

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV DI MI PUI HEGARMANAH LEUWILIANG BOGOR TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Resti Damayanti
Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor
restidamayanti464@gmail.com

ABSTRAK

Hasil belajar peserta didik kelas IV di MI PUI Hegarmanah sangat rendah karena disebabkan oleh beberapa faktor, sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media puzzle terhadap motivasi belajar siswa Mi PUI Hegarmanah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Instrumen penelitian menggunakan soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil analisis data pada variabel motivasi siswa tentang Media Pembelajaran *Puzzle* menyatakan bahwa sebagian besar siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah berjumlah 33 siswa memiliki motivasi yang baik. Selanjutnya, kesimpulan analisis data Motivasi belajar siswa memiliki tingkat baik dilihat dari angket yang disebarakan oleh peneliti, sebanyak 4 siswa (12 %) memiliki Motivasi rendah, sebanyak 15 siswa (46 %) yang memiliki Motivasi sedang dan 14 siswa (42 %) memiliki Motivasi yang tinggi.
Kata kunci : Pengaruh, media pembelajaran *puzzle*, motivasi belajar

ABSTRACT

The learning results of class IV at MI PUI Hegarmanah are categorized as very low due to several factors, so that students are less enthusiastic in the learning process. This type of research used is quantitative research. The research instrument used the validity test and instrument reliability test. Descriptive statistical analysis is used in the method of data analysis. The aftereffects of information examination. The results of data analysis on student motivation variables regarding Puzzle Learning Media stated that most of the fourth grade students of MI PUI Hegarmanah totaling 33 students had good motivation. Furthermore, the consequences of information investigation of understudy learning motivation have a good level seen from the questionnaire distributed by researchers, as many as 4 students (12%) have low motivation, as many as 15 students (46%) have moderate motivation and 14 students (42%) have high motivation.

Keywords: Influence, puzzle learning media, learning motivation.

PENDAHULUAN

Di tengah era keuniversalan yang semakin meningkat, pendidikan berperan sebagai penghubung antara individu dengan alam, mempersiapkan mereka untuk mencorakkan awal daya manusia yang bermutu. SDM yang berkelas sebenarnya ingin mengendalikan, menguasai dan menggunakan bidang pengetahuan dan inovasi. Latihan-latihan edukatif dalam pengalaman pendidikan sangat penting untuk dipelajari karena latihan-latihan tersebut merupakan proses yang kudu dikuasai oleh satu orang pendidik supaya guru dapat

memberikan edukasi yang menarik dan kreatif. Di tengah era globalisasi yang semakin meningkat, pendidikan berperan sebagai penghubung antara individu dengan alam, mempersiapkan mereka untuk menjadi sumber daya manusia yang berbobot. Ilmu keahlian dan teknologi akan berada di bawah kendali, penguasaan, dan penggunaan sumber daya manusia yang kompeten. Karena kegiatan tersebut merupakan proses yang harus dikuasai oleh seorang guru, maka kegiatan pendidikan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk dipelajari agar guru dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Dalam bidang pelatihan, pengalaman yang berkembang harus fokus pada latihan belajar dan inspirasi siswa karena ini merupakan komponen yang sangat esensial. Ringkasnya inspirasi peserta didik dalam pengalaman pendidikan dapat memotivasi siswa dalam mengartikan substansi yang disampaikan oleh guru. Inspirasi adalah ikhtiar yang digarap untuk menciptakan atau menumbuhkan proses berpikir. psike perilaku individu dalam memetik tujuan didorong oleh motivasi. Siswa tidak bakal main-main dalam berlatih karena mereka dibujuk untuk mencapai hasil mencari ilmu yang baik. Inspirasi belajar ini ialah dorongan utama mental dalam diri seseorang untuk mempunyai pilihan dalam menyelesaikan latihan belajar.

Motivasi merupakan hal yang penting karena suatu kondisi mendorong siswa untuk belajar. Karakter dalam inspirasi belajar adalah cara dalam mengawasi inspirasi sehingga dapat diperluas dengan baik karena dalam latihan pembelajaran setiap siswa mempunyai inspirasi belajar dalam berbagai tingkatan. Tingkat presensi siswa, partisipasi siswa dalam kegiatan belajar membimbing, dan kesungguhan siswa dalam urusan didikan menunjukkan terdapatnya perbedaan inspirasi meneladan pelajar. Memiliki motivasi menimba ilmu yang cakap pada murid dapat mendorong siswa untuk kian semangat dalam melatih diri sampai anak didik dapat lebih mengendalikan bahan pembelajaran.

Dalam pemberdayaan yang berkembang diharapkan dapat mempelajari media. Media pembelajaran ini merupakan sarana bagi siswa untuk mendapatkan materi pemeliharaan. Hal ini tentunya tentu sangat mendukung para pendidik dalam mendidik dan melancarkan siswa dalam mengerti dan mendapatkan ilustrasi. Motivasi belajar siswa juga dapat terdongkrak dengan adanya pengaruh media pembelajaran ini. Media pembelajaran sangat menentukan kemajuan dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman, secara keseluruhan media pembelajaran masih bersifat alami, yang berbeda-beda mempengaruhi inspirasi siswa terhadap ilustrasi. Media untuk pembelajaran merupakan bagian penting dalam pengkajian.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu elemen penentu hasil dalam latihan pendedahan. Media pembelajaran dapat membantu memperluas ambisi siswa untuk belajar sehingga fiksasi belajarnya semakin meningkat. Banyak sekali pengambilan keputusan pemikiran kursus yang dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan puzzle. Adanya derma perangkat puzzle penataran ini terangnya hendak memudahkan para pendidik dalam membentuk dan siswa tak akan jenuh atas berbagai macam alat pembelajaran adapun diperolehnya dan siswa akan lebih semangat dalam mengikuti latihan pembelajaran.

Sarana penyampai pesan—media pembelajaran—diperlukan agar pesan guru atau materi pembelajaran dapat diterima oleh siswa. Seluruh media pembelajaran yang direncanakan dapat menjiwai perkembangan siklus mental atau pertukaran pada siswa. Secara keseluruhan, korespondensi terjadi antara siswa dan media, dan implikasinya antara siswa dan pedagang pesan (pendidik).



Pertama, landasan permasalahan di bidang persekolahan, pengalaman yang berkembang harus fokus pada latihan belajar dan inspirasi siswa karena ini merupakan komponen yang sangat penting. Rekognisi yakni suatu hal yang berharga dalam aktivitas manusia, manusia mempunyai hak istimewa untuk menangkap keahlian yang baik dan berkualitas. Dengan adanya bimbingan yang menyeluruh buat mempersiapkan zaman yang akan datang seseorang, Akhirnya bantuan pemerintah dalam kehidupannya pun menyatu dengan pelatihan yang diperolehnya. Untuk mengatasi sifat belajar siswa, maka sekolah harus melakukan perubahan besar, misalnya reaksi memahirkan diri yang didapat peserta didik. produk melancarkan ini dapat dijadikan tolak ukur untuk mensurvei hasil pengalaman pendidikan dan mendorong inspirasi belajar siswa di sekolah. Inspirasi adalah upaya yang dilakukan untuk menciptakan atau meningkatkan proses berpikir. Aksi perseorangan dalam mencapai tujuan didorong oleh motivasi. Siswa tidak akan main-main dalam belajar karena mereka dibujuk untuk menjangkau produk bersekolah yang teratur. Inspirasi melancarkan ini membuat dorongan utama mental dalam diri seseorang untuk mempunyai pilihan dalam menyelesaikan latihan belajar. Dampak dari media pembelajaran ini juga dapat menghasilkan inspirasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat menentukan kemajuan dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman, secara keseluruhan media pembelajaran masih bersifat alami, yang berbeda-beda mempengaruhi inspirasi siswa terhadap ilustrasi. Media untuk pembelajaran merupakan bagian penting dalam pembimbingan.

Pendayagunaan media penelaahan merupakan salah satu anasir penengah kejayaan dalam kesibukan kursus. Media pembelajaran dapat mengakomodasi memperluas kemauan siswa untuk belajar sehingga fiksasi belajarnya semakin meningkat. Banyak sekali pengambilan keputusan pemikiran pembibitan yang sanggup dilaksanakan serta bantuan alat pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan puzzle. Berkat beradanya bantuan media puzzle pemberadaban ini pastinya bakal memudahkan para pendidik dalam memberikan ilmu dan siswa tidak akan jemu dengan berbagai peraga pembelajaran yang diperolehnya dan siswa akan lebih semangat dalam mengikuti latihan pembelajaran. Sarana penyampai pesan media pembelajaran diperlukan agar pesan guru atau materi pembelajaran dapat diterima oleh siswa.

Bentuk media sederhana yang disebut dengan media puzzle dimainkan dengan cara dibongkar dan dimainkan pada nampan atau bingkai di atas meja yang merupakan tempat dimainkannya potongan-potongan puzzle tersebut. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran ketika media puzzle digunakan. Siswa menyelesaikan latihan bertindak sembari membiasakan, latihan tersebut siswa perihal memedulikan kembali materi yang dikonsentrasikan dengan lebih baik dan mempengaruhi inspirasi belajar. Media puzzle dinilai sangat membantu dalam pembelajaran karena dapat dimainkan sambil belajar dan harganya juga terjangkau. Dari hasil ujian ini akan dapat ditentukan peningkatan prestasi dan nilai yang diperoleh siswa. Sebab seperti diketahui, Memakai media puzzle ini dinantikan murid dapat berpikir imajinatif dan dinamis dalam menjalani pendidikan dan pengalaman maka dari itu dapat menaikkan inspirasi melepas dan bekasnya anak akan elementer berpikir liat mengurus setiap hal. masalah yang mereka hadapi.

Rendahnya buah belajar siswa ditimbulkan karena pengalaman pendidikan yang belum terpaku pada pendidik dan belum adanya imajinasi pengajar dalam melibatkan media dalam pengalaman mendidik dan mendidik, sehingga siswa kurang bersemangat dalam menjalani pengalaman pendidikan. Ketika pembelajaran dan pengalaman



berkembang terjadi, guru mencari klarifikasi tentang masalah-masalah mendesak, dan siswa belum menanggapi pertanyaan secara akurat. Banyak siswa yang tidak fokus ketika guru memahami materi ilustrasi sehingga ada siswa yang kurang dinamis dalam melaksanakan tuntunan. Hal ini terjadi karena guru tidak kreatif dalam menciptakan model dan media penggemblengan baru, serta aktivitas belajar siswa yang kurang baik karena pembelajaran terfokus pada guru.

Antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran IPA menurun ketika pendidik tidak mengembangkan metode dan media pembelajaran. Alasan para ahli menggunakan media puzzle adalah karena merupakan latihan pembelajaran yang sangat atraktif pula cerdas dengan mengaitkan pengembangan siswa, pelajar belajar seraya aktif memainkan, mengirimkan kurir antar kelompok dengan baik, membuat siswa sabar dan berpartisipasi dengan baik dalam mengumpulkan potongan-potongan yang luar biasa untuk membuat teka-teki menjadi lengkap. , Siswa menjadi tertarik untuk menyusun bagian-bagian yang saling berhubungan menjadi satu kesatuan karena rasa ingin tahunya.

Kedua, Rencana Permasalahan Berdasarkan landasan di atas, maka definisi permasalahan dalam proposal ini adalah apakah terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap inspirasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas IV MI PUI Hegarmanah, Daerah Leuwiliang, Rezim Bogor, Tahun Pelajaran 2022/2023.

Ketiga, Tujuan penelitian, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap motivasi belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI PUI Hegarmanah Kecamatan Leuwiliang Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023.

Keempat, manfaat penelitian, manfaat secara teoritis untuk memahami kenaikan motivasi berguru siswa dengan memanfaatkan puzzle yang dapat menyederhanakan anak dalam melepas pembelajaran sehingga anak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Manfaat secara praktis bagi siswa kelas IV, bagi guru, bagi pihak sekolah,

Kelima, Penelitian yang relevan. Dalam penelitian ini penulis bergeming hasil penelitiannya dengan membuat jelas dan memberikan perbedaan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya. Dari hasil penelitian relevan, maka peneliti menebak yakin untuk mengambil judul 2 terjadi di masyarakat.

Keenam, kerangka teori. Media puzzle merupakan media pemberadaban yang berbentuk potongan-potongan ilustrasi yang ditata membentuk suatu gambar integral. Media puzzle adalah kemajuan atau alterasi dari instrumen yang sudah ada. Menggunakan media puzzle, siswa dapat terbawa dan memungut bagian selama pengalaman pendidikan. Media puzzle yang direncanakan pada ujian ini berperangai potongan gambar. Untuk mengatasi masalah ini, siswa sekolah dasar dapat memperoleh manfaat yang besar dari materi pendidikan berbasis puzzle. Dengan memiliki media penataran yang sesuai dengan mentalitas siswa sekolah dasar, diharapkan pengalaman pendidikan akan lebih sukses dan produktif. Kemampuan pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran sangatlah penting. Strategi penggunaan media puzzle mempunyai dampak: guru harus inventif dalam menghasilkan arketipe peranti amaze, dan para anak ter antusiasme untuk belajar banyak tentang pendidikan yang dilaksanakan. Menurut pemeriksaan yang dipetik Charles Lobby dari Albert Einstein School of Medicine, New York, kemampuan membereskan teka-teki silang dapat memperkuat daya ingat dan merupakan salah satu cara menghindari demensia. Model pembelajaran topikal yang terintegrasi antar aspek keilmuan sangat sesuai dengan penggunaan permainan kata. Teka-teki silang ini dapat diterapkan pada topik apa pun. Salah satu keunggulan teka-teki silang adalah dapat menganimasikan sisa memori untuk



jargon dalam contoh spesifik. Dengan menggunakan teka-teki silang Anda dapat membangun informasi Anda secara keseluruhan. Penggunaan media puzzle dalam dunia pendidikan memberikan buntut yang signifikan terhadap motivasi berlatih siswa. Hal ini dapat membantu siswa belajar dengan baik di kelas, yang pada akhirnya dapat membantu mereka mendapatkan nilai yang lebih baik. Inspirasi membiasakan petatar dapat diterangkan dengan menciptakan media penerimaan yang bermanfaat bagi siswa. Media puzzle menjadi salah satu jawaban untuk meningkatkan inspirasi studi siswi sekolah dasar /MI. Media puzzle merupakan media pembelajaran yang mengharapkan pendidik berpikir imajinatif dalam memperkenalkan pembelajaran yang dinamis dan tidak masuk akal. Siswa akan terus menggunakan keterampilan berpikir kreatifnya ketika memecahkan teka-teki. Dengan memerlukan media puzzle student akan lebih teruji, tidak gampang lelah dan anak didik sadar senang untuk terus belajar. Proses kelas yang sukses akan difasilitasi oleh perencanaan pembelajaran yang efektif. Salah satu definisi motivasi adalah “kekuatan pendorong untuk aktif”. Proses berpikir menjadi dinamis ala durasi-durasi definit, lebih-lebih tatkala ada keperluan untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu, rasionalnya adalah “suatu gerakan belajar yang erat hubungannya dengan inspirasi, perubahan inspirasi juga akan mengubah struktur dan dampak inspirasi dalam pembelajaran”. Inspirasi juga dapat diartikan sebagai penyesuaian energi perkembangan nafsu keinginan yang muncul dalam diri individu yang digambarkan dengan munculnya “sentimen” yang muncul mengingat tujuan yang hendak dicapai. Inspirasi adalah segala sesuatu yang dapat memajukan individu untuk bergerak, bertindak dan bertindak untuk menjangkau suatu tujuan, dimana intensi tersebut adalah hasil belajar yang ideal. Namun pada umumnya tujuan inspirasi adalah untuk menggerakkan atau membangkitkan semangat seseorang sehingga dengan sengaja dan sengaja memupuk dambaan dan kemampuan demi mencapai sesuatu kemudian menebus hasil dan misi yang ideal, inspirasi itu menjadi suatu kata tindakan atau hal yang dapat diperoleh atau diberikan dari atau oleh seseorang. Pentingnya inspirasi merupakan suatu kerinduan atau motivasi yang menyembul dalam diri seseorang secara sengaja atau tidak sadar untuk menyelesaikan suatu kegiatan. dengan tujuan tertentu, emas tidak tertarik untuk mempertimbangkan atau dalam kasus tertentu pernyataan yang menggembirakan dapat membuat seseorang bersemangat untuk maju lagi. Siswa yang bersemangat terhadap sesuatu akan lebih sering fokus pada sesuatu itu. Jika siswa memahami bahwa informasi dapat memenuhi objeknya dan memenuhi kebutuhannya, maka pembelajaran mewujudkan suatu perangkat yang dapat dipergunakan untuk mengantongi tujuan yang diinginkan. Kemungkinan besar dia akan termotivasi dan antusias dalam belajar jika hasil dari pengalaman belajarnya membantunya maju. Secara lazim, siswa akan bersemangat untuk belajar jika mereka memandang bahwa lingkungan belajar pada umumnya sesuai dengan kecenderungan mereka. Sejalan dengan itu, pendidik telah mengilhami inspirasi siswa, yang akan bekerja pada pengajaran dan pengalaman yang berkembang. Hasil belajar hendak ideal asalkan ada inspirasi yang akurat. Kekandasan belajar siswa tidak dapat dibenarkan sepenuhnya dari pihak siswa, karena bisa jadi seorang pendidik tidak berhasil memberikan motivasi yang mampu menimbulkan semangat dan keaktifan seluruh anak didik untuk belajar. Karena hasil bersekolah akan superlatif jikalau terdapat motivasi yang tepat, maka tugas pengajar adalah menghimbau siswa untuk mengembangkan inspirasinya.

Penggunaan media puzzle dalam dunia pendidikan memiliki dampak yang istimewa terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat membantu siswa belajar dengan baik di kelas,



yang pada gilirannya dapat membantu mereka mendapatkan nilai yang lebih baik. Inspirasi membiasakan peserta dapat dikeluarkan dengan menciptakan media pelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Media puzzle yakni salah satu jawaban untuk meluhurkan ilham belajar siswa sekolah dasar /MI. Media puzzle merupakan pemberadaban yang mengharapkan pendidik berpikir imajinatif dalam memperkenalkan pembelajaran yang dinamis dan tidak masuk akal. Siswa akan terus menggunakan keterampilan berpikir kreatifnya ketika memecahkan teka-teki. Dengan mengkonsumsi media baffle, pesuluh tentu berimbuh teruji, tak mudah lelah dan anakbuah mengenangkan merasa ria buat terus berguru. Memasukkan media ke dalam cara pembelajaran belaka mempermudah sanak sasian, namun juga memudahkan pendidik dalam mengkomunikasikan informasi yang akan disajikan.

Kelebihan media pembelajaran dalam pengalaman siswa yang semakin berkembang, antara lain: Pemeliharaan akan lebih menonjol bagi siswa lainnya terus dapat mendorong inspirasi belajar, makna materi pembelajaran mengenai kian condong lebih diterima oleh siswa dan memberdayakan mereka untuk mengelola dan mencapai tujuan pembelajaran maka teknik pertunjukkan akan lebih banyak dialih, tidak sekedar korespondensi verbal melalui guru yang menceritakan kembali kata-kata, sehingga siswa tidak kelelahan dan pendidik kagak kekurangan stamina, apalagi jika pengajar menunjukkan Pada setiap jam pelajaran, manfaat menggunakan media pada saat pengalaman berkembang sangat membantu siswa, siswa akan lebih tertarik ketika guru mengantarkan materi. Agar proses pembelajaran tidak monoton, pendidik harus mengembangkan media tambahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Buatan ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas percobaan adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa implementasi media pembelajaran *puzzle* sedangkan kelas kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang menularkan variabel lain atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah “Media Pembelajaran *puzzle*”. Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah “Motivasi Belajar Siswa”.

Populasi dapat diartikan sebagai kumpulan item yang akan dianalisis secara cermat, baik berupa item, individu, peristiwa, maupun efek samping yang akan terjadi. Populasi yang akan dikonsentrasikan dalam penjangkauan ini adalah murid kelas IV MI PUI Hegarmanah yang berjumlah 33 siswa. Jumlah penduduknya umumnya sedikit, sehingga prosedur pemeriksaan yang digunakan adalah tes mendalam, sehingga contoh untuk eksplorasi ini yakni seluruh siswa kelas IV.

Data yang didapat dalam pengkajian meliputi beberapa sumber tentunya sumber yang berangkaian dan menyokong terlaksananya penelitian, sumber tersebut meliputi data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data. Kaidah agregasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: metode observasi, angket, dan dokumentasi.

Instrumen penelitian adalah instrumen yang dipakai untuk menyukat kekhasan



umum atau kordial yang diperhatikan. Untuk menentukan sifat instrumen eksplorasi kuantitatif, hal ini dapat tampak dari konsekuensi uji legitimasi dan ketergantungan instrumen tersebut. Instrumen pemeriksaan pengumpulan informasi dibuat agar hasil eksplorasinya valid dan dapat diandalkan. Selanjutnya instrumen eksplorasi yang ditunggangi dalam penelitian ini adalah survei yang disiapkan sendiri bagi ilmuwan. Untuk membuat estimasi survei lebih mudah, skala Likert dipilih mengingat fakta bahwa skala ini biasanya digunakan untuk mengukur mentalitas, sentimen, dan pemahaman individu sehubungan dengan kekhasan sosial. Dengan skala Likert, faktor-faktor yang diperkirakan akan diubah menjadi faktor penunjuk. Penyusunan item instrumen berupa pernyataan dengan empat kemungkinan tanggapan kemudian berpedoman pada indikator-indikator tersebut sebagai tolak ukur.

Faktor-faktor yang mempengaruhi media pembelajaran membingungkan dan inspirasi belajar siswa adalah definisi terapan, definisi fungsional, matriks instrumen, pengujian instrumen (rencana awal, tahap pembahasan, tahap persetujuan, tahap uji reliabilitas, dan tahap pendahuluan lapangan).

Pemeriksaan informasi dalam eksplorasi ini dilakukan dengan mencerminkan dampak persepsi pengalaman pendidikan siswa di kelas. Analisis deskriptif digunakan sebagai metode analisis data dalam penelitian. Investigasi jelas adalah pemeriksaan arahan menggambarkan informasi yang telah diakumulasikan demi apa manfaatnya tanpa bertujuan untuk mencapai poin umum atau spekulasi. Langkah-langkah menuju pemeriksaan informasi meliputi pengujian kewajaran, pengujian homogenitas, dan kemudian pengujian spekulasi. variabel tentang Media Pembelajaran *puzzle* dan motivasi belajar siswa adalah definisi konseptual, eksplanasi operasional, kisi-kisi instrumen, uji coba instrumen (desain uji coba, taha konsultasi, tahap validasi, tahap uji reliabilitas, dan tahap uji percobaan lapangan).

Pengujian hipotesis dapat digarap dengan menggunakan tabel distribusi (untuk n kecil) dengan $dk = n - 2$. Selanjutnya membandingkan thitung dengan ttabel. Adapun kriteria pengujian dengan tabel distribusi t sebagai berikut.

Terima H_0 jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$; atau Tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan arti signifikan.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak signifikan.

Analisis data dalam penggalan ini dilakukan dengan cara merefeksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran siswa di dalam kelas. Teknik menyelidiki data yang dicadangkan dalam penelitian adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Langkah- langkah dalam menelaah evidensi meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan kemudian uji hipotesis.

Analisis Statistik Deskriptif, adalah suatu pengukuran yang berkonsentrasi pada cara terbaik mengumpulkan informasi dan menyajikan informasi secara lugas. Pengukuran yang mencerahkan hanya berhubungan dengan mendidik atau memberikan data mengenai informasi atau kondisi atau keanehan. Oleh karena itu, wawasan yang mencerahkan hanyalah kemampuan untuk memahami kondisi, efek samping, atau masalah. Investigasi faktual ini digunakan untuk menggambarkan faktor-faktor siswa mengenai dampak media pembelajaran *puzzle* dan inspirasi pembelajaran dengan mengumpulkan informasi melalui skala informasi: mean, middle, modus, dispersi perulangan, standar deviasi, fluktuasi, dan



jarak skor hipotetik.

Analisis Statistik Inferensial atau Uji Persyaratan Analisis terdiri dari Uji kewajaran salah satu segmen tes perenang sebelum menguji informasi asli. Tes ini dilakukan untuk memutuskan apakah informasi yang telah dikumpulkan disampaikan secara rutin atau tidak. Sementara itu, strategi yang digunakan dalam pengujian ini adalah prosedur pengujian Kolmogorov Smirnov (KS) yang bergantung pada Experimental Conveyance Capability (FDE). Dalam hal diberikan N data berurutan yang diinginkan, yaitu Y1, Y2, YN, FDE

Ini adalah jumlah fokus yang tidak sebanyak Yi dimana nilai Yi merupakan informasi yang diurutkan dari nilai yang paling kecil hingga nilai yang paling besar. FDE adalah kemampuan yang bertambah sebesar $1/N$ pada setiap data yang diinginkan.

Jika H_0 diterima maka data mengikuti distribusi tertentu.

Jika H_0 ditolak maka data tidak melanda distribusi tertentu.

Uji Homogenitas, Perhitungan homogenitas varian dilakukan pada awal analisis data. Hal ini bertujuan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing data sudah terpenuhi atau belum. Prosedur untuk menguji homogenitas varian adalah dengan jalan menentukan nilai f. Pengambilan keputusan sebagai berikut :

Jika nilai sig $> 0,05$ berarti homogen

Jika nilai sig $< 0,05$ berarti tidak homogen

Uji homogen varian dilakukan dengan *Levene's Test of Equality of Error Variance* dengan bantuan SPSS versi 27. Uji-Test adalah strategi faktual yang dipergunakan untuk mengkaji apakah terdapat perbandingan besar antara dua kelompok atau populasi. Uji-T mengharapkan informasi yang diuji mempunyai sebaran yang khas (atau mendekati biasa) dan mempunyai fluktuasi yang serupa.

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk menerima atau menolak hipotesis penelitian mengenai hubungan persepsi siswa terhadap media pembelajaran Puzzle dengan motivasi belajar. Untuk dapat menguji spekulasi secara tepat, uji faktual ilmuwan menggunakan teknik ANOVA dengan aplikasi SPSS varian 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis hubungan persepsi siswa antara media pembelajaran *puzzle* dengan motivasi belajar siswa di MI PUI Hegarmanah tahun ajaran 2022/2023. Setelah informasi dikumpulkan, tahap selanjutnya yang harus digunakan analisis adalah membedah informasi. Hal ini diharapkan mendapat balasan terhadap pokok permasalahan yang dimaksud. Data variabel yang dideskripsikan dalam penyelidikan ini adalah motivasi siswa tentang media pembelajaran *media puzzle* (X) dan motivasi belajar siswa (Y).

Hasil analisis deskriptif pada data variabel pengaruh media pembelajaran *puzzle* dari 33 sahutan didapat nilai tertinggi yaitu 99 dan nilai terendah 82; rata-rata sebesar 91; modus sebesar 87; median sebesar 89 dan standar deviasi sebesar 4,65. Hal ini berarti skor tertinggi yang terdapat pada pengaruh media pembelajaran *puzzle* yaitu 99 dengan nilai jauh di atas rata-rata, menunjukkan kondisi pengaruh media pembelajaran *puzzle* yang baik. Adapun hasil analisis data statistik deskriptif siswa tentang pengaruh media pembelajaran *puzzle* sebagai berikut:



	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	33	30
Mean	91	76
Median	89	75
Modus	87	70
Standar Deviasi	4,65	4,25
Varians	21,67	20,52
Rentang Data	17	28
Nilai maksimum	99	88
Nilai Minimum	82	60

Penggambaran informasi yang telah diperoleh kemudian dapat diperkenalkan sebagai penyampaian yang berulang. Hasil pemeriksaan menceraikan pada tabel di atas dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam pemesanan meja, khususnya untuk mengetahui jumlah kelas dan lama kelas.

Tahap selanjutnya menyusun informasi dampak media pembelajaran puzzle untuk menganalisis normal dan simpangan baku antara hasil eksperimen dan spekulasi. Selain itu juga dapat menunjukkan hasil media pembelajaran teka-teki berada pada klasifikasi mana. Nilai pada kelas ini dibagi menjadi 3 kelas yaitu rendah dan sedang.

Kemudian dimasukkan informasi skor terbesar, skor terkecil, mean dan deviasi standar yang akan digunakan secara berkelompok kategori data pengaruh media pembelajaran *puzzle* yang diperoleh oleh siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah. Adapun kategorisasinya dapat terdapat pada tabel di bawah ini:

Mungkin sudah diketahui hal itu skor tertinggi ideal untuk pengaruh media pembelajaran *puzzle* adalah 99, sedangkan skor terendah idealnya adalah 82. Nilai rata-rata skor pengaruh media pembelajaran *puzzle* berada pada skor 90,66, sedangkan standar Penyimpangannya sebesar 23 dengan tujuan agar klasifikasi dampak media pembelajaran *puzzle* sejauh mungkin berada pada rentang tinggi pada rentang 95 – 99, kelas sedang pada rentang 89 – 94, dan kelas rendah pada rentang 89 – 94. ruang lingkup 82 - 88.

dapat diketahui bahwa sebagian besar subjek dalam penelitian ini mempunyai tingkatan pengaruh sedang berjumlah 11 siswa atau sebesar 33%, tingkat rendah sebesar 40% atau 13 orang, dan tingkat tinggi sebesar 27% atau 9 orang. Maka dapat dianggap bahwa sebagian besar siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah sudah dapat memahami dan menguasai media *Puzzle* yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Data pada variabel (Y) yaitu Motivasi belajar pada siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah didapatkan melalui pengisian angket yang berjumlah 30 soal. Hasil uji legitimasi dan kualitas yang tak tergoyahkan memperoleh 30 pertanyaan penting dan dapat diandalkan. Data yang disajikan merupakan gambaran umum data motivasi belajar siswa, yang meliputi: skor informasi paling sedikit, skor informasi paling ekstrim, jarak, bentangan kelas, dan lama kelas.

Hasil pengujian yang jelas pada variabel memperoleh informasi inspirasi siswa dari 33 responden memperoleh nilai tertinggi yaitu 102 dan nilai terendah yaitu 81; biasa sebesar 91; metode 94; Nilai tengahnya adalah 91 dan standar deviasinya adalah 5,22. Artinya, skor tertinggi untuk inspirasi belajar siswa adalah 102, yang merupakan peningkatan di atas rata-rata, sehingga menunjukkan kondisi inspirasi belajar siswa yang



secara umum sangat baik. Konsekuensi dari penghitungan informasi ini digambarkan dan selanjutnya diperkenalkan dalam tabel terlampir:

Deskripsi yang telah diperoleh kemudian dapat diperkenalkan sebagai penyampaian yang berulang. Hasil pemeriksaan mencerahkan pada tabel di atas dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam pemesanan meja, khususnya untuk mengetahui jumlah kelas dan lama kelas.

Kemudian mengurutkan informasi inspirasi belajar siswa yang ada. Alasan penyusunan ini adalah untuk memikirkan mean dan deviasi standar antara hasil eksak dan spekulasi serta menunjukkan pada tingkat klasifikasi manakah inspirasi pembelajaran siswa MI PUI Hegarmanah berada.

Dapat dilihat bahwa nilai ideal tertinggi untuk inspirasi belajar siswa adalah 102, sedangkan nilai ideal terendah adalah 81. Nilai rata-rata skor inspirasi belajar siswa adalah 91, sedangkan standar deviasinya adalah 27 sehingga menjadi batas pengklasifikasiannya. Skor inspirasi belajar siswa yang tinggi dapat diperoleh pada cakupan 95-102, klasifikasi sedang pada cakupan 88 - 94, dan kelas rendah pada cakupan 81 - 87. Klasifikasi inspirasi belajar siswa dapat digambarkan melalui pie outline sebagai.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian Motivasi belajar siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta penelitian mempunyai motivasi tinggi untuk belajar sebesar 18% atau 6 orang siswa karena memperoleh nilai lebih dari 100; siswa yang memiliki Motivasi belajar dalam kategori sedang berjumlah 19 orang siswa atau sebesar 58%; dan siswa yang memiliki Motivasi belajar kategori rendah berjumlah 8 orang siswa atau sebesar 24%.

Maka dapat diasumsikan bahwa sebagai Subyek dalam ulasan ini sebagian besar mempunyai derajat inspirasi belajar siswa yang diurutkan sedang dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang dari 33 siswa, hal ini berarti sebagian besar siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah Leuwiliang Bogor memiliki Motivasi belajar yang baik.

Menguji normalitas data hasil penelitian pengaruh media pembelajaran *Puzzle* dengan Motivasi belajar siswa menggunakan rumus *Chi-Square* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 27*. Adapun kriteria pengujiannya apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal dan sebaliknya. Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} sebesar $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k-1$. Hasil perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada variabel kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui bahwa masing-masing variabel harga statistik kelas eksperimen $0,89 > 0,05$ dan kelas kontrol $0,06 > 0,05$. Maka H_0 diterima sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Homogenitas perkiraan perubahan diselesaikan menjelang dimulainya pemeriksaan informasi. Hal ini bermaksud untuk menjamin terlepas apakah kondisi homogenitas setiap informasi telah terpenuhi. Metodologi untuk menguji homogenitas perbedaan adalah dengan menentukan nilai f .

Mewujudkan harga diri Sig. Sedangkan mean untuk variabel hasil belajar IPA sebesar 0,861. Sejak harga Sig. $0,861 > 0,05$ sehingga cenderung disimpulkan bahwa informasi perubahan hasil belajar IPA siswa Baik kelas tes maupun kelas kontrol sama saja.

Uji-T adalah strategi faktual yang digunakan untuk menilai apakah ada perbandingan besar antara dua tim atau populasi. Uji-T mengharapkan informasi yang diuji mempunyai sebaran biasa (atau mendekati biasa) dan mempunyai fluktuasi serupa.



Konsekuensi pengujian spekulasi (Uji T) pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai penting variabel stock power adalah sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 (uji $t < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel media pembelajaran teka-teki (otonom) terhadap variabel inspirasi belajar (bawahan).

Untuk membuktikan hipotesis penelitian, penelitian ini akan menguji hipotesis dengan menggunakan analisis korelasi product moment dan analisis regresi linier sederhana. Rumusan hipotesis yang diuji adalah "Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Puzzle terhadap motivasi belajar kelas IV MI PUI Hegarmanah Leuwiliang Bogor". Adapun hasil perhitungan uji hipotesis dengan bantuan Aplikasi *IBM SPSS Statistics 27*

Hasil uji hipotesis (uji T) pada tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi variabel intensitas persediaan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 (uji $t < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara media pembelajaran puzzle (mandiri) terhadap motivasi belajar (dependent).

Pada tabel anova, diperoleh sig 0,859 dengan signifikansi 0,05 H_a diterima karena signifikansi $F > 0,05$ jadi terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh media puzzle terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan data di atas, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan membandingkan tingkat signifikansi dengan kesalahan.

Jika signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Uji hipotesis dapat digunakan untuk menarik kesimpulan bahwa media puzzle mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di kelas IV berdasarkan hasil analisis data SPSS. Pentingnya penghargaan yang didapat sebesar 0,859 $> 0,05$. Ada dugaan terdapat pengaruh media puzzle terhadap inspirasi belajar siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah.

Informasi yang diperoleh dari tanggapan kuesioner yang diberikan menunjukkan bahwa siswa secara umum mempunyai pengaruh positif terhadap pembelajaran puzzle. Pertemuan-pertemuan yang mereka jalani memberikan kesan pembelajaran yang baik. Dampak adalah kekuatan yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu berbeda sesuai dengan kemauan atau kemauan yang mengikuti karena kekuatan orang lain. Meski demikian, interaksi tersebut tidak berhenti, namun hasil perbaikan dan sistem berikut ini dikenal dengan jalannya dampak media puzzle terhadap inspirasi. Interaksi ini mencakup pendeteksian, setelah diperoleh oleh reseptor, data ditangani dan diuraikan menjadi dampak yang ideal.

Untuk mewujudkan cita-cita tersebut, harus ada perkumpulan yang melibatkan banyak pihak. Sebagai pengakuan atas pendidikan yang berkualitas, seorang guru dapat melakukan pengalaman pendidikan yang imajinatif untuk menciptakan dan mengakomodasi siswa dengan kemajuan teknologi. Untuk dapat melakukan latihan pembelajaran yang kreatif dan kreatif guna menumbuhkan kapasitas mental, diperlukan kolaborasi yang baik antara pihak dalam dan luar. Salah satu cara untuk melakukan hal ini adalah dengan melibatkan puzzle sebagai media pembelajaran pilihan pada saat pembelajaran.

Hasil analisis data pada variabel motivasi siswa tentang Media Pembelajaran *Puzzle* menyatakan bahwa sebagian besar siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah Leuwiliang Bogor yang berjumlah 33 siswa memiliki motivasi yang baik. Selanjutnya, untuk hasil analisis data



Motivasi hasil belajar siswa diperoleh bahwa mayoritas siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah Leuwiliang Bogor memiliki tingkat baik dilihat dari angket yang disebarkan oleh peneliti, sebanyak 4 siswa (12 %) memiliki Motivasi rendah, sebanyak 15 siswa (46 %) yang memiliki Motivasi sedang dan 14 siswa (42 %) memiliki Motivasi yang tinggi.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian korelasional yang berfungsi untuk menguji pengaruh media pembelajaran *Puzzle* dengan Motivasi belajar siswa yang dilaksanakan di MI PUI Hegarmanah Leuwiliang. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan hasil pengaruh antara media pembelajaran *Puzzle* (X) dengan Motivasi belajar (Y) adalah 0,859 yang berarti memiliki tingkat pengaruh yang cukup kuat.

Informasi yang diperoleh dari tanggapan kuesioner yang diberikan menunjukkan bahwa siswa secara umum mempunyai pengaruh positif terhadap pembelajaran puzzle. Pertemuan-pertemuan yang mereka jalani memberikan kesan pembelajaran yang baik. Dampak adalah suatu kekuatan yang membuat sesuatu terjadi, suatu kekuatan yang dapat membuat atau mengubah sesuatu yang berbeda tergantung pada kemauan tenaga atau kekuatan orang lain. Meski demikian, interaksi tersebut tidak berhenti, namun hasil perbaikan dan sistem berikut ini dikenal dengan jalannya dampak media puzzle terhadap inspirasi. Interaksi ini mencakup pendeteksian, setelah diperoleh oleh reseptor, data ditangani dan diuraikan menjadi dampak yang ideal.

Untuk mewujudkan cita-cita tersebut, harus ada perkumpulan yang melibatkan banyak pihak. Sebagai pengakuan atas pendidikan yang berkualitas, seorang guru dapat melakukan pengalaman pendidikan yang imajinatif untuk menciptakan dan mengakomodasi siswa dengan kemajuan teknologi. Untuk dapat melakukan latihan pembelajaran yang kreatif dan kreatif guna menumbuhkan kapasitas mental, diperlukan kolaborasi yang baik antara pihak dalam dan luar. Salah satu cara untuk melakukan hal ini adalah dengan melibatkan puzzle sebagai media pembelajaran pilihan pada saat pembelajaran.

Pengalaman pendidikan di MI PUI Hegarmanah dipandang terlaksana sepenuhnya selamanya. Oleh karena itu, pembelajaran jarak dekat dan personal dilakukan dengan melibatkan media puzzle sebagai media pembelajaran pilihan. Kelas Uji Coba Menjelang dimulainya pengumpulan di kelas IV yang merupakan kelas eksplorasi dalam ujian ini disampaikan survey untuk melihat sejauh mana inspirasi siswa terhadap pengalaman yang berkembang sebelum melaksanakan media pembelajaran menggunakan media puzzle. Instrumen motivasi belajar dibagikan oleh peneliti. Siswa ditugaskan untuk menyelesaikan instrumen sesuai dengan perasaannya, instrumen ini berisi 30 hal penjelasan.

Pada pertemuan berikutnya, terciptalah pengalaman menggunakan media pembelajaran puzzle dengan gawai pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru IPA pada kelas penilaian. Seiring bertambahnya pengalaman, siswa menghargai pembelajaran menggunakan media puzzle. Selain itu, siswa tidak terlihat bosan dengan media karena tulisannya menarik dan gambarnya menarik perhatian mereka terhadap informasi.

Siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah Leuwiliang Bogor mayoritas berjumlah 33 siswa, menunjukkan motivasi positif, sesuai temuan analisis data terhadap variabel-variabel yang berhubungan dengan motivasi siswa terhadap Media Pembelajaran Puzzle. Selain itu, untuk hasil pemeriksaan informasi terhadap inspirasi belajar siswa, Hasil ujian menunjukkan sebagian besar siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah Leuwiliang Bogor mempunyai taraf layak dilihat dari jajak pendapat yang disebarkan oleh para ilmuwan, sebanyak 4 siswa (12%)



mempunyai inspirasi rendah, sebanyak 15 siswa (46%) yang mempunyai inspirasi sedang dan 14 siswa (42%) yang mempunyai inspirasi tinggi.

Angket ini dibagikan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media puzzle terhadap motivasi belajar siswa setelah tiga kali pertemuan proses pembelajaran. Uji normalitas data menghasilkan nilai sebesar 0,089 untuk variabel kelas kontrol. Usulan Yuliana Ayuningtyas tahun 2011 di UIN Syarif Hidayatullah dengan judul postulat : "Hubungan Media Puzzle Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aspek Keuangan di SMA Negeri 1 Citeureup". Postulasi ini membahas tentang hubungan penggunaan media puzzle pada mata pelajaran Keuangan tingkat sekolah menengah. Penggunaan media puzzle pada mata pelajaran keuangan sangat membantu siswa dalam mengingat materi ilustrasi sehingga dapat mencapai hasil belajar.

Konsekuensi dari eksplorasi ini menunjukkan bahwa: 1) Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara penggunaan media puzzle dengan hasil belajar siswa pada kelas ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup. 2) Penelitian deskriptif kuantitatif digunakan, dan 3) Observasi, angket dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. 4) Nilai pre-test sebesar 62,7 dan nilai post-test sebesar 62,7 dan nilai post-test sebesar 84,4 berdasarkan analisis data. Konsekuensi dari uji-t adalah nilai sig. (2-diikuti) $0,000 < 0,05$ sehingga cenderung diasumsikan H_0 ditolak dan H_a diakui, artinya ada hubungan antara pemanfaatan media puzzle dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran keuangan di SMA Negeri 1 Citeureup.

Maka konsekuensi membandingkan efek lanjutan penelusuran informasi dalil Yuliana Ayuningtyas dengan konsekuensi uji dalil Resti Damayanti memberikan pengaruh yang sangat besar antara media puzzle terhadap inspirasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan bahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *puzzle* dengan motivasi belajar siswa kelas IV di MI PUI Hegarmanah Bogor sebagai kelas eksperimen .

Hasil analisis data pada variabel motivasi siswa tentang Media Pembelajaran *Puzzle* menyatakan bahwa mayoritas siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah Leuwiliang Bogor yang berjumlah 33 siswa memiliki motivasi yang baik. Selanjutnya, untuk hasil analisis data Motivasi Hasil belajar siswa mendapatkan hasil belajar terbanyak dari siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah Leuwiliang Bogor memiliki tingkat baik dilihat dari angket yang disebarkan oleh peneliti, sebanyak 4 siswa (12 %) mempunyai motivasi rendah, sebanyak 15 siswa (46%) mempunyai motivasi sedang dan 14 siswa (42%) mempunyai motivasi tinggi.

Sebagian besar subjek penelitian memiliki tingkat Motivasi belajar dalam kategori tinggi sebesar 18% atau 6 orang siswa karena memperoleh nilai lebih dari 100; siswa yang memiliki Motivasi belajar dalam kategori sedang berjumlah 19 orang siswa atau sebesar 58%; dan siswa yang memiliki Motivasi belajar kategori rendah berjumlah 8 orang siswa atau sebesar 24%. Maka dapat diasumsikan bahwa sebagai Subjek pada penelitian ini sebagian besar mempunyai tingkat motivasi belajar siswa yang tergolong sedang dengan jumlah 19 siswa dari 33 siswa, hal ini berarti mayoritas kelas IV MI PUI Hegarmanah Leuwiliang Bogor memiliki Motivasi belajar yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasilnya menunjukkan adanya



pengaruh antara media pembelajaran *Puzzle* (X) dengan Motivasi belajar (Y) adalah 0,556 yang berarti memiliki tingkat pengaruh yang cukup kuat. Berdasarkan deskripsi dan analisis data yang telah dijelaskan, peneliti dapat membuktikan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran *Puzzle* terhadap Motivasi belajar siswa kelas IV di MI PUI Hegarmanah Leuwiliang Bogor.

Setelah peneliti melakukan penyebaran angket di kelas IV di MI Nurul Hidayah Cibungbulang Bogor yang merupakan kelas kontrol. Maka Proses pembelajaran berjalan seperti biasa oleh guru IPA di kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari lapangan dan uraian pada simpulan

Seluruh siswa dapat menggunakan media *puzzle* dengan baik sehingga terbentuklah pembelajaran yang efektif dan efisien. Siswa senantiasa aktif dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Sebaiknya ketika siswa sedang belajar dengan menggunakan media *puzzle* siswa terus berlatih dan berusaha belajar dengan tekun. Seorang pendidik harus dapat terus berinovasi dalam menyusun metode dan media pembelajaran yang menarik sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih berwarna dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Karena motivasi siswa bergantung pada apa yang ia senangi. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan indikator dan sampel yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- At-tarbawi jurnal pendidikan, sosial dan kebudayaan Volume 13 Nomor 1 tahun 2021:2086-9754.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta 2014.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin dan Wahyuni *Teori belajar dalam pembelajaran*. Yogyakarta; arrush media 2015.
- Book. Zaini, H. Strategi Pembelajaran Aktif. *Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Biologi FKIP UNS*.
- Danang Suchyo dan supriyono, "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." (Surabaya:PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya).
- Dimiyati & Mudjiono *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta 2012.
- Dwi Yunita dan Astuti Wijayanti, Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Dilihat Dari Aktivitas Siswa, *Jurnal LP3M Vol.3 No.2 Agustus 2017*.
- Harahap, N. (2015). Penelitian Kepustakaan Oleh: *Jurnal Iqra', 08(01)*.
<https://info.populix.co/article/kuesioner>.
<https://akbarlibrary.blogspot.com/01/insrtumen-penelitian.html> 2014
- Hamadayama, Jumanta, "Metodologi Pengajaran" Cet.1 (Jakarta: Bumi Aksara), 2016.
- Indra Cahya Firdaus, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Informatika Universitas Pamulang Vol.2 No.1 2017*.
- Jihad, A. & Haris A.. *Evaluasi pembelajaran*. yogyakarta; multi pressind 2013.

