

**PENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA *PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI KELAS III SDN 101820 P. BATU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan
Memenuhi Syarat-syarat untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan Islam



OLEH

NUR IRIANI
NPM. 1401020077

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

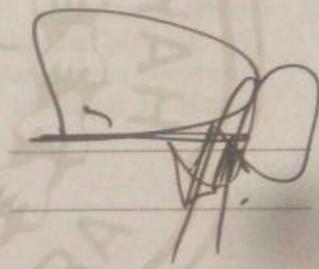
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Nur Iriani
NPM : 1401020077
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
HARI , TANGGAL : Selasa, 27 Maret 2018
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Muhammad Qorib, MA
PENGUJI II : Robie Fanreza, S.PdI, M.PdI



PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.PdI, MA



25-04-2018 09:52



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Nur Iriani
NPM : 1401020077
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Puzzle pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas III SDN. 101820 P. Batu

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi


(Junaidi, M.Si)

Diketahui /Disetujui
Oleh

Dekan
Fakultas Agama Islam

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



(Dr. Muhammad Qorib, M.A)


(Robie Fureza, S.Pd.I, M.Pd.I)

25-04-2018 09:51



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan Skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

Nama Mahasiswa : Nur Iriani
 NPM : 1401020077
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan MediaPuzzle pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas III SDN 101820 p. Batu

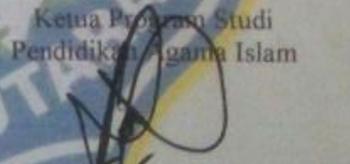
Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi


 (Junaldi, M.Si)

Diketahui /Disetujui
 Oleh:


 Dekan
 Fakultas Agama Islam
 (Dr. Muhammad Qorib, M.A)


 Ketua Program Studi
 Pendidikan Agama Islam
 (Robie Fauza, S.Pd.I, M.Pd.I)

25-04-2018 09:51



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

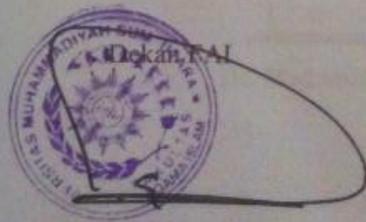
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)
 Ketua Program Studi : Robie Fanreza, S.Pd I, M.Pd I
 Dosen Pembimbing : Junaidi, M.Si
 Nama Mahasiswa : NUR IRIANI
 NPM : 1401020077
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Puzzle pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas III SDN 101820 P. Batu

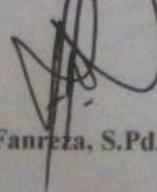
Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
6/2 18	lengkap: kata pengantar		
13/2 18	Buat Abstrak, kata dan logis		
20/2 18	Rapikan tabel		
27/2 18	Tambah jumlah halaman		
6/3 18	cek kembali tulisan		
13/3 18	Acc dan diangka		

Medan, 2018



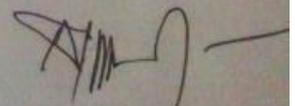
(Dr. Muhammad Qorib, MA)

Diketahui/Disetujui
 Ketua Program Studi



(Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I)

Pembimbing Skripsi



(Junaidi, M.Si)

25-04-2018 09:52

ABSTRACT

NAMA : NUR IRIANI
NPM : 1401020077
JUDUL :PENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
KELAS III SDN 101820 P. BATU

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum menggunakan media *Puzzle* Di Kelas III SDN 101820 Pabatu, 2) Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media *Puzzle* Di Kelas III SDN 101820 Pabatu, 3) Untuk mengetahui Apakah terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* Di Kelas III SDN 101820 Pabatu. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 101820 Pabatu dengan jumlah siswa 17 orang siswa. Hasil penelitian ini dimulai pada pemberian tes awal dari 17 siswa diperoleh 13 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang tuntas secara individual dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 23,00%. Selanjutnya pada siklus I dari 17 siswa diperoleh 9 siswa yang tidak tuntas dan 8 siswa yang tuntas secara individual dengan persentase ketuntasan sebesar 47,1%. Sedangkan pada siklus II dari 17 orang siswa terdapat **14** siswa yang tuntas belajar dengan persentase sebesar **82,3%**, dan 3 orang siswa 17,7% yang belum mendapat ketuntasan belajar.

Kata Kunci. Hasil Belajar, Media Puzzle

ABSTRACT

NAME : NUR IRIANI
NPM : 1401020077
TITLE : IMPROVING LEARNING RESULTS BY USING THE
PUZZLE MEDIA IN THE EDUCATIONAL
EDUCATIONAL EDUCATIONAL EYES ISLAM IN
CLASS III SDN 101820 P. BATU

The purpose of this study is 1) To know how the results of student learning on the subjects of Islamic Education before using the media Puzzle In Class III SDN 101820 Pabatu, 2) To know how the results of student learning on the subjects of Islamic Education after using the media Puzzle In Class III SDN 101820 Pabatu, 3) To find out whether there is an increase in motivation and student learning outcomes in the subjects of Islamic Education by using media Puzzle In Class III SDN 101820 Pabatu. This research was conducted in class III SDN 101820 Pabatu with the number of students 17 students. The results of this study began on the initial test of 17 students obtained 13 completed students and 4 students who completed individually with the percentage of learning mastery for 23,00%. Furthermore, in the first cycle of 17 students obtained 9 students who do not complete and 8 students who completed individually with a percentage of mastery of 47,1%. While on the second cycle of 17 students there are 14 students who completed the study with a percentage of 82.3%, and 3 students 17.7% who have not got mastery learning.

Keywords. Learning Outcomes, Media Puzzle

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji Allah yang telah memberi petunjuk kepada kita untuk urusan ini. Tidaklah akan selesai segala urusan dan usaha seseorang kecuali mendapatkan petunjuk serta pertolongan dari Allah SWT. Semoga keselamatan dan kesejahteraan selalu dilimpahkan Allah kepada Nabi Muhammad, rasul di akhir zaman yang telah membimbing umatnya untuk menuju ke jalan yang benar. Dengan izin-Mu ya Allah hamba-Mu mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan juga berkat bimbingan dari Ibu/Bapak Dosen Pembimbing serta teman-teman yg juga telah memberikan banyak motivasi dan saran.

Peneliti sadar bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan kekurangan, untuk itu peneliti mohon saran dan petunjuk untuk perbaikan penelitian ini. Semoga Allah SWT membalas semua amal dan jasa baik kepada semua pihak dengan balasan yang setimpal dan sebagai akhir peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan selalu mendapat ridho dari Allah SWT. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA sebagai Dekan Fakultas Agama Islam yang berkenan memberikan arahan, dan bimbingannya kepada kami dari mulai awal kuliah sampai kepada penyelesaian skripsi ini.

3. Bapak Zailani, S.Pd.I, MA sebagai wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA selaku wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Robie Fanzera, S.Pd.I, M.Pd.I sebagai Ketua Jurusan Agama Islam yang telah mendukung, dan mengarahkan kami sehingga kami dapat menyelesaikan kuliah ini.
6. Kepada pembimbing skripsi saya, beliau yang senantiasa memberikan masukan, kritikan, dan membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat selesai pada tepat waktu.
7. Kepada keluarga tercinta saya yang senantiasa memberikan dorongan kepada saya untuk menyelesaikan perkuliahan ini.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Masalah	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
b. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	10
c. Manfaat Media Pengajaran.....	11
d. Prinsip-Prinsip Memilih Media Pengajaran	13
2. Media <i>Puzzle</i>	15
3. Hasil Belajar	17
B. Penelitian Yang Relevan	20
C. Hipotesis Tindakan.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Tempat dan Waktu Penelitian	23
B. Jenis Penelitian.....	23
1. Tahap Perencanaan	23
2. Tahap Pelaksanaan	24
3. Tahap Observasi	25
4. Tahap Refleksi.....	25
C. Teknik Pengumpulan Data.....	26
1. Tes	26
2. Wawancara	26

3. Observasi	26
D. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Hasil Penelitian	30
1. Pra Tindakan.....	30
2. Deskripsi Siklus I	33
a. Perencanaan Siklus I	33
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	34
c. Observasi Siklus I.....	38
d. Refleksi Siklus I.....	41
3. Deskripsi Siklus II	43
a. Permasalahan.....	43
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	43
c. Observasi Siklus II	47
d. Refleksi Siklus II.....	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Selakang Masalah

Pembelajaran terkait dengan bagaimana (*how to*) membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa (*what to*) yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan (*needs*) peserta didik.¹

Joni dalam Dimiyanti mengungkapkan bahwa: “Sekolah yang melakukan pembelajaran aktif dengan baik harus mempunyai karakteristik, yaitu pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, guru adalah pembimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, tujuan kegiatan tidak hanya untuk sekedar mengejar standar akademis, pengolahan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa dan penilaian”.²

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif. dengan belajar aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran.³

Banyak hal yang bisa kita temukan untuk mendukung proses belajar mengajar itu menjadi lebih baik, Salah satu upaya meningkatkan sistem pembelajaran adalah dengan menciptakan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, tanpa kita sadari sebelumnya bahwa keberadaan media itu sangat berpengaruh terhadap sistem pembelajaran yang kita harapkan, dengan adanya media pengajaran, proses belajar mengajar akan lebih hidup dan ide-ide kreatif siswa akan muncul, sehingga mampu membawa proses belajar mengajar menjadi lebih terarah, dan tidak monoton atau membosankan.

¹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam; Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004, h. 145

²Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 120.

³Mara Samin Lubis, *Telaah Kurikulum* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2011), h.124

Siswa akan lebih tertarik untuk belajar ketika ia tau apa dan bagaimana pelajaran yang ia hadapi, sehingga lebih cermat untuk merespon dan tingkat nalar terhadap materi yang di ajarkan lebih tinggi. Itu sebabnya penggunaan media pembelajaran terhadap sistem pembelajaran sangat berpengaruh penting.

Media pengajaran tidak terbatas dengan satu atau dua media saja, tetapi segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut, baik itu berupa benda, tulisan, gambar, sketsa, grafik, visual, dan audio visual serta banyak media lainnya yang bisa menjadi pilihan bagi tenaga pendidik seiring dengan kemajuan teknologi pendidikan. Demikian juga dengan penggunaan semua media pembelajaran tersebut, banyak cara yang bisa dipakai untuk memberdayakan media pengajaran yang diinginkan. Terutama dalam hal pemilihan media terhadap materi pembelajaran, haruslah sesuai dan tidak malenceng dari materi ajar agar siswa lebih fokus dan mudah memahami.

Selama ini sistem pembelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan yaitu sistem pengajaran konvensional (*faculty teaching*), kental dengan suasana instruksional dan dilihat kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat. Selain itu kewajiban pendidikan juga di tuntutan untuk memasukkan nilai-nilai moral, budi pekerti luhur, kreatifitas, kemandirian yang sangat sulit dilakukan dalam sistem pembelajaran yang konvensional. Sistem pengajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi, karena seorang guru harus intensif menyesuaikan materi pelajaran dengan perkembangan teknologi baru.

Hal ini juga terjadi di kelas III SDN 101820 Pancur Batu, dimana masih banyak siswa yang kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Agama

Islam di dalam kelas. beberapa kali peneliti amati perilaku siswa saat belajar terlihat bahwa ada beberapa orang siswa yang tidak mau mengikuti ucapan gurunya, kemudian beberapa siswa lainnya terlihat sambil mengganggu teman sebangkunya dan yang mengejutkan peneliti adalah hasil belajar siswa yang masih rendah. Permasalahan ini sebetulnya sudah sering peneliti lihat saat pembelajaran bahkan peneliti juga sering mengalami hal yang sama, maka dari itu peneliti mengamati dan berpendapat bahwa masalah tersebut terjadi karena siswa merasa tidak senang untuk belajar. Ketidaksenangan ini bukan karena siswa yang malas atau lainnya, akan tetapi lebih kepada suasana belajar yang dirasakan para siswa yang membuat siswa tidak senang untuk belajar.

Selanjutnya Hasil belajar digambarkan sebagai hasil tingkat penguasaan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang di eksperimenkan, yang diukur berdasarkan pada jumlah skor jawaban yang benar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar. Secara umum Hasil belajar dikatakan baik dan berhasil jika kompetensi peserta didik mampu memahami pelajaran secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ada kemungkinan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran agama islam yang tidak menarik minat siswa disebabkan oleh strategi penyampaian pelajaran kurang tepat. Dalam hal ini guru pendidikan agama islam mungkin kurang atau tidak memanfaatkan sumber belajar secara optimal. Diantaranya seorang guru dalam menyampaikan pengajaran sering mengabaikan penggunaan media pendidikan agama islam, dikarenakan adanya keterbatasan kreatifitas guru dalam memilih media. Padahal media itu berfungsi untuk meningkatkan motifasi belajar siswa dan pada waktunya akan meningkatkan mutu pendidikan siswa.

Jika media yang dipergunakan guru tidak sesuai dengan keadaan yang ada maka hasil pembelajaran tidak akan berhasil secara maksimal, mengingat bahwa setiap media pengajaran memiliki kelebihan dan juga kelemahannya. Jadi kunci pokok yang harus diperhatikan oleh guru sebelum menetapkan metode yang akan dipergunakan adalah faktor-faktor sebagaimana yang telah penulis kemukakan di atas. Pengetahuan guru terhadap suatu media pengajaran sangat perlu karena setiap media tidaklah sama sifatnya. Tujuan dari penggunaan media pengajaran adalah untuk memperlancar jalannya proses belajar mengajar, materi yang sulit untuk disampaikan atau sulit untuk dicerna anak didik, dapat dengan jelas dengan adanya media sebagai alat bantu ajar. Tapi Sekolah yang dilengkapi dengan fasilitas moderen seperti Komputer, proyektor dan berbagai alat canggih lainnya, maka guru yang mengajar akan merasa sangat terbantu dalam menyampaikan materi kepada anak didik.

Namun karena setiap media memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda, maka penggunaannya juga tidak sembarangan. Sebagai contoh adalah media yang bersifat Auditif, media ini tentunya tidak cocok untuk siswa yang pendengarannya rusak (tuli) atau media Visual tentunya tidak cocok untuk siswa tuna netra. Selain itu ada juga media yang hanya dapat dipergunakan dalam ruangan tertentu seperti slide, dan ada juga media yang harus digi nakaii dilapangan terbuka, di labolatorium. dan sebagainya. Salah satu media yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah media *Puzzle*.

Yudha 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.⁴

Media *Puzzle* merupakan media pembelajaran dengan cara menyatukan baik itu berupa gambar-gambar, maupun yang lainnya. Penggunaan media ini sangat menarik apabila diterapkan pada siswa-siswi tingkat sekolah dasar, karena penggunaan media akan membuat para siswa tertarik untuk mencobanya dan bahkan ketagihan. Penggunaan media ini pada bukan hanya dengan materi yang bergambar, namun juga pada materi-materi lainnya. Hanya saja penggunaan media ini dalam pembelajaran tetap dengan cara menyatukan, kalau pada sebuah materi yang tidak bergambar berarti tinggal menyatukan kata-kata atau kalimat tanya dan kalimat jawab pada sebuah materi. Harapannya dengan penggunaan media *Puzzle* pada siswa kelas III SDN 101820 Pabatu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu “Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas III SDN 101820 Pabatu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan dibahas meliputi:

1. Kurangnya media belajar yang ada di SDN 101820 Pabatu

⁴Rosiana Khomso, Jandut Gregorius. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Univ. Negeri Surabaya: FIP-PGSD, Jurnal, h. 1

2. Kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 101820 Pabatu
3. Guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran di kelas
4. Sebagian siswa bercerita-cerita dengan teman sebangkunya
5. Masih rendahnya hasil belajar siswa

C. Batasan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini maka peneliti merasa perlu untuk membatasi masalah penelitian ini dengan memfokuskan masalah penelitian yaitu peningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi sholat dengan menggunakan media *Puzzle*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum menggunakan media *Puzzle* Di Kelas III SDN 101820 Pabatu ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media *Puzzle* Di Kelas III SDN 101820 Pabatu ?
3. Apakah terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* Di Kelas III SDN 101820 Pabatu ?

E. Tujuan Penelitian

Merujuk dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum menggunakan media *Puzzle* Di Kelas III SDN 101820 Pabatu ?
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media *Puzzle* Di Kelas III SDN 101820 Pabatu ?
3. Untuk mengetahui Apakah terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* Di Kelas III SDN 101820 Pabatu.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat berguna bagi:

1. Bagi guru kiranya hasil penelitian ini nantinya, dapat menjadi bahan kajian dalam pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai bahan masukan bagi murid calon guru tentang bagaimana memotivasi murid untuk belajar
3. Bagi peneliti tentunya dapat menambah pengetahuan dalam bidang penelitian tindakan kelas khususnya pada mata pelajaran PAI
4. Bagi penelitian lain kiranya dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah” “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁵

Sedangkan secara istilah, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Dengan adanya perhatian siswa yang sedemikian rupa menyebabkan proses belajar mengajar terjadi.⁶

Media dapat juga dikatakan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pendidikan, pengetahuan, dan keterampilan.⁷

Sebagian media dapat juga mengolah pesan dan respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang paling penting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa. Siswa dapat aktif

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal.3

⁶ Arief S. Sadiman . *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 7

⁷ Syaiful bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Menagajar*, (Banjarmasin : Rineka Cipta, 1995), hal. 136

berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar. Tentunya dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran serta penggunaan media yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Media juga merupakan alat peraga, di mana alat peraga dalam mengajar memang peranan penting sebagai alat Bantu guna terciptanya proses belajar mengajar yang efektif. Dalam pengertian lain, “media adalah alat atau sarana komunikasi, seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster, spanduk, dan lainnya yang terletak di antara dua pihak perantara atau penghubung.”⁸ Dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi disebut Media Instruksional Edukatif.

Berikut pengertian media yang dikemukakan para ahli.

- 1) Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dan kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁹
- 2) Media adalah segala alat fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang anak untuk belajar, contohnya media cetak, media elektronik (film, video).¹⁰
- 3) Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.¹¹
- 4) Media adalah alat bantu berupa apa saja yang dapat dijadikan sebagai

⁸ Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), h. 569

⁹ Arief S, h. 6

¹⁰ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), h. 2

¹¹ Azhar Arsyad, h.2

penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.¹²

Berdasarkan berbagai pengertian di atas maka disimpulkan media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi, dalam hal ini proses komunikasi dalam belajar mengajar.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi beberapa bagian. Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:¹³

- 1) Media auditif, yakni media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan audio. Media ini tidak cocok bagi orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran
- 2) Media visual, yakni media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, serta cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.
- 3) Media audiovisual, yakni media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian. Pertama, media audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, cetak suara, dan lainnya. Kedua, media audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang

¹² Djamarah dan Zein, h. 136

¹³N, Sudirman. *Ilmu Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 1992. h. 206

bergerak seperti film suara dan video cassette, dan lainnya.

Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi tiga bagian,

- 1) Media yang mempunyai daya liput yang luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruangan serta dapat menjangkau jumlah siswa yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh media ini ialah radio dan televisi.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruangan dan tempat, yaitu media yang dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.
- 3) Media untuk pengajaran individual seperti modal berprogram.

Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi menjadi dua bagian.

- 1) Media yang sederhana, yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, serta cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.
- 2) Media yang kompleks, yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya. Penggunaannya pun memerlukan keterampilan yang memadai.¹⁴

c. Manfaat Media Pengajaran

Ada enam fungsi pokok dari alat peraga dalam proses belajar mengajar.

- 1) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

¹⁴ *Ibid.* h. 206

- 2) Penggunaan alat peraga merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan.
- 5) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar¹⁵

Menurut Gerlach dan P.Fly sebagai sumber alat belajar, media memiliki tiga keistimewaan dalam proses belajar atau kemampuan yang disebut sebagai berikut:

- 1) Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu kejadian atau obyek.
- 2) Media mempunyai kemampuan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan atas kebutuhan penyajinya.
- 3) Media mempunyai kemampuan dalam menampilkan dan dapat menjangkau jumlah siswa yang besar.¹⁶

Berdasarkan ketiga kemampuan media tersebut, dapat dikatakan bahwa pengembangan media belajar juga akan mengikutkan pengembangan metode mengajar, sehingga langkah tersebut tepat untuk memperbaiki kualitas belajar

¹⁵Nana Sudjana, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2007), h. 66

¹⁶Soebagiyo, *Strategi Belajar Mengajar*, Malang, h. 24

mengajar. Pengembangan dapat berupa pengefektifan media yang sudah ada ataupun membuat media belajar yang baru.

d. Prinsip-Prinsip Memilih Media Pengajaran

Sebagaimana dikatakan sebelumnya bahwa perkembangan media pembelajaran sering dengan perkembangan zaman, tetapi di dalam penggunaan media modern tidak harus dipergunakan keseluruhannya di dalam pembelajaran, sebab penggunaan media modern mempunyai keterkaitan dengan lingkungan, kondisi sekolah bersangkutan, misalnya komputer tidak dapat difungsikan sewaktu kita mengajar manakala aliran listrik tidak ada, demikian juga media modern lainnya, ia memiliki berkaitan dengan lainnya. Bagi sekolah yang telah memiliki sarana yang lengkap, terutama memiliki media dan penunjang lainnya seperti listrik, maka disarankan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Dalam penggunaan serta pemilihan media pembelajaran ada beberapa hal yang dipertimbangan yaitu:

- 1) Tujuan/indicator yang hendak dicapai
- 2) Kesesuaian media dengan materi yang dibahas
- 3) Tersedia sarana dan prasarana penunjang, dan
- 4) Karakteristik siswa.¹⁷

Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media yaitu sebagai berikut

- 1) Media yang dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan ias-truksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah

¹⁷ Martinis, Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta : Putra Grafika, 2007) h. 186

satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, efektif dan psikomotor.

- 2) Media yang dipilih dan digunakan dalam proses belajar mengajar harus sesuai dengan tempat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Media yang dipilih dan digunakan dalam pembelajaran harus praktis, luwes dan bertahan lama. Maksudnya jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- 4) Guru harus terampil dalam menggunakan media yang dipilih dalam pembelajaran tersebut. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran karena nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh keterampilan guru yang menggunakannya, seperti proyektor transparan, OHP, OHT, slide, film, LCD ataupun peralatan canggih lainnya, tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- 5) Media yang digunakan yaitu media yang efektif pada tempatnya, karena media yang digunakan pada kelompok besar dan pada kelompok kecil pasti berbeda. Belum tentu media yang digunakan pada kelompok besar sama efektifnya jika digunakan juga pada kelompok kecil dan sebaliknya.

Media harus memiliki mutu teknis tertentu, sehingga informasi, pesan serta tampilan yang diperlihatkan atau yang ingin disampaikan dapat ditonjolkan dengan jelas.”¹⁸

¹⁸ Arsyad, Azhar, h. 85

2. Media *Puzzle*

Menurut Yudha 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.¹⁹

Menurut Suciaty puzzle bisa dimainkan mulai dari 12 bulan. Untuk pemula mungkin puzzle adalah sesuatu yang kurang menarik, tetapi puzzle bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak. Selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain, kesempatan ini dapat merekatkan hubungan antara ibu dan anak. Permainan puzzle dapat dilakukan di rumah dan di sekolah yang diberikan oleh guru.²⁰

Menurut Nisak permainan *puzzle* ini memiliki tujuan sebagai berikut: a) membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. b) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. c) melatih kecerdasan logis matematis peserta. d) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. e) menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa. f) melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa. g) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa. h) menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa. i) menghibur para siswa di dalam kelas.²¹

¹⁹Rosiana Khomso, Jandut Gregorius. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Univ. Negeri Surabaya: FIP-PGSD, Jurnal, h. 1

²⁰*Ibid*, h. 2

²¹*Ibid*, h. 2

Menurut Nisak permainan ini mempunyai teknis sebagai berikut:²²

- a. Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- b. Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
- c. Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
- d. Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
- e. Masing-masing Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar 3 kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop puzzle yang telah dibagikan.
- f. Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh adayang mengerjakan sendirian.
- g. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Menurut Suciaty manfaat dari permainan ini sebagai berikut:²³

- a. Mengasah otak. Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan. Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

²² *Ibid*, h. 2-3

²³ *Ibid*, h. 3

c. Melatih nalar. Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.

Melatih kesabaran. Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. sebelum membahas hasil belajar perlu lebih dulu membahas tentang belajar secara singkat.

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dari tidak tahu menjadi tahu. Clifford T. Morgan mengatakan bahwa “belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang merupakan hasil pengalaman yang lalu”.²⁴

Menurut Slameto Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁵

Menurut Hilgrad dan Bower Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).²⁶

²⁴ Mustaqim. 2008. *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo), h. 33.

²⁵ Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta), h. 2.

²⁶ Ngalim Purwanto. 1998. *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remadja Karya CV), h. 80.

Menurut James Owhittaker dikutip Abu Ahmadi:

“Learning is the process by which behavior (in the broader sense originated of changer through practice or training). Artinya belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam arti luas ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan).”²⁷

Dalam al-Qur’an sendiri, kata *al-ilm* dan turunannya berulang sebanyak 780 kali. Sebagaimana yang termaktub dalam wahyu yang pertama turun kepada Rasulullah SAW., yakni al-‘Alaq ayat 1-5.

اَفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ, خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ, اَفْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ, الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ, عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang telah menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmu adalah Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran qalam (alat tulis), Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*²⁸

Dari ayat di atas, Islam mewajibkan setiap orang beriman untuk memperoleh ilmu pengetahuan semata-mata dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka. Manusia berkewajiban menuntut ilmu pengetahuan serta mendalami ilmu-ilmu agama Islam yang juga merupakan salah satu alat dan cara berjihad. Bahkan Allah SWT menjanjikan kepada ummatnya akan memudahkan bagi mereka jalan menuju surga untuk siapa saja yang menuntut ilmu.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku secara sadar dan berkesinambungan akibat adanya interaksi dengan lingkungannya. Interaksi yang dimaksud adalah interaksi dalam pembelajaran

²⁷ Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing), h. 38.

²⁸ Departemen Agama RI. 2005. *Al – Qur’an dan Terjemahannya*. (Bandung : CV Penerbit J-ART), h. 598.

Sedangkan hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar, sedangkan belajar itu sendiri merupakan suatu proses seseorang yang berusaha untuk memperoleh titik perilaku yang relatif menetap sebagai hasil belajar.

Howard Kingsley dalam Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) Sikap dan cita-cita.²⁹

Gagne mengungkapkan, “ada lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan.”³⁰

Benyamin Bloom merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku meliputi:

- a. Ranah *kognitif*, hasil belajar tersusun atas enam tingkatan yaitu: pengetahuan atau pengenalan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah *afektif*, terdiri atas lima tingkatan yaitu: pengenalan (ingin menerima sadar akan adanya sesuatu); merespon (aktif berpartisipasi); penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu); pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercaya); pengalaman (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).
- c. Ranah *psikomotorik*, terdiri dari lima tingkatan yaitu: peniruan (menirukan gerakan); ketepatan gerak (melakukan gerak dengan benar); artikulasi (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar); naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).³¹

Proses belajar dan hasil belajar merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, maka segala faktor yang mempengaruhinya harus dioptimalkan untuk mencapai hasil belajar yang baik, terutama proses belajar mengajar yang sangat

²⁹ Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya), h. 22

³⁰ Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h. 5

³¹ Mardianto, h. 85-89.

menentukan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

B. Penelitian Yang Relevan

Rosiana Khomso, Jandut Gregorius. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Univ. Negeri Surabaya: FIP-PGSD, Jurnal. Hasil penelitiannya penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran IPS di SDN Candirejo II/173 Nganjuk, menghasilkan simpulan sebagai berikut: 1) Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas guru dari siklus I sampai siklus III sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III pada saat pembelajaran IPS pada materi menghargai peranan perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. 3) Penggunaan media pembelajaran yaitu menggunakan media puzzle Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar 11 menunjukkan bahwa hasil sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan persentase nilai rata-rata tes formatif hasil belajar siswa yang meningkat dari temuan awal (sebelum penelitian) sampai siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan mengenai materi tentang menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. 4) Respon siswa terhadap penggunaan media puzzle pada pembelajaran IPS dari siklus I sampai III telah mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh

peneliti sehingga dapat diketahui semakin mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa sekolah dasar.

Robi Rasid Halim S. *Efektivitas penggunaan media grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fiqih materi pokok hukum perkawinan pada islam di kelas XI MAS al-anshor perdagangan II Kec. Bandar Kab. Simalungun tahun pelajaran 2013/2014*. IAIN SU: FITK, 2014.

Penelitiannya 1) Hasil belajar fiqih siswa kelas XI MAS Al – Anshor Perdagangan II sebelum diberikan tindakan menggunakan media grafis, diketahui bahwa dari 20 siswa hanya 3 siswa atau 15% yang mencapai nilai ketuntasan minimal 73. Dan 17 siswa atau 85 % belum mencapai nilai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar fiqih siswa kelas XI masih rendah, karena suatu kelas dapat dikatakan tuntas secara klasikal apabila siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) $\geq 85\%$. Berdasarkan daftar nilai tersebut masih 15% yang mencapai nilai ketuntasan minimal 73. 2) Hasil belajar fiqih siswa setelah diberikan tindakan menggunakan media grafis terlihat bahwa pada siklus pertama ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 55, % atau 11 siswa mencapai ketuntasan, dan 9 siswa atau 45% belum mencapai ketuntasan. Ini berarti secara klasikal belum mencapai tingkat ketuntasan. Pada siklus kedua presentase ketuntasan sebesar 85% atau 17 siswa mencapai ketuntasan dan 3 siswa atau 15% belum mencapai ketuntasan. Ini berarti pada siklus kedua ini telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. 3) Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media grafis sangat baik karena sebelum diberikan tindakan dapat diketahui bahwa dari 20 siswa hanya 3 siswa atau 15 % yang mencapai nilai ketuntasan minimal 73. Dan 17 siswa atau 85 % belum mencapai nilai

ketuntasan. Dan setelah diberikan tindakan pada siklus pertama meningkat sebesar 30% sehingga ketuntasan hasil belajar secara klasikal menjadi 55% atau 11 siswa mencapai ketuntasan, dan 9 siswa atau 45% belum mencapai ketuntasan. Pada siklus kedua presentase ketuntasan meningkat sebesar 30% sehingga ketuntasan klasikal menjadi 85% atau 17 siswa mencapai ketuntasan dan 3 siswa atau 15% belum mencapai ketuntasan.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dugaan sementara atau bisa dikatakan juga jawaban sementara dari rumusan masalah, adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media puzzle akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi sholat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN 101820 Pabatu, sedangkan waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada awal semester genap Tahun Ajaran 2017/2018 sampai akhir semester genap.

B. Jenis Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom Action Research*), maka penelitian ini memiliki tahapan kegiatan berupa siklus. Model PTK Kemmis dan Mc Taggart, dimana dalam satu siklus terdiri dari empat komponen, meliputi

1. perancangan(*planning*)
2. aksi/tindakan(*action*)
3. Observasi(*Observing*)
4. Refleksi (*reflecting*).

Sesudah sesuatu siklus selesai di implementasikan, di ikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, demikian seterusnya dengan beberapa kuis. Tahap-tahap penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti membuat persiapan tindakan dalam mengatasi rendahnya penugasan materi aqidah, adapun langkah-langkah yang ditempuh pada rencana tindakan adalah :

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisikan langkah-langkah kegiatan dalam pembelajarann dengan media *puzzle*
- b. Mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, yaitu Buku Ajar Siswa dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- c. Membuat Lembar Observasi untuk melihat kondisi kegiatan pembelajaran dikelas ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *puzzle*
- d. Menyusun format tes motivasi dan hasil belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti yang bertindak sebagai guru PAI akan menjalankan proses pembelajaran di kelas sesuai dengan media *puzzle* yang dipakai. Berikut ini dapat dilihat skenario pembelajarannya:

- h. Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- i. Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
- j. Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
- k. Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
- l. Masing-masing Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar 3 kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop *puzzle* yang telah dibagikan.
- m. Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh adayang mengerjakan sendirian.

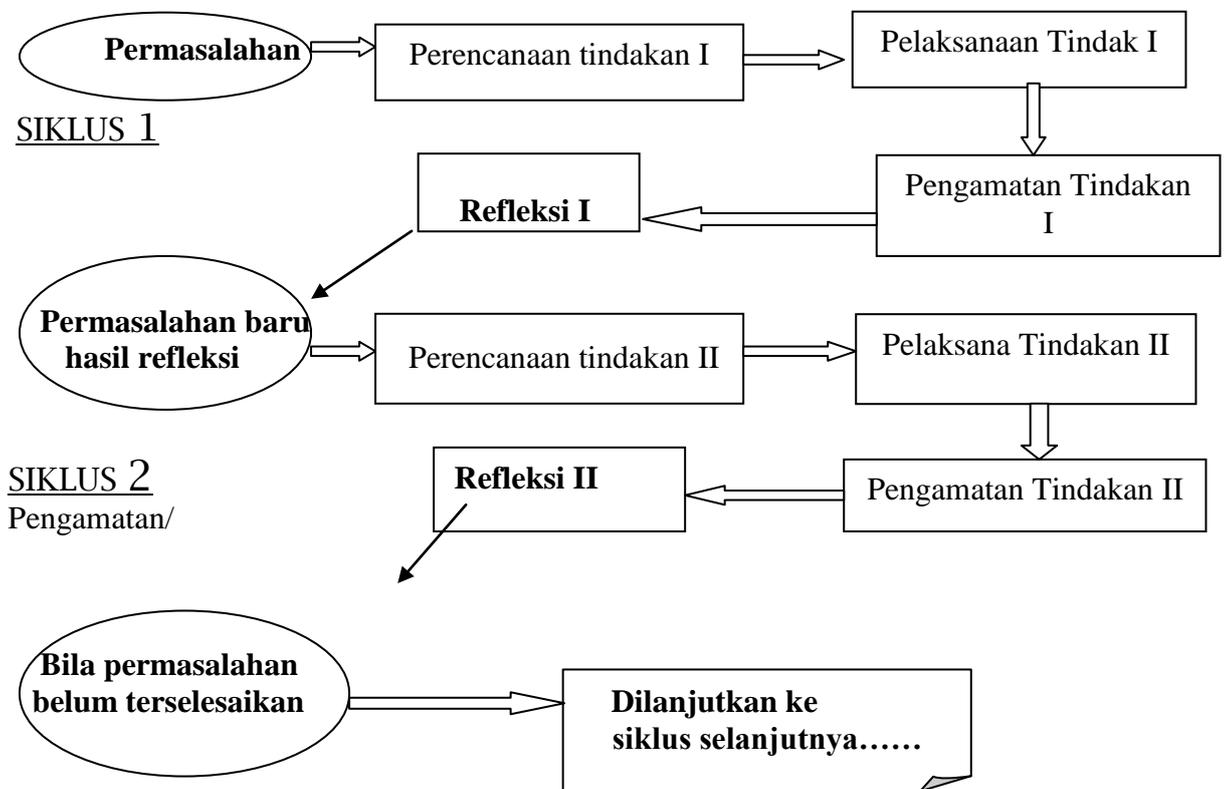
- n. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

3. Tahap Observasi

Tahap Pengamatan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Dalam tahap ini, peneliti didampingi seorang guru sebagai pengamat untuk mengamati kegiatan yang berlangsung dikelas. Tahap wawancara difokuskan pada siswa yang memiliki nilai tes rendah yang diduga mengalami kesulitan belajar di akhir pemberian tindakan.

4. Tahap Refleksi

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis data dan memberikan makna terhadap data yang diperoleh, serta mengambil kesimpulan dari langkah perbaikan yang telah dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar tahap perancangan pada siklus berikutnya.



C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan wawancara.

a. Tes

Tes diberikan kepada siswa pada akhir tahap tindakan, tepatnya setelah pemberian tindakan. Hasil yang diperoleh digunakan untuk:

- 1) Mengetahui siswa mana yang mengalami kesulitan, yaitu siswa yang berkemampuan rendah dalam mengerjakan tes.
- 2) Mengetahui letak kesulitan siswa dalam mengerjakan tes, yang secara tidak langsung menjadi kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran.
- 3) Mengetahui apakah hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yang dilihat dari ketuntasan belajar siswa.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada siswa yang berkemampuan rendah untuk mengetahui letak kesulitan siswa dalam memahami materi yang disajikan ketika pembelajaran berlangsung.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada tahap pengamatan. Observasi dilakukan terhadap seluruh siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, tepatnya pada saat pemberian tindakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Peneliti bertindak sebagai guru dibantu oleh guru bidang studi sebagai observer mengamati proses pembelajaran, termasuk aktivitas siswa dan guru.

D. Teknik Analisa Data

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis data yang diperoleh pada tahap pemantauan dan observasi, kemudian hasilnya digunakan untuk merefleksikan apakah kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai pembelajaran dengan media puzzle. Adapun tahapan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah

1. Mereduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan dan mengorganisasikan data yang telah disajikan dalam bentuk transkrip catatan lapangan. Kegiatan reduksi data ini dilakukan untuk melihat kesalahan jawaban siswa dalam menyelesaikan soal tes yang merupakan kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi.

2. Menyajikan Data

Data yang diperoleh dari hasil belajar yang diberikan di analisis dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menganalisis Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran PAI, dapat dilihat dari motivasi dan hasil belajar siswa dalam ketuntasan belajar. Tingkat penugasan atau daya serap siswa akan terlihat pada tinggi rendahnya skor mentah yang dicapai.

Menurut Uzer Usman, terdapat criteria ketuntasan belajar perseorangan klasikal, yaitu:³²

1. Daya Serap Perseorangan/individual

³²Moh. Uzer Usman. 2010. *Menjadi Guru Profesioanl.*. Bandung: Remaja Rosdakarya,h.64

Seorang siswa disebut tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau 6,5. Dalam menentukan daya serap siswa secara perseorangan/individual digunakan rumus sebagai berikut :

$$PDS = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimal Soal}} \times 100\%$$

Kriteria tingkat ketuntasan belajar adalah sebagai berikut :

$65\% \leq PDS \leq 100\%$ = Tergolong Tuntas

$0\% \leq PDS \leq 65\%$ = Tergolong tidak tuntas

Secara perseorangan / individual siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila $PDS \geq 65\%$.

2. Daya Serap Klasikal

Suatu kelas disebut tuntas belajar bila dikelas tersebut telah terdapat 85% yang telah mencapai daya serap 65%, ketuntasan tersebut dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{X}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kelas yang telah mencapai daya serap $\geq 65\%$

X = Jumlah siswa yang telah mencapai daya serap $\geq 65\%$

N = Jumlah siswa pada kelas tersebut

3. Penarikan Kesimpulan

Dalam tahap ini ditarik beberapa kesimpulan berdasarkan tindakan penelitian yang dilakukan. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus berikutnya. Dalam kesimpulan ini juga akan diperoleh jawaban atas permasalahan yang ditemukan pada awal pelaksanaan tindakan. Berdasarkan jenis kesulitan yang dialami siswa dilakukan analisis pemikiran

dalam mengupayakan penanggulangan kesulitan tersebut, agar hasil belajar siswa semakin meningkat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Tindakan

Hasil observasi awal peneliti di kelas III SDN 101820 Pancur Batu, dimana masih banyak siswa yang kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam di dalam kelas. beberapa kali peneliti amati perilaku siswa saat belajar terlihat bahwa ada beberapa orang siswa yang tidak mau mengikuti ucapan gurunya, kemudian beberapa siswa lainnya terlihat sambil mengganggu teman sebangkunya dan yang mengejutkan peneliti adalah hasil belajar siswa yang masih rendah. Permasalahan ini sebetulnya sudah sering peneliti lihat saat pembelajaran bahkan peneliti juga sering mengalami hal yang sama, maka dari itu peneliti mengamati dan berpendapat bahwa masalah tersebut terjadi karena siswa merasa tidak senang untuk belajar. Ketidaksenangan ini bukan karena siswa yang malas atau lainnya, akan tetapi lebih kepada suasana belajar yang dirasakan para siswa yang membuat siswa tidak senang untuk belajar

Pada proses awal ini dilakukan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI sebelum diberikan tindakan berupa penggunaan media *Puzzle*. Berdasarkan hasil tes awal diperoleh tingkat ketuntasan belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1**Hasil Belajar Siswa Pra Tindakan**

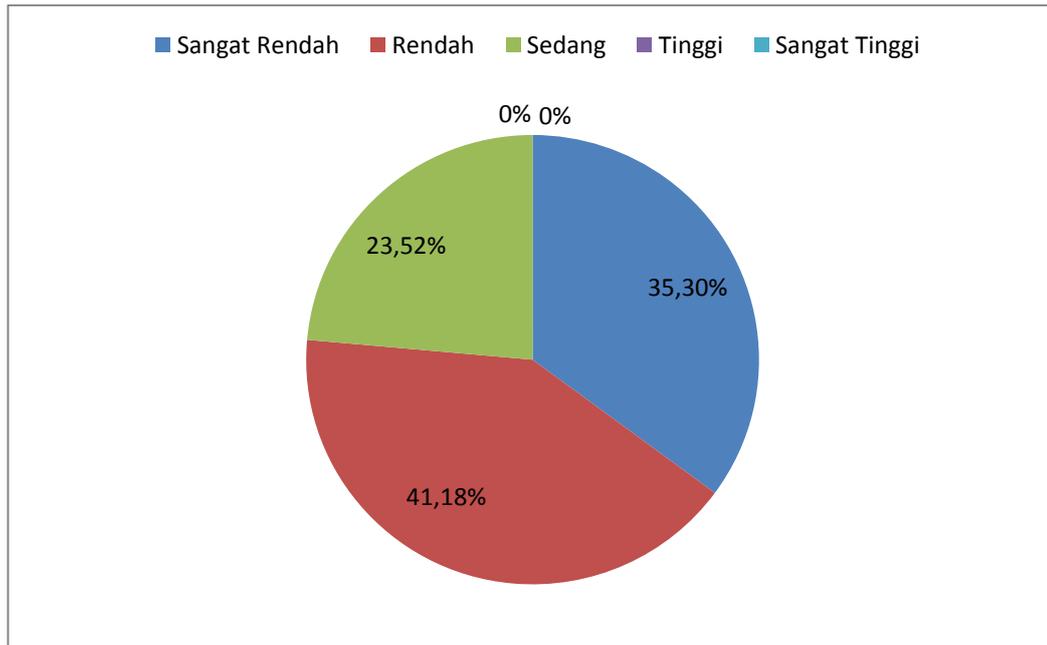
NO	Nama Siswa	Nilai Siswa	Persentase Daya Serap	Keterangan
1	Chairul Fajar	39	39%	Tidak Tuntas
2	Dellawati	55	55%	Tidak Tuntas
3	Emilia Syafitri	55	55%	Tidak Tuntas
4	Fadhila zahra	70	70%	Tuntas
5	Umi Natasya	40	40%	Tidak Tuntas
6	Inggrina	45	45%	Tidak Tuntas
7	M. Rian	65	65%	Tuntas
8	M. Rizki	55	55%	Tidak Tuntas
9	Nabila Wulandari	50	50%	Tidak Tuntas
10	Nanang Irwansyah	47	47%	Tidak Tuntas
11	Nurul Maulina	60	60%	Tidak Tuntas
12	Rahmansyah	68	68%	Tuntas
13	Saddam Al Rafa	70	70%	Tuntas
14	Siti Khodijah	43	43%	Tidak Tuntas
15	Tito Zidan	60	60%	Tidak Tuntas
16	Widya Sari	60	60%	Tidak Tuntas
17	Windi	55	55%	Tidak Tuntas
Rata-rata		55,11%	52,11%	Tidak Tuntas
Persentase Ketuntasan Belajar Siswa		23,00%		

Tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi Shalat masih *sangat rendah*. Dari tes yang diberikan kepada **17** orang siswa diperoleh **13** orang siswa atau **67%** yang mendapat nilai di bawah **65** (ketuntasan belajar dengan daya serap paling sedikit 65%). Dengan rata-rata **55,11**. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat table persentase ketuntasan belajar siswa di bawah ini:

Tabel 1.2
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa	Tingkat Hasil Belajar
1	0-54	6	35,30%	Sangat Rendah
2	55-64	7	41,18%	Rendah
3	65-79	4	23,52%	Sedang
4	80-89	0	-	Tinggi
No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa	Tingkat Hasil Belajar
5	90-100	0	-	Sangat Tinggi
Jumlah		17	100%	

Tabel rekapitulasi di atas dapat dijelaskan bahwa dari 17 siswa terdapat 6 orang siswa (35,30%) yang mendapat nilai sangat rendah, 7 orang siswa (41,18%) yang mendapat nilai rendah, kemudian 4 orang siswa (23,52%) yang mendapat nilai sedang. Berikut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1.1 Diagram Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal

Tes awal yang diberikan kepada siswa, diperoleh beberapa jenis kelemahan siswa dalam menyelesaikan soal-soal agama:

- a. Siswa tidak dapat memahami makna dari soal
- b. Siswa tidak dapat membaca soal dengan benar terlebih dahulu.
- c. Siswa tidak dapat menyelesaikan persoalan pada materi Shalat.

2. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Pada kegiatan ini peneliti di bantu wali kelas dan guru PAI lainnya untuk menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *puzzle*. Adapun yang peneliti siapkan yaitu:

- 1) Menyesuaikan kondisi kursi, meja, dan alat-alat untuk praktek shalat di kelas yang sesuai dengan materi shalat
- 2) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media *puzzle* pada materi shalat.

- 3) Menyiapkan alat-alat tulis, media, dan alat-alat lainnya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa
- 5) Menyiapkan soal tes hasil belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap ini berperan sebagai guru dikelas dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pelaksanaan tindakan pada siklus I berdurasi (2x35 menit) membahas materi Shalat. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti. Berikut skenario pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas:

- o. Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- p. Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
- q. Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
- r. Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
- s. Masing-masing Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar 3 kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop *puzzle* yang telah dibagikan.
- t. Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh adayang mengerjakan sendirian.
- u. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Diakhir pelaksanaan siklus I, siswa diberikan Tes Hasil Belajar I yang bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan. Adapun data Tes Hasil Belajar siswa pada siklus I dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1.4
Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	Nama Siswa	Nilai Siswa	Persentase Daya Serap	Keterangan
1	Chairul Fajar	45	45%	Tidak Tuntas
2	Dellawati	62	62%	Tidak Tuntas
3	Emilia Syafitri	60	60%	Tidak Tuntas
4	Fadhila zahra	75	75%	Tuntas
5	Umi Natasya	50	50%	Tidak Tuntas
6	Inggrina	50	50%	Tidak Tuntas
7	M. Rian	70	70%	Tuntas
8	M. Rizki	60	60%	Tidak Tuntas
9	Nabila Wulandari	65	65%	Tuntas
10	Nanang Irwansyah	57	57%	Tidak Tuntas
11	Nurul Maulina	70	70%	Tuntas
12	Rahmansyah	70	70%	Tuntas
13	Saddam Al Rafa	70	70%	Tuntas
NO	Nama Siswa	Nilai Siswa	Persentase Daya Serap	Keterangan
14	Siti Khodijah	60	60%	Tidak Tuntas
15	Tito Zidan	65	65%	Tuntas
16	Widya Sari	65	65%	Tuntas
17	Windi	60	60%	Tidak Tuntas

Rata-rata	62	62,00%	Tidak Tuntas
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	47,00%		Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada materi Shalatmeningkat sebelumnya. Dari tes yang diberikan kepada 17 orang siswa diperoleh 9 orang siswa atau 52,9% yang mendapat nilai dibawah 65% (syarat ketuntasan belajar dengan daya serap paling sedikit) yang diperoleh siswa adalah 45, sedangkan nilai tertinggi adalah 75 dengan rata-rata 62 dan tingkat ketuntasan klasikal 47%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table persentase di bawah ini:

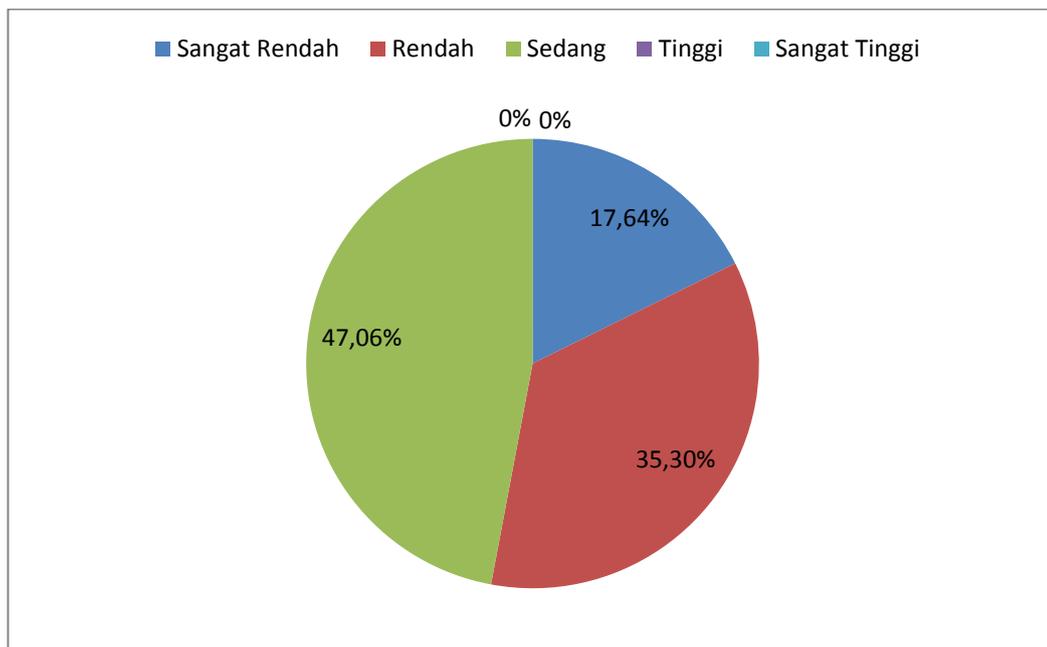
Tabel 1.5
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa	Tingkat Hasil Belajar
1	0-54	3	17,64%	Sangat Rendah
2	55-64	6	35,30%	Rendah
3	65-79	8	47,06%	Sedang
4	80-89	0	-	Tinggi
No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa	Tingkat Hasil Belajar
5	90-100	0	-	Sangat Tinggi
Jumlah		17	100%	

Hasil tes awal dan tes hasil belajar siklus I diperoleh tingkat ketuntasan belajar sebesar 24%. Data di atas dapat dijelaskan bahwa dari 17 orang siswa terdapat 3 orang siswa (17,64%) yang mendapat nilai sangat rendah, 6 orang

siswa (35,30%) yang mendapat nilai rendah, kemudian 8 orang siswa (47,06%) yang mendapat nilai sedang.

Data ini menunjukkan tes hasil belajar I digunakan sebagai acuan sesuai target yang ditentukan dalam memberikan tindakan pada siklus II untuk mengatasi kesulitan-kesulitan belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada materi shalat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam materi Shalat. Setelah jawaban siswa dikoreksi ditemukan 9 orang siswa dari 17 orang siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal Shalat. Berikut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1.1 Diagram Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

c. Observasi Siklus I

Pada tahap ini peneliti dibantu wali kelas dan guru PAI lainnya untuk mengobservasi siswa apakah kondisi hasil belajar siswa telah mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

TABEL 1.6**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

No.	Aspek yang diamati	Uraian kegiatan	skor
1	Membuka pelajaran	1. Menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa. 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran.	2 3
2	Mengelola waktu dan strategi pembelajaran	1. Mempersiapkan materi pembelajarannya dengan baik dan benar. 2. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien. 3. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan dan arah yang jelas.	3 3 3
No.	Aspek yang diamati	Uraian kegiatan	skor
3	Menggalakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran	1. Memotivasi seluruh siswa agar berpartisipasi untuk memecahkan permasalahan. 2. Keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. 3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal. 4. Memberikan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.	3 2 3 3
4	Berkomunikasi dengan siswa	1. Mengungkapkan pertanyaan dengan jelas. 2. Memberikan humor kepada siswa agar siswa tidak jenuh dalam proses belajar mengajar. 3. Memotivasi siswa agar bertanya mengenai letak kesulitannya tentang pelajaran yang diberikan. 4. Memberikan respon atas pertanyaan siswa.	3 2 2 3
5	Aktivitas Siswa	1. Bekerja sama, berpartisipasi dalam memecahkan masalah. 2. Bertanya kepada guru, tentang kesulitan yang dialami tentang materi yang diajarkan. 3. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan gurudengan seksama. 4. Menjawab dan menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.	3 2 3 2
6	Melaksanakan	1. Memeriksa hasil pekerjaan siswa.	3

	Evalusi	2. Memuji siswa yang berprestasi. 3. Memotivasi siswa agar lebih giat belajar. 4. Melakukan pendekatan terhadap siswa yang nilai ujiannya rendah.	3 3 2
7	Menutup Pelajaran	1. Merangkum isi pelajaran. 2. Pemberian Pekerjaan Rumah (PR).	3 3
Jumlah			62
Rata-rata Hasil Pengamatan Pada siklus I			2,7

Berdasarkan tabel di atas secara keseluruhan peneliti cukup maksimal dalam pengajaran materi Shalat dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dengan hasil perhitungan rata-rata untuk semua aspek berada pada nilai **2,7**. Hal ini berarti aktivitas guru pada siklus I berada pada kategori **Baik**.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi terhadap siswa untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran materi Shalat dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

Hasil Observasi Siswa pada Siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.7

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Kategori Pengamatan	Skor
1	Siswa mempersiapkan alat tulis yang dibutuhkan untuk pembelajaran	3
2	Memperhatikan penjelasan guru dengan aktif	2
3	Memahami permasalahan saat diberikan tugas oleh guru	2
4	Menyelesaikan masalah atau menemukan cara untuk menjawab permasalahan dengan media pembelajaran <i>puzzle</i>	3
5	Menyampaikan pendapat atau ide kepada guru	3

6	Dapat mempraktekkan materi shalat	3
7	Aktif dalam pembelajaran dengan media <i>puzzle</i>	2
8	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan	2
9	Siswa mengerjakan soal latihan	2
Jumlah		23
Rata-rata Hasil Pengamatan pada Siklus I		2,56

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan rata-rata untuk semua aspek bernilai **2,56** sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan media pembelajaran *puzzle* pada materi Shalat berada pada kategori **Baik**.

Berdasarkan Hasil Observasi, dapat dianalisa mencakup 2 hal, yaitu:

1. Faktor Guru

- Guru masih belum Efektif mengelola kelas
- Guru masih belum bisa mengalokasikan waktu yang tepat

2. Faktor Siswa

- Siswa belum konsekuen melaksanakan program belajar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* yang telah disepakati.
- Siswa belum terbiasa untuk bertanya.
- Siswa belum terbiasa untuk menjawab pertanyaan teman dan guru

d. Refleksi Siklus I

Pada Siklus I ini, Guru melaksanakan pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* yang disesuaikan dengan kelemahan siswa. Hal ini didasarkan dari hasil tes awal dimana dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan siswa tentang materi Shalat masih rendah, sehingga perlu diadakan

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi dalam pelaksanaan pada Siklus I ini, dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Guru belum mampu secara maksimal mengelola dan melaksanakan kegiatan pembelajaran Siklus I terhadap aktivitas guru dan siswa. Hal ini termasuk dalam pengorganisasian waktu.
- 2) Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata hasil observasi kegiatan guru untuk semua aspek bernilai **2,7** sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan media pembelajaran *puzzle* pada materi Shalat berjalan dengan baik.
- 3) Siswa belum terbiasaa untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan.
- 4) Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata observasi kegiatan siswa untuk semua aspek bernilai **2,56** sehingga dapt disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan media pembelajaran *puzzle* pada materi shalat dalam penelitian ini berjalan dengan efektif.
- 5) Pada siklus I ini, terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar **24%** dengan tingkat ketuntasan **47%**.

Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar belum tuntas/tercapai, sehingga perlu diadakan perbaikan pembelajaran yang dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada Siklus I, maka pada siklus II direncanakan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Guru harus meningkatkan pengelolaan kegiatan selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Guru harus lebih efektif menggunakan dan mengelola waktu pembelajaran.
- 3) Guru harus lebih aktif membimbing dan mengarahkan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan media pembelajaran *puzzle*.
- 4) Guru lebih banyak memberikan motivasi belajar ketika proses pembelajaran berlangsung dan memantau segala aktivitas yang dilakukan siswa.

3. Deskripsi Siklus II

a. Permasalahan

Permasalahan yang terjadi pada siklus I, selanjutnya akan dicari solusi untuk penyelesaiannya pada saat siklus II berlangsung. Adapun masalahnya sebagai berikut:

- 1) Guru masih belum efektif mengelola kelas
- 2) Guru masih belum bisa mengalokasikan waktu dengan tepat.
- 3) Siswa kurang memahami soal.
- 4) Siswa kurang teliti dalam menjawab soal.
- 5) Siswa masih belum konsekuen melaksanakan media pembelajaran *puzzle* yang telah disepakati.
- 6) Siswa belum terbiasa untuk bertanya kepada guru.
- 7) Siswa belum terbiasa mengungkapkan pengetahuannya.

Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa hanya berada pada taraf sedang (cukup) dengan tingkat ketuntasan klasikal **43,4%**.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dimana peneliti berperan sebagai guru dikelas dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Pelaksanaan tindakan pada siklus II berdurasi (2x35 menit) dengan materi Shalat.

Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan untuk melihat tingkat keberhasilan pada pertemuan ketiga diberikan tes hasil belajar bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan. Adapun skenario pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* adalah:

- 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- 2) Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
- 3) Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
- 4) Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
- v. Masing-masing Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar 3 kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop puzzle yang telah dibagikan.
- w. Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh adayang mengerjakan sendirian.
- x. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Selanjutnya setelah pelaksanaan pembelajaran siklus II, peneliti memberikan tes hasil belajar siswa untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle*. Adapun hasil tes hasil belajar siswa dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1.4
Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	Nama Siswa	Nilai Siswa	Tingkat Ketuntasan Belajar	Keterangan
1	Chairul Fajar Siddiq	60	60%	Tidak Tuntas
2	Della Amalia	68	68%	Tuntas
3	Emilia Syafitri	70	70%	Tuntas
4	Fadhila Azzahra	80	80%	Tuntas
5	Umi Natasya	60	60%	Tidak Tuntas
6	Inggit Tamara	60	60%	Tidak Tuntas
7	M. Rian Armada	75	75%	Tuntas
8	M. Rizki Harahap	70	70%	Tuntas
9	Nabila Wulandari	74	74%	Tuntas
10	Nanang Irwansyah	65	65%	Tuntas
11	Nurul Maulina	72	72%	Tuntas
12	Rahmansyah	80	80%	Tuntas
13	Saddam Al Rafa P.	80	80%	Tuntas
14	Siti Khodijah	65	65%	Tuntas
15	Tito Zaidan	69	69%	Tuntas
16	Widya Sari	70	70%	Tuntas
17	Windi	68	68%	Tuntas
Rata-rata		69,76	69,76%	Tuntas

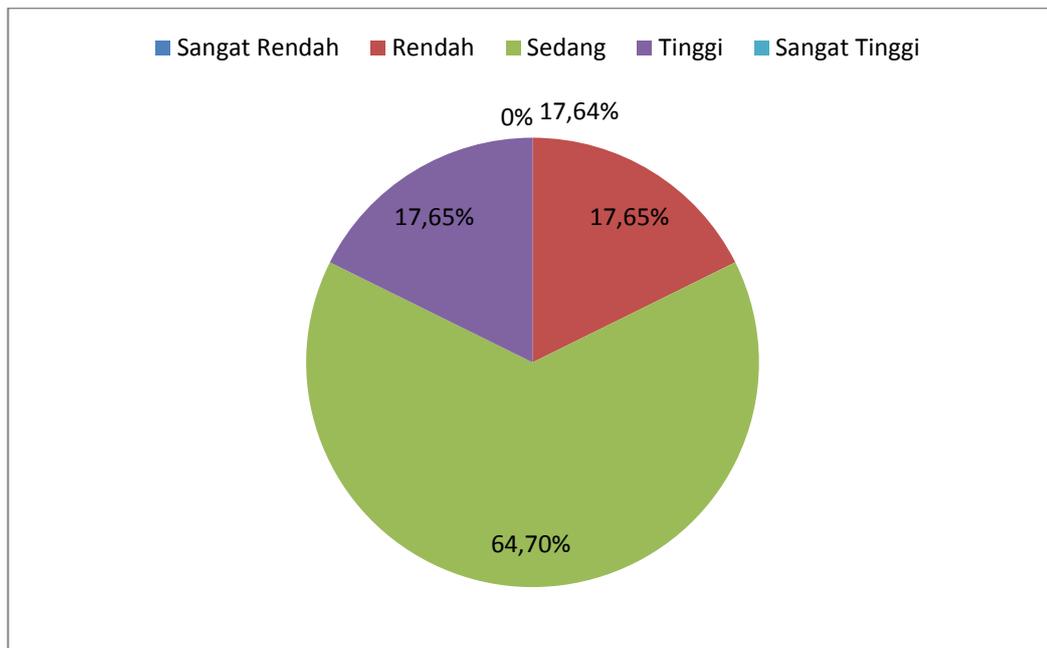
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	82,30%	Tuntas
---	---------------	---------------

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada materi Shalat dibandingkan dengan hasil tes awal dan hasil tes hasil belajar I dari **17** orang siswa diperoleh **3** orang siswa atau **17,6%** yang mendapat nilai dibawah **65%** (syarat ketuntasan belajar dengan deya serap paling sedikit, Sedangkan **3** orang siswa atau **17,6%** belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. Ini berarti siswa tersebut harus mendapatkan pendekatan secara individu. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah **60** sedangkan nilai tertinggi adalah **80** dengan rata-rata **69,76**. Secara klasikal tingkat ketuntasan belajar mencapai **82,3%** yang berarti meningkat dari hasil tes sebelumnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara klasikal hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai target yang ditetapkan (**65%**). Sehingga tidak perlu dilakukan perhatian pembelajaran dan penelitian tidak perlu di lanjutkan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table persentase di bawah ini:

Tabel 1.2
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa	Tingkat Hasil Belajar
1	0-54	-	-	Sangat Rendah
2	55-64	3	17,65%	Rendah
3	65-79	11	64,70%	Sedang
4	80-89	3	17,65%	Tinggi
5	90-100	0	-	Sangat Tinggi
Jumlah		17	100%	

Tabel rekapitulasi di atas menerangkan bahwa dari 17 orang siswa terdapat 3 orang siswa (17,65%) yang memperoleh nilai rendah, 11 orang siswa (64,70%) yang memperoleh nilai sedang, selanjutnya 3 orang siswa (17,65%) yang mendapat nilai tinggi. Berikut dapat dilihat gambar di bawah ini:



Gambar 1.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

c. Observasi Siklus II

Pada Siklus II peneliti bertindak sebagai guru mengobservasi siswa apakah kondisi belajar siswa telah mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan Rencana Pembelajaran (RPP). Seorang Guru Bidang Studi Agama Islam yang mengamati proses kegiatan pembelajaran termasuk didalamnya aktivitas Guru dan Siswa.

Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.5**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

NO	Aspek yang Diamati	Uraian Kegiatan	Skor
1	Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa. 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran.	4 4
2	Mengelola Waktu dan Strategi Pembelajaran	1. Mempersiapkan materi pelajaran dengan rapi dan sistematis. 2. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien. 3. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan dan arah yang jelas.	4 3 3
3	Menggalakkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	1. Memotivasi seluruh siswa agar berpartisipasi untuk memecahkan permasalahan. 2. Keterlibatan siswa secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. 3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal. 4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.	4 3 4 4
NO	Aspek yang Diamati	Uraian Kegiatan	Skor

4	Berkomunikasi dengan Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengungkapkan pertanyaan dengan jelas. 2. Memberikan humor kepada siswa agar siswa tidak jenuh dalam proses belajar mengajar. 3. Memotivasi siswa agar bertanya mengenai letak kesulitannya tentang pelajaran yang diberikan. 4. Memberikan respon atas pertanyaan siswa. 	<p>4</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>4</p>
5	Aktivitas Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bekerja sama, berpartisipasi dalam memecahkan masalah. 2. Bertanya kepada guru, tentang kesulitan yang dialami tentang materi yang diajarkan. 3. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan seksama. 4. Menjawab dan menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. 	<p>4</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>4</p>
6	Melaksanakan Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memeriksa hasil pekerjaan siswa. 2. Memuji siswa yang berprestasi. 3. Memotivasi siswa agar lebih giat belajar. 4. Melakukan pendekatan terhadap siswa yang nilai ujiannya rendah. 	<p>4</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>3</p>
7	Menutup Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merangkum isi pelajaran. 2. Pemberian Pekerjaan Rumah (PR) 	<p>4</p> <p>4</p>
Jumlah			84
Rata-rata Hasil Pengamatan Pada Siklus II			3,65

Berdasarkan tabel di atas secara keseluruhan peneliti sudah cukup maksimal dalam pengajaran materi Shalat dengan menggunakan media

pembelajaran *Puzzle* dengan hasil perhitungan rata-rata untuk semua aspek berada pada nilai **3,65** ini berarti terjadi peningkatan pada aktivitas Guru. Sehingga aktivitas guru berada pada kategori **Sangat Baik**.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Kategori Pengamatan	Skor
1	Siswa mempersiapkan alat tulis yang dibutuhkan untuk pembelajaran	3
2	Memperhatikan penjelasan guru dengan aktif	3
3	Memahami permasalahan saat diberikan tugas oleh guru	3
4	Menyelesaikan masalah atau menemukan cara untuk menjawab permasalahan dengan media pembelajaran <i>puzzle</i>	3
5	Menyampaikan pendapat atau ide kepada guru	4
6	Dapat mempraktekkan materi shalat	3
7	Aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>	3
8	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan	3
9	Siswa mengerjakan soal latihan	4
Jumlah		29
Rata-rata Hasil Pengamatan Pada Siklus II		3,22

Berdasarkan tabel di atas hasil perhitungan rata-rata untuk semua aspek bernilai **3,22** sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori **Sangat Baik**, selama pelaksanaan media pembelajaran *Puzzle* pada

materi shalat dalam penelitian ini berjalan dengan efektif. Berdasarkan hasil Observasi, dapat dianalisis mencakup 2 hal, yaitu:

- 1) Guru sudah efektif mengelola kelas
- 2) Guru mampu mengalokasi waktu dengan tepat
- 3) Siswa sudah mulai memahami soal.
- 4) Siswa sudah mulai terampilan dalam mengubah soal cerita kebentuk Shalat.
- 5) Siswa sudah mulai teliti dalam menjawab soal.
- 6) Siswa sudah konsekuen melaksanakan media pembelajaran *puzzle* yang telah disepakati.
- 7) Siswa sudah terbiasa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Guru mampu mempertahankan dan meningkatkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Hal ini didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan peningkatan dengan semakin membaiknya proses pembelajaran berdasarkan pengamatan observer.
- 2) Kekompakan antar anggota kelompok sudah semakin baik sehingga antusias mengerjakan tugas kelompok sangat baik, pertanyaan dan jawaban yang disajikan pada saat diskusi maupun persentase sudah semakin membaik, siswa sudah berani bertanya dan mengemukakan pendapat/ide-ide pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu **23%** (pada hasil belajar awal), **47%** (hasil belajar Siklus I), **82,3%** (hasil belajar Siklus II). Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal siswa mengalami peningkatan sebesar **58,3%**.

Dengan demikian, berdasarkan hasil belajar pada Siklus II mengalami peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu **58,3%**. Hasil tersebut sesuai dengan target yang ingin dicapai. Karena tingkat ketuntasan belajar secara klasikal sudah mencapai **82,3%** pada siklus II, maka penelitian tidak perlu dilanjutkan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Penelitian dilakukan di kelas III SDN 101820 Pabatu Tahun Pelajaran 2017/2018 bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi shalat dengan media pembelajaran *Puzzle*.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti di kelas III SDN 101820 Pabatu didapati banyak siswa yang kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam di dalam kelas. beberapa kali peneliti amati perilaku siswa saat belajar terlihat bahwa ada beberapa orang siswa yang tidak mau mengikuti ucapan gurunya, kemudian beberapa siswa lainnya terlihat sambil mengganggu teman sebangkunya dan yang mengejutkan peneliti adalah hasil belajar siswa yang masih rendah. Permasalahan ini sebetulnya sudah sering peneliti lihat saat pembelajaran bahkan peneliti juga sering mengalami hal yang sama,

maka dari itu peneliti mengamati dan berpendapat bahwa masalah tersebut terjadi karena siswa merasa tidak senang untuk belajar. Ketidaksenangan ini bukan karena siswa yang malas atau lainnya, akan tetapi lebih kepada suasana belajar yang dirasakan para siswa yang membuat siswa tidak senang untuk belajar.

Hasil peneliti pada pra tindakan sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada materi shalat masih sangat rendah. Dari tes yang diberikan kepada **17** siswa diperoleh **13** siswa yang tidak tuntas belajar dan **4** siswa yang tuntas belajar secara individual dengan persentase **23,00%**. Dari hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa tanpa menggunakan strategi terlihat hasil belajar rendah. Menurut Nana Sudjana mengemukakan strategi mengajar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pernyataan tersebut hasil belajar pada Siklus I dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*, diperoleh hasil belajar yang membaik terdapat **9** siswa tidak tuntas belajar dan **8** siswa yang tuntas secara individual dengan persentase **47%** ketuntasan belajar klasikal, dari hasil belajar mengalami peningkatan tetapi perlu adanya perbaikan pembelajaran karena hasil belajar siswa secara klasikal belum mencapai target yang ditentukan.

Selanjutnya pada Siklus II dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle* diperoleh hasil belajar siswa pada materi shalat yaitu **14** siswa tuntas belajar dengan persentase **82,3%** mengalami peningkatan hasil belajar sebesar **58,3%**. Jadi dapat disimpulkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sudjana bahwa strategi mengajar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan

pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil belajar pra tindakan, siklus I, dan siklus II di bawah ini:

Tabel 1.7
Rekapitulasi Tes Hasil Belajar

No	Nama responden	Tes awal	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Chairul Fajar Siddiq	39	45	60	Meningkat
2	Della Amalia	55	62	68	Meningkat
3	Emilia Syafitri	55	60	70	Meningkat
4	Fadhila Azzahra	70	75	80	Meningkat
5	Umi Natasya	40	50	60	Meningkat
6	Inggit Tamara	45	50	60	Meningkat
7	M. Rian Armada	65	70	75	Meningkat
8	M. Rizki Harahap	55	60	70	Meningkat
9	Nabila Wulandari	50	65	74	Meningkat
10	Nanang Irwansyah	47	57	65	Meningkat
11	Nurul Maulina	60	70	72	Meningkat
12	Rahmansyah	68	70	80	Meningkat
13	Saddam Al Rafa P.	70	70	80	Meningkat
14	Siti Khodijah	43	60	65	Meningkat
15	Tito Zaidan	60	65	69	Meningkat
16	Widya Sari	60	65	70	Meningkat
17	Windi	55	60	68	Meningkat
Rata-rata		55,00%	62,00%	69,76	
Persentase ketuntasan		23,00 %	47,00 %	82,30%	

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa dari **17** siswa terdapat **3** siswa yang belum tuntas belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya:

- Kesehatan, apabila kesehatan siswa terganggu maka dapat membuat siswa kurang semangat untuk belajar.
- Siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar

Sedangkan **14** siswa yang telah tuntas belajar hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya:

- Siswa sudah mulai memahami soal.
- Siswa sudah mulai teliti dalam menjawab soal.
- Siswa sudah konsekuen melaksanakan media pembelajaran *puzzle* yang telah disepakati.

Dalam penerapan media pembelajaran *puzzle* memacu motivasi siswa untuk belajar karena ketika guru menunjuk salah satu siswa untuk maju siswa yang lain berebutan ingin maju menunjukkan kemampuannya. Dengan media pembelajaran *puzzle* siswa untuk selama ini tidak aktif maka akan ikut serta dalam pembelajaran. Hasil Observasi dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dengan mudah mendapat partisipasi kelas sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Skor yang diperoleh dari hasil observasi guru pada siklus I rata-rata untuk semua aspek berada pada nilai **2,7**. Hal ini berarti aktivitas guru pada siklus I berada pada kategori **Baik**. Dan hasil skor observasi siswa pada siklus I adalah rata-rata untuk semua aspek bernilai **2,56** sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa

selama pelaksanaan media pembelajaran *puzzle* pada materi Shalat berada pada kategori **Baik**.

Kemudian pada siklus II skor hasil observasi guru rata-rata untuk semua aspek berada pada nilai **3,65** ini berarti terjadi peningkatan pada aktivitas Guru. Sehingga aktivitas guru berada pada kategori **Sangat Baik**. sedangkan hasil observasi siswa siklus II didapati bernilai **3,22** sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori **Sangat Baik**.

Dengan hasil yang diperoleh pada penelitian ini baik dari observasi, dan siklus mulai dari siklus I dan siklus II dapat dikatakan berhasil, terbukti dari data yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I dan siklus II. Untuk itu penelitian tidak perlu dilanjutkan kesiklus-siklus berikutnya

Secara rinci, peningkatan dapat pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1.4 Diagram Peningkatan Hasil Belajar

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran *puzzle* dalam memahami materi shalat masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari tes yang diberikan kepada **17** siswa diperoleh **13** siswa yang tuntas dan **4** siswa yang tuntas secara individual dengan persentase ketuntasan belajar sebesar **23%**. Dengan rincian 6 orang siswa (35,30%) yang mendapat nilai sangat rendah, 7 orang siswa (41,18%) yang mendapat nilai rendah, kemudian 4 orang siswa (23,52%) yang mendapat nilai sedang.
2. Hasil belajar siswa pada Siklus I dari tes yang diberikan kepada **17** siswa diperoleh **9** siswa yang tidak tuntas dan **8** siswa yang tuntas secara individual dengan persentase ketuntasan sebesar **47,1%**. Dari hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *puzzle* pada Siklus I mengalami peningkatan sebesar **24%**. Aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru pada siklus I berada pada kategori **Baik**. Dengan rincian 3 orang siswa (17,64%) yang mendapat nilai sangat rendah, 6 orang siswa (35,30%) yang mendapat nilai rendah, kemudian 8 orang siswa (47,06%) yang mendapat nilai sedang.
3. Hasil belajar pada Siklus II dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle* diperoleh **14** siswa tuntas belajar dengan persentase sebesar **82,3%**.

Dari hasil belajar tersebut terlihat bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai/tuntas dan meningkat dari Siklus I sebesar **58,3%** ke Siklus II **82,3%** mengalami peningkatan hasil belajar sebesar **58,3%**. Aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru pada siklus II berada pada kategori Sangat Baik. Sehingga penelitian berhenti pada Siklus II atau tidak perlu melanjutkan ke Siklus III. Dengan rincian 3 orang siswa (17,65%) yang memperoleh nilai rendah, 11 orang siswa (64,70%) yang memperoleh nilai sedang, selanjutnya 3 orang siswa (17,65%) yang mendapat nilai tinggi.

Dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena hasil belajar siswa sudah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Untuk itu penelitian ini tidak perlu dilanjutkan kesiklus-siklus berikutnya.

B. Saran

1. Kepada sekolah, sebagai referensi dan masukkan dalam memecahkan masalah pembelajaran serta meningkatkan kinerja guru di kelas khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Kepada guru PAI untuk melaksanakan pembelajaran Agama pada materi shalat dapat dipertimbangkan dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* upaya untuk meningkatkan hasil belajar Pelajaran Agama Islam.
3. Kepada peneliti yang berminat melakukan penelitian yang sama yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat dikembangkan pada materi yang lain untuk meningkatkan hasil belajar, prestasi belajar dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Shaleh. 2005. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam* Jakarta: Kencana
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daleh Schunk, Paul R Pintrich dan Judith L Meece, *Motivation in Education: Theory, Research and Application* New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, Third Edition, 2008
- Departemen Agama RI. 2005. *Al – Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung : CV Penerbit J-ART
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*, cet. 4, Jakarta: Rineka Cipta
- Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*, cet. 5 Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Iskandar, 2009. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, cet. 1 Ciputat: Gaung Persada Press
- LL. Pasaribu dan B. Simanjuntak. 1996. *Teori Kepribadian*, Bandung : Tarsito
- M. Ngalim Purwanto, 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing
- Moh. Uzer Usman. 2010. *Menjadi Guru Profesioanl.*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mustaqim. 2008. *Psikologi Pendidikan*, Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Ngalim Purwanto, 2002. *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja
- Ngalim Purwanto,. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. 1998. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remadja Karya CV
- Oemar Hamalik. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Rosiana Khomso, Jandut Gregorius. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Univ. Negeri Surabaya: FIP-PGSD, Jurnal
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. A.M., 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Bina Aksara
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* . Jakarta, Puspa Swara, 2001
- Yusuf, Syamsu. 1993. *Dasar-dasar Pembinaan Kemampuan Proses Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Andria
- Zakiah Daradjat, *et al.* 2008, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, cet. 4 Jakarta: Bumi Aksara