



Research Article

Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Materi Struktur dan Fungsi Jaringan

Aulia Nur Januarti*, Indri Yani, Hedi Nefosano

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pakuan, Indonesia 16129
Email : anurjanuarti@gmail.com
Telp. +6285860830363

* penulis korespondensi

(Received: 14-12-2023; **Reviewed:** 26-06-2024; **Revised:** 28-06-2024; **Accepted:** 28-06-2024; **Published:** 30-06-2024)

Latar belakang: Motivasi belajar merupakan suatu keadaan individu memiliki kemauan atau antusias dalam merencanakan dan mengerjakan sesuatu demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Terdapat dua tujuan penelitian tindakan kelas ini, diantaranya yaitu untuk mengetahui meningkatkan motivasi peserta didik kelas XI IPA 5 dalam proses pembelajaran biologi materi struktur dan fungsi jaringan yang menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran, dan mengetahui terlaksanakannya proses pembelajaran struktur dan fungsi jaringan yang menerapkan media pembelajaran *puzzle* di kelas XI IPA 5. **Metode:** Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yaitu 31 peserta didik kelas XI IPA 5 SMA Negeri 9 Kota Bogor. Terdapat dua siklus dengan 4JP x 45 menit untuk masing-masing siklus penelitian. instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket motivasi belajar sebanyak 30 pernyataan dan angket respon yang berisi 10 pernyataan untuk media pembelajaran *puzzle* dengan berbasis skala likert. **Hasil:** Berdasarkan data yang diperoleh mengenai motivasi belajar dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle*, diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi peserta didik pada tahap prasiklus yaitu 67%, nilai rata-rata pada tahap siklus pertama yaitu sebesar 73%, dan pada tahap siklus kedua yakni sebesar 75%. Ketiga nilai rata-rata tersebut berada pada kategori yang “tinggi”, selain itu angka tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang cukup signifikan. Adapun nilai rata-rata angket respon yang ditunjukkan yaitu sebesar 70% dengan keterangan “praktis”. **Simpulan:** Terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada peserta didik dalam pembelajaran struktur dan fungsi jaringan dengan *puzzle* yang praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Motivasi Belajar; Media Pembelajaran; *Puzzle*

The Use of Puzzle Learning Media to Increase Learning Motivation of Class XI Students on Tissue Structure and Function Material

ABSTRACT

Background: Learning motivation is a state of individual willingness or enthusiasm in planning and doing something in order to achieve predetermined goals. There are two objectives of this class action research, including to find out how to increase the motivation of students in class XI IPA 5 in the biology learning process of tissue structure and function material using puzzles as learning media, and to find out the implementation of the learning process of tissue structure and function that applies puzzle learning media in class XI IPA 5: This study used class action research with the research subjects, namely 31 students of class XI IPA 5 SMA Negeri 9 Bogor City. There are two cycles with 4JP x 45 minutes for each research cycle. the instruments used in this study include a learning motivation questionnaire of 30 statements and a response questionnaire containing 10 statements for puzzle learning media based on a Likert scale. **Results:** Based on the data obtained regarding learning motivation by applying puzzle learning media, it is known that the average value of student motivation at the pre-cycle stage is 67%, the average value at the first cycle stage is 73%, and at the second cycle stage is 75%. The three average values are in the "high" category, besides that this figure also shows a significant increase in student motivation. The average value of the response

questionnaire shown is 70% with the description "practical". Conclusion: There is a significant increase in learning motivation in students in learning the structure and function of tissues with puzzles that are practical to use as learning media

Keywords : *Motivation to Learn; Learning media; Puzzle*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan, seseorang akan memiliki aspek kehidupan baik secara pribadi, kelompok, keluarga, atau masyarakat yang nantinya hendak menjadi bagian dari kemajuan generasi dan perkembangan suatu bangsa (Husaeni, 2023). Pembelajaran yang merupakan dari pendidikan yang dilangsungkan di Sekolah ternyata tidak selamanya berjalan dengan baik, efektivitas dan konduksifitas pembelajaran selain bergantung pada situasi belajar dan peran guru, ternyata juga bergantung pada bagaimana minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran tersebut.

Motivasi diartikan sebagai dorongan yang timbul pada suatu individu secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan. Dalam proses pembelajaran, motivasi menjadi salah satu faktor dinamis utama. Fenomena peserta didik yang memiliki motivasi rendah dan tidak berusaha untuk menstimulus kapasitas diri untuk belajar merupakan fenomena yang masih sering kali ditemukan pada beberapa kasus. (Anggraini, 2022).

Sardiman (2012) menyatakan bahwa terdapat tiga fungsi dari motivasi belajar diantaranya yaitu (1) motivasi dalam belajar mampu mendorong peserta didik untuk berbuat, dimana motivasi ini menjadi motor penggerak dari setiap aktivitas yang hendak dikerjakan; (2) motivasi dapat menentukan arah perbuatan sesuai dengan tujuan yang hendak menjadi target capaian; (3) motivasi dapat menunjang proses seleksi perbuatan, hal ini juga berkaitan dengan keputusan yang diambil saat hendak menentukan tindakan untuk mnecapai tujuan yang bermanfaat dan dapat diselesaikan.

Setiap individu tentu memiliki kekuatan motivasi yang berbeda-beda, ada peserta didik yang motivasi intrinsiknya lebih kuat sehingga ia senantiasa antusias dalam belajar dan tidak terpengaruhi oleh lingkungannya. Sebaliknya, peserta didik yang motivasi belajarnya lebih kuat secara ekstrinsik maka mereka memiliki kemauan untuk belajar sesuai dengan kondisi luar dari dirinya. Selain itu, Pertiwi (2022) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik diantaranya sifat berdasarkan kepribadian guru, kondisi peserta didik, dan kondisi atau situasi lingkungan belajar peserta didik.

Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik, faktor ekstrinsik yang turut serta mempengaruhi munculnya motivasi belajar adalah apresiasi, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan yang menarik. Salah satu usaha guru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yakni dengan menggunakan metode dan kegiatan yang beragam sebagai upaya untuk meminimalisir adanya kebosanan dan menurunnya semangat belajar peserta didik (Anjaleka, 2021). Dikutip dari Tuan (2005) terdapat enam indikator motivasi belajar yaitu (1) Keyakinan terhadap kemampuan diri (*Self efficacy*); (2) Strategi pembelajaran yang mengaktifkan (*active learning strategies*); (3) Nilai belajar sains (*sciences learning strategies*); (4) Tujuan prestasi (*achievement goal*); (5) Tujuan kinerja (*performances goals*); (6) Rangsangan lingkungan belajar (*learning environment stimulations*).

Berdasarkan hasil prasiklus yang dilakukan, diketahui bahwa masih ada sekitar 23% peserta didik yang memiliki motivasi dengan kategori “sedang”. Selama pembelajaran berlangsung, beberapa peserta didik cenderung lebih pasif dan tidak banyak berkontribusi dalam kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, berdasarkan hasil diskusi bersama tim kolaborasi terdapat beberapa

argumen yang menyatakan bahwa beberapa peserta didik yang pasif kemungkinan dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik masih belum memiliki motivasi belajar yang baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat suatu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kelebihan media pembelajaran yaitu memberikan visualisasi materi yang lebih menarik dikarenakan peserta didik belajar dengan diiringi permainan yang tentunya menambah minat belajar dan berdampak positif terhadap partisipasi belajar mereka (Widiana, dkk. 2019). Salah satu media pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan tersebut yakni media pembelajaran *puzzle*. Anjaleka (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* mudah digunakan oleh siswa dan dapat mendorong siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian dari Mariana (2014) yang menyatakan bahwa data hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran *puzzle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek kognitif dengan lingkup perkembangan berupa konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola indikator. Pemilihan media *puzzle* dapat menarik perhatian dan menstimulus kreatifitas, pemecahan masalah, dan konsentrasi peserta didik dalam mengenal jenis-jenis struktur dan informasi yang dipelajari.

Adapun pemilihan materi struktur dan fungsi jaringan tentu dengan adanya pertimbangan yang didasarkan oleh minimnya perhatian dan minat peserta didik pada materi tersebut. peserta didik mengaku kesulitan untuk mempelajarinya karena banyak hafalan dan konsep yang cukup rumit. Hal tersebut menjadi alasan penelitian ini mengangkat judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Materi Struktur dan Fungsi Jaringan”.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik kelas XI IPA 5 dalam proses pembelajaran biologi materi struktur dan fungsi jaringan yang menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran serta mengetahui terlaksananya proses pembelajaran struktur dan fungsi jaringan yang menerapkan media pembelajaran *puzzle* di kelas XI IPA 5. Adapun jenis penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yang dimana dalam pelaksanaannya juga menerapkan prinsip *lesson study*. Berdasarkan definisinya, *lesson study* merupakan bentuk kegiatan kolaboratif serta upaya untuk mengimplementasikan kebijakan kurikulum merdeka. Pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan evaluasi di dalamnya adalah bagian yang tidak dipisahkan selama proses pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih optimal (Kusuma, dkk. 2023). Dalam tahapannya, *lesson study* memuat tiga langkah yaitu (1) *Plan* yang merupakan tahap perencanaan yang meliputi perancangan perangkat ajar, media, dan bentuk evaluasi yang hendak digunakan; (2) *Do* yaitu bentuk pelaksanaan pembelajaran; dan (3) *See* yaitu bentuk refleksi dan penentuan rencana tindak lanjut untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya. Metode penelitian yang digunakan yakni metode kuantitatif. Abdullah, dkk (2022) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang bersifat sistematis pada bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai suatu investigasi sistematis dengan mengumpulkan data yang dapat diukur melalui teknik statistik, matematika, atau komputasi. Alat yang digunakan sebagai instrumen penelitian yaitu angket motivasi belajar dan angket respon media pembelajaran *puzzle*. Angket motivasi belajar berisi 30 pernyataan yang diadaptasi dari instrumen yang telah

dikembangkan oleh Salsabila (2019) dengan indikator dikutip dari Tuan (2005). Sedangkan angket respon memiliki 10 pernyataan dengan dua indikator berbeda untuk mengukur tingkat keterlaksanaan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *puzzle* tersebut. Kedua angket respon tersebut meliputi empat opsi jawaban yang didasarkan oleh skala likert yaitu (SS) Sangat Setuju, (S) Setuju, (TS) Tidak Setuju, dan (STS) Sangat Tidak Setuju.

Penelitian tindakan kelas ini meliputi dua siklus yang dilaksanakan selama dua minggu atau empat pertemuan dengan total alokasi waktu 8 JP x 45 menit. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari Kamis dan Jumat di jam pelajaran biologi dengan sampel penelitian yakni 31 peserta didik kelas XI IPA 5 di SMA Negeri 9 Kota Bogor. Siklus satu memuat beberapa tahapan seperti tahap pengambilan data awal motivasi belajar peserta didik sebagai bentuk diagnosis dan analisis kebutuhan peserta didik, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap penutupan, dan tahap refleksi. Pada siklus kedua beberapa tahap yang dilaksanakan diantaranya tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap penutupan, tahap pengambilan data motivasi belajar dan angket respon media pembelajaran *puzzle*, dan tahap refleksi.

Adapun rumus yang digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisis data yaitu:

$$\% \text{ Skor} = \frac{\sum R \text{ (Jumlah skor yang diperoleh)}}{\sum N \text{ (Jumlah skor maximum)}} \times 100$$

Adapun kategori rentang motivasi belajar peserta didik didasarkan pada kategori yang ditetapkan oleh Hidayat (2009) sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel rentang kategori motivasi belajar peserta didik.

Nilai (%)	Kategori
67 - 100	Motivasi Tinggi
34 - 66	Motivasi Sedang
0 - 33	Motivasi Rendah

Selain itu, untuk mengukur bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Tabel rentang kategori motivasi belajar peserta didik.

Persentase (%)	Keterangan
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Sangat Tidak Praktis

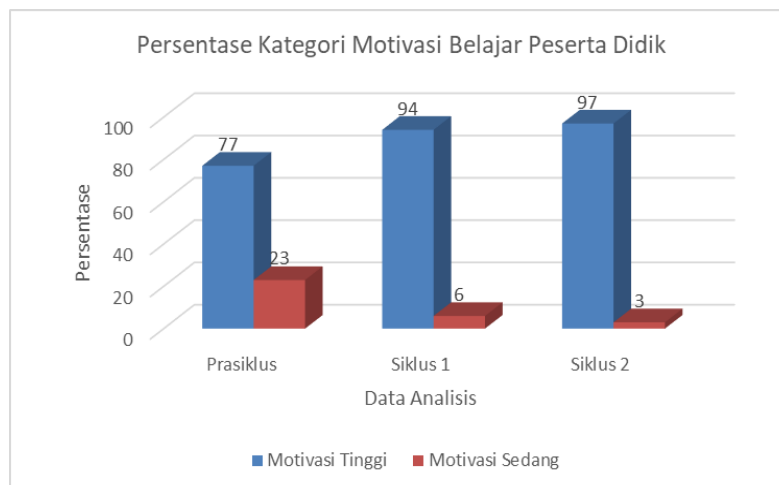
Angket motivasi belajar meliputi enam indikator diantaranya yaitu keyakinan terhadap kemampuan diri (*self efficacy*), strategi pembelajaran yang mengaktifkan (*active learning strategies*), nilai belajar sains (*sciences learning value*), tujuan prestasi (*achievement goal*), tujuan kinerja (*performances goals*), dan rangsangan lingkungan belajar (*learning environment*)

stimulations). Terdapat dua indikator dalam angket respon media pembelajaran *puzzle* yaitu (1) respon peserta didik terkait penerapan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran materi struktur dan fungsi jaringan; dan (2) kejelasan peserta didik terkait penerapan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran materi struktur dan fungsi jaringan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didasarkan oleh dua tujuan penelitian yaitu (1) Mengetahui motivasi peserta didik kelas XI IPA 5 dalam proses pembelajaran biologi materi struktur dan fungsi jaringan yang menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran. (2) Mengetahui terlaksanakannya proses pembelajaran struktur dan fungsi jaringan yang menerapkan media pembelajaran *puzzle* di kelas XI IPA 5.

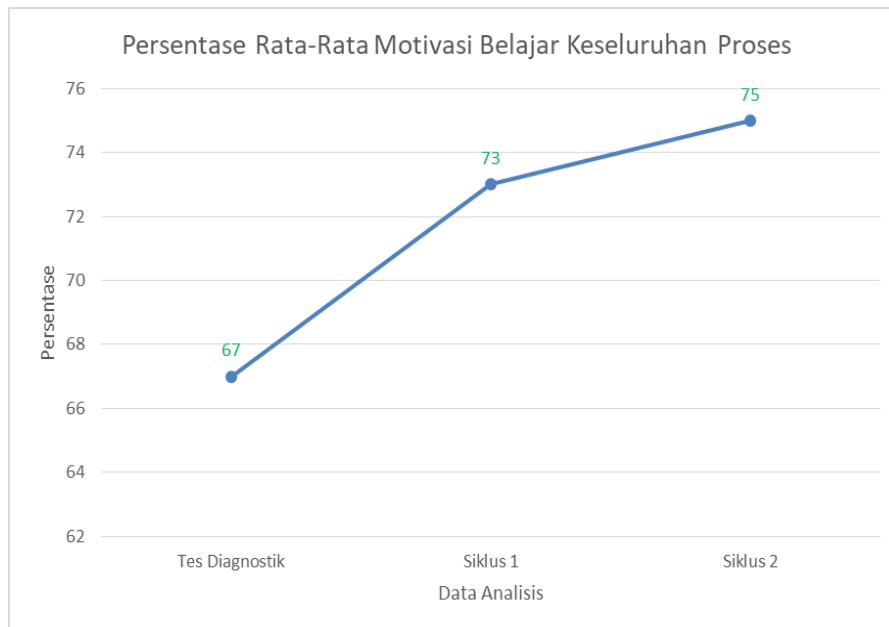
Motivasi Belajar Peserta Didik



Gambar 1. Diagram Hasil Analisis Kategori Motivasi Belajar

Berdasarkan Gambar 1, dapat diketahui bahwa pada saat prasiklus (tes diagnostik) terdapat 23% atau 7/31 peserta didik memiliki motivasi belajar dengan kategori yang “sedang” dan 77% atau 24/31 peserta didik diantaranya telah memiliki motivasi yang “tinggi”. Pada siklus pertama terdapat peningkatan motivasi belajar, berdasarkan Gambar 1 diketahui bahwa yang memiliki motivasi belajar “tinggi” bertambah menjadi 94% atau 29/31 peserta didik. Artinya hanya ada 6% atau 2/31 peserta didik yang masih memiliki motivasi belajar yang “sedang”. Peningkatan motivasi

ini juga berlangsung sampai ke pembelajaran di siklus kedua, dimana persentase peserta didik dengan kategori motivasi yang tinggi meningkat menjadi 97% atau sekitar 30/31 peserta didik telah memiliki motivasi yang tinggi. Hal tersebut hanya menyisakan 1/31 peserta didik yang masih memiliki motivasi belajar dengan kategori yang “sedang”. Angka tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan dengan berlangsungnya proses pembelajaran selama dua siklus. Jika dikalkulasikan setelah mendapatkan perlakuan dan mengikuti proses pembelajaran, terdapat >80% peserta didik telah mengikuti pembelajaran struktur dan fungsi jaringan dengan menggunakan media *puzzle* dan >80% peserta didik tersebut juga telah menunjukkan adanya motivasi belajar yang “tinggi”. Selanjutnya persentase nilai rata-rata secara keseluruhan diinterpretasikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Analisis Nilai Rata-Rata Keseluruhan Motivasi Belajar Pada Tiap Siklus

Grafik di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berdasarkan persentasenya mengalami peningkatan secara signifikan. Dari prasiklus (tes diagnostik) hanya sebesar 67%, kemudian meningkat pada siklus pertama dengan persentase yang ditunjukkan sebesar 73%, dan peningkatan yang juga berlangsung pada siklus kedua dengan persentase yaitu 75%. Dari hasil analisis data tersebut dapat diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran di kelas XI IPA 5 dengan materi struktur dan fungsi jaringan yang menerapkan media pembelajaran *puzzle* telah terlaksana dengan optimal. Sebagian besar peserta didik telah memenuhi target motivasi belajar yang tinggi yakni dengan nilai berada pada rentang 66 – 100.

Ditinjau dari hasil analisis keenam indikator motivasi belajar pada angket yang digunakan, pada prasiklus sampai ke siklus kedua ditemukan adanya nilai rata-rata dari indikator terendah yaitu indikator keenam terkait “rangsangan lingkungan belajar”. Analisis rata-rata dari tiap indikator diinterpretasikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Rata-Rata Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Struktur dan Fungsi Jaringan.

No	Siklus Pembelajaran	Indikator Motivasi Belajar					Rangsangan Lingkungan Belajar
		Keyakinan Terhadap Kemampuan Diri	Strategi Pembelajaran Yang Mengaktifkan	Nilai Belajar Sains	Tujuan Prestasi	Tujuan Kinerja	
1	Prasiklus	69	69	69	68	68	63
2	Siklus 1	75	74	77	76	70	67
3	Siklus 2	76	76	74	79	73	73

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari keseluruhan siklus, nilai rata-rata indikator terendah ada pada indikator keenam. Pada saat prasiklus, nilai rata-rata pada indikator tersebut berada pada kategori yang “sedang”. Rangsangan lingkungan belajar memiliki potensi besar dalam mempengaruhi kesiapan belajar peserta didik. Baik atau tidaknya lingkungan belajar secara langsung akan menentukan antusiasme dan partisipasi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dikutip dari Emda (2017) terdapat dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik yang merupakan faktor dalam diri individu untuk melakukan tindakan dan mencapai tujuan sebagai bentuk dari motivasinya. Dan kedua ada motivasi ekstrinsik yaitu keadaan yang muncul dengan adanya dorongan dari luar individu atau lingkungan belajarnya sehingga mempengaruhi tingkatan motivasi belajar dan bentuk usaha yang ditunjukkan oleh individu tersebut.

Rangsangan lingkungan belajar yang dimaksud indikator keenam di atas yakni bagian dari motivasi ekstrinsik dalam mempengaruhi usaha yang diberikan oleh peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran. Meskipun demikian, seiring dengan berjalannya waktu nilai rata-rata indikator tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada prasiklus, nilai rata-rata yang ditunjukkan yaitu sebesar 63%, siklus pertama sebesar 67%, dan siklus kedua sebesar 73%. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh adanya perhatian, apresiasi, upaya yang diberikan oleh guru dalam mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2021), perhatian dari guru memiliki peran yang penting dalam mempengaruhi motivasi belajar peserta didik terutama bagi mereka yang tertinggal.

Pelaksanaan Pembelajaran Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Yang Menerapkan Media Pembelajaran Puzzle

Media *Puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik yang dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa (Sogen, 2023 dan Tryas, 2022). Berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik pada pembelajaran struktur dan fungsi jaringan yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* menunjukkan nilai rata-rata respon sebesar 70% dengan tafsiran “Praktis (Efektif)”. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memicu motivasi belajar peserta didik secara ekstrinsik. Proses pembelajaran yang menggunakan media tentu dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dimana peserta didik akan lebih termotivasi untuk berpikir kritis, kreatif, dan menstimulus pengetahuan awalnya. Media pembelajaran yang menarik berpotensi mendorong peserta didik untuk lebih semangat dan

termotivasi dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran dibandingkan tanpa melibatkan media pembelajaran sama sekali (Jasmiati, 2018).

Media pembelajaran *puzzle* berdasarkan persentasenya dinyatakan “praktis” diterapkan pada pembelajaran struktur dan fungsi jaringan. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Anjaleka (2021) bahwa penerapan media pembelajaran *puzzle* di SD Negeri 2 Kalobagor Situbondo tahun pelajaran 2021/2022 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan data yang diperolehnya, media pembelajaran *puzzle* memberikan kontribusi sebesar 44% dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada siklus 1 dan 89% pada siklus 2.

Suratiningsih (2021) menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan mengembangkan media pembelajaran yang relevan, *puzzle* merupakan salah satu solusi yang efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Puzzle* yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk terus berpikir aktif, kritis, dan kreatif dalam menemukan jawaban yang tepat. Selain itu, potongan *puzzle* yang harus diselesaikan membuat peserta didik merasa lebih tertantang dan tidak merasa bosan selama terlibat dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dideskripsikan dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi awal responden tepatnya pada saat prasiklus (tes diagnostik) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 67%, angka tersebut telah masuk ke dalam kategori “tinggi”. Dengan adanya penerapan media pembelajaran *puzzle* pada pembelajaran struktur dan fungsi jaringan maka motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan pada siklus satu dengan nilai rata-rata sebesar 73% dan pada siklus dua dengan nilai rata-rata sebesar 75%. Selain itu, jika dikalkulasikan secara individual dinyatakan bahwa terdapat 94% peserta didik memiliki kategori yang tinggi pada siklus satu dan 97% peserta didik memiliki motivasi tinggi pada siklus dua. Data tersebut diperkuat dengan respon peserta didik yang menyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* “praktis” digunakan dalam pembelajaran struktur dan fungsi jaringan. Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) ini dapat dikatakan berhasil dikarenakan >80% peserta didik telah memiliki motivasi belajar yang tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, Kedua Orang Tua, Ibu dan Bapak Dosen program studi Pendidikan Profesi Guru di Universitas Pakuan, Sekolah mitra SMA Negeri 9 Kota Bogor, Dosen Pembimbing Praktik Pengalaman Lapangan 2 Ibu Dr. Indri Yani, M.Pd., Guru Pamong Bapak Ir. Hedi Nefosano, Tim Kolaborasi, dan kepada seluruh pihak yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, dan dukungan yang tentunya sangat bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) ini.

REFERENSI

- Abdullah, K. & Jannah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Anggraini & Sukartono. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287 – 5294.
- Anjaleka. (2021). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Mata

- Pelajaran PAI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4).
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Hidayat, A. 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Merdika.
- Husaeni, A.F., Juliejatiningsih, Y. & Hidayat, R. (2023). Survey Tingkat Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK. *Journal Hamzanwadi*, 18(1), 102 – 109.
- Jasmiati. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas IV SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kusuma, K.N., Astuti, N.P.E., Numertayasa, W. & Widayani, N.M. (2023). Lesson Study Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 192 – 200.
- Mariana, D. (2014). *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Pertiwi, L., Ritonga, S., Lubis, M.J. & Rambe. T. (2022). Kepemimpinan Kepala Sekolah Di Masa PTMT Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, 3(1), 4575.
- Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Makalah disajikan pada Seminar Pendidikan Nasional Pendidikan Pascasarjana*. Universitas Negeri Gorontalo, 25 November 2021.
- Salsabila, F. (2019). *Pengaruh Aplikasi Activebound Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sardiman, F. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sogen, D. E, Lawotan, Y., Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD Inpres Belang. *Journal on Education*, 5(3)
- Suratiningsih. (2021). Puzzle Sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Kebudayaan*, 2086-9754.
- Tryas, M. I. D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Spinpus (Spin, Puzzle, And Song) Sebagai Media Alternatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(9), 1987–1998
- Tuan, Chin & Shieh. (2005). The Development Of A Quistionnaire To Measure Students' Motivation Towards Science Learning. *International Journal of Science Education*, 27, 639 – 654
- Widiana, W., Rendra, N.T. & Wulantari, N.W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal of Education Research and Review*, 2 (2), 2621 – 4792.