

# THE USE OF THE PICTURE AND PICTURE LEARNING MODEL BASED ON JIGSAW PUZZLES TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION IN HISTORY LEARNING IN GRADE X SMAN 1 PERANAP

Penggunaan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis Jigsaw Puzzle untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAN 1 Peranap

<sup>1a</sup>Zaer Yasa, <sup>2b</sup>Isjoni, <sup>3c</sup>Yanuar Al Fiqri

<sup>123</sup>Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru 28293, Indonesia

<sup>1</sup>[zaer.yasa4826@student.unri.ac.id](mailto:zaer.yasa4826@student.unri.ac.id)

<sup>2</sup>[isjoni@lecturer.unri.ac.id](mailto:isjoni@lecturer.unri.ac.id)

<sup>3</sup>[yanuar.al@lecturer.unri.ac.id](mailto:yanuar.al@lecturer.unri.ac.id)

(\*)Corresspodence Author

[zaer.yasa4826@student.unri.ac.id](mailto:zaer.yasa4826@student.unri.ac.id)

**How to Cite:** Zaer Yasa, Isjoni, Yanuar Al Fiqri. (2026). The Use Of The Picture And Picture Learning Model Based On Jigsaw Puzzles To Improve Learning Motivation In History Learning In Grade X SMAN 1 Peranap. doi: 10.36526/js.v3i2.5937

## Abstract

History learning at SMAN 1 Peranap is still dominated by lecture methods, resulting in low student learning motivation reflected in their minimal participation and attention. This condition encourages the need for the implementation of interactive and visual learning models. This study aims to examine the effectiveness of the Picture and Picture model based on Jigsaw Puzzle in increasing the learning motivation of class X students through the Classroom Action Research (CAR) approach of the Kemmis and Mc Taggart model. Data were collected through questionnaires and observations, then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results of the study showed an increase in learning motivation from an average of 62.9 in cycle I to 78.72 in cycle II, so it can be concluded that this model is effective in increasing student learning motivation in history learning.

Received : 28-07-2025  
Revised : 21-09-2025  
Accepted : 21-10-2025

## Keywords:

Picture and picture,  
Jigsaw Puzzle,  
Learning Motivation

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat vital sebagai landasan utama kemajuan bangsa, terutama bagi negara seperti Indonesia. Melalui pendidikan, siswa dapat memperoleh bekal pengetahuan, kemampuan, dan nilai-nilai moral yang dibutuhkan untuk menghadapi kehidupan masa depan. Hal ini juga membantu menyiapkan generasi muda agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan tangguh menghadapi perkembangan zaman. Di antara berbagai mata pelajaran, sejarah termasuk yang memiliki nilai penting dalam proses pendidikan.

Pendidikan sejarah memiliki fungsi yang lebih dari sekadar penyampaian pengetahuan; ia juga bertujuan untuk membentuk karakter siswa dan memperkuat rasa kebangsaan mereka. Penelitian oleh Dewanto et al., (2023:344) menekankan pentingnya pendidikan sejarah dalam menumbuhkan sikap karakter kebangsaan pada masa disrupsi saat ini. Karena itu, pembelajaran sejarah perlu dirancang agar mencakup nilai-nilai karakter, sehingga siswa tidak hanya mengetahui peristiwa masa lalu, tetapi juga bisa mengaitkannya dengan kehidupan nyata mereka.

Namun, dalam praktiknya saat ini, pelajaran sejarah sering dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan karena guru berperan sebagai sumber utama dalam penyampaian informasi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti guru, baik sebagai pelaksana maupun sebagai sumber informasi, masih mengajarkan pelajaran dengan cara konvensional, yaitu melalui teknik ceramah dan tanya jawab. Pendekatan ini membuat pembelajaran sejarah terasa monoton

dan cenderung membosankan (Birsyada et al., 2021:26). Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat diperlukan untuk mengatasi masalah ini.

Seperti yang terjadi di SMAN 1 Peranap, setelah melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah, terdapat permasalahan signifikan terkait rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton, dengan dominasi ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat. Kurangnya partisipasi siswa ini terlihat dari kurangnya pertanyaan yang diajukan, keterlibatan dalam diskusi kelas yang rendah, serta kualitas tugas yang tidak maksimal.

Selain itu, interaksi siswa dengan guru juga tergolong minim. Tingkat kehadiran siswa rendah; saat pembelajaran berlangsung, banyak siswa keluar masuk kelas dengan alasan ingin ke kamar mandi, baik secara bergantian maupun bersamaan dan dengan waktu yang cenderung lama. Respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran pun tampak kurang antusias. Akibatnya, banyak siswa menunjukkan kurangnya minat dan partisipasi aktif, yang berpotensi mengakibatkan pemahaman yang kurang mendalam terhadap materi sejarah dan berdampak pada hasil belajar yang tidak memuaskan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran sejarah. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Picture and Picture* dengan bantuan media *Jigsaw Puzzle*. Model ini melibatkan siswa secara aktif melalui visualisasi dan kolaborasi dalam kelompok serta menggunakan media gambar sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk berinteraksi dengan materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka (Pratiwi & Aslam, 2021:3699).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Sari, 2024:371). Penelitian oleh Fajariah et al. juga mengindikasikan bahwa penggunaan media gambar yang disusun dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran secara signifikan, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dan memperkuat motivasi siswa dalam belajar (Fajariah et al., 2024:374). Selanjutnya, Muchtar et al. (2020:146) menegaskan bahwa model *Picture and Picture* tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis teks naratif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, yang secara langsung berkaitan dengan peningkatan motivasi.

Perkembangan teknologi pembelajaran telah mengalami kemajuan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, metode pembelajaran yang inovatif seperti model *Picture and Picture* semakin mudah diimplementasikan. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara visual melalui gambar, yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran seperti *Jigsaw Puzzle* menjadi sangat relevan karena dapat menyajikan materi secara menarik dan interaktif (Asari et al., 2023:7-8).

Model *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle* diharapkan mampu menjadi solusi terhadap rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Media puzzle menghadirkan bentuk pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk berpikir logis saat menyusun potongan gambar, serta membangun kolaborasi dalam kelompok kecil. Kegiatan ini secara tidak langsung juga mengembangkan keterampilan sosial seperti empati dan tanggung jawab antar anggota kelompok. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya mengedepankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial siswa (Ricu Sidiq et al., 2021).

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas X SMAN 1 Peranap karena pada jenjang ini siswa masih dalam tahap transisi dari jenjang menengah pertama ke menengah atas, dan pembelajaran sejarah menjadi lebih kompleks. Motivasi belajar yang rendah pada siswa kelas X perlu segera diatasi dengan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan perkembangan mereka. Oleh karena itu, model *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle* diterapkan untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: *Bagaimana penerapan model pembelajaran Picture and Picture berbasis Jigsaw Puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Peranap?* Fokus penelitian ini mencakup aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa selama proses belajar, serta perubahan tingkat motivasi belajar yang diukur melalui angket dan observasi.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah melalui penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle*. PTK dipilih karena mampu mengakomodasi perbaikan pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan melalui siklus reflektif yang melibatkan guru sebagai peneliti aktif (Arikunto, 2014:15). Model yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada kerangka Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Subjek penelitian ini adalah 35 siswa kelas X.7 SMAN 1 Peranap, yang dipilih karena hasil observasi awal menunjukkan motivasi dan partisipasi belajar sejarah mereka masih rendah. Penelitian berlangsung selama satu bulan, meliputi dua siklus pembelajaran dengan dua pertemuan di tiap siklus. Siklus I diarahkan pada implementasi awal model dan pengenalan kendala yang muncul, sementara siklus II dikembangkan berdasarkan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya sebagai langkah perbaikan.

Data dikumpulkan melalui dua teknik utama, yaitu angket dan observasi. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Instrumen ini terdiri dari 30 item pernyataan yang mencerminkan indikator motivasi seperti minat, dorongan belajar, harapan, dan lingkungan belajar (Damanik, 2019:49). Sementara itu, observasi dilakukan untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, terutama dalam hal keterlibatan, interaksi kelompok, dan antusiasme terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Adapun instrumen yang dipakai meliputi angket guna menilai motivasi belajar siswa, serta lembar observasi yang digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap instrumen telah divalidasi isi berdasarkan kisi-kisi indikator yang sesuai. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif. Data dari angket dianalisis menggunakan rumus persentase untuk melihat perubahan skor motivasi siswa antar siklus. Sedangkan data observasi dianalisis untuk mengidentifikasi tingkat partisipasi siswa dan keterlaksanaan aktivitas guru dalam setiap tahap pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### A. Siklus 1

Pelaksanaan siklus I dilakukan berdasarkan perencanaan awal yang bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle* pada pembelajaran sejarah di kelas X.7 SMAN 1 Peranap. Tahapan pelaksanaan mengikuti empat tahap utama dalam model PTK Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

##### 1) Perencanaan Tindakan

Tahap ini dimulai dengan penyusunan Modul Ajar yang memuat penggunaan media gambar yang dipotong menjadi potongan *puzzle* dan akan disusun oleh siswa secara berkelompok. Tujuan utama dari perencanaan ini adalah menciptakan keterlibatan aktif siswa melalui media visual dan kerja kolaboratif. Guru juga menetapkan indikator motivasi belajar seperti perhatian, ketekunan, antusiasme, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

## 2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil, masing-masing terdiri dari 4–5 orang, dengan peran berbeda seperti penyusun puzzle, pencatat isi, pembaca informasi, dan pelapor hasil diskusi. Pada tahap awal, setiap kelompok diberikan potongan gambar sejarah yang harus disusun menjadi satu kesatuan utuh, kemudian dihubungkan dengan materi sejarah yang sedang dipelajari. Setelah puzzle tersusun, guru memberikan penjelasan tambahan dan mengaitkannya dengan konteks historis. Kegiatan ditutup dengan diskusi reflektif kelompok dan penguatan dari guru.

## 3) Pengamatan

### a. Analisis Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

**Tabel 1.** Analisis Observasi Aktivitas guru siklus 1

NO.	Aspek Penilaian	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Kegiatan Pembuka		
1.	Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran	2	3
2.	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan membaca doa	4	4
3.	Guru menanyakan kabar dan mengabsen siswa	3	3
4.	Guru melaksanakan kegiatan apresiasi dengan mengulas kembali pembelajaran sebelumnya	2	3
5.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari	3	3
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3
2.	Kegiatan Inti		
1.	Guru menjelaskan materi pembelajaran sejarah	3	3
2.	Guru melakukan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran picture and picture berbasis jigsaw puzzle	3	3
3.	Guru menggunakan media jigsaw puzzle untuk membantu memotivasi siswa belajar	3	4
4.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan puzzle	3	3
5.	Guru memberikan batas waktu kepada siswa	2	3
6.	Guru mengapresiasi kelompok tercepat yang menyelesaikan puzzle	2	3
7.	Guru menyimpulkan kembali pembelajaran	2	3
3.	Kegiatan Penutup		
1.	Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik bertanya	2	3
2.	Guru mengevaluasi materi pembelajaran	2	3
3.	Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan berikutnya dan menutup pembelajaran	2	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>45</b>	<b>50</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>2,8</b>	<b>3,1</b>
	<b>Persentase</b>	<b>70,3%</b>	<b>78,1%</b>
	<b>Keterangan</b>	<b>Tinggi</b>	

Dalam Tabel tersebut terlihat bahwa guru telah melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik. Persentase aktivitas mengajar guru juga menunjukkan peningkatan di setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, persentasenya mencapai 70,3%, kemudian meningkat menjadi 78,1% pada pertemuan kedua. Namun masih terdapat beberapa aspek penilaian yang masih mendapat poin 2 pada pertemuan pertama.

## b. Analisis Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

Tabel 2. Analisis Observasi Aktivitas Siswa siklus 1

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Siswa mempersiapkan diri untuk pembelajaran	2	2
2.	Siswa merespon apersepsi dari guru	2	3
3.	Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan guru	2	2
4.	Siswa memperhatikan dengan seksama saat guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	3	3
5.	Siswa menyimak materi yang disampaikan guru	2	2
6.	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung	2	3
7.	Siswa mendengarkan langkah-langkah model picture and picture	3	3
8.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	2	2
9.	Siswa duduk menurut kelompok masing-masing yang telah diberikan oleh guru	3	3
10.	Siswa menunjukkan respon positif ketika guru menggunakan media pembelajaran picture and picture berbasis puzzle	2	3
11.	Siswa terdorong ikut aktif dalam menyusun puzzle bersama dengan kelompoknya	3	3
12.	Siswa aktif bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung	2	2
13.	Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami	2	3
14.	Siswa Bersama guru melakukan evaluasi	3	3
15.	Siswa membuat simpulan dari materi yang telah dipelajari	2	2
16.	Siswa dan guru merefeksi pembelajaran yang telah dilaksanakan	2	2
17.	Siswa berdoa dan memberi salam penutup	3	4
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>45</b>
<b>Persentase</b>		<b>58,8%</b>	<b>66,2%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sedang</b>	

Dalam tabel tersebut dapat terlihat bahwa persentase aktifitas siswa menunjukkan kategori sedang, namun mengalami peningkatan disetiap pertemuannya, dimana pada pertemuan satu persentase aktivitas siswa sebanyak 58,8% kemudian meningkat menjadi 66,2% pada pertemuan kedua. Dilihat dari data tersebut, menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya optimal.

### c. Analisis Angket Motivasi Belajar Siklus 1

**Tabel 3. Analisis Angket Motivasi Siswasiklus 1**

No	Indikator Motivasi	Siklus I
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	63,70%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	62,30%
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	62,70%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	66,6%
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran	60,20%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	62%
<b>Rata-rata Indikator Motivasi Belajar</b>		<b>62,9%</b>

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa adalah 62,9%. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Selain itu, semua indikator skornya masih di bawah 75%. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan tindakan ke siklus II agar indikator keberhasilan dapat tercapai.

### 4) Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I yang mencakup dua kali pertemuan, yaitu pada saat pembelajaran materi proses masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia (pertemuan pertama) serta materi kerajaan-kerajaan Islam di Sumatra (pertemuan kedua), dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis jigsaw puzzle belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal hal ini juga dikarenakan guru belum sepenuhnya mampu mengendalikan siswa dan masih perlu dilakukan peningkatan dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat pada poin-poin dibawah.

- Keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari skor observasi siswa yang banyak berada pada kategori sedang (poin 2), terutama dalam aspek keaktifan menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, menyusun puzzle secara kolaboratif, serta mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa terlihat masih ragu-ragu, kurang percaya diri, dan belum sepenuhnya memahami alur model pembelajaran yang diterapkan
- Penggunaan media puzzle digital masih belum mampu menarik perhatian siswa secara merata. Meskipun secara teknis pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, antusiasme siswa terhadap aktivitas bermain puzzle belum konsisten. Beberapa siswa tampak kurang tertarik, dan kegiatan hanya didominasi oleh satu atau dua anggota kelompok. Hal ini berdampak pada rendahnya interaksi dalam kelompok dan kurang maksimalnya proses belajar kolaboratif.
- Saat kegiatan presentasi atau penyampaian hasil diskusi, sebagian besar siswa belum mampu mengemukakan pemahamannya dengan baik. Mereka cenderung membaca langsung dari lembar kerja, tanpa menambahkan analisis atau penjelasan berdasarkan pengamatan mereka sendiri. Interaksi antar kelompok pun masih minim, di mana tanggapan atau pertanyaan dari kelompok lain sangat terbatas.
- Guru kurang mampu untuk membatasi waktu penyusunan puzzle sehingga banyak memakan waktu sehingga kegiatan presentasi tergesa-gesa dan waktu untuk kegiatan penutup berkurang.

Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun model *Picture and Picture* berbasis puzzle telah diterapkan sesuai rencana, namun efektivitasnya masih perlu ditingkatkan, terutama dalam membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan menumbuhkan motivasi siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, pada siklus II akan dilakukan perbaikan dalam perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran agar lebih mampu memfasilitasi keterlibatan aktif dan meningkatkan



motivasi belajar siswa. Perbaikan yang harus dilakukan pada siklus II telah didiskusikan dengan guru mata pelajaran, antara lain:

- a. Menentukan tugas yang jelas untuk tiap anggota kelompok seperti ketua, penulis materi, pencari sumber materi dan dan yang mempresentasikan agar semua siswa terlibat aktif.
- b. Siswa diberi waktu untuk mengamati gambar dan berdiskusi terlebih dahulu sebelum guru menjelaskan. Guru juga akan lebih sering memberi pujian atau dukungan saat siswa berpendapat.
- c. Guru dan peneliti sepakat memberikan penghargaan sederhana seperti stiker, poin kelompok, atau pengumuman kelompok paling aktif.
- d. Menyusun jadwal giliran yang adil dan penggunaan timer untuk memastikan setiap kelompok memiliki waktu yang sama.
- e. Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil diskusi, guru merencanakan untuk memberikan contoh kalimat yang efektif. Selain itu, siswa akan didorong untuk tidak hanya sekadar membaca, tetapi juga untuk menafsirkan informasi yang mereka peroleh.. guru juga akan mendorong interaksi antar kelompok dengan cara memberikan poin atau penghargaan kecil kepada kelompok yang aktif mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk memperhatikan presentasi teman-teman mereka dan lebih terlibat dalam diskusi yang berlangsung.
- f. Guru akan menyisipkan motivasi pada awal dan akhir pertemuan serta mengaitkan materi sejarah dengan kehidupan siswa agar lebih relevan dan menarik.

## B. Siklus 2

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari refleksi pada siklus I, dengan tujuan mengoptimalkan keterlibatan siswa dan efektivitas penggunaan model *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle*. Perbaikan difokuskan pada peningkatan kualitas interaksi kelompok, efisiensi waktu, dan kejelasan instruksi pembelajaran.

### 1) Perencanaan Perbaikan

Perencanaan siklus II disusun berdasarkan identifikasi kelemahan pada siklus I. Penyesuaian dilakukan dengan memperbaiki kualitas gambar puzzle agar lebih jelas, menyederhanakan tugas kelompok, dan memberikan petunjuk kerja yang lebih terstruktur. Guru juga menambahkan sesi pemanasan berupa kuis singkat untuk membangun antusiasme siswa sejak awal. RPP direvisi untuk memberikan porsi waktu yang lebih proporsional antara kegiatan menyusun puzzle, diskusi, dan penguatan materi.

### 2) Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan. Guru memulai dengan membangkitkan semangat siswa melalui tanya jawab ringan dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setiap kelompok kemudian menerima satu set *jigsaw puzzle* gambar sejarah yang berbeda, yang dirancang untuk mencerminkan peristiwa sejarah tertentu. Setelah puzzle disusun, masing-masing kelompok mendiskusikan isi gambar dan mengaitkannya dengan konteks sejarah. Selanjutnya, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan guru memberikan klarifikasi serta penekanan konsep sejarah yang relevan.

- 3) Observasi  
a. Analisis Observasi Aktivitas Guru Siklus 2

Tabel 4. Hasil Analisis Aktivitas guru siklus 2

NO.	Aspek Penilaian	Pertemuan I	Pertemuan II
<b>Kegiatan Pembuka</b>			
1.	1. Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran	3	3
	2. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan membaca doa	4	4
	3. Guru menanyakan kabar dan mengabsen siswa	3	4
	4. Guru melaksanakan kegiatan apresiasi dengan mengulas kembali pembelajaran sebelumnya	3	4
	5. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari	4	4
	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4
<b>Kegiatan Inti</b>			
2.	1. Guru menjelaskan materi pembelajaran sejarah	3	3
	2. Guru melakukan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran picture and picture berbasis jigsaw puzzle	4	4
	3. Guru menggunakan media jigsaw puzzle untuk membantu memotivasi siswa belajar	4	4
	4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan puzzle	3	4
	5. Guru memberikan batas waktu kepada siswa	4	4
	6. Guru mengapresiasi kelompok tercepat yang menyelesaikan puzzle	3	3
	7. Guru menyimpulkan kembali pembelajaran	3	4
<b>Kegiatan Penutup</b>			
3.	1. Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik bertanya	3	3
	2. Guru mengevaluasi materi pembelajaran	3	3
	3. Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan berikutnya dan menutup pembelajaran	3	3
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>54</b>	<b>58</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>3,375</b>	<b>3,625</b>
	<b>Persentase</b>	<b>84,4%</b>	<b>90,6%</b>
	<b>Keterangan</b>	<b>Sangat Tinggi</b>	

Dalam tabel tersebut dapat terlihat bahwa persentase aktifitas guru menunjukkan peningkatan kategori dari kategori tinggi ke kategori sangat tinggi, mengalami peningkatan disetiap pertemuannya, dimana pada pertemuan satu siklus kedua persentase aktivitas guru sebanyak 84,4% kemudian meningkat menjadi 90,6% pada pertemuan kedua siklus kedua. Dari data yang ada, dapat terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran oleh guru berlangsung dengan baik. Seluruh aktivitas dalam proses belajar telah terlaksana secara maksimal, serta mendapat dukungan dari keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.



## b. Analisis Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2

Tabel 5. Hasil Analisis Aktivitas Siswa siklus 2

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Siswa mempersiapkan diri untuk pembelajaran	3	3
2.	Siswa merespon apersepsi dari guru	3	3
3.	Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan guru	3	3
4.	Siswa memperhatikan dengan seksama saat guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	3	3
5.	Siswa menyimak materi yang disampaikan guru	3	3
6.	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung	4	4
7.	Siswa mendengarkan langkah-langkah model picture and picture	3	4
8.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	3	3
9.	Siswa duduk menurut kelompok masing-masing yang telah diberikan oleh guru	4	4
10.	Siswa menunjukkan respon positif ketika guru menggunakan media pembelajaran picture and picture berbasis puzzle	4	4
11.	Siswa terdorong ikut aktif dalam menyusun puzzle bersama dengan kelompoknya	4	4
12.	Siswa aktif bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung	3	3
13.	Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami	3	3
14.	Siswa Bersama guru melakukan evaluasi	3	3
15.	Siswa membuat simpulan dari materi yang telah dipelajari	3	3
16.	Siswa dan guru merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan	3	3
17.	Siswa berdoa dan memberi salam penutup	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>	<b>60</b>
<b>Persentase</b>		<b>82,3%</b>	<b>88,2%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Tinggi-Sangat Tinggi</b>	

Dalam tabel tersebut dapat terlihat bahwa persentase aktifitas siswa menunjukkan peningkatan kategori dari kategori sedang ke kategori sangat tinggi, namun mengalami peningkatan disetiap pertemuannya, dimana pada pertemuan satu persentase aktivitas siswa sebanyak 82,3% kemudian meningkat menjadi 88,2% pada pertemuan kedua. Berdasarkan data ini, peneliti berusaha untuk merefleksikan hasil tersebut agar dapat melakukan perbaikan pada pertemuan di siklus berikutnya.

### c. Analisis Angket Motivasi Belajar Siklus 2

**Tabel 6.** Hasil Analisis Angket Motivasi Siswa siklus 2

No	Indikator Motivasi	Siklus II
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	71,22%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	70,80%
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	81,60%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	72,6%
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran	89,10%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	87%
<b>Rata-rata Indikator Motivasi Belajar</b>		<b>78,72%</b>

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai 78,72%. Angka ini menunjukkan bahwa pada siklus II, motivasi belajar siswa telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa indikator yang skornya belum mencapai batas tersebut. Secara keseluruhan, data pada akhir siklus II menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang telah memenuhi target keberhasilan.

### 4) Refleksi

Refleksi terhadap siklus II menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Model *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle* terbukti mampu mengatasi kebosanan siswa terhadap pembelajaran sejarah, sekaligus membangun suasana belajar yang kolaboratif dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Muchtar et al. (2020:146) dan Ricu Sidiq et al. (2021), yang menegaskan bahwa pendekatan berbasis visual dan kerja kelompok dapat memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa secara simultan.

Dengan tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan—yaitu keterlibatan aktif minimal 75% dan peningkatan skor motivasi pada mayoritas siswa—penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus ketiga. Secara keseluruhan, siklus II mengonfirmasi bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMAN 1 Peranap.

### Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Picture and Picture* yang dipadukan dengan *Jigsaw Puzzle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran sejarah. Peningkatan tersebut terlihat secara nyata pada kedua siklus, baik dari segi keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar maupun dari skor angket motivasi belajar yang dianalisis secara kuantitatif. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan visual dan kolaboratif melalui media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Pada siklus I, keterlibatan siswa menunjukkan tren positif meskipun masih ditemukan beberapa kelemahan seperti dominasi siswa tertentu dalam kelompok dan kurangnya kejelasan instruksi awal. Namun, penggunaan media gambar yang dirancang dalam bentuk puzzle berhasil menarik perhatian siswa dan memicu kerja sama antarpeserta didik. Ini sejalan dengan temuan Pratiwi & Aslam (2021:3699) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis visual mampu membangun minat dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar.

Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi. Kualitas interaksi dalam kelompok meningkat, peran siswa menjadi lebih merata, dan partisipasi aktif dalam diskusi lebih dominan. Hal ini menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle* mendorong kolaborasi dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh Muchtar et al. (2020:146) yang mengungkapkan bahwa

model ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar, serta Ricu Sidiq et al. (2021) yang menekankan peran penting media visual dalam memperkuat pemahaman konseptual.

Skor motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 62,9% pada siklus 1, dan meningkat menjadi 78% pada siklus II. Peningkatan ini menegaskan bahwa penggunaan media visual yang menarik, dikombinasikan dengan kerja kelompok yang menuntut peran aktif setiap individu, dapat meningkatkan dimensi-dimensi motivasi seperti rasa ingin berhasil, dorongan belajar, partisipasi, dan perhatian terhadap kegiatan belajar (Damanik, 2019:49). Kegiatan menyusun gambar puzzle, selain menyenangkan, juga menstimulasi proses berpikir dan keterlibatan kognitif siswa secara lebih dalam.

Selain dari sisi kognitif dan afektif, model ini juga memiliki dimensi sosial yang kuat. Dalam proses kerja kelompok, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga membangun empati, menghargai pendapat orang lain, dan belajar menyelesaikan konflik secara konstruktif. Hal ini memperkuat pendapat Mugianto et al. (2022:51), bahwa *jigsaw puzzle* sebagai media kooperatif mampu meningkatkan keterampilan sosial sekaligus daya ingat siswa terhadap materi.

Jadi temuan ini mendukung urgensi pengembangan model pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan sejarah, yang selama ini cenderung mengalami stagnasi dalam metode penyampaian. Dengan mengintegrasikan pendekatan visual dan strategi kooperatif, guru tidak hanya mentransfer materi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan berkesan bagi siswa. Model ini juga relevan dengan semangat pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterlibatan aktif, kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis.

Dengan demikian, model *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle* terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah, tetapi juga dalam memperkaya praktik pedagogis di kelas. Implikasi dari penelitian ini memberikan arah bagi guru untuk mengintegrasikan media visual dan strategi kelompok sebagai pendekatan pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, komunikatif, dan menyenangkan.

## PENUTUP

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan model *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah di kelas X SMAN 1 Peranap. Pendekatan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif melalui visualisasi materi sejarah dan kerja kelompok yang terstruktur. Peningkatan motivasi siswa tercermin dari kenaikan skor angket motivasi belajar dan meningkatnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II.

Model ini tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga menumbuhkan dorongan intrinsik untuk memahami materi secara lebih mendalam. Partisipasi aktif dalam menyusun puzzle dan mendiskusikan isi gambar sejarah mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama secara efektif. Dengan tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan, model pembelajaran ini terbukti efektif sebagai strategi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar dalam mata pelajaran sejarah.

Temuan ini memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis visual dan kolaboratif. Penelitian ini memperkuat argumen bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan secara signifikan melalui metode pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa. Model *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle* memperkaya khasanah teori pembelajaran sejarah yang sebelumnya lebih didominasi oleh pendekatan tekstual dan konvensional.

Selain itu, penelitian ini mengisi kesenjangan dalam literatur dengan menguji efektivitas model *Picture and Picture* secara spesifik dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat SMA, yang masih jarang dijadikan objek penelitian. Dengan demikian, penelitian ini membuka peluang eksplorasi lebih lanjut terhadap penerapan model pembelajaran serupa di mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan berbeda.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dapat mengadopsi model ini untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan bermakna, sekaligus mendorong keterampilan kolaboratif siswa dalam bekerja kelompok. Kegiatan menyusun puzzle dan diskusi berbasis gambar dapat menjadi media efektif untuk membangun koneksi antara visual, narasi, dan pemahaman konsep sejarah.

Bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan, temuan ini mendukung pentingnya penyediaan media pembelajaran yang kreatif dan mendukung pembelajaran berbasis pengalaman. Penerapan model *Picture and Picture* berbasis *Jigsaw Puzzle* juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi, interaktif, dan berbasis proyek. Dengan demikian, pendekatan ini berpotensi menjadi bagian dari inovasi pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, relevan, dan menyenangkan bagi siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asari, Dkk (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. Istana Regency.
- Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014) Hal 5.
- Birsyada, Dkk (2021). *Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum*. Bintang Semesta Media.
- Damanik, B. E. (2019). Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 46. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.7739>
- Dewanto, R., Dkk (2023). Menumbuhkan Sikap Karakter Kebangsaan Melalui Pendidikan Sejarah pada Era Disrupsi Abad-21. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 343. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1307>
- Fajariah, M., Dkk (2024). The Effect of Picture and Picture Learning Model on Learning Outcomes of IPAS Subjects of Fourth Grade Students in SDN 3 Rajabasa Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 9(3), 368. <https://doi.org/10.33394/jtp.v9i3.11903>
- Muchtar, A. A., Rahmat, A., & Herlina, H. (2020). Improving Students' Narrative Text Writing Ability Through The Picture and Picture Learning Model. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 139. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.5427>
- Mugianto, Dkk (2022). Pengembangan Media Puzzle Jigsaw Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1), 49–59. <https://doi.org/10.28926/pej.v2i1.255>
- Pratiwi, N., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3697–3703. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1081>
- Ricu Sidiq, Dkk (2021). *Model-model Pembelajaran Abad 21*. CV. AA. RIZKY.
- Sari, N. I., Aras, L., & Hermiyati, H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Siswa Kelas III Melalui Penerapan Model Picture and Picture. *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(3), 370. <https://doi.org/10.26858/jppsd.v3i3.57174>