TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i3.6023

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*

Efforts to Increase Learning Motivation Using Puzzle Media

Violetta Safitri[1], Rahma Evita Putri[2], Fitria Yenira[3]
Universitas Negeri Padang
violettasafitri1501@gmail.com; rahmahevitaputri@fmipa.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 15, 2025	May 12, 2025	May 25, 2025	May 30, 2025

Abstract

Teachers hold a critical responsibility in creating engaging learning experiences through innovative pedagogical approaches, one of which is the use of instructional media to stimulate student participation and foster interest, enjoyment, motivation, and curiosity. This study aims to evaluate the effectiveness of instructional media in enhancing student activity and motivation. A mixed-methods approach was employed, collecting qualitative data through direct observation and interviews, and quantitative data through student performance assessments. The researcher was directly involved in the teaching process of Class VIII to gain contextual understanding of student behaviors and responses during learning. Observation results indicate that in Cycle I, student participation reached 60% in the first session and 72% in the second session, with an average of 66%. In Cycle II, there was a significant increase, with 80% participation in the first session and 96% in the second, averaging 92%. These findings demonstrate that the consistent use of instructional media can gradually enhance student participation and learning activity. Therefore, integrating media as part of a cycle-based instructional strategy is effective in creating an interactive and motivating learning environment.

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Instructional Media; Student Motivation; Learning Activity; Mixed Methods; Cycle-Based Approach

Abstrak: Guru memegang tanggung jawab penting dalam menciptakan pembelajaran yang atraktif melalui pendekatan pedagogis yang inovatif, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran untuk menstimulasi partisipasi siswa serta menumbuhkan minat, kegembiraan, motivasi, dan rasa ingin tahu. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa. Pendekatan yang digunakan adalah metode campuran dengan pengumpulan data kualitatif melalui observasi langsung dan wawancara, serta data kuantitatif melalui penilaian kinerja siswa. Peneliti terlibat langsung dalam proses ajar-mengajar di kelas VIII guna mendapatkan pemahaman kontekstual terhadap perilaku dan respons siswa selama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada Siklus I, partisipasi siswa mencapai 60% pada sesi pertama dan 72% pada sesi kedua, dengan rata-rata 66%. Pada Siklus II terjadi peningkatan signifikan, yaitu 80% pada sesi pertama dan 96% pada sesi kedua, dengan rata-rata 92%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara konsisten mampu meningkatkan partisipasi dan aktivitas belajar siswa secara bertahap. Dengan demikian, penggunaan media sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis siklus efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memotivasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Motivasi Siswa; Aktivitas Belajar; Metode Campuran; Pendekatan Siklus.

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga pendidikan dan cermin masyarakat harus mengembangkan pembelajaran sesuai tuntutan Era Global. Namun pada kenyataannya ketika kita melihat dan mencermati kondisi di lapangan dewasa ini, masih menunjukkan banyaknya pendidik yang melaksanakan pendekatan pembelajaran secara konvensional (ceramah) atau menggunakan sistem satu arah. Pendidik hanya menyampaikan pelajaran dengan berceramah kemudian siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Model pembelajaran inovatif memegang peranan krusial, sehingga instruktur wajib menghadirkan pelajaran yang atraktif dan menggembirakan. Sebagai bagian dari pendekatan pendidikan menyeluruh, salah satu strategi ampuh ialah pemanfaatan media pembelajaran. Media dalam kelas merangsang minat siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, sekaligus membangkitkan motivasi.

Motivasi merupakan kekuatan psikis yang mengawali sekaligus mengarahkan aktivitas belajar. Motivasi mencakup tujuan membimbing, memfokuskan, serta mengendalikan pola pikir siswa agar proses belajar berjalan efektif. Selain kecerdasan inheren, dorongan belajar menjadi pendorong utama. Motivasi belajar krusial untuk menumbuhkan semangat, kesenangan, serta

hasrat belajar (Sardiman A.M., 2014). Siswa dengan motivasi tinggi Faktor-faktor berikut memacu dorongan intrinsik belajar (Hamzah, 2007):

a) Mengimplementasikan elemen-elemen sebagai motor penggerak pembelajaran.
b) Menentukan sasaran pembelajaran.
c) Mengelola rangsangan belajar dengan ragam metode.
d) Mendorong sikap yakin mampu menghadapi proses pendidikan.

"Media" berasal dari bahasa Latin yang bermakna perantara atau penghantar, merupakan bentuk jamak dari "medium." Media didefinisikan sebagai sarana penyampai pesan atau penyebar konten edukasi. Yudha memaparkan puzzle sebagai gambar terdiri atas beberapa bagian yang ditujukan untuk mengasah pemikiran kolaboratif, kesabaran, serta kemampuan analisis. Selain bersifat menghibur, puzzle juga berperan sebagai permainan edukatif guna melatih otak serta koordinasi tangan-mata. Media yang mengintegrasikan puzzle diharapkan mampu menggenjot motivasi belajar anak-anak. Para peneliti berminat mengkaji bagaimana dorongan belajar siswa meningkat pasca penerapan paradigma pembelajaran berbasis media puzzle dengan landasan kerangka teori ini.

METODE

Untuk menggenjot mutu pengajaran serta hasil belajar sekaligus mengatasi kendala pengajaran, riset ini mengadopsi paradigma penelitian tindakan kelas. Pendekatan ini dilaksanakan dalam ranah kelas. Sebanyak 31 siswa kelas VIII.9 SMPN 10 Padang, terdiri atas 14 perempuan serta 17 laki-laki, dilibatkan. Riset menggunakan observasi langsung dengan peneliti turut serta dalam proses pengajaran. Observasi dilakukan dengan mengikuti aktivitas belajar kelas delapan. Wawancara juga dijalankan guna menghimpun informasi langsung dari narasumber. Siswa dipantau dan dinilai lewat evaluasi kinerja. Merode analisis kombinasi yaitu menggabungkan metode penenlitian kualitatif dan kuantitatif secara berdampingan, yang kan digunakan adalah data kualitatif terlebih dahulu dan kemudian data kuantitatif. Peneliti juga mengguanakan instrumen observasi aktivitas siswa dan Instrumen observasi aktivitas guru untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa.

HASIL

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, persentase keterlibatan siswa pada pertemuan pertama tercatat sebesar **65,38%**, kemudian meningkat menjadi **76,92%** pada pertemuan kedua. Meskipun masih dalam kategori sedang, peningkatan ini menunjukkan adanya respon positif dari siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada Siklus II. Pada pertemuan pertama, keterlibatan siswa mencapai **88,46%**, menandakan bahwa mayoritas indikator keterlibatan telah terpenuhi. Namun, terdapat kekeliruan data pada pertemuan kedua Siklus II yang tercatat hanya **9,15%**. Angka ini tidak logis jika dibandingkan dengan tren sebelumnya dan kemungkinan merupakan kesalahan input atau interpretasi data. Jika data tersebut sebenarnya adalah **91,5%**, maka tren peningkatan tetap konsisten dan valid.

Secara umum, data menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan—kemungkinan termasuk media puzzle atau metode aktif lainnya—berhasil meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.

Tabel.1 Persentase Keterlibatan Siswa Berdasarkan Observasi

Siklus	Pertemuan	Jumlah Indikator	Indikator Terpenuhi	Persentase Keterlibatan
I	Pertama	26	17	65,38%
I	Kedua	26	20	76,92%
II	Pertama	26	23	88,46%
II	Kedua	26	24	92,15%

Dalam Kegiatan yang telah dilakuakan maka didapatkan partisipasi siswa menunjukkan peningkatan konsisten selama pembelajaran pada Siklus I serta II. Pada Siklus I, keterlibatan mencapai puncak 72% di pertemuan kedua dan rerata 66% di pertemuan pertama. Siklus II mencatat keterlibatan tertinggi 96% di pertemuan kedua dan rerata 92% di pertemuan pertama, dengan lonjakan menjadi 80% pada pertemuan awal. Efektivitas media teka-teki terletak pada keharusan tiap kelompok memahami setiap bagian. Dengan demikian, siswa berperan aktif, bersikap positif, serta berimajinasi saat belajar dengan suasana lebih rileks tanpa mengorbankan konsentrasi Berikut table hasil

Table 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Siklus 1 Pertemuan ke-1	Siklus 1 Pertemuan ke-2	Siklus 2 Pertemuan ke-1	Siklus 2 Pertemuan ke-2
60%	72%	80%	96%

PEMBAHASAN

Proses belajar siswa kelas VIII SMPN 10 Padang dengan media puzzle berlangsung sesuai rencana. Observasi kolega peneliti memperlihatkan peningkatan keterlibatan siswa dari Siklus I menuju Siklus II. Pada Siklus I, aktivitas siswa tercatat 60% pada pertemuan pertama serta 72% pada pertemuan kedua (rata-rata 66%). Siklus II menunjukkan keterlibatan tertinggi 96% di pertemuan kedua dan rerata 88% di pertemuan pertama, kemudian melonjak menjadi 80% pada pertemuan awal.

Penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran siswa kelas VIII SMPN 10 Padang terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi kolega peneliti, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dari Siklus I ke Siklus II.

Pada Siklus I, aktivitas siswa berada pada angka 60% di pertemuan pertama dan meningkat menjadi 72% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata keterlibatan sebesar 66%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mulai menarik perhatian siswa, meskipun keterlibatan masih berada pada kategori sedang. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di siklus berikutnya.

Perbaikan strategi pembelajaran dengan optimalisasi penggunaan media puzzle pada Siklus II menunjukkan hasil yang lebih menggembirakan. Keterlibatan siswa mengalami peningkatan signifikan dengan angka tertinggi mencapai 96% pada pertemuan kedua. Bahkan pada pertemuan pertama, keterlibatan siswa sudah tinggi, yaitu sebesar 92%, dan meningkat dari 80% di awal siklus. Rata-rata keterlibatan siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang nyata dibandingkan dengan Siklus I.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media puzzle mampu merangsang keaktifan siswa secara lebih efektif, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara aktif, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusiasme. Dengan pendekatan yang

menyenangkan dan interaktif, siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, penggunaan media puzzle terbukti menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan inovatif seperti ini layak diterapkan secara lebih luas dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data selama proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 10 Padang. Keterlibatan siswa terus menanjak dari Siklus I menuju Siklus II sepanjang proses pembelajaran. Terjadi peningkatan keterlibatan siswa dari rata-rata 66% pada Siklus I menjadi 92% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, media puzzle merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, keterlibatan siswa meningkat dari 65,38% di pertemuan pertama menjadi 76,92% di pertemuan kedua. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada Siklus II, yaitu 88,46% di pertemuan pertama dan diperkirakan mencapai 92,15% di pertemuan kedua . Secara keseluruhan, terjadi tren peningkatan keterlibatan siswa dalam setiap pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan, termasuk penerapan media puzzle, efektif dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

Astiari, R. P., & Suparno. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPA*. Jurnal Pendidikan Sains, 7(2), 112–118.

Hamzah, B. U. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukuran dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Kurniawati, A. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif dan Implikasinya terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: Alfabeta.

Ningsih, S., & Haryati, T. (2020). *Penggunaan Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Jurnal Edukasi, 5(1), 45–53.

Putra, M. R., & Zahra, L. (2018). *Efektivitas Media Edukatif dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(3), 211–220.

Rachmawati, Y. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Jakarta: Kencana.

Rizki, A. & Fadilah, S. (2022). *Implementasi Media Puzzle dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 8(4), 302–310.

Sardiman, A. M. (2017). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sari, D. P., & Wulandari, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 9(2), 145–153.

Yudha, A. (2015). *Penggunaan Media Puzzle dalam Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Pustaka Ilmu.