

## Analisis Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dion Permana<sup>1</sup>, Alfurqan<sup>2</sup>

[dionpermana1728@gmail.com](mailto:dionpermana1728@gmail.com)<sup>1</sup>, [alfurqan@fis.unp.ac.id](mailto:alfurqan@fis.unp.ac.id)<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang<sup>1,2</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received, 01 Januari 2023

Revised, 12 Februari 2023

Accepted, 23 Februari 2023

#### Keywords:

Penggunaan, *Puzzle*,

Pendidikan Agama Islam

#### Conflict of Interest:

None

#### Funding:

None

**Corresponding Author:** *Dion Permana*, Department Islamic Education Faculty of Social Science Universitas Negeri Padang, Indonesia, Email: [dionpermana1728@gmail.com](mailto:dionpermana1728@gmail.com), Phone No: +62 858 3143 0615

### ABSTRACT

*Islamic Religious Education has an important role in education, one of which is at the elementary school level, but in fact the interest and motivation of students in primary school learning in PAI learning at SDN 04 Talago is still low, so variations are needed in the learning process. The solution presented is the use of learning media. The type of media used by one of the PAI teachers at SDN 04 Talago Lubuk Attitude is puzzle media. This study aims to determine the use of puzzle media in PAI learning. This study uses a qualitative method with a case study research type. The results of the study reveal that the use of puzzle media in PAI learning is able to foster interest and motivation in student learning so that it can improve learning outcomes according to what is expected.*



Copyright©2023, Author(s)

### 1. Pendahuluan

Anak usia sekolah dasar umumnya masih memiliki keinginan yang besar untuk bermain. Mereka akan kesulitan mengikuti pembelajaran yang terlalu serius di sekolah. Interaksi dengan teman sebaya memiliki peranan yang penting dalam perkembangan sosial anak pada fase ini, karena melalui teman sebaya anak bisa belajar dan mendapat informasi mengenai dunia anak di luar keluarga (Murni, 2017). Sehingga guru harus memperkaya metode dan media pembelajaran yang membutuhkan banyak interaksi untuk digunakan di kelas.

Menurut Syamsu (2013), anak pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan berhitung). Daya menunjukkan anak sudah berkembang kearah menunjukkan konkret dan rasional (dapat diterima akal). Oleh karena itu siswa

memerlukan benda konkret dan kondisi nyata untuk menarik perhatian siswa sehingga merangsang kemampuan intelektualnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, guru perlu menghadirkan solusi dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Jannah, 2009). Selain itu, media yang digunakan juga diharapkan dapat meningkatkan interaksi siswa dengan teman sebayanya.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah (Nurrita, 2018).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran membuat guru harus menjadikan media sebagai bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Untuk itu guru perlu menggunakan media pembelajaran agar siswa pada saat proses pembelajaran menjadi lebih tertarik, merasa senang, termotivasi untuk belajar, dan tumbuh rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang dipelajarinya. Dengan begitu siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran akan dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, motivasi dan semangat belajar siswa (Alfurqan dan Susanti, 2021).

Media pembelajaran yang dirancang dengan sebaik-baiknya dapat mendekatkan siswa dengan pengalaman nyata. Oleh sebab itu para guru perlu mengenal jenis-jenis media pembelajaran, dan berlatih untuk mengembangkan alternatif media pembelajaran sesuai pengalaman belajar, dan fasilitas yang tersedia. Selain itu, guru juga harus mampu melakukan pemilihan media belajar yang sesuai sehingga penggunaannya dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa (Widowati dan Si, 2008).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SDN 04 Talago Lubuk Sikaping pada tanggal 17 sampai 21 Mei 2022 penulis melakukan diskusi singkat dengan salah seorang guru Pendidikan Agama Islam (selanjutnya disingkat PAI) di SD tersebut, solusi yang dihadirkan adalah penggunaan media pembelajaran. Jenis media yang digunakan oleh salah seorang guru PAI di SDN 04 Talago Lubuk Sikaping adalah media *puzzle*.

*Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang

akhirnya membentuk kosa kata atau gambar yang utuh tidak rumpang sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat (Situmorang, 2012).

Media pembelajaran *puzzle* yaitu media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Media ini merupakan media belajar yang menggunakan teknik permainan teka-teki guna mengasah otak. *Puzzle* terdiri dari papan dan beberapa kepingan yang mana kepingan itu jika disusun akan menutupi bagian papan yang sedikit menjorok ke dalam dan akan menjadi suatu bentuk tertentu. Tujuan penggunaan media pembelajaran ini sendiri yaitu agar memudahkan siswa dalam menguasai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Ermawati dkk., 2022).

Dengan demikian media *puzzle* dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan, tidak membosankan, melatih siswa berpikir logis, mengembangkan ide, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami pembelajaran atau suatu persoalan dengan mudah. Dalam pembelajaran ini guru menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran guna menarik perhatian siswa untuk belajar, motivasi belajar yang dimiliki dari setiap siswa semakin bertambah. Ketika guru mengajar menggunakan media *puzzle* tersebut siswa diharapkan menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "Analisis Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SDN 04 Talago Lubuk Sikaping.

## 2. Tinjauan Pustaka

### A. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti "Perantara" atau "Penyalur". Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar penyalur pesan (Sundayana, 2014). Media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Rohani, 2019).

Media adalah alat, bahan, metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan intensitas interaksi yang komunikatif dan edukatif guru-peserta didik berlangsung secara berdaya guna dan tepat guna (Husna1 dkk., 2017). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya (Karo-karo & Rohani, 2018).

## B. *Puzzle*

### a. Pengertian *Puzzle*

*Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Khomsoh and Gregorius, 2013). *Puzzle* adalah permainan yang sudah sangat populer terutama dikalangan anak-anak. Karena sifatnya yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, *puzzle* menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya 98 bentuk, warna, struktur, lalu memperkirakan letak posisinya yang tepat (Pujiwidodo, 2016).

*Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu (Elan dkk., 2017). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran.

### b. Manfaat Media *Puzzle*

1. Penggunaan media *puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media *puzzle*:
2. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah
3. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya satu gambar yang utuh.

4. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.
5. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana lek kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika.
6. Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
7. Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk.

### C. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan proses pemerolehan pengetahuan untuk meningkatkan derajat dan kehormatan manusia yang berlangsung semasa hidup, baik diperoleh dilingkungan keluarga, sekolah ataupun di lingkungan masyarakat. Pendidikan perlu dikelola dengan suatu sistem yang terpadu dan serasi agar tujuan pendidikan bisa diraih dengan maksimal (Samrin, 2015). Sistem tersebut dirancang dalam suatu kurikulum pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum tersebut adalah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Agama Islam ialah agama tauhid penyempurna dari semua agama yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW berlandaskan wahyu dari Allah SWT yaitu Al-Quran, diturunkan melalui perantara malaikat jibril, untuk kemudian disampaikan kepada seluruh manusia sebagai pedoman bagi keselamatan hidup di dunia hingga akhirat sebagai agama yang sempurna (Mardani, 2017). Agama Islam ibaratkan sebuah sistem yang terhimpun didalamnya kerangka-kerangka dasar yang mengatur hubungan manusia, baik hubungan manusia dengan TuhanNya (*Vertikal*), maupun hubungan antar manusia dan hubungan manusia dengan makhluk Allah SWT (*horizontal*) (Mardani, 2017).

### 3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini berlokasi di SDN 04 Talago Lubuk Sikaping. Sumber data pada penelitian ini terbagi dua, yaitu informan dan dokumen. Informannya salah seorang guru PAI dan beberapa siswa. Sedangkan, dokumen yang digunakan berupa foto, atau dokumen lainnya. Instrumen penelitian pada penelitian ini yaitu protokol wawancara bersama informan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data dan penanganan data selanjutnya menarik kesimpulan. Teknik keabsahan data pada penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### A. Hasil

###### a. Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran PAI di Kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping

Wawancara pertama peneliti lakukan pada tanggal 8 November 2022 pukul 12.00 – 12.45 WIB. Narasumber pada wawancara ini adalah Ibu Laslaini, S.Pd selaku guru PAI yang menjadi informan utama pada penelitian ini. Beliau mengatakan bahwa:

*"Penggunaan media ini awalnya terjadi karna minat dan motivasi belajar siswa rendah karna melihat kebanyakan siswa sd masih cendrung bermain saat belajar dan kurang memperhatikan pembelajaran, oleh karna itu di buatlah media puzzle ini"*

Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* ini dilakukan karna siswa bisa lebih meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Disini guru menggunakan media *puzzle* yang dibuat sendiri dari karton dan kertas bergambar ditempelkan dan dipotong menyerupai jigsaw *puzzle*. Gambar atau tulisan dalam *puzzle* disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, seperti yang dikatakan Ibu Laslaini, S.Pd pada tanggal 8 November 2022, yaitu:

*"Di sini saya membuat sendiri media puzzle ini yang bahan dasar nya karton, kertas hvs, dan lem"*

Pada tahap selanjutnya guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dan membagikan 1 *puzzle* tiap-tiap kelompok, seperti yang dikatakan Ibu Laslaini, S.Pd. pada tanggal 8 November 2022, yaitu:

*"Sebelum menyajikan materi, dan mengarahkan siswa dalam menggunakan media puzzle ini, saya membagi siswa menjadi 3 kelompok secara heterogen dan membagikan 1 puzzle tiap-tiap kelompok. Puzzle ini berisikan poin-poin penting tentang materi yang akan di bahas saat proses pembelajaran"*

Pada saat proses pembelajaran kegiatan yang dilakukan siswa berupa mencocokkan potongan-potongan *puzzle*, seperti yang dikatakan Ibu Laslaini, S.Pd pada tanggal 8 November 2022, yaitu:

*"Setelah saya membagikan kelompok beserta puzzle kepada siswa, siswa mencocokkan potongan-potongan puzzle sesuai dengan materi yang berlangsung sambil mendengarkan pengarahannya dari saya."*

Pembelajaran menggunakan media *puzzle* ini bertujuan agar siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung, sebagaimana pendapat Ibu Laslaini, S.Pd pada tanggal 8 November 2022, yaitu:

*"Menggunakan media puzzle ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan saat berdiskusi sehingga siswa menjadi lebih aktif, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran"*

Dalam pelaksanaan sebelumnya, siswa sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle*, seperti yang dikatakan Ibu Laslaini pada tanggal 8 November 2022, yaitu:

*“Saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media puzzle ini siswa sangat antusias dan semangat karena mereka belajar di padukan dengan permainan di dalam nya, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, oleh karna itu media ini cukup sering digunakan”.*

Berdasarkan hasil wawancara ini, peneliti memperoleh beberapa informasi terkait penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran PAI. Tingginya minat siswa dalam pembelajaran menjadi alasan media ini cukup sering digunakan. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa yang juga meningkat.

Wawancara berikutnya peneliti lakukan kepada beberapa orang siswa kelas IV yang dipilih secara acak. Wawancara dilakukan pada tanggal 9 November 2022 pukul 10.10 – 10.40 WIB dengan narasumber wawancara kali ini adalah Fatir dan Nazwa. Menurut mereka media *puzzle* ini sangat menyenangkan, sebagaimana yang dikatakan oleh Fatir sebagai siswa kelas IV SD N 04 Talago, Lubuk Sikaping pada tanggal 9 November 2022, yaitu:

*“Saya sangat menyukai cara belajar seperti ini, karena dengan belajar sambil bermain terlebih berkelompok saya lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan teman-teman saya, dan itu memudahkan saya untuk cepat mengerti dengan materi”.*

Dari uraian wawancara dengan siswa diatas peneliti menyimpulkan siswa sangat antusias dalam pembelajaran, dengan itu mereka lebih cepat mengerti dengan materi. Dibandingkan dengan model pembelajaran biasa siswa yang kurang aktif tidak terlalu antusias dalam melakukan pembelajaran karena tidak adanya variasi dalam pembelajaran, sebagaimana yang dikatakan Nazwa pada tanggal 9 November 2022, yaitu:

*“Saat pembelajaran biasa, teman saya tidak terlalu antusias memerhatikan guru menjelaskan materi, kebanyakan dari mereka banyak yang sibuk memainkan pensil dan penghapus atau mengganggu teman lainnya karena mereka tidak begitu semangat melakukan pembelajaran”*

Dari uraian wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan model pembelajaran biasa yaitu metode ceramah, siswa tidak terlalu antusias untuk melakukan pembelajaran tetapi dengan adanya media *puzzle* ini siswa dapat lebih aktif untuk melakukan pembelajaran dengan baik.

Pada wawancara tersebut peneliti mendapatkan hasil berupa pandangan siswa terhadap proses belajar menggunakan media *puzzle* yang telah mereka lakukan. Siswa merasa semangat mengikuti pembelajaran. Materi yang diajarkanpun lebih mudah dipahami. Belajar tidak terlalu membuat tertekan, bahkan lebih terasa seperti bermain.

- b. Kendala Guru PAI di Kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping dalam Menggunakan Media *Puzzle*.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan bersama Ibu Laslaini, S.Pd pada tanggal 8 November 2022 beliau mengatakan bahwa:

*“Media puzzle ini tidak bisa digunakan secara berulang atau terus menerus. Tergantung dengan materi yang apa yang akan di ajarkan karna berbeda materi berbeda juga bentuk dan isi puzzle tersebut serta tidak semua materi bisa menggunakan media puzzle ini dalam proses pembelajaran”*

Selain tidak dapat digunakan berulang atau hanya bisa digunakan pada materi yang cocok, guru juga terkendala dengan media *puzzle* ini yang mudah rusak apalagi terkena air sebagaimana yang dikatakan Ibu Laslaini, S.Pd.

*"Media puzzle ini mudah rusak dikarnakan media ini berbahan dasar karton, kertas hvs, dan lem, sehingga jika terkena air gambar akan luntur dan juga robek"*

Dari hasil uraian wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa kendala guru dalam menggunakan media *puzzle* ini tergantung pada materi pembelajaran dan juga media ini mudah rusak apabila tidak hati-hati dalam penggunaannya.

c. Hasil Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran PAI di Kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan bersama Ibu Laslaini, S.Pd pada tanggal 8 November 2022 beliau mengatakan bahwa:

*"Sebelum menggunakan media puzzle ini hasil belajar siswa masih belum maksimal, setelah menggunakan media puzzle ini minat dan motivasi belajar siswa meningkat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa"*

Selain melakukan wawancara peneliti juga melakukan observasi yang dilakukan selama 2 kali proses pembelajaran, yaitu tanggal 9 November 2022, dan 16 November 2022 dimana pada pertemuan pertama pembelajaran guru tidak menggunakan media *puzzle* hanya pembelajaran dengan metode ceramah dan pertemuan ke dua guru menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran. Materi dalam proses pembelajaran selama pengamatan yaitu Perjalanan Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil observasi dan nilai lembar kerja siswa. Pengamatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan cara mengamati siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan mengisi instrumen lembar observasi. Hasil pengamatan motivasi belajar siswa dicantumkan dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Pengamatan Pada Saat Proses Pembelajaran Berlangsung

No.	Aspek Yang Diamati	Pertemuan Pertama	Pertemuan Ke Dua
		Jumlah	Jumlah
1	Siswa disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran	4	9
2	Siswa berpartisipasi aktif dalam pengerjaan tugas kelompok	5	11
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan penuh perhatian	3	10
4	Siswa yang semangat dalam menyelesaikan tugas kelompok	5	11
Jumlah rata-rata siswa yang memiliki motivasi belajar		4	10

Untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan, guru memberikan soal tes atau uji kemampuan tentang materi Perjalanan Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Hasil belajar siswa disajikan dalam tabel berikut.



**Tabel 2.** Distribusi Hasil Belajar Siswa

No.	Uraian	Pertemuan Pertama	Pertemuan Ke Dua
1	Nilai tertinggi	90	100
2	Nilai terendah	40	80
3	Nilai rata-rata siswa	68	88
4	Jumlah siswa yang tuntas	6	11
5	Jumlah siswa yang belum tuntas	7	2

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi mengenai hasil belajar siswa setelah penggunaan media *puzzle* ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan menjadikan siswa lebih aktif karena mereka sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle* ini sehingga hasil belajar meningkat sesuai dengan apa yang diharapkan.

#### B. Pembahasan

Dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan, selanjutnya perlu dilakukan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas. Sehingga peneliti bisa menjawab pertanyaan dari rumusan masalah sebagai berikut.

##### a. Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran PAI di Kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping

Media *puzzle* merupakan media berupa gambar yang termasuk media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. Media *puzzle* di sini dijadikan sebagai salah satu alat permainan edukasi (APE) yang dapat mengasah otak dan melatih kecepatan pikiran dan tangan siswa. Sesuai dengan tujuan *puzzle* yang dikemukakan oleh Jamil (2016) yaitu meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk, melatih dan meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah dan meningkatkan kemampuan bekerjasama.

Penggunaan *puzzle* mempunyai banyak kelebihan diantaranya meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran, melatih kesabaran, melatih logika, melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan keterampilan motorik halus dan meningkatkan keterampilan kognitif.

Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan respon siswa. Belajar sambil bermain merupakan metode yang baik dalam proses pembelajaran karena penyajian materi melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain dan bersifat kolaboratif sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan respon siswa dalam belajar. Selain itu, media *puzzle* bermanfaat dalam proses pembelajaran agar dapat membawa variasi dan perasaan senang bagi siswa (Aisha, 2019)

Media *puzzle* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang mengusung tema permainan ini membuat minat siswa terhadap pembelajaran meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Anjaleka (2021) yang menunjukkan pengaruh media *puzzle* dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh Fransiska (2021) yang menyatakan bahwa media *puzzle*

membantu siswa memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak dan dapat menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi lebih bergairah.

Dalam teorinya, Piaget (dalam Trianingsih, 2016) menjelaskan anak usia SD yang pada umumnya berusia 7 sampai 11 tahun, berada pada tahap ketiga dalam tahapan perkembangan kognitif operasional konkret. Anak belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak. Untuk itu, Guru hendaknya dapat membangun suasana belajar yang konkret bagi anak sebagai guna memudahkan anak dalam berpikir logis serta dapat memecahkan masalah. (Trianingsih, 2016). Siswa SD juga masih terbiasa dengan permainan sehingga menjadikannya sasaran yang tepat untuk penggunaan media ini.

Sehubungan dengan teori di atas selaku guru PAI di kelas 4 SDN 04 Talago Ibu Laslaini S.Pd sudah cukup sering menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran. Media *puzzle* ini digunakan dengan cara membagi siswa terlebih dahulu menjadi 3 kelompok belajar secara heterogen dimana masing-masing kelompok mendapat 1 *puzzle*. *Puzzle* ini disesuaikan dengan materi apa yang akan dipelajari, oleh karena itu sebelum membagikan *puzzle* ini ke beberapa kelompok Ibu Laslaini mengarahkan siswa tentang hubungan *puzzle* ini dengan materi yang akan dipelajari.

Setelah kelompok belajar mendapatkan media *puzzle*, mereka mencocokkan potongan-potongan dari *puzzle* tersebut dengan petunjuk yang berisikan poin-poin penting tentang materi yang sedang berlangsung dengan dituntun atau diarahkan oleh guru, sehingga membentuk sebuah gambar yang utuh.

Sebagai siswa mereka telah mengetahui garis besar aturan dalam penggunaan media ini. Antusias mereka dalam penggunaan media ini juga cukup tinggi, karena mereka dapat belajar sambil bermain, sehingga penggunaan media *puzzle* ini sangat bermanfaat digunakan dalam pembelajaran terlebih di jenjang pendidikan sekolah dasar.

b. Kendala Guru PAI di Kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping dalam Menggunakan Media *Puzzle*.

Salah satu kelemahan media *puzzle* adalah media *puzzle* tidak dapat digunakan dalam jangka waktu lama (Sari et al., 2022). Perlu adanya pembaruan dalam setiap pemakaian media ini. Bahkan jika topik materi yang diajarkan sama, media ini harus menggunakan gambar yang baru untuk mencegah kebosanan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian juga terlihat adanya pergantian *puzzle* yang digunakan di setiap pertemuan. Guru menggunakan media *puzzle* yang berbeda agar siswa tetap menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran. Selain isi atau gambar yang digunakan berbeda, adakalanya bentuk *puzzle* yang digunakan juga berbeda. Hal ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut.

Kebanyakan media *puzzle* dibuat dengan bahan dasar kertas bergambar, dan lem (Mu'min, S. A dan Yultas, N. S. 2020). Sehubungan dengan ini Ibu Laslaini juga mendapati kendala pada penggunaan media *puzzle* ini yaitu mudah rusak dikarenakan media *puzzle* yang beliau buat sendiri ini terbuat dari karton, kertas hvs, dan lem.

Kreatifitas guru dalam menerapkan penggunaan media *puzzle* ini juga harus tinggi. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Laslaini, S.Pd bahwa tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan media ini dan juga media ini harus hati-hati dalam penggunaannya karna rentan rusak, sehingga guru harus cekatan dalam penggunaan media ini.

Selain itu, banyaknya ragam *puzzle* yang digunakan juga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat melalui hasil observasi yang menunjukkan minat siswa pada pertemuan kedua lebih tinggi daripada pertemuan pertama.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kendala dalam penggunaan media *puzzle* ini adalah media *puzzle* tidak bisa di pakai atau digunakan dalam segala materi dan media ini juga mudah rusak jika tidak hati-hati dalam pemakaian atau penggunaannya.

c. Hasil Belajar Siswa setelah Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran PAI di Kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, peningkatan hasil belajar siswa adalah salah satu acuan untuk melihat keberhasilan pembelajaran tersebut. Hamalik (2001) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang. Hal ini dapat dilihat dari aspek pengetahuan, sikap atau keterampilannya. Purwanto (2011) juga menyebutkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan ini diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat baru, meningkatkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran, proses belajar mengajar lebih bervariasi, siswa lebih termotivasi dan minat belajar siswa untuk memahami materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat menarik fokus belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Salah satu cara agar dapat meningkatkan minat belajar anak di dalam kelas yaitu adanya bantuan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga selama proses pembelajaran berlangsung guru juga lebih mudah menyampaikan materi yang akan disampaikan terhadap peserta didik (Devi, 2020)

Media pembelajaran yang memungkinkan cocok dengan siswa sekolah dasar salah satunya yaitu media *puzzle*. Kepuasan yang didapat saat siswa menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi siswa untuk hal-hal yang baru. Media *puzzle* dapat memperkuat daya ingat melatih konsentrasi, melatih kesabaran, mengurangi kejenuhan dan kebosanan, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Hiola dan Harun, 2022)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, hasil belajar PAI pada siswa kelas IV SDN 04 Talago telah menunjukkan peningkatan. Penilaian yang digunakan adalah tes dengan instrumen tes berupa soal tertulis. Dari hasil lembar kerja siswa, telah terlihat peningkatan baik dari rata-rata nilai maupun jumlah siswa yang telah tuntas dalam materi tersebut.

Secara umum siswa kelas IV SDN 04 Talago juga telah menunjukkan minat yang baik terhadap pembelajaran. Siswa merasa sangat senang apabila guru menggunakan media pembelajaran *puzzle* dalam pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* ini dapat membantu guru dalam pembelajaran serta meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Meskipun ada materi PAI yang tidak sesuai dengan penggunaan media *puzzle*. Oleh karena itu, tetap dibutuhkan media pembelajaran lainnya yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 04 Talago, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Di dukung dengan hasil wawancara dengan narasumber dan melakukan observasi pada saat proses pembelajaran, penggunaan media *puzzle* ini walaupun memiliki kendala dalam penggunaannya akan tetapi media ini memanglah efektif digunakan sehingga setelah penggunaan media *puzzle* ini hasil belajar siswa menjadi meningkat.

## 6. Referensi

- Alfurqan, A., & Susanti, M. D., (2021). Implementasi Penggunaan Media Visual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, 1(3), 281-291.
- Anjaleka, K. (2021). Penggunaan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai. *Elementary. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 114-119.
- Arifin. (2011). Ilmu Pendidikan Islam (5th ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Bachri, B.S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Trianggulasi pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46-62.
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416-426.
- Fransiska, Vira. (2021). Pengembangan Media *Puzzle* Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Journal Pusdikra*. 1(1), 39-42.
- Gultom, J. J. (2010). Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Bahas*, 20(3).
- Hamalik, Oemar. 2001. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamid, A. (2017). Guru Profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274-285.
- Hikmawati, F. (2018). Metodologi Penelitian. Depok: Rajawali Pers.
- Hiola, A., & Harun, A. K. (2022). Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Rukun Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 69-81.

- Iriani, N. (2018). Peningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas III SDN 101820 P. Batu (Doctoral dissertation).
- Izharman. (2018). Pendidikan Agama Islam Pembentukan Karakter Bangsa. Padang: Andalas University Press.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7 (1): 212
- Khomsoh, Rosiana, and Jandut Gregorius. 2013. Hasil Penelitian Menun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):1-11.
- Mulyana, D. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226-239.
- Murni. 2017. Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun. *Jurnal Ar raniry*. 3(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Purwanto. (2011). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rianingsih, Rima. 2016. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ibtida*, 3(2), 197-211.
- Rohani. (2019). Diklat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1-95.
- Widowati, A., & Si, S. P. 2008. Pemilihan Media Pembelajaran. Makalah. Disampaikan pada kegiatan diklat mapel UAN IPA Kabupaten Cilacap bagi Guru-Guru IPA SLTP Kabupaten Cilacap pada tanggal, 4.