

## **PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS II B SD NEGERI GEDONGKIWO**

### ***THE USE OF PUZZLE MEDIA TO INCREASE SCIENCE EARNING MOTIVATION OF GRADE II OF SD N GEDONGKIWO***

Oleh: Valeria Saubbaisagu, PGSD/PSD, [Valeoick@gmail.com](mailto:Valeoick@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif menggunakan model dari Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II B SD Negeri Gedongkiwo yang terdiri dari 30 siswa. Objek penelitian adalah motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dengan warna terangan pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dapat juga dilihat dari meningkatnya persentasi motivasi belajar siswa dari siklus ke siklus. Di pra-siklus hanya 6,67% (2 siswa) yang memiliki motivasi belajar tinggi. Siklus I meningkat menjadi 96,67% (29 siswa), meningkat lagi sebesar 100% (30 siswa) pada siklus II. Hasil wawancara motivasi sebesar 78,47% pada siklus I dan meningkat lagi sebesar 100% pada siklus II dengan kategori sangat tinggi.

Kata kunci: *Motivasi belajar, Media puzzle.*

#### *Abstract*

*This research aims to increase students' learning motivation. This study was a collaborative action research using a model of Kemmis and Mc. Taggart. The research was conducted in class II B of SDN Gedongkiwo which consists of 30 students. The object of research was the students' learning motivation. Data collection techniques used observation and interviews. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive. The results indicate that the use of media puzzle with color publicly on science learning can increase learning motivation. It can be seen from the increasing percentage of students learning motivation from cycle to cycle. In the pre-cycle only 6.67% (2 students) who have a high motivation to learn. First cycle increase to 96.67% (29 students), increase again by 100% (30 students) in the second cycle. The results of motivational interviewing by 78.47% in the first cycle and increased again by 100% in the second cycle with very high category.*

*Keywords: Learning motivation, puzzle media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting didalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Dwi Siswoyo, 2013: 1). Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mencapai manusia yang berkualitas dan berkarakter. Oleh karena itu jalannya proses pendidikan harus diselingi dengan kualitas pendidikan serta sarana dan prasarana yang memadai supaya tercipta pendidikan yang baik. Di dalam pendidikan terdapat istilah kegiatan belajar mengajar atau proses belajar mengajar. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tesebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dari guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 17). Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar kepada siswa untuk

memcapai tujuan pembelajaran. Guru juga mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan belajar siswa.

Guru juga mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan belajar siswa. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah pada umumnya muncul berbagai masalah kompleks yang mempengaruhi para siswa, untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Salah satu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Keberhasilan proses pendidikan sangatlah ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah. Ketiga hal ini tidak bisa dipisahkan karena saling terkait satu dengan yang lain. Walaupun guru sudah menerangkan secara panjang lebar tentang materi pembelajaran namun belum tentu semua siswa dapat mengerti. Hal itu dikarenakan tidak semua siswa dapat menerima pelajaran jika hanya diterangkan melalui metode ceramah.

Keberhasilan proses pendidikan sangatlah ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah. Ketiga hal ini tidak bisa dipisahkan karena saling terkait satu dengan yang lain. Walaupun guru sudah menerangkan secara panjang lebar tentang materi pembelajaran namun belum tentu semua siswa dapat mengerti belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas dan wawancara dengan guru kelas di SD Negeri Gedongkiwo khususnya di kelas II B SD, masih banyak permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran diantaranya guru kurang menggunakan

media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Terutama dalam pembelajaran IPA guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Salah satu untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan alat (media) pembelajaran akan membantu untuk merangsang pemikiran siswa, perasaan, perhatian dan kemampuan serta keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang baik.

Menurut Slameto (2003 : 65) melakukan berbagai metode dalam proses belajar mengajar merupakan cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle* berbentuk gambar dapat memberikan manfaat dan membantu siswa untuk berpikir melalui permainan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dipelajari. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan berbagai media sebagai alat belajar maka akan sangat membantu pemahaman siswa. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Pembelajaran dengan menggunakan media akan bermanfaat dan membantu kelancaran proses belajar mengajar karena dengan memanfaatkan media berupa *puzzle*, siswa diharapkan dapat tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media *puzzle* ini tidak asing lagi *puzzle* ini merupakan gambar yang sudah ada atau jadi kemudian divariasikan sehingga menjadi sebuah permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar. Tujuan menggunakan media *puzzle* adalah supaya siswa tidak merasa bosan dalam belajar, sehingga melalui penggunaan media *puzzle* siswa dapat beraktivitas dan merangsang pola pemikiran, perasaan dan motivasi belajar. Dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle* berbentuk gambar dapat memberikan manfaat dan membantu siswa untuk berpikir melalui permainan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dipelajari. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan, Sehingga proses belajar mengajar dapat efektif.

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan, Sehingga proses belajar mengajar dapat efektif. Hamzah B. Uno (2010: 2) media merupakan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawahkan suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima.

Menurut Nana Sudjana (2010: 2) media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan

dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media *puzzle* berbentuk gambar yaitu berupa kepingan dari gambar yang sudah jadi, kemudian dijadikan sebuah media yang bervariasi sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Dengan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri. Media *puzzle* ini akan melatih siswa untuk berpikir dan bertekun dalam merangkai suatu gambar yang sudah dipotong-potong kemudian disusun menjadi sebuah gambar yang utuh. *Puzzle* berbentuk gambar ini merupakan potongan-potongan gambar yang diacak harus disusun dengan benar dan dalam penyusunannya dibutuhkan ketelitian dan kesabaran serta kerjasama yang baik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 352) arti kata *puzzle* adalah teka-teki. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* juga merupakan media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah sebagai media pembelajaran. Media *puzzle* itu adalah salah satu bentuk media visual dan grafis dengan menggunakan potongan-potongan gambar. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi siswa. Diduga melalui penggunaan media *puzzle* dapat menunjang pembelajaran IPA, hal ini dikarenakan penggunaan media *puzzle* ini memiliki

keunggulan yaitu dapat meningkatkan keterampilan kognitif, melatih kesabaran, memberi pengalaman langsung pada siswa dan dapat memeningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran. Media *puzzle* ini akan melatih siswa untuk berpikir dan bertekun dalam merangkai suatu gambar yang sudah dipotong-potong kemudian disusun menjadi sebuah gambar yang utuh. *Puzzle* berbentuk gambar ini merupakan potongan-potongan gambar yang diacak harus disusun dengan benar dan dalam penyusunannya dibutuhkan kesabaran dan ketelitian serta kerja sama yang baik. Dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran IPA yang akhirnya membuat hasil belajar lebih meningkatkan dan motivasi belajar siswa juga semakin meningkat.

Motivasi dapat dipandang sebagai pendorong mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar (Sugihartono, 2012: 20). Dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran IPA yang artinya membuat hasil belajar dan motivasi belajar meningkat. Nasution (2010: 76) menyatakan bahwa motivasi mempunyai tiga fungsi yakni: Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi, menentukan arah perbuatan, ke arah tujuan yang hendak ingin dicapai dan menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan untuk dimengerti atau dijawab. Hamalik (Azar Arsyad, 2008: 15) menjelaskan bahwa tujuan pemakaian media *puzzle* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan tugas dalam menyusun *puzzle* dengan tepat dan cepat. *Puzzle* merupakan salah satu media efektif yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan siswa dalam materi pelajaran yang diajarkan oleh guru (Tarigan, 1986: 122).

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun bekerja sama dengan guru kelas II B SD Negeri Gedongkiwo.

### **Subyek dan Obyek Penelitian**

Siswa kelas II B SD Negeri Gedongkiwo Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 30 siswa. Obyek penelitian adalah motivasi belajar IPA.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2015/2016 yang dimulai pada tanggal 5 sampai 25 Mei 2016 di SD Negeri Gedongkiwo, Jalan Bantul, Gang Tawangsari, Yogyakarta.

### **Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Observasi atau pengamatan digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *puzzle*. Tujuan pemakaian

media *puzzle* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan tugas dalam menyusun *puzzle* dengan tepat dan cepat. Karena motivasi merupakan salah satu kebutuhan yang dibutuhkan setiap orang untuk mendorong diri semakin percaya diri menjadi orang yang terbaik.

Prinsip-prinsip motivasi dalam belajar yaitu: Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar, motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar, motivasi intrinsik lebih utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar, motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman, motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar, guru yang berpengalaman cukup bijak memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar, motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar dan, motivasi dapat melahirkan prestasi dalam belajar.

Motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan. Motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa antara lain: 1) Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi, 2) Adanya perasaan dan keterlibatan afektif

siswa yang tinggi dalam belajar, 3) Adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi.

## 2. Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang timbul dalam pembelajaran melalui penggunaan media *puzzle*.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, foto-foto kegiatan serta dokumen-dokumen baik dokumen tertulis maupun dokumen gambar. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang akurat sebagai cermin situasi atau kondisi yang sebenarnya.

## Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kisi-kisi lembar observasi motivasi belajar siswa yang didasarkan pada pendapat Sardiman tentang ciri-ciri siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi, kisi-kisi observasi kegiatan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan pedoman wawancara motivasi belajar siswa.

## Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini terdapat 2 jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Deskriptif data kuantitatif dianalisis dengan deskriptif kuantitatif dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh subjek dan persentase. Selanjutnya data yang dianalisis secara kualitatif akan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, dengan menjelaskan setiap butir pertanyaan yang ada pada data. Lembar observasi motivasi belajar siswa dianalisis secara deskriptif

kuantitatif, untuk mencari persentase hasil observasi motivasi belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor (S)} = \frac{\text{jumlah skor tiap subjek}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menentukan rata-rata motivasi belajar menggunakan rumus sebagai berikut.

$$R = \frac{\text{skor total siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Data yang telah dihitung kemudian dikonfirmasi pada pedoman kriteria persentase motivasi belajar IPA. Dalam penelitian ini digunakan pedoman lima kriteria persentase motivasi sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Persentase Motivasi Belajar IPA

Rentang Skor	Predikat
86% - 100%	Sangat Tinggi
71% - 85%	Tinggi
56% - 70%	Cukup
41% - 55%	Rendah
<40%	Sangat Rendah

## Kriteria keberhasilan

Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada materi sumber energi dan kegunaannya setelah menggunakan media *puzzle*. Jika subjek penelitian telah mencapai kriteria baik dengan persentase motivasi belajar mencapai kategori tinggi atau sama dengan 71%.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uraian yang disampaikan adalah hasil motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *puzzle* pada

pembelajaran IPA khususnya pada materi sumber energi dan kegunaannya.

Pada observasi motivasi belajar siswa tahap pra tindakan terdapat siswa yang tingkat motivasi belajarnya masih sangat rendah.

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas II B SD Negeri Gedongkiwo Pratindakan

Kriteria	Jumlah Siswa	
	Siswa	Persentase (%)
Sangat Tinggi	0	0%
Tinggi	2	6,67%
Cukup	3	10%
Rendah	13	43,33%
Sangat Renda	12	40%

Skor motivasi belajar IPA yang diperoleh adalah jumlah skor yang diperoleh dari pemberian skor motivasi belajar siswa berdasarkan lembar observasi pra-tindakan. Persentase nilai diperoleh dari total skor subjek dibagi skor ideal 120 dikalikan 100%.

Berdasarkan data pra-tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas II B tersebut dapat diketahui 12 siswa (40%) yang masih memiliki motivasi belajar IPA sangat rendah, 13 siswa (43,33%) yang memiliki motivasi belajar rendah, 3 siswa (10%) yang memiliki motivasi belajar cukup, 2 siswa (6,67%) yang memiliki motivasi belajar tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan tindakan motivasi belajar IPA siswa kelas II B SD Negeri Gedongkiwo rata-rata siswa memiliki motivasi cukup rendah yaitu 51,25%. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan persentase hasil observasi pratindakan sebesar 51,25% yang termasuk

dalam kategori rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas II B pada mata pelajaran IPA dengan materi sumber energi dan kegunaannya masih rendah. Adapun hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 3. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus dan Siklus I

Aspek yang diamati	Pra siklus	Siklus I
Persentase (%) motivasi belajar	51, 25%	57,05%
Rata-rata motivasi belajar siswa	1,70	2,33

Tabel di atas menunjukkan hasil motivasi belajar siswa pratindakan dengan memperoleh persentase sebesar 51,25%. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa antara tahap pra tindakan dan siklus I telah mengalami peningkatan sebesar 5,80%. Pada siklus I ini sebagian siswa sudah tekun dalam menghadapi tugas, sudah mulai menunjukkan minat, senang bekerja mandiri, namun masih terdapat siswa yang belum mau ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun *puzzle*.

Hasil diskusi antara peneliti dan dibantu satu teman observer dengan guru untuk memecahkan permasalahan yang dialami pada siklus I maka perlu melakukan perbaikan yaitu dengan menggunakan media *puzzle* warna terang dan kepingan gambar lebih besar dan bervariasi. Pada siklus II mengalami peningkatan kembali kembali dari siklus I.

Tabel 4. Perbandingan Tingkat Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek yang diamati	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Persentase motivasi belajar	51,25%	57,05%	81,91%

Rata-rata motivasi belajar siswa	1,71	2,33	3,28
----------------------------------	------	------	------

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media *puzzle*. Untuk lebih jelasnya peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA khususnya materi sumber energi dan kegunaannya dengan menggunakan media *puzzle* dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dibawa ini.



Gambar 1. Diagram batang motivasi belajar siswa

Diagram batang diatas terlihat ada peningkatan motivasi belajar siswa dari hasil pratindakan mengalami peningkatan motivasi pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan oleh peneliti dan guru dengan melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dan hasil observasi siswa maupun wawancara dianalisis dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan dengan persentase 100%. Berikut ini hasil refleksi siklus II yaitu.

1. Semua siswa sangat aktif dan semangat dalam menyusun *puzzle*.

2. Hampir semua siswa memperhatikan penjelasan guru termasuk siswa yang suka memukul meja dan sibuk sendiri.

3. Setiap kelompok berdiskusi dengan baik dan menjawab soal LKS dengan cepat.

Media *puzzle* yang dibuat lebih besar gambarnya dan lebih banyak kepingannya membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dapat diketahui bahwa ada peningkatan motivasi dari pertemuan sebelumnya yaitu siklus I. Cuma ada 1 siswa masih belum mengalami peningkatan motivasi belajar, dikarenakan siswa tersebut masih belum lancar membaca sehingga sulit memahami materi pelajaran yang diajarkan guru. Dari hasil di atas dapat dikatakan bahwa kriteria keberhasilan ketuntasan 100%, dengan demikian penelitian ini tidak perlu diteruskan pada siklus berikutnya.

### Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa penggunaan *puzzle* warna terang dan kepingan gambar lebih besar dan bervariasi dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar pada mata pelajaran IPA kelas II B SD Negeri Gedongkiwo. Terlihat dari hasil tindakan, semua siswa tampak semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, dengan menggunakan media *puzzle* warna terang pada materi sumber energi dan kegunaannya, semua siswa dapat berkonsentrasi dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sependapat dengan Adenan, (1989: 9) *puzzle* merupakan media yang dapat memotivasi diri secara nyata merupakan daya tarik yang kuat.

Penelitian yang dilakukan ini penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam beberapa siklus. Siklus yang dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II setiap siklus dua kali pertemuan. Pada siklus II melakukan tahap perbaikan pada siklus sebelumnya yaitu siklus I. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan observasi di SD Negeri Gedongkiwo. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari data lembar observasi dan hasil wawancara siswa. Hasil dari kedua penelitian pada kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi pra-tindakan peneliti menemukan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi sumber energi dan kegunaannya di kelas II B masih tergolong rendah. Terbukti dari hasil pra siklus yang dilakukan oleh peneliti skor motivasi belajar dari hasil pratindakan dengan skor rata-rata persentase sebesar 51,25%. Oleh karena itu untuk menyelesaikan masalah tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media *puzzle* warna terang dengan potongan gambar yang bervariasi dan lebih besar pada pembelajaran pada materi sumber energi dan kegunaannya, untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas II B SD Negeri Gedongkiwo.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil pra siklus, pada tahap pra-tindakan skor motivasi belajar siswa adalah dengan persentase 51,25% meningkat pada hasil siklus I pertemuan I sebesar 50,65% dan hasil pertemuan II memperoleh persentase 63,44%. Karena melalui penggunaan

media *puzzle* siswa dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan menyusun kepingan *puzzle* maka akan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. hal ini sependapat dengan Hamalik (Azhar Arsyad, 2002: 25) media *puzzle* berwarna terang dan kepingan *puzzle* yang bervariasi dengan potongan yang lebih besar maka akan menarik perhatian siswa. Dari gambar grafik di atas terlihat jelas peningkatan motivasi belajar siswa, dari hasil observasi pra-tindakan meningkat 5,8% pada siklus I, sedangkan dari hasil analisis observasi siklus I pada pertemuan I dan pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 12,79%. Akan tetapi pada siklus I ini belum semua motivasi belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Pada siklus I ini ada satu siswa yang belum nampak motivasi belajarnya, karena minat ketekunan belajar, bekerja mandiri dan keinginan untuk berhasil masih kurang. Siswa yang tingkat motivasi belajarnya masih rendah dikarenakan, masih suka sibuk sendiri, pukul-pukul meja dan belum mau mendengarkan penjelasan guru.

Pada pelaksanaan siklus I setelah melakukan perbaikan pembelajaran memperoleh persentase pada pertemuan I siklus II sebesar 77,19% mengalami peningkatan motivasi belajar siswa pada pertemuan II sebesar 86,63%, jadi pertemuan I dan pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 9,44%. Pada pelaksanaan siklus I hasil observasi motivasi belajar siswa sebesar 57,05% meningkat menjadi 81,91% pada siklus II. Dari hasil observasi motivasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 24,86%. Pada siklus II ini setelah melakukan perbaikan dengan menggunakan media

pembelajaran warna terang dan kepingan gambar *puzzle* lebih besar dari pertemuan sebelumnya semua siswa sudah aktif termasuk siswa yang mengalami kesulitan tersebut ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Semua indikator motivasi seperti adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, lebih senang bekerja mandiri dan rajin belajar penuh semangat, sudah tercapai. Berikutnya hasil analisis wawancara motivasi belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase sebesar 78,47% dan mengalami peningkatan menjadi 100% pada siklus II. Wawancara ini dilakukan setelah akhir pembelajaran dan cara melakukan wawancara adalah membagikan pedoman wawancara kepada setiap siswa untuk diisi dengan dua pilihan yaitu ya dan tidak. Alasan melakukan wawancara seperti angket adalah melihat situasi waktu tidak cukup penyebaran pedoman wawancara kepada siswa sesuai dengan kesepakatan peneliti dan guru kelas.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran IPA mempunyai dampak positif yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa kelas II B SD Negeri Gedongkiwo. Jadi penggunaan media *puzzle* dapat membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran terbukti dengan peningkatan persentase hasil observasi siswa pada tiap tindakan dan terjadi perubahan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran membuat siswa aktif, antusias, dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk terus belajar.

Hasil observasi kegiatan guru pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media *puzzle* pada pertemuan pertama siklus I, guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat peneliti dan disepakati oleh guru dengan baik. Hanya saja pada pertemuan I siklus I ini guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada pertemuan kedua siklus I hampir semua langkah pembelajaran yang telah disusun peneliti terlaksana dengan baik. Namun dari hasil observasi motivasi belajar, masih banyak siswa yang belum mengalami peningkatan motivasi belajar. Untuk itu guru akan memperbaiki cara mengajar pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Pada siklus I pertemuan I guru sudah sangat baik melakukan kegiatan pembelajaran dari pertemuan sebelumnya yaitu siklus I sehingga hampir semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mendendengarkan penjelasan guru termasuk siswa yang suka pukul-pukul meja. Begitu juga kegiatan pembelajaran pertemuan ke dua siklus II ini guru berhasil melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang disiapkan peneliti, sehingga semua siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran siklus II ini Cuma ada satu siswa yang kelihatan tingkat motivasinya karena siswa tersebut masih belum lancar membaca, sehingga sulit memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi sumber energi dan kegunaannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II B SD Negeri Gedongkiwo. Proses kegiatan tersebut dilakukan dengan siswa menyusun kepingan *puzzle* menjadi sebuah gambar yang utuh sesuai dengan petunjuk yang ada.

Pada awalnya hasil dari observasi motivasi belajar siswa pra tindakan menunjukkan motivasi belajar siswa sebesar 51,25% kemudian meningkat menjadi 57,05% pada siklus I. Pada siklus I ini masih ada motivasi belajar siswa yang rendah karena bentuk *puzzle* dan warna masih kurang menarik, sehingga siswa belum tertarik untuk menyusun *puzzle* dalam pembelajaran. Minat dan ketekunan untuk belajar masih rendah. Kemudian setelah diadakan perbaikan dengan membuat warna gambar *puzzle* lebih terang dan potongan gambarnya bervariasi dan lebih besar pada siklus II maka mengalami peningkatan motivasi belajar siswa menjadi 81,91%. Begitu juga dari hasil wawancara siswa dari hasil siklus I sebesar 78,47% meningkat menjadi 100% pada siklus II. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan media *puzzle* juga dapat membantu pemahaman dan dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menyarankan.

Siswa lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran dan mendengarkan penjesalan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tidak mengalami kesulitan pada saat mengerjakan tugas. Bagi guru, sebaiknya guru menggunakan media *puzzle* yang berwarna terang pada pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan karena dengan menggunakan media dalam pembelajaran maka siswa akan tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan media *puzzle* dapat mengadakan penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek dalam pembelajaran dan dapat mengaplikasikannya pada materi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Siswono, dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Tim Penulis.
- Hamzah B. Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kamus Bahasa Indonesia. 2003. *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta Balai Pustaka
- Nana Sudjana, dkk. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nasution, M. A. 1984. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Oemar Hamalik. (1989). *Media Pendidikan* . Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Saifuddin Azwar. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sugihartono, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY.