

## PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI RUKUN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Andrizal Hiola<sup>1</sup>, Alwina K. Harun<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SDN 10 Gentumaraya, <sup>2</sup>SMK Kesehatan Bakti Nusantara

Email: hiolaandrizar@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rukun iman dengan memanfaatkan media puzzle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Akhlak. Penelitian Tindakan Kelas merupakan jenis penelitian ini. Partisipan penelitian ini adalah SDN 10 Gentuma Raya yang terdiri dari 13 siswa. Selanjutnya teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle pada rukun iman dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 10 Gentuma Raya dengan skor rata-rata 79,46 pada siklus I dan 90,38 pada siklus II. Oleh karena itu, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Hasil tersebut juga membuktikan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan memanfaatkan media puzzle. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan puzzle dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dapat mendorong perhatian dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle perlu diimplementasikan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Puzzle*, Hasil Belajar, Iman, Pendidikan Islam

### ABSTRACT

*This study aims to improve student learning outcomes on the pillars of faith material by utilizing puzzle media in Islamic Religious Education and Moral Education subjects. Classroom Action Research is this type of research. The participants of this study were SDN 10 Gentuma Raya, consisting of 13 students. Furthermore, data collection techniques use observation and tests. The results of this study indicate that the use of puzzle media on the pillars of faith can improve the learning outcomes of grade 1 students at SDN 10 Gentuma Raya by an average score of 79.46 in cycle I and 90.38 in cycle II. Therefore, there is a significant increase in student learning outcomes. Also, these results prove that student learning outcomes are increasing by utilizing puzzle media. In addition, this research also shows that puzzle utilization in learning Islamic education can encourage attention in the learning process. Thus, the media puzzle needs to be implemented in the teaching and learning process to improve student learning outcomes.*

**Keyword:** *Puzzle, Learning Outcome, Faith, Islamic education*

## PENDAHULUAN

Pendidikan bukan kebutuhan primer dalam kehidupan, namun merupakan elementu krusial yang bersifat wajib bagi setiap individu seperti anak-anak bangsa. Hal ini berkaitan dengan dampak positif pendidikan tersebut pada berbagai hal seperti lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat luas. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 menjelaskan bahwa dalam bentuk kehidupan kecerdasan bangsa diharuskan adanya komite nasional untuk dapat menaikkan mutu serta daya saing bangsa dengan penataan ulang Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Standar Proses dan Standar Penilaian dan Penataan Ulang Kurikulum 1. Hal ini menunjukkan bahwa suatu pendidikan yang bermutu hanya akan diperoleh melalui perencanaan yang matang, sistematis, dan berkelanjutan mengingat pendidikan tersebut menentukan kualitas suatu bangsa, melalui memberikan pendidikan terbaik pada peserta didik.

Peserta didik merupakan semua komponen masyarakat yang belajar dan mengembangkan diri melalui berbagai, baik prosedur formal maupun nonformal yang memiliki karakteristik berbeda-beda antara satu dengan lainnya, cepat menerima materi, dan ada yang harus diulangi sehingga ia mengerti suatu materi. Pada proses pembelajaran cara berfikir setiap anak berbeda beda. Untuk itu, guru dituntut untuk mampu menyelesaikan permasalahan ini melalui berbagai metode, media dan model agar mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang baik karena hasil belajar adalah akibat dari proses belajar (Matondang, dkk, 2019).

Di sisi lain, untuk menciptakan suatu proses pembelajaran seorang guru mempertimbangkan dan membutuhkan berbagai dalam menyusunnya seperti materi, metode, maupun media. Semua unsur tersebut saling melengkapi satu sama lain untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik dan berkualitas. Di mna tugas guru adalah sebagai fasilitator dan pembimbing dalam memberikan instruksi, bantuan dan dukungan ketika siswa menemukan permasalahan dalam menyelesaikan permainan. Bahkan, Hamalik (2013) menegaskan bahwa belajar tidak cukup hanya mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain, diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, diskusi, mengkomunikasikan, menyimpulkan dan memanfaatkan peralatan. Untuk itu, pemanfaatan media dalam pembelajaran membantu seorang guru untuk mampu mengantarkan materinya dengan baik dan menarik. Dengan demikian, menjadi seorang guru yang merupakan unsur krusial dalam pendidikan sebaiknya memaksimalkan ketiga hal, yaitu materi, metode, dan media. hal ini dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran.

Hal ini sebagaimana hasil observasi yang ditemukan oleh peneliti di SDN 10 Gentumaraya. Proses pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas belum dioptimalkan dengan memenuhi berbagai fasilitas pendukung kegiatan belajar

mengajar. salah satunya belum adanya pemanfaatan media belajar selama pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar peserta didik banyak tidak mencapai KKM.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya suatu penelitian yang mengkaji terkait pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Hal ini memang sudah banyak dilakukan oleh berbagai peneliti atau praktisi lainnya. Namun, kajian terkait media pembelajaran untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam khususnya kelas 1 sekolah dasar belum banyak didapati oleh penulis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui media puzzle.

Menurut Patmonodewa dalam buku Susi Lana Rudi dan Cepi Riana, media pembelajaran mengatakan bahwa, kata Kata Puzzle dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, merupakan Media Puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan secara bongkar pasang. Yudha menambahkan bahwa puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selanjutnya, Rokhmat dalam buku Anggani Sudono, Sumber Belajar dan Alat Permainan menyatakan bahwa, Puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah bentuk pola tertentu (Purnamasari, ddk, 2022). Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran. Di samping itu media juga merupakan bahan ajar yang diberikan pada siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Hal ini berkaitan dengan ciri-ciri perubahan perilaku belajar yang terpenting (Saifullah, 2012). Salah satu media yang banyak dijumpai di toko mainan dan harus ditukar dengan uang/dibeli untuk memilikinya padahal kita bisa memiliki permainan puzzle tanpa membeli hanya dengan memanfaatkan kardus bekas yang ada di rumah (Al-Azizy, 2010).

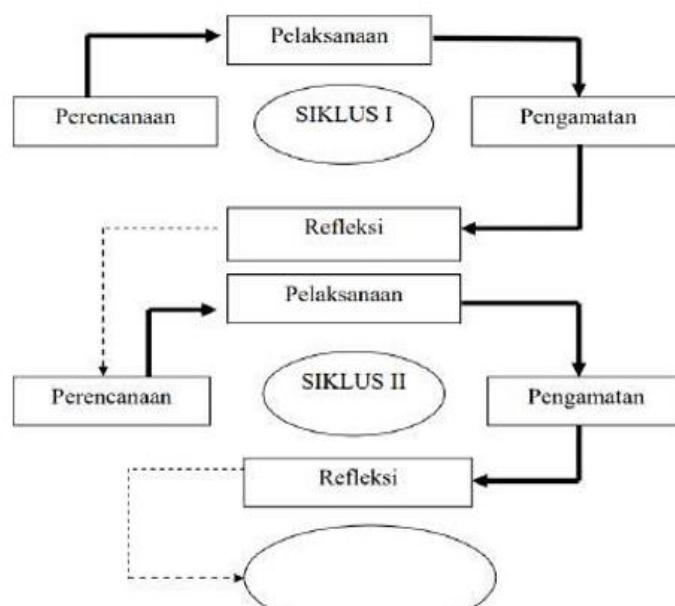
Dalam kamus besar bahasa Indonesia, *puzzle* adalah “teka-teki”. Media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Khomsoh, 2013). Kemudian, Hamalik mendeskripsikan bahwa gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan

bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar. Dalam kajian ini, *puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain *puzzle* lambat laun mental siswa juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat siswa menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi siswa untuk hal-hal yang baru. Adapun kelebihan dari media *puzzle* yaitu dapat :memperkuat daya ingat (Sari, dkk 2022) melatih konsentrasi, mengenalkan anak pada konsep “hubungan”, merangkai bentuk, melatih kesabaran, mengurangi kejenuhan dan kebosanan, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga mereka dapat memusatkan perhatian pada pelajaran (Sudjana, 2013).

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Islam melalui pemanfaatan media *puzzle* di SDN 10 Gentuma Raya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam menerapkan media *puzzle* pada pembelajaran pendidikan agama Islam.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau disebut dengan *Classroom Action Research* dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut merencanakan tindakan (*Planning*), melaksanakan Tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*), dan Refleksi (*Reflektion*). Adapun prosedur penelitian tindakan kelas secara detail dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN 10 Gentuma Raya Kecamatan Gentuma Raya Kabupaten Gorontalo Utara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan II. Setiap siswa SDN 10 Gentuma Raya pada mata pelajaran PAI dikatakan tuntas belajar jika siswa sudah mencapai nilai KKM PAI yaitu 70. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 75 %. Sedangkan tuntas secara klasikal tercapai apa bila di kelas tersebut terdapat  $\geq 70$  % siswa yang telah tuntas belajar.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media *puzzle*, peneliti melakukan observasi awal terlebih dahulu terhadap proses pembelajaran materi hidup lapang dengan berbagi dengan sub materi zakat firtah fase A SDN 10 Gentuma. Peserta didik diberikan soal pilihan ganda untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan soal dan kriteria KKM  $\geq 70$ . Dalam hal ini, kelas 1 SD Negeri 10 Gentuma Raya dengan jumlah siswa sebanyak 13 siswa terdiri atas laki-laki 4 orang dan perempuan 9 orang. Berikut ini merupakan hasil belajar siswa pra siklus pada materi rukun iman di SDN 10 Gentuma Raya

Tabel 1. Daftar Nilai Pra Siklus

Kategori hasil belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata Hasil Belajar peserta didik	66,92
Ketuntasan klasikal	53,84%
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	50
Siswa tuntas	7 orang
Siswa belum tuntas	6 orang

Berdasarkan hasil *pre test* yang tergambar pada tabel 1. di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang nilainya tuntas dan melebihi KKM hanya 7 orang saja. Sementara, siswa yang nilainya tidak mencapai KKM sebanyak 6 orang dengan nilai terendah 40. Pemerolehan nilai rata-rata siswa hanya 66,92 tidak mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 70. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi rukun iman masih rendah dan belum mencapai ketuntasan hasil belajar dengan ketuntasan klasikalnya hanya mencapai 53,84% dan ketidaktuntasan klasikalnya mencapai 46,16%. Hasil tersebut menjadi pertimbangan dalam perencanaan siklus I.

## Tindakan siklus I

Pada tahap perencanaan menyiapkan dan merancang Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi rukun iman kemudian menyiapkan media pembelajaran berupa gambar untuk menjadi sarana dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan menyiapkan modul ajar tentang materi rukun iman. Selanjutnya Membuat instrumen penelitian tes, non tes dan media pembelajaran yang mendukung model penerapan *puzzle*. Membuat instrumen tes yang berbentuk soal pilihan ganda terlebih dahulu sebelum pembelajaran dilaksanakan dan instrumen non tes yang berbentuk lembar observasi baik lembar observasi aktivitas guru mau pun lembar observasi aktivitas siswa.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan Tindakan Siklus 1, dalam proses pelaksanaannya terdapat tiga langkah yang dilaksanakan yaitu kegiatan awal atau pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pertama kegiatan awal, peneliti melakukan orientasi salam, berdoa, apersepsi berupa memberikan pertanyaan seputar materi rukun iman. Peneliti juga memberikan motivasi dan arahan kepada siswa mengenai materi rukun iman agar peserta didik lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas pada hari itu, serta menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan media *puzzle*. Kedua Kegiatan Inti, kemudian siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 3-4 orang siswa. Membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada setiap kelompok dan menjelaskan langkah-langkah serta tugas-tugas yang harus dilakukan oleh setiap kelompok. Dalam hal ini, guru membimbing siswa mengerjakan tugas secara berkelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa aktif dalam setiap kelompoknya, mengarahkan perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, memberikan penghargaan berupa tepuktangan kepada siswa atas keberhasilannya, dan memberikan penguatan terhadap hasil kerja kelompok siswa. Dalam kegiatan akhir, guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan penguatan dan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari, dan guru menutup pelajaran.

Tahap selanjutnya adalah pengamatan/Observasi yang dilakukan pada siklus I yaitu pengamatan terhadap aktivitas guru dan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran yang diselenggarakan oleh peneliti dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan media *puzzle* pada materi rukun iman. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat yang berorientasi pada aktivitas guru dan siswa. Hasil pengamatan pada aktivitas guru menunjukkan bahwa pemanfaat media *puzzle* dalam materi rukun iman masih memiliki beberapa kelemahan diantaranya adalah kurangnya kemampuan memberikan motivasi, belum mengondisikan kelas, dan kemampuan guru dalam menyampaikan materi masih belum optimal. Untuk

itu, aktivitas guru pada siklus I ini berada pada kategori kurang baik dengan nilai 2,50%. Sementara, hasil observasi pada aktivitas siswa pada model pembelajaran yang memanfaatkan *puzzle* dalam materi rukun iman menunjukkan bahwa aktivitas siswa belum sesuai dengan tujuan. Hal ini terlihat pada hasil aktivitas siswa yang masih dalam kategori kurang baik dengan jumlah nilai 2.30 %. Di mana siswa masih kurang antusias dalam mendengerjakan tujuan pembelajaran, kurang memberikan pertanyaan, belum menjawab pertanyaan guru dalam apersepsi serta beberapa hal lainnya yang perlu ditingkatkan lagi. Meskipun, terdapat beberapa aktivitas yang sudah sesuai dengan rencana pembelajaran dalam siklus I baik aktivitas guru dan siswa. Namun, perlu dilakukan perbaikan di siklus II agar hasil belajar siswa dalam model pembelajaran yang memanfaatkan media *puzzle* lebih optimal. Setelah menilai aktivitas guru dan aktivitas peserta didik, maka selanjutnya peneliti akan menilai hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajara siswa pada materi rukun iman mata pelajaran pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siklus I

Kategori hasil belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata Hasil Belajar peserta didik	79,46
Ketuntasan klasikal	69,23%
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	60
Siswa tuntas	9 orang
Siswa belum tuntas	4 orang

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 69,23%. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rukun iman mata pelajaran pendidikan agama Islam berjalan dengan baik dengan nilai tertinggi 90 yang dicapai oleh 3 orang siswa. Meskipun demikian, hasil tersebut belum optimal karena karena perbandingan rentang nilai peningkatan ketuntasannya adalah 15, 39% masih dalam kategori ‘sedang’. Di samping itu, masih beberapa siswa yang mendapatkan nilai terendah 60. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada pembelajaran PAI untuk siklus I belum tercapai. Hal ini peneliti menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran pada siklus II dengan melakukan perbaikan pada akitiviasst guru dan siswa, diantaranya a) mengkondisikan kelas dengan baik, b) meningkatkan motivasi belajar siswa, c) sepenuhnya materiyang akan diajarkan, d) menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, e)memberikan kesempatan siswa berdiskusi secara aktif dengan kelompoknya, dan f) penghargaan berupatepuk tangan atau

penghargaan lainnya kepada siswa agar mereka lebih antusias. Sementara, untuk aktivitas siswa akan dilakukan peningkatan pada a) keterampilan bertanya agar siswa mudah dalam memahami pertanyaan yang diajukan, b) perhatikan siswa terhadap penjelasan yang disampaikan guru, c) pembimbingan lebih dalam menyusun kepingan *puzzle* dengan benar, dan hal-hal yang menjadi kelemahan pada siklus I.

## **Tindakan Siklus II**

Adapun yang dilakukan peneliti dalam siklus II sama dengan siklus yang sebelumnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi pada pemanfaatan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rukun iman di mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SDN 10 Gentuma Raya. Namun, peneliti mencoba untuk melakukan perbaikan terkait kelemahan-kelemahan yang muncul di siklus I.

Pada tahap pelaksanaan Tindakan siklus II, dalam proses pelaksanaannya terdapat tiga langkah yang dilaksanakan yaitu kegiatan awal atau pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pertama kegiatan awal, peneliti melakukan orientasi salam, berdoa, apersepsi berupa memberikan pertanyaan seputar materi rukun iman. Peneliti juga memberikan motivasi dan arahan kepada siswa mengenai materi rukun iman agar peserta didik lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas pada hari itu, serta menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan media *puzzle*. Kedua Kegiatan Inti, kemudian siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 3-4 orang siswa. Membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada setiap kelompok dan menjelaskan langkah-langkah serta tugas-tugas yang harus dilakukan oleh setiap kelompok. Dalam hal ini, guru membimbing siswa mengerjakan tugas secara berkelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa aktif dalam setiap kelompoknya, mengarahkan perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, memberikan penghargaan berupa tepuktangan kepada siswa atas keberhasilannya, dan memberikan penguatan terhadap hasil kerja kelompok siswa. Dalam kegiatan akhir, guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan penguatan dan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari, dan guru menutup pelajaran.

Tahap selanjutnya adalah pengamatan/Observasi, dalam hal ini pengamatan dilakukan dengan terhadap dua aktivitas yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa. Hal ini dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *puzzle* pada materi rukun iman. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat yang berorientasi pada aktivitas guru dan siswa. Hasil pengamatan pada aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan pada setiap aspeknya, yaitu dalam kategori baik dengan persentase



nilai 3.11%. Kemampuan guru dalam pemberian motivasi dan kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas dalam siklus II sudah mengalami peningkatan. Namun untuk meningkatkan nilai persentase agar menjadi lebih baik lagi maka harus diadakan kembali peningkatan pada setiap aspek dan kemampuan guru dalam mengajar, pada siklus berikutnya bila akan di lakukan perbaikan. Bahkan, hasil observasi pada aktivitas siswa pada model pembelajaran yang memanfaatkan *puzzle* dalam materi rukun iman di siklus II mengalami peningkatan dalam aspeknya dengan persentase nilai 3.30% ini termasuk dalam kategori baik. Namun masih ada beberapa aspek yang harus ditingkatkan dalam aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yaitu kemampuan siswa dalam menyusun kepingan *puzzle* dengan benar, siswa sudah aktif dalam kelompok namun belum terarah dengan baik. Dengan demikian, hasil obersvasi siklus II menunjukkan bahwa pemanfaat media *puzzle* pada materi rukun iman di pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dapat meningkat hasil belajar siswa dan juga antusias siswa dalam proses pembelajaran. Setelah menilai aktivitas guru dan aktivitas peserta didik, maka selanjutnya peneliti akan menilai hasil belajar siswa yang dilakukan pada akhir pelaksanaan. Siklus II ini siswa diberikan *post test* untuk mengetahui berhasil tidaknya tindakan yang dibuat oleh peneliti. Adapun data dari hasil *post test* pada siklus ke II sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siklus II

Kategori hasil belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata Hasil Belajar peserta didik	90,38
Ketuntasan klasikal	100 %
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	80
Siswa tuntas	13 orang
Siswa belum tuntas	0 orang

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal pada siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Dari jumlah siswa sebanyak 13 orang sebanyak 13 siswa tuntas dalam menjawab soal yang diberikan. Artinya semua siswa kelas 1 SDN 10 Gentuma Raya mencapai ketuntasan belajar yang baik dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 80. Dengan ini membuktikan bahwasanya pemanfaatan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP materi rukun iman. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat peningkatan hasil observasi aktivitas guru siklus I dan siklus II berikut.

Tabel 4. Hasil Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas	Hasil Aktivitas Per siklus %		
	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas Guru	2.50%	3.11%	0,61%

Berdasarkan tabel 4. dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dalam mengelola pembelajaran dalam kategori kurang baik. Hal ini dapat dilihat pada kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas dan pemberian motivasi siswa dalam belajar, kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan berpengaruh terhadap langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya.

Sardiman (2007) menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Pemberian motivasi dalam interaksi belajar mengajar sangat penting dilakukan karena dapat menjadi perangsang yang mendorong siswa untuk semangat dalam belajar. Jadi guru yang harus dapat meningkatkan kemampuan dalam pemberian motivasi belajar agar siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada siklus II aktivitas guru dalam proses pembelajaran sudah mulai mengalami peningkatan dari kategori kurang baik menjadi baik dengan persentase nilai 3.11%. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa guru sudah mampu dalam memberikan motivasi, mampu dalam mengkondisikan kelas, dan guru telah mampu menyampaikan materi pembelajaran. Namun untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi dari kategori “baik” menjadi “sangat baik”, maka kemampuan guru yang tersebut di atas harus tingkatkan lagi secara maksimal (Sardiman, 2007).

Tabel 5. Hasil Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas	Hasil Aktivitas Per siklus %		
	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas Siswa	2.30%	3.30%	100%

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I dalam kategori kurang baik dengan persentase nilai 2.30%. Hal ini disebabkan karena kurang antusias siswa terhadap tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, lemahnya keberanian siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami, ini dikarenakan alasan siswa belum mengenal pribadi guru atau peneliti yang mengajar pada saat itu dan lemahnya kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi. Pada siklus II aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yaitu dalam kategori baik dengan persentase nilai 3.30% dimana siswa sudah antusias terhadap tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, siswa sudah mulai memiliki keberanian untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami, sudah mampu menjawab berbagai pertanyaan dari guru meski hanya sebagian kecil dari jumlah siswa didalam kelas. Setelah menilai observasi guru dan siswa siklus I dan II, berikut hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan.

Tabel 6. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan

Keterangan	Pra Siklus	Sesudah Siklus		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
Nilai rata-rata	66,92	79,46	90,38	Meningkat
Jumlah Siswa yang tuntas	7	9	13	
Jumlah Siswa yang tidak tuntas	6	4	0	

Berdasarkan tabel 6 di atas, dapat diketahui secara keseluruhan bahwa

Siswa baru dikatakan tuntas belajar secara individu jika nilai yang diperoleh memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 85% sebagaimana yang telah ditetapkan oleh sekolah. Untuk mengetahui siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar maka peneliti memberikan tes pada setiap siklus, dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa Fase A, pada siklus I nilai rata-rata diperoleh sebanyak 79,46 belum mencapai KKM dari jumlah 13 orang siswa yang tuntas 9 orang dengan persentase 69,23% dan 4 orang siswa atau 30,77% yang tidak tuntas. Hal ini

disebabkan karena sebagian besar siswa belum memahami materi secara benar. Kemudian, pada siklus II nilai rata-rata 90,38 sudah mengalami peningkatan menjadi 10,92 dengan jumlah 13 orang siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kategori tuntas dengan persentase nilai 100%. Hasil tes siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Rukun Iman Fase A SDN 10 Gentuma Raya. Hal ini didukung oleh Widyanti (2009) yang mengatakan bahwa *Puzzle* juga melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi *puzzle* yang berbentuk manusia akan melatih nalar siswa-siswa. Saat bermain *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan keping gambar tersebut. Dengan demikian, pemanfaatan media *puzzle* pada materi rukun iman mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh pada siklus I dan siklus II terkait pemanfaatan media *puzzle* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rukun iman di kelas 1 SDN 10 Gentuma Raya. Di samping itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* dapat mendorong perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin pada hasil observasi aktivitas siswa yang berdampak pada ketuntasan 100% di materi rukun iman.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan sebelumnya, maka kajian ini dapat menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rukun iman di kelas 1 SDN 10 Gentuma Raya. Hal tercermin pada hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata mencapai pada yaitu 79,46 pada siklus I dan nilai rata-rata mencapai 90,38 pada siklus II. Oleh karena itu, apabila ditinjau dari nilai rata-rata maka terjadi peningkatan yang besar. Begitu pula dengan perolehan nilai ketuntasan klasikal yang mencapai 69,23% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II. Hasil ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat dengan memanfaatkan media *puzzle*. Di samping itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* dapat mendorong perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian media *puzzle* perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menerapkan model pembelajaran *picture and picture* dalam proses pembelajarannya khususnya pada pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Meskipun demikian, perlu diadakannya penelitian lebih lanjut tentang

pembelajaran dengan memanfaatkan media *puzzle* pada materi selain rukun iman dengan tujuan peningkatan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, dkk. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Khomsoh, Rosiana. (2013). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2, Mei 2013. Diakses pada tanggal 15 Desember 2022 dari situs: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119>.
- Matondang, dkk. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yayasan Kita Menulis
- Purnamasari, Putri, Oyoh Bariah, and Nancy Riana. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4.4: 2027-2032
- Saifulloh, Moh, Zainul Muhibbin, and Hermanto Hermanto. (2012). Strategi peningkatan mutu pendidikan di sekolah. *Jurnal Sosial Humaniora (JSH)* 5.2 : 206-218.
- Sadiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Percenaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sardiman, Arief. (2010). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Sudjana, Nana. (2003). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Mutiara Permata.
- Syah, Muhibbin. (2003). *Psicologi Belajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Suciaty al-azizy, A. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*, Jogjakarta: Diva Pres.
- Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Widyanarti, Sri. (2013). *Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Va SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya*, vol. 1, No. 1, Januari 2013. Diakses 16 Desember dari situs: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/1007>.