

Peningkatkan Motivasi Belajar *Vocabulary* Bahasa Inggris Siswa/Siswi SDN 020 Ridan Permai Melalui Media *Jigsaw Puzzle*

Dzulhijjah Yetti¹, Merlia Rahmayani²

¹Program Studi Administrasi Bisnis Internasional, Politeknik Kampar

²Program Studi Administrasi Bisnis Internasional, Politeknik Kampar

e-mail: dzulhijjahyetti14@gmail.com merliarahmayani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dipicu oleh kurangnya semangat dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris, yang disebabkan oleh persepsi bahwa bahasa Inggris sulit dan kurangnya sumber belajar. Siswa cenderung hanya mengandalkan penyalinan, pencatatan, dan menghafal kosakata. Namun, bahasa Inggris adalah mata pelajaran penting yang akan terus berguna di masa depan. Berdasarkan latar belakang ini, penulis ingin meneliti cara meningkatkan semangat belajar bahasa Inggris dengan memperkenalkan media *jigsaw puzzle*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan semangat belajar kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan, yaitu dengan menggunakan *jigsaw puzzle*. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, masing-masing dengan 3 pertemuan. Hipotesisnya adalah bahwa melalui penggunaan *jigsaw puzzle*, motivasi belajar kosakata bahasa Inggris di kelas 3 SD Negeri 020 Ridan Permai akan meningkat. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar kosakata bahasa Inggris yang signifikan. Persentase motivasi meningkat dari 44,64% pada pra-siklus menjadi 71,68% pada siklus I, dan kemudian menjadi 85,24% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan *jigsaw puzzle* berhasil meningkatkan motivasi belajar kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 3 di SD Negeri 020 Ridan Permai.

Kata kunci: *Motivasi Belajar, Kosakata Bahasa Inggris, Jigsaw Puzzle*

Abstract

This research was triggered by a lack of enthusiasm in learning English vocabulary, caused by the perception that English is difficult and a lack of learning resources. Students tend to rely solely on copying, note-taking, and memorizing vocabulary. However, English is an important subject that will continue to be useful in the future. Based on this background, the author wants to research how to increase enthusiasm for learning English by introducing jigsaw puzzle. The aim of this research is to increase enthusiasm for learning English vocabulary in a fun way, by using jigsaw puzzle. This research method is classroom action research which consists of 2 cycles, each with 3 meetings. The hypothesis is that through jigsaw puzzle, motivation to learn English vocabulary in class 3 of SDN 020 Ridan Permai will increase. The results showed a significant increase in motivation to learn English vocabulary. The percentage of motivation increased from 44.64% in the pre-cycle to 71.68% in cycle I, and then to 85.24% in cycle II. It can be concluded that the implementation of jigsaw puzzle succeeded in increasing motivation to learn English vocabulary in grade 3 students at SDN 020 Ridan Permai.

Keywords : *Learning motivation, English vocabulary, Jigsaw Puzzle*

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa serta merupakan faktor kunci dalam kesuksesan belajar di semua mata pelajaran (Falentina et al., 2022). Pelajaran bahasa diharapkan dapat membantu siswa memahami identitas dan budaya mereka sendiri serta budaya orang lain, serta membantu mereka mengungkapkan gagasan dan perasaan mereka dan berpartisipasi dalam masyarakat. (Ika Meilinda Ummul Ma'rufa, 2022)

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang diakui secara global dan menjadi keterampilan hidup yang vital yang harus dikuasai (Rumaisyah et al., 2023). Penguasaan bahasa Inggris menjadi hal yang krusial bagi masyarakat Indonesia, terutama bagi siswa, agar mereka mampu berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif. Penguasaan kosakata bahasa Inggris dianggap sebagai fondasi utama dalam pembentukan kalimat atau ungkapan dalam bahasa. (Nilawati, 2009)

Meskipun begitu, bahasa Inggris masih belum sepenuhnya diterima oleh masyarakat, dan seringkali dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan oleh siswa karena kompleksitas materinya. (Nurima Yuliasari, 2020) Pengamatan awal di Sekolah Dasar Negeri 020 Ridan Permai menunjukkan kurangnya minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris. Hal ini juga tercermin dari nilai siswa yang belum mencapai standar yang ditetapkan, menunjukkan kurangnya motivasi belajar kosakata bahasa Inggris.

Untuk mengatasi masalah tersebut, pembelajaran bahasa Inggris perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III yang masih senang bermain. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, seperti permainan *puzzle*. *Jigsaw puzzle* merupakan media yang sudah dikenal oleh berbagai usia dan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Studi oleh (Gesti, 2016) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar, pendapat yang sejalan dengan temuan (Said & Budimanjaya, 2017).

Dengan menggunakan *jigsaw puzzle* sebagai media pembelajaran, pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain melatih otak siswa, *puzzle* juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan tantangan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar bahasa Inggris. (Nuraini, 2019)

METODE

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun 2024, berlokasi di SDN 020 Ridan Permai yang terletak di Jl. Cempaka Putih, Ridan Permai, Kec. Bangkinang Kota, Kab. Kampar Prov. Riau. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 12 siswa dan 13 siswi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kemmis dan McTaggart yang dikutip oleh (Wijaya & Suhartono, n.d.), penelitian tindakan kelas merupakan proses refleksi bersama yang dilakukan oleh peserta di lingkungan sosial tertentu untuk meningkatkan pemikiran dan keadilan dalam praktik-praktik yang ada di lingkungan tersebut (Megawati et al., 2020). Model penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti pendekatan yang dijelaskan oleh Kemmis & Taggart. Penelitian ini terdiri dari 1 pertemuan pra-siklus, 2 siklus dengan 3 pertemuan pada setiap siklus, dan melalui 4 tahap, yakni perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*Reflecting*).

1) Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil observasi pada pra penelitian, peneliti menyusun perencanaan untuk melaksanakan penelitian tindakan siklus I dan II

2) Tindakan (*Acting*)

Setelah menyiapkan peralatan dan tempat, maka peneliti bersama kolaborator memulai pelaksanaan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya bersama kolaborator.

3) Pengamatan (*Observing*)

Selama pelaksanaan kegiatan belajar kosakata bahasa Inggris melalui media *Jigsaw Puzzle*, peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan belajar mengajar di kelas untuk melihat apakah tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan apa yang sudah direncanakan, dan melihat ketercapaian dari indikator-indikator yang ingin dicapai.

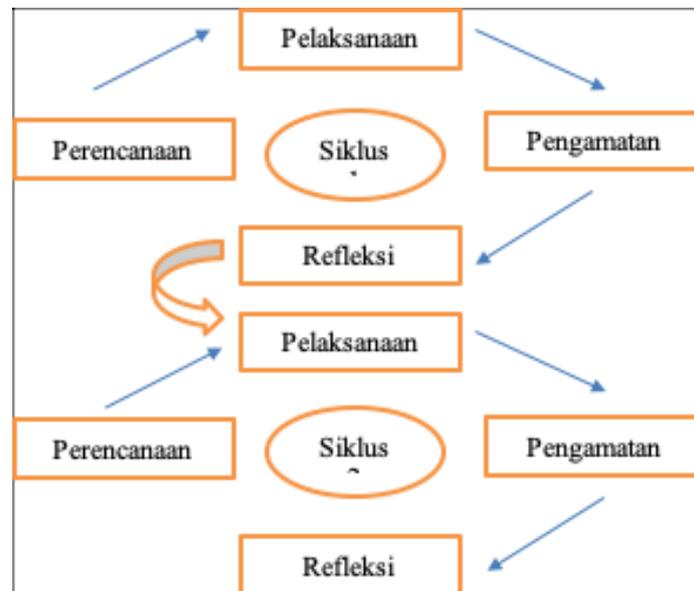
4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah upaya evaluasi yang dilakukan peneliti bersama kolaborator.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah panduan observasi yang mencakup indikator-indikator yang terkait dengan peningkatan motivasi belajar kosakata

bahasa Inggris, khususnya materi kosakata "*The things in the house*", pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Selain itu, peneliti dan kolaborator juga melakukan pengamatan selama proses pembelajaran dan mendokumentasikan kegiatan belajar.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini dimulai sejak pelaksanaan penelitian dan terus dikembangkan selama proses refleksi hingga penyusunan laporan. Data dikumpulkan selama setiap kegiatan observasi dalam pelaksanaan siklus penelitian, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk mengamati kecenderungan motivasi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Model Kemmis & Taggart
Sumber : (Wijaya & Suhartono, n.d.)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menjalani serangkaian kegiatan mulai dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II, data-data diperoleh dari hasil observasi dan refleksi pada siklus I dan II mengenai motivasi belajar kosakata bahasa Inggris dalam materi "*the things in the house*". Hasil dari observasi awal, siklus I, dan siklus II kemudian dianalisis sebagai bagian dari pengujian hipotesis tindakan, dengan membandingkan motivasi belajar kosakata bahasa Inggris sebelum penerapan tindakan dengan setelah penerapan tindakan pada akhir siklus I dan siklus II.

Analisis Data Pra Siklus

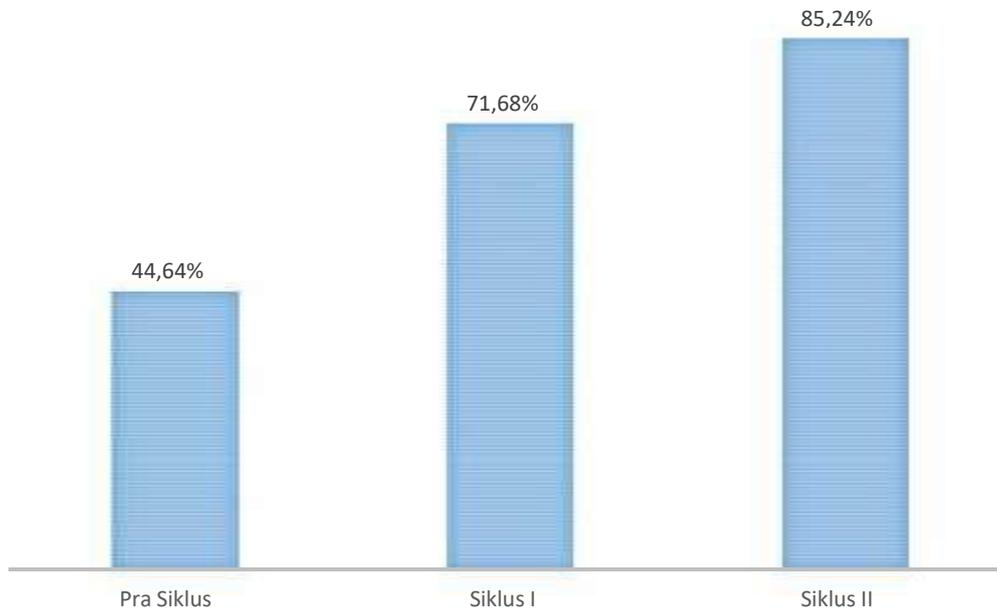
Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pra-siklus, terungkap bahwa motivasi belajar siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris masih rendah, terindikasi dari kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Data pra-siklus menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar kosakata bahasa Inggris siswa pada materi "*the things in the house*" secara keseluruhan adalah 44,64%.

Analisis Data Siklus I

Dari data observasi pada siklus I, terungkap bahwa motivasi belajar kosakata bahasa Inggris dalam materi "*the things in the house*" secara keseluruhan mencapai 71,68%. Terjadi peningkatan rata-rata persentase sebesar 27% dari data pra-siklus ke siklus I.

Analisis Data Siklus II

Motivasi belajar kosakata bahasa Inggris pada materi “the things in the house” mengalami peningkatan yang baik, bahkan melebihi target yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti merasa cukup dengan tindakan yang telah diberikan. Adapun peningkatan motivasi belajar kosakata bahasa Inggris materi “the things in the house” pada siswa kelas III sebelum dan sesudah diberikan tindakan dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-rata Persentase Kenaikan Data Pra Siklus Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar grafik di atas, dapat dideskripsikan bahwa motivasi belajar kosakata bahasa Inggris siswa pada materi “the things in the house” melalui media jigsaw puzzle sangat baik. Besarnya rata-rata skor motivasi belajar kosakata bahasa Inggris pada pra siklus sebesar 44,64%, pada siklus I 71,68% dan pada siklus II semakin meningkat yaitu 85,24%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar kosakata bahasa Inggris pada materi “the things in the house” mengalami peningkatan yang signifikan.

Interpretasi Data

Setelah melalui tahap-tahap dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II, data hasil observasi menunjukkan peningkatan. Mulai dari 44,64% pada pra-siklus, kemudian naik menjadi 71,68% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 85,24% pada siklus II. Kenaikan persentase dari pra-siklus ke siklus I mencapai 27%, sedangkan dari siklus I ke siklus II mencapai 13,56%. Dengan demikian, penelitian ini dianggap berhasil dan signifikan karena telah mencapai target peningkatan motivasi belajar kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan media *jigsaw puzzle* seperti yang telah ditetapkan oleh peneliti dan kolaborator.

Selama pelaksanaan penelitian, mulai dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, hingga refleksi, peneliti menemukan beberapa temuan yang relevan dengan masalah yang diteliti:

- Penggunaan media jigsaw puzzle mengubah pendekatan siswa dalam belajar kosakata Bahasa Inggris dari sekadar menghafal menjadi lebih interaktif.
- Media jigsaw puzzle membuat siswa lebih tertarik dan ingin tahu dalam pembelajaran, serta selalu bersemangat untuk mencoba memasang kepingan-kepingan puzzle.
- Reward berupa cap bergambar hi-five meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa, yang terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam kelas dan ketertarikan untuk menjawab pertanyaan.

- d. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain dengan media *jigsaw puzzle*, menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.
- e. Siswa menikmati kegiatan "guess word" atau tebak kata yang diadakan oleh peneliti sebagai bagian dari pembelajaran.
- f. Beberapa siswa mencapai prestasi tertinggi dengan persentase 100% pada siklus II, sementara beberapa siswa lainnya memperoleh skor terendah.
- g. Terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa dari pra-siklus ke siklus II.
- h. Motivasi belajar terlihat dari hasil tes formatif yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dari satu siklus ke siklus berikutnya.
- i. Siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi dengan kemampuan menulis, memilih gambar, dan membaca kosakata bahasa Inggris tanpa bantuan.
- j. Hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar terlihat dari peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan peningkatan motivasi belajar siswa setiap siklusnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan oleh peneliti dan kolaborator di kelas 3, serta analisis data dari setiap siklus (pra-siklus, siklus I, dan siklus II), dapat disimpulkan sebagai berikut: Penggunaan media *jigsaw puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kelas 3 SD Negeri 020 Ridan Permai terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil observasi selama penelitian menunjukkan peningkatan dari 44,64% pada pra-siklus, menjadi 71,68% pada siklus I, dan mencapai 85,24% pada siklus II. Peningkatan motivasi belajar juga terlihat dari peningkatan nilai siswa pada tes formatif yang diberikan oleh peneliti dan kolaborator. Rata-rata persentase kenaikan dari siklus I ke siklus II adalah 13,56%, menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar kosakata bahasa Inggris bagi siswa kelas 3. Selama pembelajaran bahasa Inggris, siswa telah termotivasi dan mampu menulis kosakata bahasa Inggris beserta terjemahannya tanpa mengandalkan buku. Media *jigsaw puzzle* terbukti efektif digunakan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar kosakata bahasa Inggris siswa, sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Pendekatan untuk meningkatkan motivasi belajar kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas 3 melalui penggunaan media *jigsaw puzzle* melibatkan siswa dalam aktivitas berkelompok untuk mencari jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Selanjutnya, siswa bekerja sama dalam mencari gambar di balik kepingan *jigsaw puzzle* dan mengaitkannya dengan tulisan kosakata yang terdapat di alas atau papan *jigsaw puzzle*. pembelajaran, serta berlomba-lomba untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Falentina, R., Astuti, D. S., & Sari, D. S. (2022). the Effectiveness of Infographic in Teaching Reading Comprehension. *Journal of English Language Teaching and Education (JELTE)*, 3(1), 51–61. <https://doi.org/10.31571/jelte.v3i1.116>
- Gesti, L. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Puzzle di Kelas III SD Negeri Kepek. *Basic Education*, 5(28), 336–342. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/4770>
- Ika Meilinda Ummul Ma'rufa, A. S. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Untuk Siswa / Siswi SD Dengan Media flashcard Di SDN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 1352–1356. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/575>
- Megawati, M., Harimurti, E. R., & Mukaddamah, I. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Dengan Platform Learnsocial. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.6943>
- Nilawati, S. C. (2009). *The Effectiveness of Teaching Vocabulary by Using Puppet at Elementary School Students (The Case study of the Fourth Graders of SDN Leteh II Rembang in the Academic Year of 2007 / 2008)*. 89.
- Nuraini. (2019). Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar

- Lampung Skripsi. *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 46.
- Nurima Yuliasari, S. S. R. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Un. 7.*
- Rumaisyah, A., Ishak, I., & Sultan, W. (2023). Enhancing Students' Vocabulary Knowledge Trough Reading Thematic Story At Smpn 6 Watampone. *International Journal of Research on English Teaching and Applied Linguistics*, 4(1), 44–54. <https://doi.org/10.30863/ijretal.v4i1.5010>
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2017). 95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences. In *Kencana*.
- Wijaya, B., & Suhartono, L. (n.d.). *Improving Vocabulary Mastery in Reading Comprehension Through Wall Picture*.