

PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATERI PERSEBARAN FAUNA DI DUNIA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

(Penelitian Eksperimen Kelas XI IPS di SMA Bina Dharma 2 dan SMA Muhammadiyah 2 Bandung)

Irma Nur Salimah¹, R. Rinayanti Laila Nurwulan², Julimawati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Bale Bandung
ainunlathifah@gmail.com

ABSTRAK

Peranan media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran geografi SMA di kelas XI khususnya pada materi persebaran fauna di dunia, namun sarana dan prasarana media pembelajaran geografi di SMA Bina Dharma 2 dan SMA Muhammadiyah 2 Bandung masih kurang untuk menunjang materi tersebut, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajarannya. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang baru dan kreatif. Adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *puzzle* serta mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media *puzzle* dan tidak menggunakan media *puzzle* pada materi persebaran fauna di dunia. Untuk mencapai tujuan tersebut maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, kuesioner atau angket, dan dokumentasi. Data diolah dengan menggunakan analisis kuantitatif sehingga perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media *puzzle* dengan yang tidak menggunakan media *puzzle* dapat diketahui. Penelitian yang tidak menggunakan media *puzzle* dilaksanakan di kelas kontrol sedangkan yang menggunakan *puzzle* dilaksanakan di kelas eksperimen. Hasil dari penelitian kelas kontrol di SMA Muhammadiyah 2 Bandung menunjukkan persentase 70,90% yang berarti data tersebut masuk pada kategori “Setuju” dan kelas eksperimen di SMA Bina Dharma 2 Bandung memperoleh hasil rata-ratanya adalah 90,15% yang berarti data tersebut berada pada kategori “Sangat Setuju”. Melihat persentase skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol maka pernyataan kategori “Sangat Setuju” ini menjelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media *puzzle*.

Kata kunci : media *puzzle*, motivasi belajar, peserta didik

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran bagi peserta didik untuk mengerti, memahami, membuat manusia lebih kritis dalam berpikir, dan akhirnya bisa mengamalkan ilmu yang didapatkannya untuk kepentingan dirinya dan lingkungan di sekitarnya. Pada era milenial saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat termasuk perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan sangat berguna untuk kegiatan pembelajaran. Salah satu pemanfaatan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan kemampuan peserta didik serta memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Peranan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran geografi SMA di kelas XI khususnya pada materi persebaran fauna di dunia. Bahasan persebaran fauna di dunia berhubungan erat dengan media belajar yaitu peta, karena dengan media peta peserta

didik bisa mengetahui lokasi persebaran fauna di dunia tersebut. Permasalahan yang muncul ketika proses pembelajaran di SMA Bina Dharma 2 dan SMA Muhammadiyah 2 Bandung hampir sama, yaitu adanya keterbatasan dalam sarana media pembelajaran. Kondisi peta dunia yang sudah kurang layak untuk dipakai, dan sarana media lainnya seperti proyektor yang masih kurang, sehingga tidak semua guru bisa memakai proyektor untuk menayangkan *slide* dari materi yang akan disampaikan karena harus menunggu giliran dengan rekan guru yang lainnya. Selain itu, baik memakai media peta dan/atau dengan media audio visual seperti penayangan film atau *slide* terkadang peserta didik tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar dengan semangat. Mereka menganggap peta hanya sebagai gambar dan tayangan biasa saja yang kurang menarik, sehingga menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran geografi.

Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran serta harus bisa menciptakan suatu kondisi yang mampu mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan

proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa pembelajaran geografi lebih mudah dan menyenangkan.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang bisa digunakan pada materi persebaran fauna di dunia adalah menggunakan media *puzzle*. Menurut Sya'ban Jamil (2012:20-22) menyatakan bahwa *puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Melalui permainan ini peserta didik dapat belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, gambar, warna tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat.

Acuan media *puzzle* pada materi persebaran fauna di dunia ini akan memakai gambar peta, kemudian dikombinasikan dengan beberapa gambar foto fauna dan nama zona persebaran fauna di dunia secara terpisah dari *puzzlenya*. Media *puzzle* ini digunakan dengan *games* yang edukatif untuk menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Bertitik tolak dari latar belakang tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana penggunaan media *puzzle* pada materi persebaran fauna di dunia dalam meningkatkan motivasi belajar

peserta didik?, (2) Bagaimana perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media *puzzle* dan tidak menggunakan media *puzzle* pada materi persebaran fauna di dunia?. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk: (1) Mengetahui efektifitas penggunaan media *puzzle* pada materi persebaran fauna di dunia dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (2) mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media *puzzle* dan tidak menggunakan media *puzzle* pada materi persebaran fauna di dunia. Dengan adanya media *puzzle* ini diharapkan dapat meningkatkan antusias dan semangat peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas.

METODE

Metode penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017:8) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan

untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), sehingga metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono, 2017:72).

Desain metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* dengan bentuk *posttest-only control design*. Peneliti menempatkan subjek penelitian ke dalam 2 (dua) kelas yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan saat proses kegiatan belajar dan mengajar berlangsung (digunakannya media pembelajaran *puzzle*). Sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan suatu *treatment* atau perlakuan, dalam hal ini proses KBM (kegiatan belajar dan mengajar) menggunakan media *power point*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Bina Dharma 2 Bandung sebagai kelas eksperimen dan SMA Muhammadiyah 2 Bandung sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, kuesioner/angket dan dokumentasi.

Teknik kuesioner yang digunakan oleh peneliti untuk mengungkapkan data dari variabel (X) yaitu kuesioner tertutup, dimana peneliti menyediakan jawaban yang disesuaikan dengan skala Likert. Adapun penilaian skala Likert yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1
Penilaian Skala Likert
Kuesioner/Angket

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu/ Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk mendapatkan deskripsi penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran fauna dunia dilakukan analisis data melalui perhitungan rata-rata (*mean*) skor. Sedangkan dalam penilaian interpretasi responden menggunakan rumus Indeks %, yaitu:

$$\text{Rumus Indeks \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

Keterangan :

Y = Skor tertinggi Likert x jumlah responden,
maka $5 \times 20 = 100$ (skor tertinggi)

Selanjutnya untuk memberikan interpretasi dari hasil nilai indeks dengan rumus rentang (interval). Adapun jarak intervalnya adalah 0% (terendah) sampai 100%

(tertinggi). Di bawah ini kriteria interpretasi skor berdasarkan interval:

Tabel 2
Kriteria Interpretasi Skor Interval

SKOR INTERVAL	KATEGORI
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Cukup/Netral/Ragu
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

Sumber: Sugiyono, 2017

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *puzzle* adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara bongkar pasang dari potongan sebuah gambar. Adapun gambar untuk media *puzzlenya* adalah gambar peta dunia yang terdiri dari 64 keping atau potongan dari gambar peta tersebut. Peneliti juga membuat potongan tulisan judul peta, zona persebaran fauna di dunia dan wilayah-wilayahnya, serta gambar fauna. *Puzzle* peta persebaran fauna di dunia bisa dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 1
Puzzle Peta Sebaran Fauna Dunia



Sumber : Peneliti, 2020

Pelaksanaan penelitian jadwal penelitian dilakukan 2 (dua) hari yaitu hari Rabu dan Kamis tanggal 19-20 Agustus 2020 dengan memperhatikan protokol kesehatan selama pandemi Covid 19. Beberapa protokol kesehatan yang dilakukan diantaranya:

1. cek suhu tubuh;
2. memakai *hand sanitizer*, masker kain dan sarung tangan;
3. *social distancing* dengan jumlah peserta didik per kelompok terdiri dari 4-5 orang;
4. menjaga jarak kurang lebih satu meter ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*.

Adapun langkah-langkah penggunaan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dibagi menjadi 4 (empat) kelompok besar yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Setiap kelompok bermain di hari yang berbeda.
3. *Puzzle* ini dimainkan secara individu per kelompok.
4. Membongkar kepingan-kepingan *puzzle* yang sudah disediakan.
5. Peserta didik menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi:
 - a. peta persebaran fauna di dunia secara utuh;
 - b. menyimpan judul peta persebaran fauna dengan tepat;

- c. mencocokkan dan menempatkan zona persebaran, wilayah persebaran, dan contoh gambar fauna di peta yang sudah disusun tadi dengan benar.
6. Untuk menciptakan suasana persaingan yang sportif dalam bermain *puzzle* ini, maka guru menghitung waktu permainan ini dari awal bermain sampai permainan berakhir.
7. Setelah selesai, guru memberikan pujian, tepuk tangan, dan hadiah kepada peserta didik.

Langkah selanjutnya setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada materi persebaran fauna di dunia, maka peneliti membagikan kuesioner kepada peserta didik untuk diisi guna mengetahui ada tidaknya pengaruh media *puzzle* tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun kisi-kisi untuk instrumen kuesionernya tercantum pada tabel berikut ini:

Tabel 3
Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar

Indikator	Sub Indikator
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Tidak lekas putus asa
	Tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai
	Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu yang tinggi
	Minat dalam belajar yang tinggi
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Upaya untuk meraih cita-cita
	Ketekunan dalam belajar
Adanya penghargaan dalam belajar	Mendapat hadiah
	Pemberian hukuman
	Mendapat pujian
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Kreatif dalam penyampaian materi
	Persaingan secara positif
Adanya lingkungan yang kondusif	Sarana dan tempat yang nyaman dan mendukung pembelajaran
	Kerja sama kelompok yang baik

Sumber : Peneliti, 2020

Tabel 4
Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Media Puzzle

Indikator	Sub Indikator
Adanya kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep	Membantu pemahaman konsep dengan benar
Adanya pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar	Pengalaman belajar yang berarti
Dapat menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakan media tersebut	Media mudah dioperasikan
	Melatih konsentrasi
Menciptakan situasi belajar yang tidak dilupakan oleh peserta didik	Mengarahkan kepada kebersamaan
	Adanya tantangan baru dalam pembelajaran

Sumber : Peneliti, 2020

Tabel 5
Rangkuman Hasil Analisis Data Per Indikator Media Puzzle di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

N	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	KELAS KONTROL		KELAS EKSPERIMEN	
			SKO	KTG	SKOR	KTG R
1	Adanya kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep	Membantu pemahaman konsep dengan benar	77%	S	92%	SS
2	Adanya pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar	Pengalaman belajar yang berarti	79%	S	93%	SS
3	Dapat menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakan media tersebut	Media mudah dioperasikan	63%	S	74%	S
		Melatih konsentrasi	75%	S	95%	SS
4	Menciptakan situasi belajar yang tidak dilupakan oleh peserta didik	Mengarahkan kepada kebersamaan	64%	S	87%	SS
		Adanya tantangan baru dalam pembelajaran	82%	SS	94%	SS

Sumber : Hasil Pengolahan Data Variabel X

Tabel 6
Rangkuman Hasil Analisis Data Per Indikator Motivasi Belajar
di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERBEDAAN			
			KELAS KONTROL		KELAS EKSPERIMEN	
			SKOR	KTGR	SKOR	KTGR
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Tidak lekas putus asa	80%	SS	98%	SS
		Tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai	74%	S	93%	SS
		Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar	59%	C/N/R	87%	SS
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu yang tinggi	75%	S	92%	SS
		Minat dalam belajar yang tinggi	60%	S	86%	SS
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Upaya untuk meraih cita-cita	81%	SS	92%	SS
		Ketekunan dalam belajar	62%	S	86%	SS
4	Adanya penghargaan dalam belajar	Mendapat hadiah	80%	SS	93%	SS
		Pemberian hukuman	56%	C/N/R	90%	SS
		Mendapat pujian	78%	S	84%	SS
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Kreatif dalam penyampaian materi	66%	S	94%	SS
		Persaingan secara positif	69%	S	92%	SS
6	Adanya lingkungan yang kondusif	Sarana dan tempat yang nyaman dan mendukung pembelajaran	67%	S	90%	SS
		Adanya kerja sama kelompok yang baik	71%	S	91%	SS

Sumber: Hasil Pengolahan Data Variabel Y, 2020

Dari 20 pernyataan yang diajukan melalui kuesioner kepada responden kelas kontrol di SMA Muhammadiyah 2 Bandung hasil rata-ratanya adalah 70,90% berarti data tersebut masuk pada kategori “Setuju” dan kelas eksperimen di SMA Bina Dharma 2 Bandung hasil rata-ratanya adalah 90,15% yang berarti data tersebut berada pada kategori “Sangat Setuju”. Melihat persentase skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol maka pernyataan kategori “Sangat Setuju” ini

menjelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMA Bina Dharma 2 Bandung dibandingkan dengan penggunaan media *power point* di SMA Muhammadiyah 2 Bandung. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, terdapat pengaruh variabel media *puzzle* terhadap variabel motivasi belajar peserta didik di SMA Bina Dharma 2 Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* merupakan salah satu dari beberapa

faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan terbukti. Inti dari penelitian ini adalah penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik apabila dilaksanakan dengan baik, sehingga penelitian ini dapat dikembangkan untuk menambah perbendaharaan dan penggunaan media pembelajaran di sekolah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media *puzzle* pada materi persebaran fauna di dunia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat disimpulkan yaitu tanggapan responden yang dijadikan sampel yaitu peserta didik kelas XI IPS di SMA Bina Dharma 2 Bandung menyatakan “Sangat Setuju” bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran fauna di dunia dengan memperoleh skor rata-rata skala Likert adalah 90,15%. Selain itu adanya pengaruh yang positif dalam penggunaan media *puzzle* terhadap motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, diantaranya melatih kesabaran, ketekunan, mampu menyelesaikan tugas sampai tuntas, melatih konsentrasi, tidak mudah menyerah dan memiliki daya juang, serta bisa membantu pemahaman konsep

pada materi persebaran fauna di dunia.

Media *puzzle* perlu di desain lebih baik lagi, misalnya ukuran skala peta pada *puzzlenya* harus tepat, kartu-kartu mengenai judul peta, zona dan nama-nama wilayah persebarannya dibuat dengan ukuran yang proporsional dan memiliki kualitas gambar yang bagus, serta tahan lama sehingga kedepannya media *puzzle* ini bisa diproduksi lebih banyak dan dimanfaatkan secara umum oleh semua masyarakat karena memiliki nilai edukasi yang tinggi, dan secara khusus oleh pihak sekolah untuk menambah perbendaharaan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi sehingga tujuan pembelajaran geografi bisa tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Khorid dkk. *Penerapan Media Games Puzzle Beorientasi IPA Lesson Study Kelas IV C di SDN Tanjungsekar Malang*. Jurnal Tema:6 No. 25 Bulan Mei Tahun 2017.
- Amanah, Diah. 2017. *Skripsi Penggunaan Media Puzzle Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Alat Pernafasan Manusia Pada Siswa Kelas V Semester 1 MI Klumpit Kecamatan Karanggede Kabupaten*

- Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018 : IAIN Salatiga.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Rajawali Press. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Cahyo, Dwi Ungki. 2012. *Penerapan Media Puzzle Picture pada Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri1 Tumpang*. Jurnal-online.um.ac.id
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Haling, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran Cetakan ke-4*. Badan Penerbit UNM : Makassar.
- Hamalik,Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara : Jakarta.
- Indrawan, Rully dan Poppy Yuniawati. 2017. *Metodologi Penelitian*. PT. Refika Aditama: Bandung.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. DIVA Press : Jogjakarta.
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games untuk Keluarga*. Republika : Jakarta.
- Kompri, 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Kusuma, Isna Ari. Skripsi *Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 02 Sukomulyo Pujon Malang* : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mudlofir, Ali dkk. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. PT RajaGrafindo Persada : Jakarta.
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*. Diva Press : Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia : Jakarta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta : Bandung.
- Sumaatmadja, Nursid. 2001. *Metodologi Pengajaran Geografi*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Yanyan, Asep dkk. 2018. *Desain Media Pembelajaran Coin Throwing Expoler dalam Meningkatkan Motivasi Belajar* : Universitas Bale Bandung.