TOFEDU: The Future of Education Journal
Volume 5 Number 2 (2026) Page: 4480-4488
E-ISSN 2961-7553 P-ISSN 2963-8135
https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index

The Effect of Puzzle-Based Learning Media on Students' Learning Motivation in Indonesian Language among Fourth-Grade Students at SD Negeri 138 Pekanbaru

Resty Dwira[1], Febrina Dafit[2]
restydwira@student.uir.ac.id febrinadafit@edu.uir.ac.id
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru

ABSTRACT
This study aims to determine the effect of using puzzle media on students' learning motivation in the Indonesian language subject in fourth grade at SD Negeri 138 Pekanbaru. The study used a quantitative approach with a pre-experimental method through a One Group Pretest–Posttest design. The study sample consisted of 37 fourth grade C students selected using a purposive sampling technique. The research instrument was a learning motivation questionnaire that had undergone validity and reliability tests. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, and the paired sample t-test using the SPPS 25 program. The results showed that the average student learning motivation increased from 47.46% in the pretest to 67.08% in the posttest after the puzzle media was implemented. The results of the normality test showed that the data were normally distributed with a pretest significance of 0.549 and a posttest significance of 0.251. The paired sample t-test results obtained a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 < 0.05, thus rejecting H_0 and accepting H_a. This suggests that puzzle media has a positive effect on student learning motivation in Indonesian. Thus, puzzle media significantly increases student motivation in Indonesian. This finding can be used as an alternative learning medium that can create a more active, engaging, and enjoyable learning environment, thereby increasing the learning motivation of elementary school students.

Keywords: Puzzle Media; Learning Motivation; Indonesian; Elementary School

PENDAHULUAN
Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan proses pendidikan dipengaruhi oleh berbagai komponen pembelajaran, salah satunya adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar berperan penting dalam mendorong siswa untuk aktif, antusias, serta memiliki keinginan yang kuat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih tekun, percaya diri, dan mampu menyelesaikan tugas belajar dengan baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, serta kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut perlu menjadi perhatian guru karena dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

Pada jenjang sekolah dasar, Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berpikir, membaca, menulis, serta memahami informasi. Namun, pada kenyataannya masih ditemukan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh rendahnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, kurangnya keberanian untuk bertanya maupun mengemukakan pendapat, serta rendahnya partisipasi siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media puzzle. Media puzzle merupakan media pembelajaran visual yang disusun dalam bentuk potongan-potongan gambar, kata, atau informasi yang harus dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh. Penggunaan media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, konsentrasi, dan pemecahan masalah. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian Satriadin dkk. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis puzzle berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV C SD Negeri 138 Pekanbaru, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan perlunya media interaktif secara lebih terstruktur dan optimal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa indonesia. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media puzzle.

Media puzzle merupakan media pembelajaran visual yang disusun dalam bentuk potongan-potongan gambar atau informasi yang harus dirangkai menjadi satu kesatuan sehingga mendorong siswa untuk berpikir aktif, bekerja sama, serta memecahkan masalah. Selain membantu memahami materi pelajaran, media puzzle juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Mutiara dan Dafit (2025) mengatakan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, temuan tersebut menunjukkan bahwa media puzzle memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan motivasi, minat, maupun hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar maupun minat baca siswa. Penelitian mengenai pengaruh media *puzzle* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest* pada siswa kelas IV sekolah dasar, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan media puzzle terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 138 Pekanbaru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 138 Pekanbaru. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media puzzle sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Hasil

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental (*Pre-Experimental Design*) melalui desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap motivasi belajar siswa dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum pembelajaran menggunakan media puzzle, siswa diberikan angket motivasi belajar (*pretest*), kemudian setelah proses pembelajaran selesai siswa kembali diberikan angket motivasi belajar (*posttest*) untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 138 Pekanbaru yang beralamat di Jalan Handayani, Sidomulyo Timur, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 113 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas IV C yang terdiri atas 37 siswa. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah serta media puzzle belum pernah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis desain ini biasa diserupakan dengan tabel dibawah ini:

Tabel 1 Desain Penelitian

Pre-test	**Perlakuan**	***Post-test***
O1	X	O2

Keterangan:
O1 : Pretest, (sebelum diberikan perlakuan)
X : Perlakuan (Penggunaan media puzzle pada pembelajaran Bahasa Indonesia) O2 : Posttest, (Pengukuran motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan)

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IVB SD Negeri 141 Pekanbaru, yang terdiri dari tiga kelas dengan total 94 siswa. Sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu kelas IVB yang berjumlah 24 siswa. Pemilihan sampel didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kelas ini memiliki tingkat kreativitas siswa rendah dibandingkan kelas lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model Project Based Learning (X), sedangkan variabel terikat adalah kreativitas belajar siswa (Y).

Data penelitian ini diperoleh melalui dua teknik, yaitu observasi dan angket. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga peneliti dapat mengetahui keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Sedangkan angket atau kuesioner dipakai untuk mengukur motivasi siswa dengan menggunakan skala Likert, yang memudahkan peneliti dalam menilai sejauh mana motivasi ataupun semangat siswa dalam belajar. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Motivasi

Indikator	**Jumlah Butir**	**Nomor**
Minat belajar	2	1–2
Ketekunan belajar	4	3–6
Harapan dan cita-cita	3	7–9
Penghargaan diri	2	10–11
Lingkungan belajar	3	12–14
Kegiatan belajar menarik	6	15–20

Sumber : Uno (2016:23)

Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Menurut Yusri et al (2020) uji validitas bertujuan untuk membedakan antara item angket yang valid dan tidak valid. Validitas konstruk, menurut Sanaky et al (2021).Validitas konstruk merujuk pada sejauh mana hasil yang diperoleh dari pengukuran menggunakan.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

instrumen yang bersangkutan mencerminkan konstruksi teoritis yang menjadi dasar pembuatan instrumen pengukuran tersebut. Sedangkan Uji reliabilitas digunakan untuk melihat konsistensi jawaban responden, di mana keputusan reliabilitas didasarkan pada nilai Cronbach's Alpha. Reliabilitas dapat didefinisikan sebagai seberapa konsisten jawaban responden.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap yaitu uji statistik deskriptif, uji persyaratan analisis, uji hipotesis. Uji statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil pre-test dan post-test, dengan menghitung nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, varian, rentang, nilai minimum, dan maksimum. Uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dengan uji Shapiro-Wilk melalui program SPSS, dengan ketentuan jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Menurut Sugiyono (2020) menyatakan bahwa uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan Paired Sample t-test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan media puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan uraian yang lebih rinci dan menyeluruh mengenai data yang telah dipaparkan. Proses penelitian diawali dengan merancang instrumen penelitian. Pada tahap pengujian instrumen, peneliti menggunakan analisis statistik, seperti uji validitas dan reliabilitas. Dalam uji validitas, terdapat dua jenis pengujian yang dilakukan, yaitu validitas ahli, validasi modul dan validitas media. Validitas ahli dilakukan pada angket motivasi. Pada validitas angket motivasi dinilai oleh ahli dengan bidang kepakaran belajar dan pembelajaran , yakni dosen MN, pada validasi modul dinilai oleh ahli, yakni dosen MN dan pada validasi media dinilai oleh ahli, yakni dosen AS. Berikut merupakan hasil penilaian validitas ahli, validitas modul dan validitas media yang diberikan oleh para ahli:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Validator	Total	Nilai	Kategori
MN	69	86,25	Sangat Valid
MN	78	84,78	Valid
AS	70	87,5	Sangat Valid

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan validasi ahli oleh dosen MN terhadap angket memperoleh nilai 86,25% direntang kategori sangat valid dan layak untuk digunakan untuk uji coba tanpa revisi. Peneliti juga melaksanakan validitas konstruk yang merupakan uji coba instrument kepada siswa kelas IVA dengan jumlah siswa 38 orang, kelas ini dipilih karena memiliki kesamaan dengan kelas sampel yang penulis pilih bahwa motivasi siswa masih tergolong rendah dan perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkannya. Berikut hasil uji validitas konstruk pada siswa kelas IVA di SD Negeri 138 Pekanbaru.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

Tabel 4 Hasil Uji Validitas

No	Motivasi Belajar		
	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,3439	0,312	VALID
2	0,4310	0,312	VALID
3	0,3484	0,312	VALID
4	0,5206	0,312	VALID
5	0,5353	0,312	VALID
6	0,3734	0,312	VALID
7	0,5340	0,312	VALID
8	0,4162	0,312	VALID
9	0,4439	0,312	VALID
10	0,4719	0,312	VALID
11	0,3971	0,312	VALID
12	0,5181	0,312	VALID
13	0,5193	0,312	VALID
14	0,6615	0,312	VALID
15	0,4551	0,312	VALID
16	0,5712	0,312	VALID
17	0,5379	0,312	VALID
18	0,7017	0,312	VALID
19	0,4415	0,312	VALID
20	0,3489	0,312	VALID

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada angket motivasi belajar memiliki nilai koefisien korelasi (rhitung) yang lebih besar daripada nilai rtabel (0,312). Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh item mampu mengukur aspek motivasi belajar yang hendak diteliti. Oleh karena itu, seluruh 20 butir pernyataan dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data penelitian.

Tahapan selanjutnya, yaitu uji reabilitas yang dilakukan terhadap item instrumen yang telah dinyatakan valid. Berikut ini hasil reabilitas dalam penelitian ini:

Tabel 5 Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,826	20

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas menggunakan program SPSS versi 25, diperoleh nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,826 dengan jumlah item sebanyak 20 butir pernyataan. Karena nilai Cronbach’s Alpha lebih besar dari 0,60 (0,826 > 0,60), maka instrumen angket dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. peneliti

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

selanjutnya melakukan uji normalitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 25 yaitu dengan uji Shampiro-Wilk. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas

Test Of Normality		
Shapiro-Wilk		
Statistic	**df**	**Sig.**
,975	37	,549
,963	37	,251

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest sebesar 0,549, sedangkan pada data posttest sebesar 0,251. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, yaitu 0,549 > 0,05 dan 0,251 > 0,05. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest motivasi belajar siswa berdistribusi normal.

Tahapan selanjutnya, yaitu pengujian hipotesis untuk menilai apakah hipotesis yang telah dirumuskan dapat diterima atau justru ditolak. Pada penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t (*paired sample t-test)*, yang berfungsi untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok data yang memiliki keterkaitan. Hasil dari pengujian hipotesis tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Nilai Sig.(2-tailed)	Keterangan
Angket Motivasi Belajar (*Pre-test)* dan (*Post-test*)	0,000	H_0 ditolak dan H_a diterima

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan program SPSS versi 25, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 138 Pekanbaru.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* untuk menigkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV SD Negeri 138 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata skor motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebesar 47,46 dan meningkat menjadi 67,08 setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 19,62 poin setelah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05). Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berpengaruh signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 138 Pekanbaru.

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno (2016), yaitu adanya minat dan kemauan belajar, semangat dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. a) Minat dan Kemauan Belajar: Media *puzzle* mampu meningkatkan minat dan kemauan belajar siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Kegiatan menyusun potongan-potongan *puzzle* membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang lebih banyak menggunakan metode ceramah. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung. b) Semangat dan Kebutuhan Belajar : Media *puzzle* juga mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dan berusaha menyusun *puzzle* dengan baik dan benar. Tantangan yang diberikan melalui permainan edukatif membuat siswa terdorong untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran hingga selesai. c) Harapan dan Cita-cita Masa Depan: Media *puzzle* membantu siswa untuk memiliki keyakinan bahwa mereka mampu memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas dan memahami materi melalui media *puzzle* menumbuhkan rasa percaya diri serta dorongan untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik pada pembelajaran berikutnya, d) Penghargaan dalam Belajar: pada saat pembelajaran menggunakan media *puzzle*, guru memberikan apresiasi kepada siswa atau kelompok yang aktif dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Pemberian penghargaan tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, e) kegiatan Belajar yang Menarik: media *puzzle* menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan potongan *puzzle* sesuai materi pembelajaran, f) Lingkungan Belajar yang Kondusif: media *puzzle* yang dilakukan secara berkelompok mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan interaktif. Siswa saling bekerja sama, berdiskusi, dan membantu teman dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Interaksi tersebut menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Satriadin dkk. (2025) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *game puzzle* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Mutiara dan Dafit (2025) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian Anjaleka juga menyimpulkan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 138 Pekanbaru. Media *puzzle* mampu meningkatkan minat belajar, semangat belajar, penghargaan dalam belajar, menciptakan kegiatan belajar yang menarik, serta membangun lingkungan belajar yang lebih kondusif sehingga motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media puzzle untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV SD Negeri
138 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa. Dibuktikan dari hasil uji reliabilitas peroleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,826 dengan jumlah item sebanyak 20 butir pernyataan. Pada uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest sebesar 0,549, sedangkan pada data posttest sebesar 0,251. Pada uji hipotesis, yaitu uji uji

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian berikutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu, penelitian berikutnya dapat dikembangkan dengan menggunakan materi pembelajaran, jenjang kelas, variabel, atau desain penelitian yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Anggriani, D. (2025). Berbagai media pembelajaran di kelas pada pendidikan dasar. Journal of Education and Teaching, 5(2), 79-90**.** http://dx.doi.org/10.24014/jete.v5i1.15722

Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik: Jurnal pendidikan anak usia dini*, *3*(1), 35-44.3(1), 35–44. https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839

Fadilah, A., Nurzakiyah,K. R., Kanya, N. A.,Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Mahasiswa* , *1* (2), 01–17. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Faristin, VA, Ismanto, HS, & Venty, V. (2023). Faktor-Fator yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Psikoedukasi* , *1* (01), 125-153. https://doi.org/10.26877/qj5yyx18

Farhan, M., & Taofik, D. A. S. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Puzzle* Sugam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25321

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61-68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Harindarputri, T., Rahmawati, E., & Wibowo, S. (2025). Pengaruh Media *Puzzle* Homonim Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *9*(3). https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/75034

Iqbal, A., & Zulfianita, E. (2024, February). Peran pembelajaran Bahasa Indonesia dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. In *International Conference on Humanity Education and Society (ICHES)* (Vol. 3, No. 1). https://proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/view/150

Juniantoro, S., dkk. (2021). Literasi digital dalam tantangan pendidikan abad 21. Dalam Prosiding Seminar Nasional PGMI 2021. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.

Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2), 18-32. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954

Maharuli, F. M. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar, *7*(2), 265–271. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966

Maryati, E., Sholeh, M., Saputra, M. R., Viqri, D., Simarmata, D. E., Yunizha, T. D., & Syafitr,
A. (2024). Analisis strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2), 165-170. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.408

Maulidah, AN, & Aslam, AA (2021). Penggunaan Media *Puzzle* secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu* , *26* (2), 281–286.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488

Marsabila, N., Lonika, T., & Baluari, A. (2022). Motivasi Belajar Siswa Jenis Dan Cara Meningkatkanya. JBES: Journal of Biology Education and Science, 2(2), 135-140. https://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/jbes

Mubin, M., Juniar, S., & Islam, U. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, (2003), 554–559. https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429

Mutiara, L. A., & Dafit, F. (2025). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Minat Baca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal K,ependidikan*, *14*(4 Nopember), 6719-6730.9(1), 1–10

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 173-
179. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303

Maryati, M., dkk. (2024). Peran motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 110–118.

Rambe, A. H. (2023). Analisis Pemanfaatan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema IV Berbagai Pekerjaan di Kelas IV SD. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, *12*(01), 117-130.

Sanaky, Musrifah Mardiani; Saleh, L. M. T. H. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. Jurnal Simetrik, 11(1), 432–439. https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615

Satriadin, S., Saputra, E. E., & Ahmad, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 22 Kendari. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, *1*(6), 14-24. https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.279

Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jkarta: Rajawali Pers

Sari, E. M., & Mustika, D. (2025). Pengembangan Media *Puzzle* IPA Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Kelas IV UPT SDN 023 Pandau Jaya: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, *4*(1), 5188-
5195.
https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2336

Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, *2*(3), 43-56. https://ejurnal.stitaziziyah.ac.id/index.php/ejam/article/download/50/45

Uno, Hamzah B. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikann.
Jakarta: Bumi Aksara

Yuspiani, Y., & Subhan, A. (2025). Student Development Aspects Based on Learner Characteristics in Primary Learning Contexts. MISOOL: Jurnal PendidikanDasar, 7(2), 105-116. https://doi.org/10.47945/misool.v7i2.2356

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135