



UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA PUZZLE PADA PEMBELAJARAN IPS

Mila Atikasari^{1✉}, Aisyah Nur Sayidatun Nisa^{2✉}, Nurul Watoni³

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Maret 2024

Direvisi: April 2024

Diterima: April 2024

Keywords:

Motivasi Belajar;

Pembelajaran IPS; Puzzle.

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS mayoritas dipengaruhi oleh media yang dianggap membosankan sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah media pembelajaran Puzzle dengan model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 25 Semarang kelas VII G pada saat semester genap tahun ajaran 2023/2024. Adapun model Penelitian ini dilaksanakan dengan Tindakan kelas atau PTK. Tahapan tersebut dilakukan berulang selama II siklus dengan instrument penelitiannya yakni berupa Angket atau kuisioner untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat ditunjukkan berdasarkan data yang diperoleh yakni Pada saat siklus 1 masih terdapat peserta didik dengan Tingkat motivasi belajar pada kategori rendah yakni sebesar 14,7%, sedangkan pada siklus II tidak ada peserta didik dengan motivasi belajar dengan kategori rendah, dan pada kategori sangat tinggi pada siklus I sebesar 2,94% kemudian terjadi peningkatan pada siklus II yakni sebesar 55,88%. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Abstract

The majority of students' low learning motivation towards social studies learning is influenced by media which is considered boring so that students are less interested in participating in social studies learning. The aim of this research is to find out whether puzzle learning media with a problem based learning model can increase students' learning motivation in social studies subjects. This research was conducted at SMP Negeri 25 Semarang class VII G during the even semester of the 2023/2024 academic year. This research model is carried out using class action or PTK. This stage was carried out repeatedly during the second cycle with the research instrument, namely a questionnaire or questionnaire to measure students' learning motivation. Based on research that has been carried out, using puzzles can increase students' learning motivation. This can be shown based on the data obtained, namely that during cycle 1 there were still students with a level of learning motivation in the low category, namely 14.7%, whereas in cycle II there were no students with learning motivation in the low category, and in the very high category. high in cycle I was 2.94% then there was an increase in cycle II, namely 55.88%. The conclusion in this research is that the use of puzzle media can increase students' learning motivation.

© 2024 Universitas Negeri Semarang

E-ISSN 2685-4929

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C7 Lantai 2 FISIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: aisyah8816@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang berlangsung di dalam satuan pendidikan. Dalam perkembangannya, manusia membutuhkan pendidikan untuk bisa tumbuh dan berkembang dalam kehidupan dengan baik, karena adanya pendidikan ini diarahkan untuk dapat menghasilkan manusia yang lebih berkualitas, memiliki budi pekerti luhur dan memiliki moral yang baik (Herti, 2023). Hal tersebut juga sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 yang menjelaskan tentang sistem pendidikan nasional. Dalam undang-undang tersebut dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana aktif bagi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan potensinya agar menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berilmu, cerdas, berahlak mulia, sehat, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan dapat bertanggung jawab (Kamarudin et al., 2021).

Tujuan pendidikan salah satunya adalah untuk menghasilkan peserta didik yang terus bersemangat untuk belajar dan menambah ilmu pengetahuannya, serta agar peserta didik senantiasa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga kegiatan pembelajaran diharapkan tidak hanya terjadi pada pendidikan formal saja tapi juga berlangsung seumur hidup. Dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi kelangsungan kegiatan pembelajaran tersebut salah satunya yakni adanya motivasi belajar peserta didik. Dimana proses kegiatan pembelajaran dalam suatu Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran (Suharti et al, 2019).

Dunia pendidikan memiliki komponen yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran salah satunya ialah peran dari seorang guru yang merupakan ujung tombak dari sebuah pendidikan untuk menggerakkan dan memberikan motivasi kepada peserta didik.

Davis (1996) menyampaikan bahwa guru memiliki peran dalam memberikan motivasi kepada peserta didik, serta memberikan dorongan dan bimbingan kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. Guru merupakan seorang motivator untuk mempengaruhi peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran. Guru juga berperan dalam memberikan pengaruh dan bimbingan. Dalam konteks mengajar, guru sebagai pemimpin memiliki dua peran utama, yakni: (1) memperkokoh motivasi peserta didik, dan (2) memilih strategi mengajar yang tepat agar dapat diikuti oleh seluruh peserta didik.

Sudarwan (2002:2) berpendapat bahwa motivasi merupakan sebuah kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang dapat mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk dapat mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang ingin dikehendakinya. Menurut Hakim (2007:26) juga mengemukakan bahwasannya pengertian motivasi merupakan suatu dorongan atas kehendak yang menyebabkan seseorang atau sekelompok orang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu.

Sardiman (2018:75) berpendapat mengenai motivasi belajar pada peserta didik, dalam penelitiannya menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dari dalam diri peserta didik yang dapat menimbulkan kegiatan ingin belajar, dan dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan pembelajaran serta memberikan arah pada kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar yang telah ditentukan dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar pada peserta didik satu dan peserta didik lainnya tidak sama kuatnya, ada peserta didik yang motivasinya bersifat intrinsik. Dimana peserta didik tersebut memiliki kemauan belajar lebih kuat dan tidak tergantung pada faktor dari luar dirinya, dan ada juga peserta didik yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik dimana kemauan untuk belajar pada diri peserta didik tersebut sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Namun demikian motivasi

ekstrinsik inilah yang banyak terjadi, terutama pada peserta didik dengan usia anak-anak dan remaja dalam proses kegiatan pembelajaran. Sedangkan proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mempunyai motivasi untuk belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar pada diri peserta didik.

Biggs dan Tefler (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006) juga mengungkapkan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat menjadi lemah. Dan lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar tersebut dapat menyebabkan lemahnya kegiatan pembelajaran, sehingga mutu prestasi belajar peserta didik juga akan rendah.

Begitupun dengan permasalahan yang terjadi di SMPN 25 Semarang pada kelas VII G. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas tersebut baik dilakukan dengan wawancara langsung dan tidak langsung melalui angket tertulis berupa Asesmen Diagnostik non Kognitif yang dilakukan di kelas tersebut, memberikan hasil bahwasannya mayoritas kelas tersebut memiliki motivasi rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya dalam mata Pelajaran IPS. Dimana dalam satu kelas tersebut terdapat 34 siswa, 28 diantaranya tidak menyukai mata Pelajaran IPS dan tidak minat atau termotivasi untuk belajar IPS. Adapun alasan mendasar dari mayoritas peserta didik tersebut adalah karena metode pembelajaran IPS yang dilakukan dianggap membosankan sehingga banyak peserta didik yang merasa jenuh dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Dari permasalahan yang terdapat di SMPN 25 Semarang pada kelas VII G tersebut dapat dianalisis bahwasannya penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yolanda Febrita & Maria Ulfah tahun 2019 mengenai Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwasannya Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta

didik, yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan benar serta yang menarik. Karena melalui berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik tersebut, maka akan semakin banyak interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik dapat secara aktif memanfaatkan segala potensi yang dimilikinya untuk mencapai tujuan, hal tersebut memberikan kesimpulan bahwasannya media yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran juga berpengaruh dalam mencapai tujuan Pendidikan yang telah ditentukan.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu dengan digunakannya media dan model pembelajaran yang baik dan benar serta menarik. Pemakaian media dan pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, dan motivasi pada peserta didik dan dapat menumbuhkan rangsangan, dan keinginan baru untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, serta dapat membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dan model dalam pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran tersebut dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo, P dan Sasono Hardjo, 2002).

Berkaitan dengan pentingnya motivasi belajar dalam suatu pembelajaran, guru memerlukan suatu media dan model pembelajaran yang mampu untuk mengaktifkan motivasi belajar pada peserta didik, salah media yang digunakan adalah dengan menggunakan media Puzzle untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan agar peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Media tersebut juga dapat digunakan dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) agar peserta didik mampu berfikir kritis untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran itu sendiri bagi peserta didik diantaranya, agar peserta didik dapat lebih mandiri dalam memanfaatkan media

yang telah disediakan, dan lebih bersemangat dengan hal-hal yang baru, peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga peserta didik juga akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Peserta didik juga akan lebih mudah mendapatkan informasi-informasi secara konkrit melalui media pembelajaran tersebut.

Salah satu bentuk permainan yang mampu untuk menantang daya kreatifitas dan ingatan pada peserta didik adalah dengan menggunakan media puzzle. Belajar menggunakan media puzzle ini dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dan tetap nyaman. Media puzzle mampu menumbuhkan sebuah tantangan karena bisa dibongkar pasang. Efek dari media puzzle ini dapat mendorong peserta didik untuk mengulangi lagi hingga mereka merasa puas dan mereka mampu menemukan hasil terbaik seperti yang diinginkan (Rofiah, 2015).

Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suratiningsih tentang Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa tahun 2021. Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwasannya Media puzzle merupakan salah satu media yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media puzzle merupakan media yang menuntut peserta didik untuk berfikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media puzzle ini peserta didik akan terus berfikir kreatif menemukan jawaban yang tepat. Dengan menggunakan media puzzle juga peserta didik akan semakin tertantang, tidak mudah bosan sehingga peserta didik akan merasa senang untuk terus belajar.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan Puzzle dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga tidak luput dari model pembelajaran yang dapat mempengaruhi keberlangsungan proses pembelajaran. Adapun

model yang dapat mendukung keberlangsungan pembelajaran dengan media Puzzle tersebut yakni dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berbasis pada masalah dalam upaya untuk mengaitkan permasalahan yang ada di kehidupan nyata dengan pembelajaran IPS, sehingga peserta didik akan merasakan kebermanfaatan belajar IPS dan peserta didik akan memperoleh pengetahuan baru yang lebih nyata. Serta Media pembelajaran dengan menggunakan puzzle sebagai salah satu alternatif permainan yang mampu mengedukasi. Merangsang perkembangan kecerdasan peserta didik baik dalam aspek visual, intra personal maupun aspek logika (Suyadi, 2009)

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Puzzle di Kelas VIIG SMPN 25 Semarang. Penelitian ini berjudul UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN IPS.

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah media pembelajaran Puzzle dengan model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMP N 25 Semarang yang berlokasi di Jalan Kualamas Tanahmas Semarang, Panggung Lor, Kec, Semarang Utara, Kota Semarang, Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama II siklus di semester genap tahun Pelajaran 2023/2024 yang disesuaikan dengan jadwal IPS kelas VII G dimulai pada bulan April 2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII G SMP N 25 Semarang yang berjumlah 34 peserta didik yang

terdiri dari 20 peserta didik Perempuan, dan 14 peserta didik laki-laki. Subjek belajar tersebut memiliki gaya belajar yang mayoritas adalah kinestetik dengan usia rentang remaja (13-15 tahun). Penelitian dilaksanakan dengan Tindakan kelas atau PTK melalui tahapan: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Tahapan tersebut dilakukan berulang selama II siklus hingga mendapatkan hasil yang telah direncanakan.

Instrumen yang digunakan untuk mendukung hasil yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Instrumen tes: Berupa angket tentang motivasi belajar peserta didik, soal pretest dan posttest untuk mengukur kenaikan hasil peserta didik.
- 2) Instrumen non tes sebagai instrumen pendukung berupa hasil observasi pembelajaran mengenai motivasi belajar peserta didik.
- 3) Dokumentasi sebagai instrumen pendukung berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas.

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan sebuah data yang dicari. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

- 1) Angket atau kuisioner dengan memberi seperangkat pertanyaan kepada peserta didik. Kuisioner tersebut berupa kuisioner tertutup dengan memberikan beberapa pertanyaan dan pilihan sehingga peserta didik dapat memilih salah satu jawaban yang dianggap sesuai. Kuisioner tersebut berisi tentang indikator motivasi belajar peserta didik.
- 2) Observasi yang digunakan sebagai penunjang hasil mengenai motivasi belajar peserta didik. Observasi tersebut dilakukan dengan menilai secara langsung kegiatan pembelajaran peserta didik.
- 3) Pemberian tes dengan memberikan soal pretest dan posttest untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya karena motivasi belajar juga berkaitan dengan hasil belajar.

- 4) Dokumentasi sebagai penunjang yang dilakukan dengan mendokumentasikan segala kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan data yang diperoleh nantinya maka peneliti menentukan Tingkat motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan interval dan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori tingkat motivasi belajar

Kategori	Skor	Presentase
Sangat Rendah	25-49	0%-39,2%
Rendah	50-74	40%-59,6%
Tinggi	75-99	60%-79,2%
Sangat Tinggi	100-125	80%-100%

Adapun *scoring* untuk angket tersebut didasarkan pada perhitungan berikut:

$$\text{Skor tertinggi} = 5 \times 25 = 125$$

$$\text{Skor terendah} = 1 \times 25 = 25$$

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{skor maks} - \text{skor min}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

$$\text{Jarak interval} = \frac{125 - 25}{4} = 25$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIIIG baik dilakukan dengan wawancara langsung dan tidak langsung melalui angket tertulis berupa Asesmen Diagnostik non Kognitif yang dilakukan di kelas tersebut, memberikan hasil bahwasannya mayoritas kelas tersebut memiliki motivasi rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya dalam mata Pelajaran IPS. Dimana dalam satu kelas tersebut terdapat 34 siswa, 28 diantaranya tidak menyukai mata Pelajaran IPS dan tidak minat atau termotivasi untuk belajar IPS.

Hasil Siklus I

Siklus I akan dilaksanakan dengan proses tahapannya sebagai berikut:

Perencanaan

- a) Kegiatan perencanaan pada tahap I disusun sebagai berikut:

- b) Menyusun modul ajar mata Pelajaran IPS kelas VII dengan Tema Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat.
- c) Menyusun media pembelajaran yang akan digunakan yakni menggunakan media puzzle.
- d) Menyusun instrumen yang akan digunakan sebagai bahan pendukung penelitian yakni berupa: (1) Kuisisioner, (2) soal *pretest* dan *posttest*, (3) Lembar observasi.

Tindakan

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan bada sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Yakni:

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Guru menyampaikan salam dan mangajak berdo'a dengan khidmat dan khushyu'
 - b) Guru memantau kehadiran peserta didik
 - c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - d) Guru memberikan soal *pretest* untuk mengukur pemahaman awal peserta didik.
 - e) Guru menangkan pertanyaan pemantik berupa pertanyaan singkat yakni: (1) Apakah permasalahan sosial budaya yang pernah kalian temui? (2) Apakah dampak dari permasalahan tersebut?
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Orientasi peserta didik pada masalah
 - (1) Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa kemudian menerima LKPD yang diberikan oleh guru, (2) Guru menjelaskan tata cara pengerjaan LKPD berupa penyusunan Puzzle kemudian peserda didik menganalisis gambar yang terdapat pada puzzle tersebut, (3) Peserta didik mencari informasi yang berkaitan dengan gambar pada puzzle sesuai dengan pertanyaan pada lembar LKPD.
 - b) Mengorganisasi peserta didik
 - (1) Peserta didik saling bekerja dalam kelompok untuk mengumpulkan berbagai informasi yang kemudian secara cermat menemukan strategi pemecahan masalah yang ada, (2) Peserta didik saling mengisi diri dalam pengerjaan kelompok, (3)

Peserta didik bertanya kepada guru apabila ada yang belum dipahami.

- c) Membimbing penyelidikan.
 - (1) Peserta didik mengumpulkan data dengan cara menggali informasi secara faktual, (2) Peserta didik menganalisis data dari hasil pengamatan, (3) Guru memantau keterlibatan setiap peserta didik dalam mengumpulkan data dan informasi selama proses penyelidikan.
 - d) Mengembangkan dan menyediakan hasil
 - (1) Peserta didik melakukan unjuk kerja yaitu menganalisa terhadap LKPD yang sudah diamati, (2) Peserta didik membuat laporan hasil diskusi.
 - e) Menganalisa dan mengevaluasi pemecahan masalah
 - (1) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, (2) Peserta didik dari kelompok lain memberikan tanggapan dan aktif berdiskusi, (3) Peserta didik mengumpulkan laporan hasil diskusinya kepada guru.
- 3) Kegiatan Penutup
 - a) Guru memberikan soal *posttest* untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah pembelajaran.
 - b) Peserta didik melakukan refleksi dengan mengisi kuesioner yang telah disediakan oleh guru tentang motivasi belajar.
 - c) Guru menutup pembelajaran dengan ucap Syukur dan berdo'a serta diakhiri dengan salam.

Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan pada Siklus I mengenai aktivitas pembelajaran dengan bantuan lembar Observasi. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I diperoleh data hasil aktivitas peserta didik terkait motivasi belajar yakni sebagai berikut:

- a) Peserta didik yang aktif menjawab apersepsi yang di sampaikan guru sidi awal pembelajaran hanya 6 peserta didik atau 17,64%, sedangkan peserta didik yang lain berlaku pasif seakan sudah merasa diwakili peserta didik lain untuk menjawab.
- b) Peserta didik yang aktif memperhatikan penjelasan guru hanya 12 peserta didik atau 35,29% selebihnya kurang

- memperhatikan perhatian Dimana peserta didik ada yang melamun, ngobrol, bermain HP dan bahkan ada peserta didik yang mengganggu teman.
- Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi berjumlah 19 peserta didik atau 55,88% sedang yang lain kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompoknya.
 - Peserta didik yang aktif bertanya terhadap materi yang belum dipahami berjumlah 4 peserta didik atau 11,76%, sedangkan peserta didik yang lain hanya menyimak saja.
 - Peserta didik yang berani dan yakin mempresentasikan hasil diskusi hanya 14 peserta didik atau 41,17%, sedangkan peserta didik lainnya masih ragu-ragu dalam mempresentasikan hasilnya.
 - Peserta didik yang memperoleh hasil *posttest* di atas KKM sebanyak 24 siswa atau sebanyak 70,58% sedangkan peserta didik lainnya masih di bawah KKM.

Refleksi

Berdasarkan observasi selama kegiatan pembelajaran untuk pelaksanaan penelitian ini, pada saat siklus I dilakukan refleksi mengenai motivasi belajar bahwa pada pelaksanaan siklus I didapatkan hasil presentase motivasi belajar yakni sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil angket tingkat motivasi belajar siklus 1

Kategori	Skor	Jumlah	%
Sangat Rendah	25-49	0	0%
Rendah	50-74	5	14,7%
Tinggi	75-99	28	82,35%
Sangat Tinggi	100-125	1	2,94%

Sumber: Olah data oleh responden Tahun 2024

Berdasarkan presentase hasil angket mengenai motivasi belajar peserta didik didapatkan mayoritas hasil dari angket tersebut tergolong tinggi yakni sebesar 82,35%. Namun masih ada beberapa peserta didik yang tergolong rendah hal tersebut karena peserta didik tersebut masih belum maksimal dalam berpartisipasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu perlu rencana perbaikan pada pembelajaran selanjutnya yakni dengan meningkatkan keaktifan peserta didik dengan memberikan *reward* bagi yang aktif dan tertib selama pembelajaran.

Dari Dari hasil refleksi pada siklus I juga diketahui bahwa indikator kinerja belum tercapai secara maksimal sehingga perlu dilakukan penelitian tindakan siklus II.

Hasil Siklus II

Siklus II telah dilaksanakan dengan rincian sebagai tindak lanjut dan evaluasi atas Tindakan pada siklus I. Secara keseluruhan, pelaksanaan pada siklus II hampir sama seperti pada tahap siklus I namun pelaksanaan pembelajaran pada siklus II lebih kondusif sebab peserta didik tampak lebih aktif dan mampu mengikuti alur kegiatan pembelajaran melalui pengalaman pembelajaran sebelumnya. Tahapan pada pelaksanaan siklus II juga sama seperti siklus I untuk Perencanaan dan Pelaksanaan, dan terdapat perbedaan hasil dalam tahap pengamatan dan refleksi.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II diperoleh data hasil penilaian aktivitas peserta didik sebagai berikut:

- Peserta didik yang aktif menjawab apersepsi yang di sampaikan oleh guru di awal pembelajaran adalah sebanyak 21 peserta didik atau 61,76%, sedangkan peserta didik yang lain masih pasif karena dianggap telah diwakili oleh peserta didik lainnya.
- Peserta didik yang aktif memperhatikan penjelasan guru adalah sebanyak 25 peserta didik atau 73,53% sedangkan peserta didik lainnya kurang memperhatikan karena kurang konsentrasi dan diajak ngobrol teman sebangkunya.
- Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi berjumlah 26 peserta didik atau 76,47% sedangkan yang lain masih diam namun memperhatikan temannya.
- Peserta didik yang aktif bertanya terhadap materi yang belum dipahami berjumlah 14 peserta didik atau 41,17%, sedangkan peserta didik yang lain hanya sebagai pendengar dalam pembelajaran dan merasa paham dengan materi yang telah diajarkan.
- Peserta didik yang berani dan yakin untuk mempresentasikan hasil diskusi adalah sebanyak 21 peserta didik atau sebanyak 61,76%, sedangkan peserta didik lainnya masih ragu-ragu karena kurang percaya diri.
- Peserta didik yang memperoleh hasil *posttest* di atas KKM sebanyak 32 peserta didik atau sebanyak 94,11% sedangkan peserta didik sisanya masih di bawah KKM.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian pada siklus II, maka dilakukan refleksi mengenai presentase motivasi belajar peserta didik yakni sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil angket tingkat motivasi belajar siklus 2

Kategori	Skor	Jumlah	%
Sangat Rendah	25-49	0	0%
Rendah	50-74	0	0%
Tinggi	75-99	16	47,05%
Sangat Tinggi	100-125	19	55,88%

Sumber: Olah data oleh responden Tahun 2024

Berdasarkan hasil olah data yang dilakukan oleh peneliti terhadap data yang diperoleh pada tahap siklus II ini mendapatkan hasil bahwasannya telah terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik yakni dengan kategori sangat tinggi yakni sebesar 55,88% dan dengan kategori tinggi sebesar 47,05%. Hal tersebut dikarenakan evaluasi pembelajaran pada siklus I telah terlaksana dengan maksimal pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan pemaparan hasil refleksi pada tahap siklus II dimana pada tahap tersebut telah terjadi peningkatan pada aktifitas tindakan guru dan motivasi belajar peserta didik sesuai indikator kinerja yang telah ditetapkan oleh peneliti, oleh sebab itu peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan pada tindakan selanjutnya. Adapun peningkatan motivasi belajar peserta didik tersebut didukung oleh media pembelajaran yakni berupa penggunaan media puzzle yang dianggap menyenangkan oleh peserta didik sehingga mereka lebih antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan Puzzle pada mata Pelajaran IPS peserta didik kelas VII G SMPN 25 Semarang dapat dikatakan efektif dan berhasil karena terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik maupun peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Adapun perbandingan keseluruhan dari setiap siklus tersebut yakni sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan hasil siklus 1 dan 2

Kategori	Skor	% Siklus	
		1	2
Sangat Rendah	25-49	0%	0%
Rendah	50-74	14,7%	0%
Tinggi	75-99	82,35%	47,05%
Sangat Tinggi	100-125	2,94%	55,88%

Sumber: Olah data oleh responden Tahun 2024

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwasannya penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VII G selama II siklus telah mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Hal

tersebut dapat dilihat dari tabel 3 yang menjelaskan bahwa telah terjadi peningkatan untuk motivasi belajar peserta didik di kelas tersebut setelah dilaksanakan penelitian Tindakan kelas pada siklus ke II. Pada saat siklus 1 masih terdapat peserta didik dengan Tingkat motivasi belajar pada kategori rendah yakni sebesar 14,7%, sedangkan pada siklus II tidak ada peserta didik dengan motivasi belajar dengan kategori rendah, dan pada kategori sangat tinggi pada siklus I sebesar 2,94% kemudian terjadi peningkatan pada siklus II yakni sebesar 55,88%. Adapun peningkatan tersebut terjadi karena pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah terlaksana sesuai dengan evaluasi yang dilakukan pada saat siklus I sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan lebih maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik tersebut didorong oleh pemanfaatan media pembelajaran berupa puzzle untuk model *pembelajaran problem based learning* (PBL). Media tersebut dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata Pelajaran IPS karena dianggap lebih interaktif dan kolaboratif sehingga peserta didik lebih antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga guru dapat menjadikan media pembelajaran dengan menggunakan puzzle sebagai alternatif media pembelajaran untuk menarik motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata Pelajaran IPS.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suratiningsih tentang Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa tahun 2021. Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwasannya Media puzzle merupakan salah satu media yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media puzzle merupakan media yang menuntut peserta didik untuk berfikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media puzzle ini peserta didik akan terus berfikir kreatif menemukan jawaban yang tepat. Dengan menggunakan media puzzle juga peserta didik akan semakin tertantang, tidak mudah bosan sehingga peserta didik akan merasa senang untuk terus belajar (Suratiningsih, 2021).

Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suratiningsih tentang Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa tahun 2021. Dalam

penelitian tersebut menjelaskan bahwasannya Media puzzle merupakan salah satu media yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media puzzle merupakan media yang menuntut peserta didik untuk berfikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media puzzle ini peserta didik akan terus berfikir kreatif menemukan jawaban yang tepat. Dengan menggunakan media puzzle juga peserta didik akan semakin tertantang, tidak mudah bosan sehingga peserta didik akan merasa senang untuk terus belajar (Suratiningsih, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan selama II siklus di kelas VII G di SMP Negeri 25 Semarang selama II siklus, dapat disimpulkan bahwasannya pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat ditunjukkan berdasarkan data yang diperoleh yakni Pada saat siklus 1 masih terdapat peserta didik dengan Tingkat motivasi belajar pada kategori rendah yakni sebesar 14,7%, sedangkan pada siklus II tidak ada peserta didik dengan motivasi belajar dengan kategori rendah, dan pada kategori sangat tinggi pada siklus I sebesar 2,94% kemudian terjadi peningkatan pada siklus II yakni sebesar 55,88%.

Diharapkan kepada guru mata pelajaran IPS dapat menjadikan media pembelajaran Puzzle pada model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga melihat kebutuhan peserta didik agar peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Dan untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat merancang strategi pembelajaran dengan tepat untuk merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aprianda, Herty (2023). Perkembangan Pendidikan di Indonesia. Studi, P., Sejarah,

- P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Jambi, U. B.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitri Dayeni, S. I. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*.
- Habibah Sukmini Arief, M. A. (2016). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pendekatan Problem-Based Learning (Pbl). *Jurnal Pena Ilmiah*.
- Hakim, L. (2007). Psikologi umum. Gramedia Pustaka Utama.
- Kamarudin, K., Irwan, I., & Daud, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1847–1854.
- Pratiwi, I., Hapsari, F. D., & Argo, C. B. (2015). Pembelajaran Teknik Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Disleksia. Universitas PGRI Yogyakarta, 143.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*.
- Rofiah, F. (2015). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Biologi Siswa SMP Negeri 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Jurnal Golden Age*, 2(3), 265-274.
- Sardiman. (2018). Interaksi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudarwan, D. (2002). Motivasi dan kepemimpinan. Rineka Cipta.
- Suharti, S., & Sirojudin, S. (2019). Penggunaan Media Puzzle Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sd Negeri 1 Babakan. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Suratiningsih. (2021). Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Sisw. *Jurnal Pendidikan*.
- Ulfah, Y. F. (2019). Peranan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar SISWA. *Disukusi Panel Pendidikan*.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1