

PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA *PUZZLE*

Chistina Tri Suharyanti dan Samsi Haryanto*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IX E SMP Negeri 3 Godean, tahun pelajaran 2014/2015 melalui metode pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* pada materi bentuk dan pola muka bumi. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 2 siklus. Teknik pengumpulan data motivasi belajar menggunakan lembar pengamatan, sedangkan data hasil belajar siswa menggunakan tes. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan rata-rata motivasi belajar IPS siswa dari rata-rata 69,56 pada prasiklus, menjadi 76,88 pada siklus I. Hasil belajar siswa pada prasiklus mencapai rata-rata 67,81, siklus I 73,13, dan siklus II menjadi 88,4. Ketuntasan hasil belajar siswa pada prasiklus sebanyak 14 siswa (43,75 %), menjadi 23 siswa (71,88 %) di siklus I, dan 29 siswa (90,65 %) di siklus II.

Kata kunci: media *puzzle*, motivasi, hasil belajar.

This study aims to know the increase of IPS learning motivation and outcomes in students of class IX E SMP Negeri 3 Godean, 2014/2015 through cooperative learning methods with puzzle about the earth's form and pattern. This research is a classroom action research (PTK) with 2 cycles. Techniques of collecting learning motivation data using observation, while data on student learning outcomes using the test. The results showed that there is an increase in the average of students motivation on learning IPS from 69.56 in pre-cycle, to 76.88 in 1st cycle. Students' learning outcomes in pre-cycle reaches an average of 67.81, then 73.13 in 1st cycle, and 88.4 in 2nd cycle. The completeness of the students' learning achievement on pre-cycle is 14 students (43,75%), 23 students (71,88%) in 1st cycle, and 29 students (90,65%) in 2nd cycle.

Keywords: puzzle, motivation, learning result.

* Chistina Tri Suharyanti adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta dan Samsi Haryanto adalah Guru Besar Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan Negara. Untuk mewujudkan pendidikan berkualitas, diperlukan penyusunan dan pelaksanaan 8 standar nasional pendidikan, yaitu standar kompetensi kelulusan, standar isi, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan.

Dengan pembelajaran yang bermutu dan menyenangkan bagi siswa, seperti yang dituntut oleh dua undang-undang di atas, maka diharapkan tujuan pembelajaran setiap mata pelajaran (kurikuler) dapat tercapai dengan optimal dan bermuara pada terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Pada setiap proses belajar mengajar antara guru dan siswa, terdapat tujuan yang sama, yaitu siswa mengalami perubahan yang positif antara sebelum dan sesudah proses belajar mengajar berlangsung meskipun ada perbedaan-perbedaan pada siswa saat melakukan kegiatan belajar. Perbedaan ini dapat terjadi pada tingkat keterampilan kognitifnya atau pada tingkat keterampilan motoriknya. Apabila guru bertolak dari pemahaman bahwa penggunaan media pada proses belajar mengajar bertujuan untuk memudahkan siswa belajar, maka media yang digunakan harus dapat mengakomodasi perbedaan-perbedaan pada diri setiap siswa.

Pada kegiatan pembelajaran, terdapat dua kegiatan yang bersinergi, yakni guru mengajar dan siswa belajar, siswa belajar bagaimana seharusnya melalui berbagai pengalaman belajar sehingga terjadi perubahan pada dirinya, meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Selanjutnya, pada kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa

yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar mengajar (Sardiman, 2014: 74).

Sementara itu, pada proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau suku yang berbeda (heterogen) (Sanjaya dalam Susanto, 2014: 2003). Selanjutnya, pada penelitian ini digunakan media *puzzle* sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif.

Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang (Cahyo, 2011: 19). Model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan otak kiri saat mengasah logika. Permainan *puzzle* merupakan jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar utuh. Hal ini karena permainan *puzzle* adalah permainan yang murah, sederhana, dan dapat mengasah kecerdasan otak kiri. Model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* memiliki enam langkah kegiatan, yaitu:

1. Persiapan pembuatan *puzzle*.
2. Pembentukan kelompok penugasan.
3. Penugasan dalam diskusi masalah/kerja kelompok.
4. Laporan hasil kerja kelompok/pemberian jawaban.
5. Memberikan simpulan.
6. Memberikan penghargaan.

Partisipasi siswa yang rendah, tanggapan atau respons siswa yang kurang, rasa ingin tahu yang rendah, keberanian bertanya yang kurang, gagasan siswa yang terbatas untuk suatu masalah, kemampuan siswa untuk berpendapat yang rendah, dan gagasan orisinal siswa yang rendah saat pembelajaran menjadi fakta empirik yang ditemukan saat diskusi antara guru mata pelajaran IPS dan peneliti. Kondisi ini mencerminkan aktivitas siswa

pada proses pembelajaran yang rendah. Pembelajaran yang dilaksanakan masih monoton dan tidak menantang siswa untuk belajar IPS.

Pada proses pembelajaran IPS, masih banyak guru yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media yang menarik sehingga siswa cenderung bertindak sebagai pendengar, pencatat, dan penghafal materi pelajaran. Pada proses tersebut, tidak ada interaksi antara siswa dan guru serta antara siswa dan siswa lain. Rutinitas semacam ini menyebabkan siswa menjadi bosan dan enggan untuk belajar IPS sehingga hasil belajar atau prestasi belajar IPS sangat rendah. Fenomena seperti di atas juga terjadi di SMP Negeri 3 Godean Kecamatan Godean Kabupaten Sleman, khususnya di kelas IX E. pada saat mengikuti pelajaran IPS, banyak siswa yang hanya diam. Mereka tidak berani bertanya kepada guru meskipun sebenarnya mereka belum paham. Untuk itu, diperlukan penerapan inovasi pembelajaran untuk mendorong pembelajaran IPS yang menarik dan menyenangkan.

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX E SMP Negeri 3 Godean Sleman dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif menggunakan media *puzzle* pada materi bentuk dan pola muka bumi pada pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Maret 2015 di SMP Negeri 3 Godean Sleman. Adapun subjek penelitian adalah peserta didik SMP Negeri 3 Godean kelas IX E yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 14 laki-laki dan 18 perempuan. Sementara itu, ada dua sumber data, yaitu siswa dan guru. Siswa untuk data hasil observasi motivasi dan hasil belajar. Guru untuk data ketercapaian tujuan serta penggunaan waktu belajar dengan kondisi kelas yang diciptakan. Selanjutnya, untuk instrumen penelitian, adalah:

1. Lembar observasi; mengenai motivasi belajar siswa.
2. Tes, yaitu pengambilan data pada akhir siklus atau akhir penyajian materi.
3. Alat pengumpulan data terdiri dari lembar pengamatan dan hasil tes.

Proses penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dengan model yang dikemukakan oleh Arikunto (2008: 16) yang berlangsung dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan adalah merancang skenario pembelajaran, berupa RPP Pembelajaran, materi pembelajaran, menyiapkan buku yang digunakan untuk mengamati peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pada proses pembelajaran IPS.

2. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Tahap pelaksanaan tindakan adalah implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Dalam hal ini, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* pada proses pembelajaran IPS.

3. Pengamatan (*observation*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun.

4. Refleksi (*reflection*)

Tahap ini dimaksudkan untuk melakukan pertemuan yang membahas hasil evaluasi tentang skenario dan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, juga mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan pada tahap berikutnya.

Selanjutnya, untuk kriteria keberhasilan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas IX E SMP Negeri 3 Godean Sleman dikatakan berhasil apabila 85% dari jumlah siswa telah memiliki motivasi belajar yang baik dan sangat baik.

2. Peningkatan hasil belajar siswa kelas IX E SMP Negeri 3 Godean Sleman, dikatakan meningkat apabila 85% dari jumlah siswa telah tuntas dengan KKM 75.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif. Analisis data sebagai upaya untuk menata secara sistematis data hasil observasi, wawancara, dan lain sebagainya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti serta menyajikannya dalam bentuk temuan. Adapun langkah-langkah dalam analisis kualitatif, adalah reduksi data, penyajian data, dan mengambil simpulan atau verifikasi (Miles, 2014: 16-19).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

1. Kondisi awal

Hasil pembelajaran yang dilakukan peneliti dan disaksikan oleh kolaborator, diperoleh data motivasi belajar siswa baru mencapai 69,56 atau baik. Sementara itu, data hasil belajar siswa, dari 32 siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 sebanyak 18 siswa, sedangkan siswa yang mendapat nilai lebih dari 75 hanya 14 siswa, dan rata-rata nilai sebesar 67,81.

2. Siklus I

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berhasil karena sudah lebih 85% dari jumlah siswa (32 siswa) yang telah memiliki motivasi belajar baik dan sangat baik. Siswa yang belum memiliki motivasi belajar sangat baik tinggal 3 siswa atau 4 %. Sementara itu, hasil belajar siswa yang dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa dari 32 siswa, terdapat 23 siswa yang sudah tuntas. Siswa yang belum tuntas, ada 9 siswa yang kemudian diremidi. Nilai rata-rata siswa 73,13.

Dilihat dari pembelajaran secara umum, maka pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* pada siklus II ini dapat dilaksanakan dengan baik. Pada siklus ini, siswa lebih aktif dan senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Namun, masih belum sempurna karena masih ada kendala yang dihadapi pada pembelajaran siklus I, yaitu pembagian kelompok oleh siswa kurang tepat, sehingga ditemukan satu siswa tidak mau berkelompok. Pada tindakan siklus II ini, kegiatan pembelajaran lebih diorientasikan pada peran siswa pada proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* untuk lebih memperbaiki hasil belajar siswa.

3. Siklus II

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berhasil karena sudah lebih 85% dari jumlah siswa (32 siswa) telah memiliki motivasi belajar yang baik dan sangat baik sehingga pada siklus II tidak dilakukan pengamatan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, hasil tes formatif yang dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa dari 32 siswa yang sudah tuntas, terdapat 29 siswa atau 90,63%. Siswa yang belum tuntas ada 9 siswa atau 9,69% kemudian diremidi. Nilai rata-rata sebesar 88,43.

Berdasarkan hasil wawancara dari siswa tentang media *puzzle*, media ini mempunyai kelebihan. Kelebihan tersebut adalah dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, dapat menambah wawasan pelajaran IPS, dan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Pembahasan

Data motivasi belajar diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator. Adapun jumlah item variabel motivasi belajar adalah 20 item. Berdasarkan jumlah item pertanyaan tersebut, jadi dapat diperhitungkan

bahwa skor minimal ideal adalah 20 dan skor maksimal ideal adalah 80. Hasil pengamatan motivasi belajar, diperoleh data skor terendah sebesar 55 dan skor tertinggi 78. Nilai rata-rata didapatkan sebesar 66,5. Hasil pengamatan prasiklus, data motivasi belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa (Prasiklus, Siklus I)

No	Kriteria	Skor	Pra Siklus		Siklus I	
		Skor	F	%	F	%
1	Sangat Rendah	< 40	0	0	0	0
2	Rendah	40-55	1	3,13%	0	0
3	Baik	56-71	18	56,25%	3	9,39%
4	Sangat baik	72-80	13	40,63%	29	90,63%
Jumlah			32	100%	32	100%

Berdasarkan tabel di atas, motivasi belajar siswa pada prasiklus kategori rendah ada 1 siswa (3,13%), kategori baik ada 18 siswa (56,25%), dan kategori sangat baik ada 13 siswa (40,63%). Data tersebut menunjukkan bahwa kecenderungan motivasi belajar pada prasiklus kelas VIII E SMP Negeri 3 Godean Sleman berkategori baik. Kemudian, motivasi belajar siswa pada siklus I kategori baik ada 3 siswa (9,69%) dan kategori sangat baik ada 29 siswa (90,63%). Data tersebut menunjukkan kecenderungan motivasi belajar pada siklus I kelas VIII E SMP Negeri 3 Godean Sleman berkategori sangat baik.

Peningkatan hasil belajar siswa juga setiap tahapnya selalu mengalami peningkatan. Pencapaian hasil belajar siswa pada tahap prasiklus mencapai rata-rata 67,81 dengan ketuntasan hasil belajar diperoleh oleh 14 siswa (43,75 %) dan yang belum tuntas sebanyak 18 orang (56,25%). Pada tahap siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 73,13 dengan ketuntasan hasil belajar diperoleh oleh 23 orang (71,88 %) dan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa (28,13%). Pada tahap siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88,43 dengan ketuntasan hasil belajar diperoleh oleh 29 siswa (90,65 %) dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa (9,38 %). Hal itu dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Tabel Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX E
(Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II)**

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	67,81	73,13	88,43
Tuntas	18 (56%)	23(72 %)	29(91%)
Belum Tuntas	14 (44 %)	9(28,%)	3(9,39 %)

(Sumber: Data Hasil Belajar Halaman 131)

Dari tabel di atas, dapat dilihat peningkatan tahap dari prasiklus sampai siklus II, mencapai peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,62. Dengan demikian, dari hasil observasi motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang setiap tahap terjadi peningkatan serta pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* berhasil meningkatkan aspek motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* yang dilaksanakan di kelas IX E SMP Negeri 3 Godean Sleman, 2014/2015 dalam 2 siklus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa pada prasiklus mencapai rata-rata 69,56. Pada siklus I, motivasi belajar siswa naik 50% dan mencapai rata-rata 76,88.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* dilaksanakan di kelas IX E SMP Negeri 3 Godean Sleman, 2014/2015 dalam 2 siklus dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kegiatan prasiklus, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 67,81. Pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar mencapai 73,13 dan pada siklus II, rata-rata nilai hasil belajar mencapai 88,43.

Saran

1. Guru
Model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan

hasil belajar siswa, sehingga diharapkan guru dapat menguasai model pembelajaran ini dan mampu menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* banyak memberikan manfaat untuk meningkatkan motivasi belajar, dan hasil belajar siswa sehingga perlu kesungguhan dan kekompakan kelompok saat melaksanakan pembelajaran tersebut.

3. Sekolah

Bagi SMP Negeri 3 Godean Sleman, penerapan model pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* dapat memberikan manfaat yang nyata dalam pembelajaran. Model ini dapat diterapkan untuk mata pelajaran lain, sehingga motivasi belajar dan hasil belajar dari berbagai mata pelajaran dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyo, Agus. N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Flass Books.
- Cohen, Elizabeth G. dan Celeste M. 2004. *Teahing Cooperative Learning*. New York Grafindo Persada.
- Miles, Matthew B. 2014. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Pres.
- Saidiharjo. 2004. *Pengembangan Kurikulum IPS*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Arikunto, Suharsini, Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.