



Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Puzzle Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD

Puteri Izzah Syafitri^{*1}, Supriansyah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

E-mail: puteriizzahsyafitri@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-04 Keywords: <i>Learning Motivation;</i> <i>Puzzle;</i> <i>Social Science.</i>	Learning media is very important to use to support the learning process. One of the learning media that can be used during the learning process is a puzzle. The puzzle developed in this study aims to increase the learning motivation of grade VI students of SDN Karamat Jati 24, East Jakarta with a class action research method. Data collection techniques used in this study were questionnaires, observations, and interviews with both teachers and students with quantitative descriptive analysis techniques. The results showed that the use of puzzle media can increase students' learning motivation. The results obtained an increase in the number of students who experienced an increase in learning motivation from pre-cycle, cycle 1, and cycle 2. In the pre-cycle student learning motivation was 54% with a low category. In cycle 1 and cycle 2, learning was designed using puzzle media which succeeded in increasing students' learning motivation with the acquisition of a score in cycle 1 of 69% in the high category and a score in cycle 2 of 84% in the very high category. Based on the explanation above, it can be concluded that the use of puzzle media can increase students' learning motivation with significant results.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-04 Kata kunci: <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Puzzle;</i> <i>Pembelajaran IPAS.</i>	Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran adalah <i>puzzle</i> . <i>Puzzle</i> yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VI SDN Karamat Jati 24, Jakarta Timur dengan metode penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, observasi, dan wawancara baik kepada guru dan peserta didik dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil diperoleh adanya peningkatan jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan motivasi belajar dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada pra siklus motivasi belajar peserta didik sebesar 54% dengan kategori rendah. Pada siklus 1 dan siklus 2 pembelajaran dirancang dengan menggunakan media <i>puzzle</i> yang berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan perolehan skor pada siklus 1 sebesar 69% dengan kategori tinggi dan skor pada siklus 2 sebesar 84% berkategori sangat tinggi. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan hasil yang signifikan.

I. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan bagian terpenting dari keseluruhan proses pembelajaran di sekolah. Belajar adalah transformasi permanen potensi manusia melalui pengalaman dan aktivitas peserta didik di dunia (Faizah & Kamal, 2024). Belajar bukan sekedar mengumpulkan materi dan menghafalkannya. Namun, banyak guru yang bekerja keras untuk mengajarkan mata pelajaran tersebut (Khoerunisa & Amirudin, 2020). Oleh karena itu diperlukan suatu pemahaman yang baik dan tepat terkait dengan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Belajar bertujuan untuk memperoleh pengetahuan agar menjadi pribadi yang berwawasan luas, mampu mengatasi permasalahan, melatih kemampuan-kemampuannya untuk bertahan hidup dan memperoleh sikap dan nilai sesuai dengan norma yang berlaku (Herawati, 2018). Tujuan pembelajaran berbeda dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran umum (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar) dan tujuan pembelajaran khusus (indikator pembelajaran) (Mardicko, 2022). Dengan kata lain, tujuan pembelajaran dicantumkan dalam setiap mata pelajaran di semua jenjang pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan antara IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Sosial) yang dibentuk setelah penerapan Kurikulum Merdeka di SD. Penggabungan ini didasarkan karakteristik peserta didik SD yang cenderung melihat sesuatu secara holistik dan terintegrasi (Ahmad, 2024). Selain itu, peserta didik SD masih berpikir secara sederhana/konkret dan komprehensif namun belum spesifik, sehingga penggabungan antara IPA dan IPS diharapkan dapat menginspirasi peserta didik untuk mampu mengelola alam dan lingkungan sosial secara keseluruhan. IPAS adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu serta makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra et al., 2023). Tujuan dari IPAS adalah agar peserta didik mengembangkan diri agar sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Zuleni et al., 2023). Secara khusus, tujuan IPAS terdiri atas 6 aspek yaitu membangun minat peserta didik dalam mempelajari hakikat manusia, untuk memahami dunia dan hubungannya dengan kehidupan manusia, melestarikan lingkungan hidup dengan bijaksana, serta mengelola sumber daya secara bertanggung jawab, mengembangkan kemampuan penelitian untuk memecahkan masalah nyata, memahami perubahan sosial dan lingkungan seiring berjalannya waktu, menyadari pentingnya menjadi anggota masyarakat dan negara, serta berpartisipasi dalam memecahkan masalah lokal maupun global dan mengaplikasikan pemahaman IPAS dalam kehidupan sehari-hari (Septiana, 2023).

Melihat tujuan pembelajaran IPAS, maka pembelajaran IPAS hendaknya diajarkan secara maksimal. Salah satu peran guru adalah memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik (Nirmayani & Yudianta, 2023). Diharapkan para guru mampu mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkannya untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran hendaknya kreatif, kreatif dan menarik (Zahwa & Syafi'i, 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat mengelola dan meningkatkan proses dan hasil belajar,

dapat membimbing dan meningkatkan minat anak dalam motivasi belajar (Cholifah & Fauziah, 2021).

Motivasi belajar merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar. Motivasi belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk mau melakukan sesuatu guna mencapai tujuannya (Sunarti Rahman, 2021). Tanpa motivasi maka usaha memperoleh ilmu tidak ada artinya, dan guru harus mengerahkan tenaganya serta peserta didiknya untuk menyampaikan makna atau pelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti saat magang bulan oktober hingga bulan Desember 2023 ditemukan beberapa masalah di SDN Kramat Jati 24 yaitu menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran IPAS materi pembelajaran "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh" masih rendah, hal tersebut dibuktikan dari ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan pembelajaran (KKM). Ketuntasan klasikal yang dicapai peserta didik kelas V hanya mencapai 36% dari peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan dan nilai minimal dari 64% peserta didik belum mencapai nilai ketuntasan minimal, artinya dari jumlah 28 peserta didik yang berada dikelas, hanya 10 peserta didik yang nilainya sama dan lebih atau dikatakan sesuai dengan KKM dan 18 peserta didik yang belum memenuhi KKM. yang diantaranya tingkat motivasi belajar peserta didik untuk melakukan pembelajaran dikelas masih kurang bersemangat. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya peserta didik merasa kurangnya motivasi saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, penggunaan media yang kurang tepat, peserta didik cenderung bosan mengikuti pelajaran IPAS, peserta didik kurang memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran, peserta didik masih banyak yang sibuk sendiri, bahkan masih ada beberapa peserta didik yang terlihat keluar saat jam pelajaran berlangsung sehingga masih ada peserta didik yang kurang menguasai materi IPAS.

Permasalahan motivasi belajar peserta didik SDN Kramat Jati 24 hendaknya diselesaikan dengan cara yang baik. Cara lain yang dapat dilakukan guru untuk memecahkan masalah motivasi adalah dengan memberikan media pembelajaran berupa puzzle. Puzzle merupakan permainan edukatif yang berbentuk potongan-potongan gambar, yang kemudian dirangkai

dengan bantuan pikiran untuk menyusunnya (Amatullah et al., 2022). Banyak penelitian telah dilakukan yang menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Suratiningsih pada tahun 2021 menghasilkan penelitian bahwa media puzzle dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk terus berusaha memecahkan masalah, dan menyenangkan bagi peserta didik karena dapat diulang, dan tantangan dalam game puzzle akan memberikan efek adiktif untuk selalu mencoba dan juga terus berusaha hingga berhasil (Suratiningsih, 2021). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Kholis Anjaleka pada tahun 2021 menghasilkan penelitian bahwa media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik (Anjaleka, 2021). Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Didik Prihantoro pada tahun 2022 menghasilkan penelitian bahwa media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga mendorong peningkatan hasil belajar, melatih peserta didik untuk berpikir kreatif, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Prihantoro, 2022).

Melihat penelitian terdahulu maka penelitian ini memiliki keterbaruan dalam desain *puzzle* yang akan digunakan. *Puzzle* yang digunakan akan berisikan alur cerita rakyat berwarna. Sehingga *puzzle* yang dikembangkan berisikan beberapa gambar yang akan dipadukan menjadi sebuah alur cerita yang utuh. Gambar yang ada pada *puzzle* juga merupakan gambar original dari peneliti.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media *Puzzle* Pada Mata Pembelajaran IPAS Kelas V". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD.

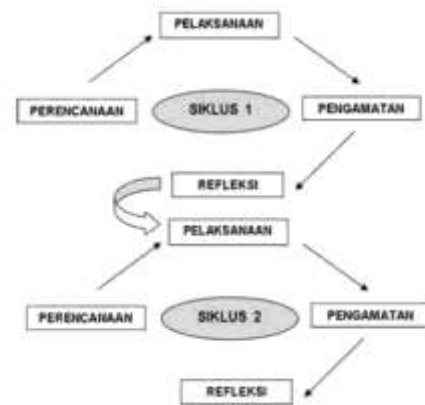
II. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V menggunakan *puzzle* di SDN Kramat Jati 24, Jakarta Timur. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, observasi, dan wawancara baik kepada guru dan peserta didik dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif berdasarkan ketentuan:

Tabel 1. Kriteria Pengukuran Motivasi Belajar

Tingkat Motivasi	Kategori
81% - 100%	Sangat Tinggi
66% - 80%	Tinggi
56% - 65%	Sedang
46% - 55%	Rendah
0% - 45%	Sangat Rendah

Siklus yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 2 siklus dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart (Tanjung et al., 2024)

Pada bagian perencanaan peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk mengetahui permasalahan di kelas. Kemudian peneliti juga menyiapkan segala kebutuhan yang akan diperlukan selama pembelajaran. Khusus pada siklus 2 di tahapan perencanaan, peneliti tidak perlu melakukan wawancara kembali pada guru dan langsung melakukan persiapan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan di siklus 1 dan 2 peneliti memberikan kuesioner untuk melihat bagaimana motivasi belajar peserta didik. Langkah yang selanjutnya adalah observasi yaitu melakukan pengamatan kepada guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan saat siklus 1 dan siklus 2. Terakhir untuk tahap refleksi dilakukan guna melakukan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan selama satu siklus berlangsung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V ini dilakukan di SDN 24 Kramat Jati, Jakarta Timur. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 2 kali pertemuan di masing-masing siklusnya. Berikut hasil pengukuran motivasi belajar peserta didik dan peningkatan motivasi

belajar peserta didik dari tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2:

Tabel 2. Pengukuran Motivasi Belajar

No.	Respon- den	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2
		Presentase	Presentase	Presentase
1	Aira Juniarty C.	40%	60%	82%
2	Alfatir	47%	72%	89%
3	Alfredo	55%	67%	85%
4	Annisa	54%	68%	84%
5	Avika Septia	54%	72%	85%
6	Desry Ayunda	67%	69%	86%
7	Dinar Rizky	55%	64%	85%
8	Febri	46%	76%	85%
9	Fikri Haikal	50%	75%	82%
10	Gledis	55%	70%	83%
11	Igusti Putri	52%	69%	81%
12	Janeta Yasmin	55%	72%	83%
13	Khayla Maritza	50%	62%	83%
14	M. Misbah	55%	66%	83%
15	M. Rizky	61%	66%	82%
16	M. Vattra	64%	65%	83%
17	M. Ezra Alvaro	65%	71%	86%
18	Made Vidya	53%	66%	86%
19	M. Ayel	54%	75%	66%
20	M. Fachri	66%	70%	89%
21	Mujahidah	53%	64%	86%
22	Novisca Triyanti	49%	62%	88%
23	Rahayu Arifin	55%	77%	89%
24	Rezky Haikal	55%	71%	86%
25	Satria Bangyu	49%	69%	87%
26	Siti Bilqis	55%	71%	89%
27	Violin Salsabila	54%	62%	85%
Rata-rata		54%	69%	84%

B. Pembahasan

Tabel 2 menunjukkan sebanyak 22 peserta didik di tahap pra siklus mempunyai motivasi belajar yang rendah. Semakin rendah skor yang dicapai maka semakin kurang motivasi peserta didik untuk belajar. Terlihat juga 3 orang peserta didik yang bermotivasi cukup dan 2 peserta didik yang masuk dalam kategori bermotivasi tinggi. Dari tabel di atas

tampak juga bahwa motivasi rendah peserta didik terdapat pada orang yang berbeda. Sehingga jika diakumulasikan jumlah seluruh peserta didik yang memiliki tingkat motivasi rendah sebanyak 22 peserta didik dari jumlah keseluruhan 27 peserta didik. Motivasi belajar peserta didik di awal mendapatkan skor sebesar 54% dengan kategori rendah. Permasalahan motivasi belajar yang dihadapi peserta didik adalah: 1) peserta didik yang belum fokus dalam memperhatikan penjelasan guru; 2) peserta didik yang masih belum menyelesaikan tugas dengan baik; 3) kurang aktif dalam bertanya pada guru tentang materi yang kurang dipahami; 4) kurang menyukai belajar secara berkelompok; 5) belum mencari jawaban betul jika jawaban yang dijawab salah; dan 6) peserta didik belum mampu memotivasi teman yang belum mengerti materi tertentu. Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar pada peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari siswa meliputi minat siswa ketika pembelajaran berlangsung, sikap siswa terhadap pembelajaran dan aspek jasmani yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Adapun faktor eksternal yang berasal dari luar siswa antara lain, lingkungan keluarga, di mana peran orang tua sangat penting dalam memotivasi siswa untuk belajar, lingkungan sosial (teman sebaya), dan lingkungan sekolah yang disebabkan oleh guru karena kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran (Hidayati et al., 2022), dan (Sanjaya et al., 2023). Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti memberikan alternatif solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *puzzle*.

Penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD dilakukan melalui 2 siklus dengan masing-masing siklus dilakukan sebanyak 2 pembelajaran. Tindakan ini dilakukan dalam mata pelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi. Penggunaan media gambar dimulai dari konkret ke abstrak, selain itu gambar yang dibuat dapat memuat pesan edukatif. Pada setiap pembelajaran di siklus I peserta didik diminta memberikan timbal baik gambar dengan imajinasinya dan menuliskan dengan kata-kata. Peserta didik kemudian

diminta untuk menyusun rangkaian gambar menjadi sebuah cerita. Pada siklus II tingkatan penggunaan gambar dengan menambahkan warna, simbol gambar, dan gaya penempatan gambar yang lebih menarik agar sesuai dengan perkembangan dan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan isi cerita dengan gambar. Rencana tindakan kelas akan dikembangkan berdasarkan observasi dan refleksi guru kelas V. Setiap kegiatan siklus meliputi tahap observasi dan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, serta refleksi hasil penelitian dan penelitian.

Kegiatan guru dan peneliti pada penelitian tindakan kelas V meliputi penyusunan rancangan pembelajaran, manajemen kelas, serta penanaman minat belajar siswa untuk meningkatkan motivasi dalam menggunakan media gambar. Guru mengatur kegiatan pembelajaran di awal dan akhir sesi dengan menugaskan peserta didik untuk menjelaskan dan menganalisis jenis kegiatan ekonomi yang ada. Hasil penilaian dari guru terhadap peserta didik memotivasi mereka secara langsung dengan melakukan analisis pembelajaran secara individu, diikuti dengan diskusi tentang kegiatan ekonomi dan pembahasan hasil secara kolektif. Selama tahap refleksi tindakan, guru mengamati dan meneliti bahwa peserta didik menunjukkan minat belajar yang tinggi selama proses pembelajaran. Mereka tampak bersemangat untuk belajar, memiliki keinginan yang besar untuk memahami lebih dalam materi yang dipelajari, serta percaya diri dalam menyusun gambar menjadi satu rangkaian cerita rakyat yang utuh pada setiap siklus pembelajaran, yang bertujuan untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Peserta didik yang dikenal sebagai subjek yang diharapkan dapat memiliki motivasi belajar yang lebih baik. Peserta didik dapat menjelaskan kembali cerita kepada orang lain melalui media gambar yang dikemas dalam bentuk *puzzle*. Kegiatan penggunaan media gambar ini diberikan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memperhatikan penjelasan yang disampaikan. Penggunaan media gambar ini dapat diintegrasikan dalam setiap sesi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajar mereka. Pada setiap siklus diakhiri dengan refleksi peneliti terlibat dalam kegiatan tindakan kelas dan pengembangan dalam membantu guru pada

proses tahapan refleksi. Hasil yang diperoleh dimaknai dengan menggunakan analisis deskriptif persentase dan rerata kelas untuk dapat mengetahui perbandingan setiap perubahan yang dilakukan pada tindakan. Kemudian dilakukan dengan keterbukaan masing-masing dan dapat mengungkapkan tindakan apa yang akan dilakukan untuk menimbulkan motivasi belajar peserta didik proses kegiatan belajar.

Hasil tersebut dapat ditindak lanjuti dengan upaya pengembangan tindakan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi peserta didik kelas V SDN 24 Kramat Jati 24 Jakarta Timur dengan penggunaan media gambar yang dikemas dalam bentuk *puzzle* pada proses belajar mengajar. Tindakan dilakukan pada setiap putaran pelajaran IPAS yang diawali penggunaan media gambar. Siswa diminta untuk menganalisis jenis kegiatan ekonomi yang ada dalam video tersebut. Setelah melakukan analisis individu pembelajaran dilanjutkan dengan berdiskusi terkait pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi. Selanjutnya siswa diminta menyusun kepingan *puzzle* menjadi sebuah cerita rakyat yang utuh. Peningkatan pada motivasi belajar siswa kelas V SDN Kramat Jati 24 dilakukan dengan menceritakan gambar. Hasil yang diperoleh setelah melakukan tindakan selesai. Penelitian ini menggunakan media gambar yang dikemas dalam bentuk *puzzle* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada proses belajar mengajar. Media gambar pada penelitian ini terdapat 19 gambar dan dibagi 5 bagian dengan total 60 keping yang diacak untuk dijadikan satu rangkaian cerita pada siklus 1. Gambar yang sudah di rangkai yang berbentuk cerita rakyat.

Pada awal masalah penelitian motivasi belajar peserta didik masih di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajar (KKTP) dalam kurikulum merdeka diharapkan dapat memiliki nilai minimal 66-80 dengan Interpretasi motivasi belajar tinggi. Hal ini masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang didapatkan. Hasil uji coba yang dilakukan sebelum tindakan kelas berjumlah 27 siswa belum mendapatkan nilai tuntas atau sekitar 54% belum tuntas pada motivasi belajar. Nilai rata-rata pun masih di bawah KKTP dengan hasil ketuntasan belajar sebesar

66-80 dengan motivasi tinggi. Pada permasalahan penelitian melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media gambar yang dikemas dalam bentuk . Pada tujuan pelaksanaan tindakan kelas peserta didik harus memiliki motivasi belajar yang sudah mencapai batas KKTP yang telah ditetapkan yaitu 66-80.

Pada awalnya, sebelum melaksanakan tindakan, peserta didik belum pernah menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku LKS dan memberikan penjelasan dengan metode ceramah tanpa dukungan media lain untuk mendukung kegiatan belajar. Kondisi ini mengakibatkan beberapa peserta didik kurang fokus terhadap penjelasan guru dan kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum mereka pahami. Guru sadar bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah. Belum ada strategi khusus yang diterapkan guru untuk mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencapai kemampuan yang diharapkan, guru berencana menerapkan strategi baru dengan memanfaatkan media gambar yang dirancang dalam bentuk. Diharapkan strategi ini dapat membawa perbaikan dari siklus pembelajaran pertama ke siklus berikutnya.

Pada siklus I, siswa belum mencapai KKTP motivasi belajar yang sangat tinggi, yakni 81. Pada uji coba awal, nilai rata-rata kelas adalah 54,37 dan meningkat menjadi 68,5. Peningkatan tersebut telah melebihi batas minimum ketuntasan nilai. Selisih antara nilai interpretasi dan nilai rata-rata adalah 14%. Meskipun pencapaian sudah maksimal, masih terdapat 7 peserta didik yang belum mencapai motivasi belajar tinggi, yang disebabkan oleh penggunaan media gambar yang belum maksimal. Hal ini dapat dimaklumi karena baik peserta didik maupun guru masih belum terbiasa dengan metode pembelajaran ini. Penggunaan media gambar ini baru pertama kali diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pada siklus II, proses pembelajaran menggunakan media gambar telah diperbaiki dengan penambahan warna dan gaya penempatan gambar yang lebih menarik, disesuaikan dengan perkembangan dan ke-

mampuan peserta didik dalam menceritakan isi cerita pada gambar. Tujuannya adalah untuk memperluas wawasan siswa dalam berkomunikasi dengan lancar serta meningkatkan antusiasme belajar siswa. Hasil dari uji coba siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 26 siswa mencapai batas tuntas, dengan nilai minimal 81 dan nilai maksimal 89, menunjukkan motivasi belajar yang sangat tinggi. Namun, terdapat satu siswa yang memiliki nilai ketuntasannya pada motivasi belajar sebesar 66, masih termasuk dalam kategori tinggi pada siklus II. Berikut hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik



Gambar 2. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Penggunaan media *puzzle* dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2. Dalam gambar grafik terlihat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *puzzle*. Media ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif serta keaktifan peserta didik (Mulafajril et al., 2023). Penggunaan *puzzle* juga dapat melatih kognitif, berpikir aktif, ingatan, pengetahuan bentuk, dan daya pikir peserta didik (Fitri, 2023). Guru dapat mengembangkan media *puzzle* sebagai sarana membantu tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Semakin baik motivasi belajar, maka hasil belajar peserta didik juga akan meningkat (Jannah & Afrilianto, 2022).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil diperoleh adanya peningkatan jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan motivasi

belajar dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus motivasi belajar peserta didik sebesar 54% dengan kategori rendah. Permasalahan motivasi belajar yang dialami oleh peserta didik adalah 1) peserta didik yang belum fokus dalam memperhatikan penjelasan guru; 2) peserta didik yang masih belum menyelesaikan tugas dengan baik; 3) kurang aktif dalam bertanya pada guru tentang materi yang kurang dipahami; 4) kurang menyukai belajar secara berkelompok; 5) belum mencari jawaban betul jika jawaban yang dijawab salah; dan 6) peserta didik belum mampu memotivasi teman yang belum mengerti materi tertentu. Pada siklus 1 dan siklus 2 pembelajaran dirancang dengan menggunakan media *puzzle* yang berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan perolehan skor pada siklus 1 sebesar 69% dengan kategori tinggi dan skor pada siklus 2 sebesar 84% berkategori sangat tinggi. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan hasil yang signifikan.

B. Saran

Melihat hasil penelitian ini sudah seharusnya guru menggunakan media yang sesuai sebagai penunjang kesuksesan belajar peserta didik. Alternatif media pembelajaran yang digunakan dapat berupa *puzzle*. Dengan penggunaan *puzzle* motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Selain itu, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran juga akan meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, T. P. (2024). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>
- Anjaleka, K. (2021). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 114–119. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.574>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Cholifah, T. N., & Fauziah, W. N. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 185–194. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.185-194>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–447.
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Jannah, N. N., & Afrilianto, M. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Barisan Dan Deret Dengan Metode Reward. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1291–1302. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1291-1302>
- Khoerunisa, T., & Amirudin, A. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(1), 84.

- <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.47>
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54.
- Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 40–55. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Nirmayani, L. H., & Yudiana, I. K. E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Mata Pelajaran Ips Sd. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(1), pp xx-xx. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/index>
- Prihantoro, D. (2022). Penggunaan Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 03 Sengare. *Action Research Journal*, 1(3), 2808–5159.
- Sanjaya, H., Misdalina, & Suryani, I. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sunggutan. *Journal on Education*, 05(03), 7674–7682.
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
[file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, November, 289–302.
- Suratiningsih, S. (2021). Puzzle sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa. *At-Tarbawi*, 13(1), 16–27. <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v13i1.2710>
- Tanjung, D. S., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas* (S. Sepriano, E. Efitra, & I. K. Sari (eds.); Cetakan Pe). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zuleni, E., Rossa, R., Marfilinda, R., & Jannah, R. (2023). Implementasi Contextual Teaching and Learning Dan Motivasi Dalam Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran IPA (Biologi) SD. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 13–20.