



Implementasi Media *Mystery Of Puzzle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Di SDN 39 Mataram

Tri Nurhidayah^{1*}, Abdul Kadir Jaelani², Rabiatur Oktaviani³

¹²³Program study pendidikan profesi guru sekolah dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.915>

Article Info

Received: 17 February 2025

Revised: 25 August 2025

Accepted: 15 September 2025

Correspondence:

Phone: +6285205749034

Abstract: Motivasi belajar sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa berkurang seperti, penggunaan media serta dan strategi belajar yang kurang beragam. Penelitian ini merupakan penelitian untuk menindak lanjuti pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk mengetahui perubahan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDN 39 Mataram melalui implementasi media pembelajaran berupa *Mystery Of Puzzle*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner motivasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat dari 60% pada siklus 1 menjadi 85% pada siklus 2. Motivasi belajar siswa juga meningkat dari 73% (kategori rendah) menjadi 84% (kategori tinggi), yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias dan termotivasi ketika menggunakan media ini. Selain itu, Hasil belajar siswa menunjukkan perbaikan yang signifikan dalam pemahaman materi. Pada siklus 1 presentase yang di peroleh berjumlah 27% rendah dan siklus 2 diperoleh peresentase yaitu 73% dengan kategori tinggi. Sehingga pada penetia ini dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Keywords: Motivasi Belajar, *Mystery Of Puzzle*

Citation: Nurhidayah, T., Jaelani, K., A., Oktaviani, R. (2025). Implementasi Media *Mystery Of Puzzle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Di SDN 39 Mataram. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1613-1617. Doi. <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.915>

Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman pendidikan selalu berubah sesuai dengan perkembangan yang sedang dihadapi. Pendidikan sangatlah penting bagi setiap individu karena dengan adanya pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan mengedepankan karakteristik serta kebutuhan setiap siswa dapat mencapai potensi keterampilan yang terdapat pada diri siswa melalui proses mengembangkan kemampuan dan pengetahuan dalam pendidikan yang ditempuh. Pendidikan pada saat ini telah mengacu pada sistem dari Ki Hajar Dewantara dengan menggunakan sistem among. Sistem among

yang dimaksud yaitu pembelajaran yang berpihak penuh pada siswa dimana pembelajaran tidak sembarang diberikan sebab perlu memperhatikan karakteristik dari setiap siswa dan tentunya mengikuti kodrat zaman dan kodrat alam siswa sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang berpihak pada siswa.

Pendidikan abad 21 menuntut siswa untuk bisa, berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, inovasi dan kreatif pada setiap mata pelajaran. Namun pada kenyataan siswa masih banyak yang memiliki motivasi belajar yang kurang pada beberapa mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran PKn. Motivasi belajar siswa yang rendah menjadi tantangan

Phone: +6285205749034

bagi setiap pendidik dalam proses pembelajaran karena motivasi pembelajaran yang kurang dapat memengaruhi hasil belajar dan pemahaman yang didapat oleh siswa. Menurut Afriansyah, (2022) motivasi belajar berasal dari dua dukungan maupun dorongan yaitu berasal dari dalam diri dan dari luar diri siswa yang mampu menunjukkan rasa bersemangat dan senang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai prestasi belajar yang sangat baik. Menurut Rahman, (2022) motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dari setiap siswa. Motivasi akan muncul ketika seseorang mempunyai tujuan yang ingin dicapainya. Terdapat dua jenis motivasi yaitu, motivasi intrinsik (dari dalam diri) dan motivasi ekstrinsik (dari luar diri) dimana keduanya berperan aktif dalam meningkatkan semangat belajar (Anggraini & Sukartono, 2022). Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi maka akan meningkatkan semangat belajar yang tinggi dan sebaliknya jika keinginan belajar rendah maka semangat belajarpun akan rendah sehingga dapat mempengaruhi hasil yang diperoleh.

Seiring perkembangan zaman dari waktu ke waktu masalah terkait motivasi belajar pada siswa masih tetap dapat dirasakan dan dibahas oleh setiap pendidik sebab motivasi belajar sangatlah perlu ada pada setiap diri siswa baik berasal dari diri maupun dari luar diri siswa sehingga dapat memengaruhi setiap proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar pada siswa yaitu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang beragam sehingga membuat siswa merasa bosan dan merasa tidak semangat dengan mempelajarainya karena hanya menggunakan buku saja. Media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sedangkan metode merupakan strategi pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran yang beragam dengan menyeimbangkan penggunaan metode pembelajaran yang tepat pada karakteristik dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan semangat belajar sehingga siswa juga mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Motivasi belajar yang tinggi berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Sebaliknya, jika keinginan untuk belajar rendah maka semangat belajarpun akan menurun, yang pada akhirnya dapat memengaruhi proses belajar siswa karena setiap siswa, memiliki semangat yang berbeda. Oleh karena itu, dengan memperhatikan motivasi belajar pada siswa dalam setiap pembelajaran yang

salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yang merupakan aspek penting dalam membentuk karakter dan jiwa sosial pada siswa. Dengan memahami nilai-nilai kebangsaan sebagai warga negara yang baik dapat membantu siswa dalam mengembangkan dirinya menjadi individu yang aktif dan bertanggung jawab.

Langkah awal yang dapat diambil untuk mencapai peningkatan pada mutu pendidikan yang baik adalah memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan cara memotivasi siswa dalam belajar. Motivasi belajar yang terdapat pada siswa tidak terlepas dengan kontribusi dari gurunya, yang memiliki tanggung jawab dalam berkomunikasi dengan efektifitas kepada siswa sehingga dapat memberikan dukungan semangat untuk belajar. Rasa kasih sayang serta perhatian yang diberikan oleh guru merupakan bentuk motivasi bagi siswa. Dengan adanya komunikasi baik dari guru yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran dan tentunya dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran maupun mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik dapat membantu untuk mengetahui kompetensi dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa serta mengetahui keberhasilan strategi pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Motivasi belajar siswa yang rendah terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung dimana peserta didik menunjukkan ekspresi yang tidak bersemangat ketika memulai pembelajaran PKn. Emosional peserta didik sangat terlihat jelas berbeda ketika pembelajaran sebelumnya yang terlihat sangat aktif dan bersemangat untuk belajar. Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar pada siswa kelas IV yaitu, tingkat keaktifan dan rasa ingin tahu peserta didik yang rendah, kemampuan peserta didik dalam memahami materi belum optimal, tehnik mengajar yang membosankan dan kurang beragam, tidak ada penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dan tidak fokus dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Menurut Rusdi (2023) mengatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting ketika proses pembelajaran berlangsung karena media pembelajara merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran serta manfaat media pembelajaran akan sangat maksimal jika menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan beragam.

Hasil analisis yang telah dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 39 Mataram tampaknya memiliki tingkat motivasi belajar yang kurang baik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Maka, perlu dilakukan upaya dan tindak lanjut untuk meningkatkan motivasi belajar para siswa dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendorong timbulnya motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran inovatif dari barang bekas berupa media "Mystery of Puzzle". Media pembelajaran ini dapat menggunakan metode pembelajaran yang interaktif melalui permainan edukasi sehingga dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai, siswa juga dapat belajar secara mandiri, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan memecahkan masalah secara bersama. Tujuan utama dari adanya penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media pembelajaran "Mystery of Puzzle" dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 39 Mataram di bidang studi PKn.

Metode

Dalam kajian ini, menerapkan model penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan merupakan studi yang dilakukan melalui aktivitas di kelas oleh peneliti. Penelitian tindakan dapat dibagi menjadi empat kategori, yaitu: (1) penelitian tindakan partisipasi (*participatory action research*), (2) penelitian tindakan kritis (*critical action reseach*), (3) penelitian tindakan sekolah (*institutional action research*), dan (4) penelitian tindakan kelas (*clasroom action reearch*) (Susilowati 2018). Terdapat empat tahapan pelaksanaan pada penelitian ini, yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Acting*), pengamatan (*Observasing*), dan refleksi (*Reflecting*) (Anjaleka 2021).

Penelitian tindakan kelas ini berfokus pada kelas IV di SDN 39 Mataram dengan subjek 25 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam setiap siklus menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) melalui pendekatan saintifik dan menggunakan media pembelajaran *Mystery of Puzzle*. Media pembelajaran *Mystery of Puzzle* ini diimplementasi pada setiap siklus penelitian dengan tindakan yang berbeda dari kedua siklus yang dilakukan. Penelitian ini dirancang menjadi dua siklus pembelajaran agar peneliti mengetahui perubahan yang sebelum dan sesudah dilakukan tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran *Mystery of Puzzle*.

Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi;(1) Melakukan observasi; (2) Menyusun modul ajar (3) Mendesain media

pembelajaran *Mystery of Puzzle* (4) Membuat media pembelajaran *Mystery of Puzzle* berbahan kardus; (5) Menyiapka instrumen observasi tentang motivasi belajar siswa; dan (6) Menyusun soal tes materi tentang contoh sikap dan perilaku yang menjaga dan yang merusak keutuhan NKRI. Tahapan pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan tahapan kegiatan yang telah dirancang dengan menerapkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dari modul ajar. Penerapan media pembelajaran pada siklus 1 siswa menggunakan media *Mystery of Puzzle* yang dilakukan di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran dilakukan tanpa adanya permainan tantangan dalam menyusun media *Mystery of Puzzle* bersama kelompok. Sedangkan pada siklus 2 dilakukan di luar kelas dengan menggunakan media *Mystery of Puzzle* yang diberikan beberapa tantangan untuk menemukan bagian-bagian *Puzzle* yang telah disembunyikan untuk didiskusikan bersama anggota kelompok.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan tehnik penelitian observasi dan angket untuk mengumpulkan data selama penelitian berlangsung. Lembar observasi digunakan pada saat mengamati siswa dalam kegiatan pembelajaran sedangkan angket digunakan untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar siswa kelas IV sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media pembelajaran *Puzzle*.

Hasil dan pembahasan

Hasil penelitian

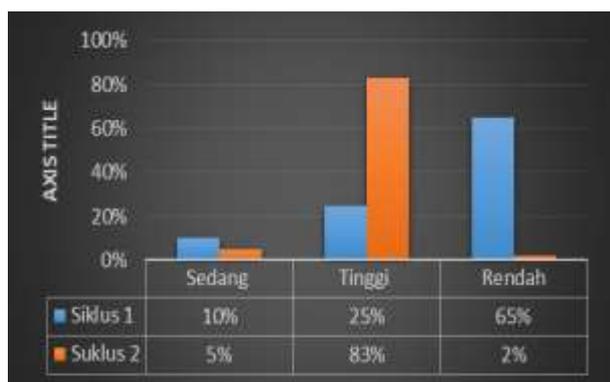
Hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar melalui media *mystery of puzzle* pada mata pelajaran PKn di SDN 39 Mataram telah menunjukan hasil yang signifikan. Selama penelitian, siswa diarahkan untuk memiliki sikap kolaborasi, komunikasi dan memecahkan masalah secara berkelompok. Hasil yang diperoleh selama observasi siklus 1 dan siklus 2 berlangsung terdapat tiga aspek penilaian yang dinilai; yaitu (1) Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *mystery of puzzle* menunjukan tingkat partisipasi dari 60% menjadi 85% setelah penerapan pembelajaran PKn dengan menggunakan media *mystery of puzzle*.

Tabel 1.1 Hasil Pengamatan aktivitas belajar siswa

No	Aspek yang diamati	Siklus	Siklus	Peningkatan
		1	2	
		%	%	
1	Motivasi belajar siswa terhadap materi yang di ajarkan	73%	84%	11
2	Siswa serius memperhatikan penjelasan guru	78%	81%	3
3	Siswa aktif bertanya	75%	84%	9

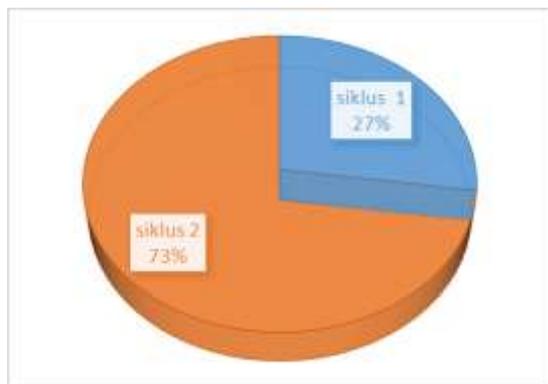
4	Siswa aktif menjawab pertanyaan guru	71%	80%	9
5	Siswa mampu berkerja sama	78%	82%	4
6	Siswa semangat saat diskusi	73%	80%	7
7	Siswa mampu melakukan prsentasi	70%	82%	12
Rata-rata siswa yang memiliki motivasi belajar		74%	82%	8

(2) Meningkatkan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn menunjukkan bahwa 84% dengan kategori tinggi pada siklus 2, siswa merasa lebih bersemangat untuk belajar ketika materi pelajaran dilakukan dengan menggunakan media *mystery of puzzle* dan dilakukan dengan permainan kekompakan kelompok sehingga siswa merasa pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan sedangkan sebelum penggunaan media *mystery of puzzle* pada siklus 1 motivasi belajar siswa menunjukan 73% dengan katagori rendah.



Gambar 1.1 Rata-Rata Nilai Motivasi Belajar Siswa.

(3) Meningkatkan hasil belajar, setelah menggunakan media *mystery of puzzle* dapat memperbaiki hasil belajar siswa dengan peresentase 27% rendah pada siklus 1 dan siklus 2 73%.



Gambar 1.2 Perbandingan Hasil Belajar Siswa siklus 1 dan siklus 2.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukan bahwa penggunaan media *mystery of puzzle* dapat merangsang aspek kognitif, aspek emosional, dan aspek sosial dari siswa. Dengan menggunakan media *mystery of puzzle* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Saat siswa berusaha untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah dari *mystery* (teka-teki) yang diberika oleh peneliti. Media *mystery of puzzle* tidak hanya menemukan *mystery* tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan. Ketika siswa berhasil menyelesaikan misteri dari *puzzle* yang telah disembunyikan, mereka merasakan kepuasan dan pencapaian menyelesaikan misteri yang telah diberikan sehingga meningkatkan rasa percaya diri siswa. Media *mystery of puzzle* dapat dilakukan secara berkelompok sehingga dapat mendorong dan menjalin hubungan kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan masalah dengan begitu siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial dan menciptakan komunikasi positif dalam kelas.

Media *mystery of puzzle* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan baik secara individu maupun berkelompok. Misteri dapat diartikan sebagai sesuatu yang belum diketahui dengan pasti dan menarik keingintahuan orang-orang atau berupa teka-teki yang perlu dipecahkan. Sedangkan *Puzzle* berasal dari bahasa inggris yang artinya bongkar pasang (Agustia dkk, 2021). Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan dengan cara membongkar pasang bagian-bagian yang telah didesain (Sunarti & Dalle, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang berupa *puzzle* tidaklah begitu sulit dalam pembuatannya dan mudah diimplementasikan pada siswa. Penerapan media pembelajaran *puzzle* dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, manfaat penggunaan media pembelajaran *puzzle* bagi siswa diantaranya dapat melatih konsentrasi siswa, ketelitian dan kesabaran siswa, serta memperkuat daya ingat pada siswa Penerapan media *mystery of puzzle* ini dapat dilakukan dengan permainan dan melewati beberapa tantangan soal yang diberikan oleh peneliti. Dengan demikian penerapan media pembelajaran *mystery of puzzle* melalui permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Harapan untuk kedepannya terhadap media pembelajaran ini tentunya dapat diterapkan juga pada muatan pembelajaran yang lain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Kesimpulan

Setelah dilakukan tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mendapatkan hasil yang signifikan dari penggunaan media "Mystery Of Puzzle" dalam pembelajaran PKn di SDN 39 Mataram dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, media *mystery of puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan sikap kolaborasi, komunikasi, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Dari hasil penelitian tersebut dapat menjadikan alasan bahwa pentingnya pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi agar dapat mengembalikan motivasi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, terutama kepada Rektor Universitas Mataram, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Dasar, terimakasih kepada Bapak Dr. Abdul Kadir Jaelani, M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan, Ibu Rabiatus Oktaviani, S.Pd selaku guru pamong dan terimakasih saya ucapkan pula kepada Ibu Nur'Asiah, S.Pd selaku kepala sekolah dari SDN 39 Mataram yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan selama proses penelitian serta memberikan kesempatan untuk menerapkan tindak lanjut pada kelas IV. Berkat dukungan dan bimbingan dari segala pihak, penelitian ini dapat diselesaikan dan mendapatkan hasil yang baik.

Daftar Pustaka

- Afriansyah, E. A. (2022). Peran RME terhadap Miskonsepsi Siswa MTs pada Materi Bangun Datar Segi Empat. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 359-368
- Agustia, S. L. dkk. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal*. Kediri: CV Srikandi Kreatif Nusantara.
- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(3), 5287-5294.
- Anjaleka, K. (2021). Penggunaan puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran PAI. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 114-119.
- Handayani, Nurmaita Putri, dan Thania Intan Syahrini. 2019. "Peran Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Matematika." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5(1).
- Mølstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National curricula in Norway and Finland: The role of learning outcomes. *European Educational Research Journal*, 15 (3), 329-344.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar*. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 7. No. 4.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rusdi, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Mystery Box pada Materi Paragraf Argumentasi untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Sunarti, & Dalle, A. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar. *Eralingua : Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. Vol. 1. No. 1.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal ilmiah edunomika*, 2(01).