

**PENGARUH TEKNIK *STORY TELLING* MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP KELAS VII PADA MATERI ENERGI DALAM SISTEM KEHIDUPAN****Mugi Rahayu[✉], Stephani Diah PamelaSari**Jurusan IPA Terpadu, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2015

Disetujui Oktober 2015

Dipublikasikan November 2015

*Keywords:**Story telling; Puzzle; Learning motivation; Learning outcomes***Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh teknik *story telling* menggunakan media *puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP kelas VII materi energi dalam sistem kehidupan. Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas VII SMPN 30 Semarang, sampel penelitiannya adalah siswa kelas VII C dan VII D diambil dengan teknik *purposive sampling*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 78% sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol sebesar 76,29%. Siswa yang diajar menggunakan teknik *story telling* dan media *puzzle* memberikan rata-rata motivasi belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan diskusi kelompok berbantuan LKS dan LDS. Kelas eksperimen yang memiliki motivasi yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol menghasilkan rata-rata hasil belajar kognitif yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis diperoleh t hitung $>$ t tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan diantara keduanya kelas serta diperoleh r hitung $>$ r tabel sehingga ada hubungan antara motivasi dan hasil belajar siswa dengan adanya penerapan teknik *story telling* menggunakan media *puzzle*.

Abstract

This study aims to describe the influence of story telling technique by using puzzle media for seventh grade students' towards motivation and learning outcomes in Energy of Living System material. The population of the study was the seventh grade students' of SMPN 30 Semarang and the sample of the study was the students of VII C as experimental group and VII D as control group taken by the purposive sampling technique. The research design used in the study was Quasi-Experimental Design with Non-Equivalent Control Group Design. The result showed that the mean of learning motivation of the experimental group was 78,00% while the mean of learning motivation of the control group was 76,29%. Students taught by using story telling technique and puzzle media showed better result than who used worksheet and discussion sheet in group discussion. The experimental group had either better learning motivation or higher result on cognitive aspect compared to the control group. Based on the result of analysis show that t count $>$ t table, it can be concluded that there was significant influenced both of the class and r count $>$ r table, so there was related between motivation and learning outcomes with using story telling technique and puzzle media.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉]Alamat korespondensi:Jurusan IPA Terpadu FMIPA Universitas Negeri Semarang
Gedung D7 Kampus Sekaran Gunungpati
Telp. (024) 70805795 Kode Pos 50229
E-mail: mugirahayuig@gmail.com

ISSN 2252-6617

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 adalah kurikulum baru yang dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI yang merupakan pembaharuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, namun keduanya dikembangkan berbasis kompetensi. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan, sehingga pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya (Bintari *et al.*, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru IPA di SMPN 30 Semarang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum sesuai harapan karena banyak siswa yang nilainya di bawah batas ketuntasan. Hasil belajar siswa rata-rata yaitu 58,48. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilaksanakan berpusat pada guru atau pembelajaran *teacher center* masih diterapkan di SMPN 30 Semarang. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode diskusi masih sebagai selingan dalam pembelajaran. Metode diskusi atau pembelajaran yang menuntut siswa aktif dan mandiri sesuai kurikulum 2013 ini baru mulai digencarkan, namun untuk mengerjakan tugas atau *project* di luar jam pembelajaran. Apabila diskusi diterapkan dalam pembelajaran diskusi berjalan kurang aktif, siswa masih malu-malu untuk berperan aktif dalam diskusi, sebagian besar siswa aktif apabila dimotivasi terlebih dahulu, siswa dalam mengkomunikasikan hasil diskusi dengan membaca teks atau slide presentasi dan saat diskusi siswa mendiskusikan hal lain sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa kurang yang berakibat pada hasil belajar siswa yang tidak sesuai target.

Motivasi dan hasil belajaryang belum optimal dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik dan memotivasi minat belajar siswa. Cara yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik perhatian siswa adalah menggunakan teknik *story telling*.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Lasmawan *et al.*, (2014) kegiatan bercerita bermanfaat dalam hal menarik minat dan perhatian siswa, melatih pemahaman, perluasan perbendaharaan kata dan tata bahasa, serta dapat meningkatkan penguasaan keterampilan siswa untuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Langkah-langkah pembelajaran dalam pendekatan saintifik yang terdiri dari 5M yaitu mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Teknik *story telling* ini dapat dijadikan sebagai sarana atau cara mengkomunikasikan dalam pendekatan saintifik, namun secara ilmiah sehingga *story telling* IPA pada penelitian ini adalah modifikasi dari *story telling* dalam pembelajaran bahasa.

Cara lain untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa yaitu pemilihan media yang tepat. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kelas adalah dengan menyajikan suatu permainan. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang sederhana dan menarik serta mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran. Permainan *puzzle* adalah permainan menyusun potongan-potongan gambar agar tercipta suatu gambar yang utuh (Alfiatur *et al.*, 2013).

Story telling dengan media *puzzle* merupakan salah satu dari banyaknya konsep yang dapat diusung, *story teller* atau pencerita dapat menyampaikan cerita secara menarik dan kreatif sehingga siswa tidak merasa bosan. Belajar sambil bermain adalah suatu hal yang tidak pernah lepas dari seorang anak, hal inilah yang harus diingat oleh pencerita (Kusumastuti, 2010). Adanya *story telling* menggunakan media *puzzle* ini diharapkan dapat memotivasi belajar siswa dan hasil belajar dapat sesuai standar. *Story telling* merupakan teknik pembelajaran yang bisa mengaktifkan siswa supaya siswa mengingat apa yang telah dibaca dan dipelajarinya (Ningrum, 2012). Pembelajaran aktif dan menyenangkan ini diharapkan bisa terwujud di SMPN 30 Semarang. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin mengetahui Pengaruh Teknik *Story Telling* Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII pada Materi Energi dalam Sistem Kehidupan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control GroupDesign* (Sugiyono, 2012). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 30 Semarang. Subjek dalam penelitian ini diambil dengan teknik *purposive sampling* yaitu siswa kelas VII C sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan teknik *story telling* dan media *puzzle* dan siswa kelas VII D sebagai kelaskontrol diberi perlakuan diskusi kelompok berbantuan LKS dan LDS.

Sumber dan metode pengambilan data meliputi: metode tes, metode observasi, dan metode angket. Dalam penelitian ini terdapat dua macam analisis data yaitu analisis data tahap awal dan analisis data tahap akhir. Analisis data tahap awal meliputi analisis instrumen penelitian seperti butir soal dan angket motivasi belajar siswa sedangkan analisis data akhir meliputi: analisis hasil *pretest* dan *posttest* siswa, dan analisis hasil angket motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang pengaruh teknik *story telling* menggunakan media *puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP kelas VII pada materi energi dalam sistem kehidupan dilaksanakan di SMPN 30 Semarang. Data hasil belajar yang diambil dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol dimana rata-rata *posttest* kelas eksperimen 86,06 dan kelas kontrol 77,81. Kemudian besar peningkatan hasil belajar siswa dinyatakan dalam nilai N Gain. Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, dimana N gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,74, sedangkan besar peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol yaitu 0,588. Berikut hasil uji N Gain siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan hasil perhitungan dalam Tabel 1 N Gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Ini artinya peningkatan hasil belajar siswa sebelum mengalami perlakuan (*pretest*) dan setelah

mengalami perlakuan (*posttest*) lebih besar di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. N Gain pada kelas eksperimen termasuk kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran teknik *story telling* menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil analisis selanjutnya yaitu uji t-test dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rerata <i>pretest</i>	47,0645	46,16
Rerata <i>posttest</i>	86,0645	77,81
N Gain	0,74	0,588
Kriteria	tinggi	Sedang

Tabel 2. Uji t nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	2668	2490
<u>N</u>	31	32
X	86,06	77,81
Varians	83,8624	77,8125
Standar Deviasi	9,16	8,82

Berdasarkan Tabel 2 di atas, setelah dilakukan analisis data uji t nilai *posttest*, didapatkan t_{hitung} sebesar 10,9231 dengan $\alpha = 5\%$, $dk = 31+32-2$ diperoleh t_{tabel} sebesar 2,00. Karena t berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan diantara kedua kelas tersebut, yaitu kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol. Hasil analisis selanjutnya yaitu analisis korelasi *product moment* antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

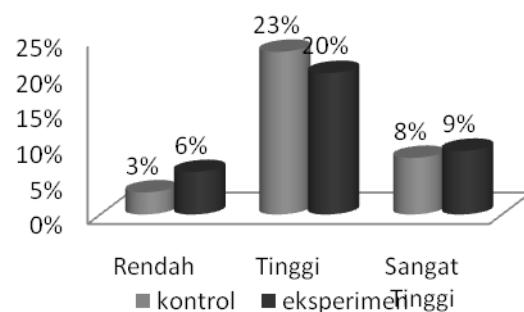
Tabel 3. Analisis korelasi motivasi belajar dan hasil belajar siswa

Ukuran Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
r hitung	1,0	0,977
r tabel	0,355	0,349

Berdasarkan Tabel 3 di atas, setelah dilakukan analisis korelasi *product moment* pada kelas eksperimen didapatkan r_{hitung} sebesar 1,0 dengan $\alpha = 5\%$ dan $n = 31$ didapatkan r_{tabel} sebesar 0,355 sedangkan pada kelas kontrol didapatkan r_{hitung} sebesar 0,977 dengan $\alpha = 5\%$ dan $n = 32$ didapatkan r_{tabel} sebesar 0,349. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya terdapat hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hubungan ini termasuk kategori sangat kuat.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa teknik *story telling* menggunakan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Teknik *story telling* memiliki kekuatan agar siswa mengingat dan menikmati apa yang telah dibacanya (Ningrum, 2012), sehingga siswa harus mengingat dan memahami materi yang akan diceritakan. Proses mengingat dan memahami materi ini dapat dilihat dari aspek penilaian *story telling* siswa yang meliputi lima aspek yaitu pengusaan materi, kebenaran materi, sistematis dalam penyampaian, dapat menjawab pertanyaan, dan sikap percaya diri siswa saat bercerita. Proses untuk mengingat dan menikmati materi yang akan siswa ceritakan (*story telling*) siswa harus terlebih dahulu memahami materi, sehingga disini terdapat usaha siswa untuk paham dalam proses belajarnya. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut. Proses tersebut terlihat dari analisis penilaian *story telling* siswa dimana dihasilkan rata-rata skor aspek kebenaran materi yang disampaikan siswa yaitu 4, penguasaan materi siswa 3,67, sistematis dalam menyampaikan cerita 3,25, dapat menjawab pertanyaan yang ada 2,96, dan sikap percaya diri siswa saat menyampaikan cerita 3,77. Skor pada aspek penguasaan materi ini menunjukkan bahwa siswa bercerita dengan lancar, jelas, dan runtut. Seperti yang dikatakan oleh Ramadani (2014) bahwa untuk meraih hasil belajar yang tinggi, tidak hanya dengan menghafal teori-teori yang berkaitan tentang materi pelajaran IPA tetapi juga memahami setiap materi, sehingga konsep-konsep dalam pelajaran IPA dapat diingat dan diterapkan. Penguasaan materi siswa ini dapat berimbas pada hasil belajar kognitif siswa yang optimal.

Adanya penerapan teknik *story telling* menggunakan media *puzzle* di kelas eksperimen dan pembelajaran dengan diskusi kelompok pada kelas kontrol memberikan pengaruh kepada siswa disini terlihat persentase motivasi belajar siswa masing-masing kriteria yang menghasilkan rerata tinggi dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Persentase motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan gambar 4.1 dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak terdapat siswa yang motivasi belajarnya termasuk kriteria sangat rendah, namun terdapat 2 siswa di kelas eksperimen dan 1 siswa di kelas kontrol yang motivasinya rendah, 20 siswa di kelas eksperimen dan 23 siswa di kelas kontrol motivasinya tinggi serta 9 siswa di kelas eksperimen dan 8 siswa di kelas kontrol motivasi belajarnya sangat tinggi. Lebih banyaknya motivasi siswa dengan kriteria sangat tinggi di kelas eksperimen sangat berpengaruh terhadap besarnya rerata motivasi di kelas eksperimen sehingga rerata motivasi belajar di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Motivasi belajar siswa kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol, tetapi persentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, dimana rata-rata motivasi belajar siswa di kelas kontrol sebesar 76,29% sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 78,00%. Hal ini disebabkan tentunya karena perlakuan yang berbeda. Sejalan dengan pendapat Wahyuni (2014) yang mengatakan bahwa guru harus dapat memilih model atau metode yang tepat agar tercipta situasi pembelajaran yang menarik sehingga dapat

menumbuhkan motivasi belajar. Selain metode yang digunakan dengan adanya media puzzle yang bertujuan untuk membantu siswa dalam membuat story telling juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dan termotivasi dalam belajar. Adanya puzzle ini merupakan faktor pendukung besarnya motivasi belajar pada kelas eksperimen. Seperti yang dikemukakan oleh Handhika (2012) pemakaian media pembelajaran khususnya dalam penelitian ini adalah media puzzle pada proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan hasil analisis korelasi antara motivasi dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa ada hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Apabila motivasi belajar siswa tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi pula. Sejalan dengan pendapat Rosyidi et al., (2013) yang mengatakan bahwa motivasi pembelajaran IPA tentu juga berimbas pada prestasi belajar yang diraih siswa, aspek-aspek pembelajaran mengarah pada substansi materi IPA yang tentunya saling berpengaruh satu sama lain. Membangkitkan motivasi belajar pada diri siswa dengan menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, manantang, menarik dan mengesankan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh teknik *story telling* menggunakan media *puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP kelas VII pada materi energi dalam sistem kehidupan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Teknik *story telling* menggunakan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan di kelas kontrol.
2. Teknik *story telling* menggunakan media *puzzle* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dimana skor rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 78,00% sedangkan skor rata-rata motivasi belajar

kelas kontrol sebesar 76,29%, keduanya termasuk kriteria motivasi belajar yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatun, A. Marianti, & W. Christijanti. 2013. Efektifitas Kombinasi Kooperatif Time Token dengan Picture Puzzle Materi Sistem Peredaran Darah. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(2): 174
- Bintari, N.L.G.R.P, I.N, Sudiana, & I.B, Putrayasa. 2014. Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Saintifik (*Problem Based Learning*) Sesuai Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP 2 Amlapura. *E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 14(3): 3
- Handhika, J. 2012. Efektifitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar. *JPII*, 1(2): 109-144
- Kusumastuti, D.N. 2010. Pengaruh Kegiatan Story Telling Terhadap Pertumbuhan Minat Baca Siswa di TK Bangun 1 Getas Kec. Pabelan Kab. Semarang. (Skripsi).Semarang: Universitas Diponegoro.
- Lasmawan, I.W., I.M. Sutama, & N.W. Nuriani. 2014. Efektivitas Metode Bercerita dengan Alat Peraga Tiruan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Minat Belajar Anak di Kelompok B TK Barunawati. *E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar*, (4): 1-10.
- Ningrum, L.D. 2012. Peningkatan Ketrampilan Menceritakan Kembali Cerita Anak Melalui Teknik Story Telling Dengan Media Flash Card Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 03 Randudongkal. Skripsi. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Ramadani, N.K.T., N.W. Arini, & I.N. Arcana. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1):1-10.
- Rosyidi, A., AA.I.N. Marhaeni, & I.W. Suastra. 2013. Pengaruh Penerapan Model Quantum Berbasis Lingkungan Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar IPA

- Kelas VII SMPN 1 Keruak Tahun Pembelajaran 2011/2012. *E-jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1):1-9.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA
- Wahyuni, T. 2014. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Teknik Tebak Kata di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Untan*, 11(3)