Progo. Hal ini dibuktikan dari analisis deskriptif presentase pada kondisi awal motivasi belajar siswa sebesar 23,98% kategori rendah, kemudian setelah diberikan tindakan penggunaan media *puzzle* pada siklus I meningkat menjadi 38,055% kategori sedang lalu pada siklus II meningkat lagi menjadi 64,135% kategori tinggi.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala SD Negeri Kepek  
Kepala SD Negeri Kepek agar selalu memberikan pengarahan kepada guru-guru supaya menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru Kelas III SD Negeri Kepek  
Guru hendaknya menggunakan media *puzzle* sesuai dengan materi pembelajaran sehingga menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Bagi Peneliti selanjutnya  
Hendaknya mengembangkan penelitian peningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran lain.
4. Bagi Siswa  
Siswa hendaknya sering menggunakan *puzzle* dengan model yang berbeda-beda pada saat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sardiman. (2006). *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Syaiful Bahri Djamarah. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.