

# HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI RA MIFTAHUL ULUM WONOREJO PASURUAN

**Choiriyah, Yuli Ani Setyo Dewi**

STITNU Al-Hikmah Mojokerto

Email :Choiriyah545@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di RA Miftahul Ulum Wonorejo. Media merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang mempunyai fungsi yang sangat penting di sekolah. Media disebut juga alat peraga atau *audio visual aid*. Alat peraga ini dalam penggunaannya ada yang langsung ada dan yang tidak langsung. Bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosional, sosial, nilai dan sikap hidup. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak. Bermain yang melatih penglihatan dan motorik anak seperti bermain *Puzzle*. Dalam bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya. Motivasi adalah pendorong seseorang untuk dapat melakukan sesuatu yang dikehendaki. Dalam motivasi dikenal motivasi instrinsik dan ekstrinsik.

Penelitian ini dilakukan pada kelompok B yang terdiri dari 20 siswa, 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan di RA Miftahul Ulum. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan menggunakan *One-Group Pre-Test-Post-Test Designs*. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle terbukti dapat memotivasi belajar pada siswa B di RA Miftahul Ulum Wonorejo Tahun Ajaran 2017-2018.

**Kata Kunci :** Media, Puzzle, Motivasi Belajar

## PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat bertambah maju, begitu pula lingkungan sekolah harus bertambah lebih maju. Untuk itu intinya adalah proses belajar mengajar, yang didalamnya tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode, media yang sesuai dan melaksanakan evaluasi atau istilah lainnya disebut komponen-komponen belajar mengajar. Komponen-komponen ini merupakan suatu system yang slalu terkait, terpadu dan berfungsi untuk mencapai tujuan (berorientasi pada tujuan).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh sebab itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, hasil dari belajar adalah perubahan sikap pada diri orang tersebut. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam



pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru di tuntut agar mampu menggunakan alat alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

menunjukkann bahwa salah satu penghambat guru dalam pembelajaran adalah kurangnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2014) media merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang mempunyai fungsi yang sangat penting disekolah. Untuk kemajuan ilmu pengetahuan, media tidak boleh ditinggalkan. Bahkan media telah dipergunakan dalam pendidikan dikeluarga sebelum masuk sekolah (masuk pendidikan formal). Media disebut juga alat peraga atau *audio visual aid*. Alat peraga ini dalam penggunaannya ada yang langsung ada dan yang tidak langsung. Dalam proses pembuatannya ada yang dibuat oleh murid, guru, dan buatan pabrik, serta media ada yang membutuhkan biaya dan ada yang tidak membutuhkannya biaya. Sedangkan berdasarkan modelnya media ada yang nyata dan yang tidak nyata. Media dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Media Audio-Visual Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio-visual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal.

Bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosional, sosial, nilai dan sikap hidup.

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak. Bermain yang melatih penglihatan dan motorik anak seperti bermain *Puzzle*. Dalam bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya. Anak akan terlatih untuk memecahkan masalah. Sebagaimana dinyatakan oleh Beaty (2013: 240) *puzzle* menawarkan latihan mengagumkan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-dengan-keutuhan.

Bagi anak usia dini, bermain perlu dilakukan agar dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif serta dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.



Anak akan lebih senang bila diberikan permainan. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang membutuhkan kesabaran dan teliti dalam menyusun. *Puzzle* merupakan permainan menyusun potongan-potongan gambar. Menurut Zaman (2014: 57) *Puzzle* untuk anak usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping *puzzle* yang sederhana dan jumlahnya tidak terlalu banyak. Berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun jumlah kepingannya lebih banyak.

Jadi pengertian *puzzle* diatas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah media bermain yang cara barmainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

Bermain *puzzle* merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh Dinas Pendidikan (2012: 43). Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata. Bermain juga menjadi prinsip pembelajaran karena bermain memiliki cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.

Bermain *puzzle* mengajarkan anak untuk bersabar dan melatih keterampilan anak dalam menyusun *puzzle* untuk kembali menjadi *puzzle* yang utuh. Adapun manfaat bermain *puzzle* menurut Beaty (2013: 240) dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, konsep kognitif, melatih kesabaran anak dalam menyusun *puzzle* dan hubungan antar bagian *puzzle* sehingga menjadi bentuk *puzzle* yang utuh.

Motivasi berasal dari kata “motiv” yang berarti daya penggerak yang akan menjadi aktif jika disertai dengan kebutuhan yang akan dipenuhi. Jadi, motivasi adalah serangkaian suatu usaha untuk menyediakan kondisi - kondisi tertentu sehingga individu mau melakukan tindakan dalam mencapai tujuan (Setiawati, et al, 2008). Menurut sardiman (2007), Motivasi adalah perubahan energy seseorang yang ditandai munculnya “Feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Sedangkan menurut Djamarah (2008), Motivasi adalah Suatu perubahan energy didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang bersifat dinamis dan merupakan suatu proses yang dapat menampilkan perilaku untuk mencapai tujuan dalam memuaskan kebutuhan-kebutuhan dirinya, sehingga mendapatkan tujuan yang dikehendaki dan dapat selaras dengan waktu yang ada.

Dalam motivasi dikenal motivasi instrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar,



karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang atau pengaruh dari luar.

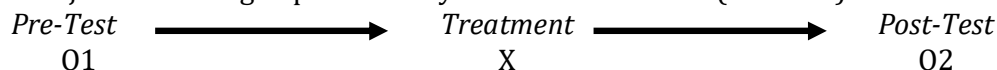
Tujuan penelitian sebagai berikut: untuk mengetahui hubungan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di RA Miftahul Ulum Wonorejo tahun ajaran 2017-2018”

## METODE PENELITIAN

### a. Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul “hubungan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di RA Miftahul Ulum Wonorejo” menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti mengukur hubungan variabel bebas yaitu Hubungan media pembelajaran puzzle (X) terhadap variabel terikat yaitu Meningkatkan motivasi belajar (Y).

Penelitian ini juga menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan menggunakan *One-Group Pre-Test-Post-Test Designs*. Metode ini digunakan juga karena penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar hubungan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di RA Miftahul ulum Wonorejo. Berikut bagan penelitiannya menurut Arikunto (2006:85):



Dari bagan diatas dapat diketahui prosedur penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberikan O<sub>1</sub> yaitu *pre-test* untuk mengukur motivasi belajar anak sebelum diberikan *treatment* berupa media pembelajaran puzzle.
2. Memberikan X yakni perlakuan (*treatment*) media pembelajaran puzzle kepada anak atau subyek untuk jangka waktu tertentu.
3. Memberikan O<sub>2</sub> yaitu *pos- test* untuk mengukur motivasi belajar anak setelah pemberian *treatment* yakni media pembelajaran puzzle.
4. Membandingkan O<sub>1</sub> dengan O<sub>2</sub> untuk mengetahui adanya perubahan yang terjadi setelah diberikan *treatment* berupa media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

### b. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Miftahul Ulum Jl. Perintis Desa Jatigunting Kecamatan Wonorejo Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini dilakukan pada anak yang aktif di kelompok B (usia 5-6 tahun) semester genap tahun ajaran 2017/2018. Pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilakukan selama + 3 bulan pada bulan Januari - Maret 2018.

### c. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Observasi



Observasi sebagai alat pengumpul data harus sistematis artinya observasi serta pencatatannya dilakukan menurut prosedur dan aturan-aturan tertentu sehingga dapat diulangi kembali oleh peneliti lain (Nasution, 2008: 107). Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (sugiyono, 2014:145).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan kegiatan mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap subjek/objek penelitian. Terkait dengan penelitian ini, maka teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap subjek/objek datanya seperti proses, kondisi, kejadian, dan perilaku anak dalam penerapan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Observasi dalam penelitian ini meliputi observasi tempat sasaran penelitian yaitu sarana pendukung pengembangan Motivasi Belajar anak di RA, dan hal-hal yang dilakukan oleh guru dalam Meningkatkan Motivasi belajar anak.

Selanjutnya pencatatan data hasil pengamatan dapat dilakukan secara tepat dan sistematis. Oleh sebab itu, prosedur pencatatan yang umum dipakai adalah menggunakan format isian yang mendeskripsikan secara rinci apa yang diobservasi. Observer dalam mengadakan penelitian menggunakan *checklist* pada alternatif jawaban yang telah disediakan pada kolom dengan menggunakan skala *likert* (Arikunto, 2010: 156).

## 2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa data siswa yang diteliti, data guru tempat penelitian, data lembaga Raudlatul atfal sebagai tempat penelitian. Teknik ini dipakai juga sebagai pendukung untuk menyusun data di lampiran, sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam menjunjung tinggi asas kejujuran dalam penelitian.

### d. Teknik Analisis data

#### 1. Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data, suatu instrumen perlu diuji coba terlebih dahulu agar data yang terkumpul nantinya sesuai dengan yang diharapkan dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Menurut Arikunto (2006: 169), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahan suatu instrumen. Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 173) bahwa instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen yang akan digunakan untuk mengukur pada saat penelitian harus menunjukkan tingkat kesahan dan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, lembar observasidisusun dengan menggunakan *content validity* yang disusun berdasarkan rancangan/ program yang telah ada yaitu Kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 2013 dengan uji validitas item. Setiap item pertanyaan atau indikator divaliditaskan dengan cara dikonsultasikan dengan ahli yakni kepada Ibu Yuli Ani Setyo Dewi, M.Pd. yang



merupakan dosen pembimbing, kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Selain melakukan validitas terhadap item-item pernyataan atau indikator, peneliti perlu juga melakukan validasi media yang digunakan. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media realia atau obyek nyata. Setelah melakukan validasi, obyek-obyek nyata yang dapat digunakan dalam penelitian ini berupa beberapa macam media puzzle (puzzle huruf, puzzle angka, puzzle gambar, dll).

Sedangkan reliabilitas menurut Arikunto (2006: 178), menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas dengan *internal consistency* yang dilakukan dengan mencobakan instrumen sekali saja dengan mencari reliabilitas pengamatan (observasi).

## 2. Analisis Wilcoxon

Dalam Penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2014:147).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data Uji peringkat bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Rank Test*) untuk membandingkan dua sampel saling berhubungan apabila datanya berbentuk ordinal (berjenjang). Teknik ini merupakan penyempurnaan dari uji tanda. Kalau dalam uji tanda besarnya nilai angka antara positif dan negatif tidak diperhitungkan, tetapi dalam teknik ini diperhitungkan (Sugiyono, 2010: 134).

Menurut Sugiyono (2010:134) rumus yang digunakan untuk uji Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Rank Test*) adalah:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Dimana:

$T$  = Jumlah data negatif

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

Dengan demikian rumus diatas dapat berubah menjadi:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Untuk memudahkan perhitungan, maka seluruh perhitungan akan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16.0 for windows sehingga tidak diperlukan



perbandingan antara hasil penelitian dengan tabel statistik karena dari output komputer dapat diketahui besarnya nilai Z di akhir semua teknik statistik yang diuji, yaitu yang mana keterampilan mencerna ide, pikiran, gagasan dan pesan dunia ini, sedangkan untuk keterampilan berbicara di kategorikan keterampilan produktif yaitu keterampilan memberikan ide, pikiran, gagasan dan pesan dunia ini.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan disajikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan beserta pembahasannya mengenai “Hubungan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di RA Miftahul Ulum Wonorejo, yang secara garis besar akan diuraikan tentang deskripsi data, pengujian sebelum dan sesudah perlakuan (treatment) pada pembelajaran puzzle.

Lokasi pelaksanaan penelitian adalah RA Miftahul Ulum Wonorejo. Subyek penelitiannya adalah anak kelompok B RA Miftahul Ulum Wonorejo yang berjumlah 20 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Perangkat pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguann (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

Penelitian ini menggunakan 1 (satu) variabel bebas yaitu perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosional yang memiliki 20 butir pernyataan instrumen penelitian. Sampel penelitian ini menggunakan kelas sebelum dan sesudah diberlakukan treatment. Uji statistik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas menggunakan rumus *korelasi product momen*, Uji reliabilitas menggunakan alpha cronbach, Uji normalitas wilcoxon signed rank test dan uji hipotesis menggunakan *Analisis wilcoxon*.

Setelah melalui proses penelitian dengan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran puzzle, maka terdapat hasil analisis data observasi kegiatan pembelajaran. Indikator aspek perkembangan yang diamati adalah motivasi belajar siswa dipaparkan pada bab III.

### b. Pembahasan

Data Skor yang diperoleh dideskripsikan dengan mentabulasikan menurut masing-masing variabel, dengan bantuan program komputer *SPSS* diperoleh Skor tertinggi (max), Skor Terendah (min), Mean (Me), Varian (s), Modus (Mo), dan Median (Md).

#### 1. Sebelum Perlakuan (pre-test) Penerapan Pembelajaran Puzzle



Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
P1	20	2	3	2,90	,308	,095
P2	20	1	4	2,40	,883	,779
P3	20	1	4	2,35	,813	,661
P4	20	1	3	1,90	,788	,621
P5	20	1	3	1,85	,671	,450
P6	20	1	4	2,00	,858	,737
P7	20	1	3	2,10	,641	,411
P8	20	1	3	2,00	,725	,526
P9	20	1	3	2,15	,745	,555
P10	20	1	4	1,95	,826	,682
P11	20	1	3	1,50	,607	,368
P12	20	1	4	2,45	,945	,892
P13	20	1	4	1,95	,826	,682
P14	20	1	4	2,40	,754	,568
P15	20	1	32	3,85	6,675	44,555
P16	20	1	4	2,25	,851	,724
P17	20	1	4	2,20	,834	,695
P18	20	1	3	2,15	,671	,450
P19	20	1	3	1,95	,686	,471
P20	20	1	3	2,25	,639	,408
Valid N (listwise)	20					

Tabel 1

**Statistics**

SKOR

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		1,80
Median		2,00
Mode		2
Std. Deviation		,616
Variance		,379

Tabel 2



**SKOR**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 60,00	1	4,3	4,3	4,3
63,00	7	30,4	30,4	34,8
64,00	2	8,7	8,7	43,5
65,00	2	8,7	8,7	52,2
66,00	3	13,0	13,0	65,2
67,00	2	8,7	8,7	73,9
68,00	1	4,3	4,3	78,3
69,00	3	13,0	13,0	91,3
73,00	1	4,3	4,3	95,7
78,00	1	4,3	4,3	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Tabel 3

2. Sesudah Perlakuan (post-test) Penerapan Pemebelajaran Puzzle

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P1	20	2,00	4,00	3,2000	,69585
P2	20	2,00	4,00	3,1000	,71818
P3	20	2,00	23,00	4,0000	4,53060
P4	20	2,00	4,00	3,1500	,74516
P5	20	2,00	4,00	3,1500	,74516
P6	20	2,00	4,00	3,5000	,60698
P7	20	2,00	4,00	3,3000	,73270
P8	20	2,00	4,00	3,2000	,76777
P9	20	2,00	4,00	3,1000	,64072
P10	20	2,00	4,00	3,4000	,68056
P11	20	2,00	4,00	3,2000	,76777
P12	20	2,00	4,00	2,9000	,78807
P13	20	2,00	4,00	3,2000	,76777
P14	20	2,00	4,00	3,4000	,68056
P15	20	2,00	4,00	3,0500	,68633
P16	20	2,00	23,00	4,1000	4,50614
P17	20	2,00	4,00	2,9500	,75915
P18	20	2,00	4,00	3,1000	,71818
P19	20	2,00	4,00	3,4500	,60481
P20	20	3,00	4,00	3,5000	,51299
Valid N (listwise)	20				

Tabel 4



SKOR Post-test

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 60,00	1	5,0	5,0	5,0
63,00	6	30,0	30,0	35,0
64,00	2	10,0	10,0	45,0
65,00	2	10,0	10,0	55,0
66,00	2	10,0	10,0	65,0
67,00	2	10,0	10,0	75,0
68,00	1	5,0	5,0	80,0
69,00	2	10,0	10,0	90,0
73,00	1	5,0	5,0	95,0
78,00	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Tabel 5

#### Uji Validitas

Uji validitas menggunakan pengujian validitas konstruk, dengan cara mengkonsultasikan instrumen dengan dosen ahli (*judgment experts*). Setelah pengujian konstruk dari dosen ahli selesai, maka diteruskan uji coba instrumen. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruk dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antar skor item instrumen, analisis faktor menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yaitu

#### Rumus Korelasi Product Moment :

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

#### Keterangan

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

$\sum x^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$  = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$  = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Sumber : Arikunto (2006: 169)

Program yang digunakan adalah program SPSS. Teknik pengujian menggunakan korelasi *Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson). Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah



penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap à Valid.

#### Uji Reliabelitas

Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Rumus Alpha Cronbach sebagai berikut

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas yang dicari

$n$  = Jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum \sigma_t^2$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma^2$  = varians total

Sumber : Arikunto (2006: 169)

#### Uji Wilcoxon Signed Rank

Dalam uji ini peneliti ingin mengetahui hubungan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa untuk kebutuhan data, peneliti melakukan penilain sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) dilakukan treatment yaitu penerapan pembelajaran puzzle.



## Output Ranks

### Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
SKORPosttest - SKORPretest			
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Positive Ranks	20 <sup>b</sup>	14,00	256,00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	20		

a. SKORPosttest < SKORPretest

b. SKORPosttest > SKORPretest

c. SKORPosttest = SKORPretest

### Test Statistics<sup>a</sup>

	SKORPosttes t- SKORPretest
Z	-,755 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

## Output pertama Ranks

1. Negative Ranks atau selisih (negative) antara hubungan media pembelajaran puzzle untuk pre-test dan post-test adalah 0, baik nilai N, Mean Rank dan Sum of Ranks adalah 0 menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) dari nilai pre-test ke nilai post-test
2. Positive Ranks atau selisih(positif) antara pre-test dan post-test, menunjukkan angka 20 positif (N) yang artinya ke 20 Siswa mengalami peningkatan skor (nilai) dari nilai pre-test ke nilai post-test, Mean Rank atau rata-rata peningkatan sebesar 14.00, sedangkan Sum of Ranks atau jumlah rangking positif sebesar 256,00
3. Ties adalah nilai kesamaan pre-test dan post-test, disini menunjukkan nilai 0, yang artinya tidak ada nilai yang sama antara pre-test dan post-test

## Uji Hipotesis Wilcoxon

Dalam Uji Hipotesis menggunakan SPSS didapatkan output "Test Statistics", dasar pengambilan keputusan yang digunakan dalam uji Wilcoxon adalah Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari < 0.05 maka Ha diterima. Sebaliknya jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari >0,005 maka Ha ditolak. Berdasarkan output Test Statistics diatas nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0, Karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0.005 maka Ha diterima, yang artinya ada perbedaan nilai atau skor meningkatkan



motivasi belajar siswa untuk pre-test dan post-test, sehingga dapat disimpulkan ada hubungan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan Angka pada Negative Ranks atau selisih (negative), N, Mean Rank dan Sum of Ranks adalah 0, yang artinya antara media pembelajaran puzzle untuk pre-test dan post-test menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) dari nilai pre-test ke nilai post-test. Positive Ranks atau selisih (positif) antara pre-test dan post-test, menunjukkan angka 20 positif (N) yang artinya ke 20 siswa mengalami peningkatan skor (nilai) dari nilai pre-test ke nilai post-test, Mean Rank atau rata-rata peningkatan sebesar 14.00, sedangkan Sum of Ranks atau jumlah ranking positif sebesar 256,00, Menunjukkan peningkatan skor meningkatkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran puzzle. Ties adalah nilai kesamaan pre-test dan post-test, disini menunjukkan nilai 0, yang artinya tidak ada nilai yang sama antara pre-test dan post-test ini menunjukkan ada perbedaan nilai dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebelum media pembelajaran puzzle dan sesudah media pembelajaran puzzle nilai atau skor yang diambil dari sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran puzzle menunjukkan peningkatan dari semua siswa nilai peningkatan motivasi belajar siswa dari ke 20 siswa yang telah dilakukan media pembelajaran puzzle rata-rata skor atau nilai meningkat 14.00 Test Statistics di atas nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0, Karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0.005 maka ada hubungan yang signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran puzzle. Dilihat dari hasil analisis angka-angka statistik yang dihasilkan melalui Uji Wilcoxon hasilnya adalah bahwa media pembelajaran puzzle berhubungan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di RA Miftahul Ulum Wonorejo.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di RA Miftahul Ulum Wonorejo. Hal ini berdasarkan hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0, Karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0.005.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asmawati, Luluk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.



- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centres and Circle Time (BCCT) dalam Pendidikan Anak Usia Dini"*. Jakarta: Depdiknas
- Dinas Pendidikan. 2012. *Pedoman Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran TK Holistik Integratif*. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, Jawa Tengah.
- Dewi, Y. A. S. (2014). Analisis Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Sekolah Dasar Negeri Pisang Candi 1 Malang. *Modeling*, 1(2), 94-109.
- Fauziddin, Mohammad. 2014. *Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nasution. 2008. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman, A.m. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumarsono, Sonny. 2004. *Metode Riset Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sunarti, Euis Dan Rulli Purwanti. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Alex Media Komputindo, Jakarta.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta. In Azna Books.
- Yulianti, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Askara, Jakarta.
- Zaman, Badru. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Zaman, Badru. 2014. *Media Dan Sumber Belajar PAUD*. Universitas Terbuka, Tangerang Selatan.