

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH IBTIDAIYAH
PONDOK PESANTREN TEKNOLOGI DARUSSALAM SALU
INDUK KECAMATAN BUPON KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

SUL AISYAH KANNA ROMBE ALLO

2002010066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH IBTIDAIYAH
PONDOK PESANTREN TEKNOLOGI DARUSSALAM SALU
INDUK KECAMATAN BUPON KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

SUL AISYAH KANNA ROMBE ALLO

2002010066

Pembimbing

- 1. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag.**
- 2. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sul Aisyah Kanna Rombe Allo

Nim : 20 0201 0066

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikat dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya dan segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administrasi atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 14 April 2025

Yang membuat pernyataan



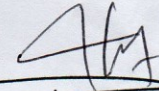
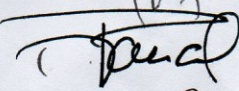
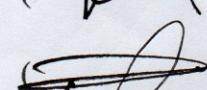
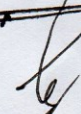
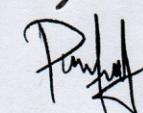
Sul Aisyah Kanna Rombe Allo
21 0206 0039

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu yang ditulis oleh Sul Aisyah Kanna Rombe Allo Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010066, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 18 Maret 2025 M bertepatan dengan 18 Ramadhan 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 14 April 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. | Penguji I () |
| 3. M. Zuljalal Al Hamdany, M.Pd. | Penguji II () |
| 4. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag. | Pembimbing I () |
| 5. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II () |

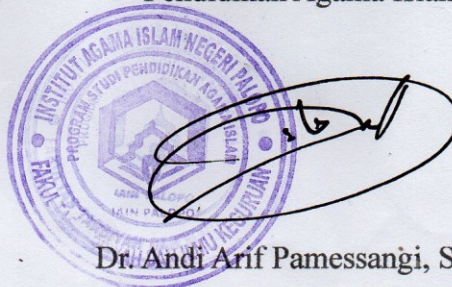
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
↓
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

Segala puji bagi Allah swt., yang telah memberikan kesehatan, perlindungan, kesempatan, semangat, dan pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu”.

Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Oleh karena itu, melalui kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., selaku Rektor IAIN Palopo, serta Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Dr. Masruddin, S.S., M. Hum., Dr. Mustaming, S.Ag., M.H.I., selaku Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, serta Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd., Dr. Alia Lestari, S.Si., M.Si., Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., selaku ketu dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris program studi Pendidikan Agama Islam beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. selaku dosen pembimbing akademik.

5. Dr. Hisban Thaha, M.Pd., selaku pembimbing I dan pembimbing II, Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd., terima kasih karena telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan peneliti dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku penguji I dan penguji II, M. Zuljalal Al Hamdany, M.Pd. terima kasih atas ilmu, bimbingan, kritik, dan saran yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
7. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd., selaku kepala unit perpustakaan yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi.
8. Ibu Rosdiana S, S.Pd.I. selaku kepala madrasah dan para guru di Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Darussalam Salu Induk, juga seluruh murid kelas II yang dengan ikhlas bekerjasama dalam penelitian ini. Semoga senantiasa diberi kemudahan dan rahmat dari Allah swt.
9. Semua teman seperjuangan, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2020, terkhusus kelas PAI C, teman-teman PLP II, teman-teman KKN yang telah menemani langkah perjuangan selama di IAIN Palopo, memberikan saran, dukungan, serta memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi, diucapkan terima kasih.
10. Kedua orang tua peneliti yakni Ayahanda Rombe Murni dan Ibunda Kurniati yang senantiasa memberikan dukungan selama proses perkuliahan, yang menemani langkah peneliti hingga detik ini. Terima kasih atas setiap tetes keringat dalam langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada peneliti, mengusahakan segala kebutuhan,

mendidik, membimbing, dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi, dukungan, serta mendoakan peneliti dalam keadaan apapun agar peneliti mampu bertahan untuk melangkah dalam meraih mimpi di masa depan. Terima kasih selalu berada di sisi peneliti dan menjadi salah satu alasan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Mama, bapak, putri ta sudah besar insyaAllah saya siap melanjutkan mimpi-mimpi kedepannya.

11. Putra peneliti, Muhammad Syahrizky Rombe Allo, terima kasih untuk tetap hadir di setiap langkah yang peneliti lalui, memberikan pelajaran bahwa bentuk kasih sayang merupakan suatu hal yang berharga bagi diri peneliti, terima kasih sudah berjuang bersama di masa-masa penyelesaian skripsi ini dan selalu berada di sisi peneliti dalam setiap suka dan duka yang telah terlewati.
12. Kepada saudara peneliti, Ita, Azza, Uning, dan Udi. Terima kasih untuk setiap doa, motivasi, dukungan, semangat yang tidak peneliti dapatkan di mana pun, memberikan berbagai saran saat peneliti mengalami kesulitan dan membantu secara material untuk memenuhi keperluan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
13. Sahabat peneliti, terkhusus Alfika Iswar, Eva, dan Anggun Fadillah, terima kasih sudah menjadi bagian dari perjalanan peneliti selama masa perkuliahan, dan membantu serta mendukung peneliti di titik terendah kehidupan.

Peneliti menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih jauh dari sempurna. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi peneliti dan pembaca.

Palopo, 14 Desember 2024

Peneliti,

Sul Aisyah Kanna Rombe Allo
NIM 2002010066

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab–Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	ša	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	g	ge

ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ها	Ha	h	ha
ء	Hamzah	'	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut.

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آ	<i>fathah</i>	a	a
إ	<i>kasrah</i>	i	i
أ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آي	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
أو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *haula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu.

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
ا... آ...	<i>fathah dan alif</i> atau <i>yā</i> "	ā	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah dan yā</i> "	ī	i dan garis di atas
و	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

قِيلَ : *qīla*

رَمَى : *ramā*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā marbūtah* ada dua, yaitu *tā marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al- atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al- madīnah al- fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al- ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al- ḥaqq*

نُعَمَّ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يِ), maka ia ditransliterasikan seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيَّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيَّ : 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*, kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al- syamsu (bukan asy-syamsu)</i>
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al- zalzalah (bukan az- zalzalah)</i>
الْفَلَسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al- bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ	: <i>ta ’murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al- nau’</i>
شَيْءٌ	: <i>syai ’un</i>
أُمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

8. Penelitian Kata Arab yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah, atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur’an (dari *al- Qur ’ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarḥ al- Arba'in al- Nawāwī

Rīsālah fī ri'āyahā-Maslahah.

9. *Lafz al-jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullah*

بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *tā marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz aljalālah*.

Ditranslitesai dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*al*).

Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unẓila fihi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Ṭasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi, contoh:

Abū al- Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al- Walid Muḥammad (bukan: Rusyid, Abu al- Walid Muḥammad Ibnu).

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan, Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

a.s.	= Alaihi salam
ADDIE	= <i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
IPA	= Ilmu Pengetahuan Alam
IPS	= Ilmu Pengetahuan Sosial
KKM	= Kriteria Ketuntasan Minimal
KKN	= Kuliah Kerja Nyata
MI	= Madrasah Ibtidaiyah
NIM	= Nomor Induk Mahasiswa
PLP	= Program Latihan Profesi
Q.S.	= Qur'an Surah
R&D	= <i>Research and Development</i>
saw.	= <i>Sallallahu 'alaihi wasallam</i>
swt.	= <i>Subhanahu wa ta'ala</i>
SDM	= Sumber Daya Manusia
SDN	= Sekolah Dasar Negeri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR AYAT.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Manfaat Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk	10
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Penelitian yang Relevan	12
B. Model Pengembangan	16
C. Media Pembelajaran	17
D. Media <i>Puzzle</i>	20
E. Iman kepada Kitab Allah	24
F. Kerangka Pikir.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	35
D. Prosedur Pengembangan.....	35
1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran	35
2. Melakukan Analisis Pembelajaran	35
3. Menganalisis Karakteristik Peserta Didik	36

4. Merumuskan Tujuan Khusus	36
5. Mengembangkan Tes Hasil Belajar	36
6. Mengembangkan Trategi Pembelajaran	37
7. Mengembangkan dan Memilih Media Pembelajaran	37
8. Melakukan Uji Coba Awal (Evaluasi Formatif).....	37
9. Revisi Media Pembelajaran	37
10. Melakukan Evaluasi Sumatif	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	69
A. Simpulan.....	69
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S. an-Nahl/16: 125	2
Kutipan Ayat 2 Q.S. an-Nisa/4: 136	25
Kutipan Ayat 3 Q.S. al-Baqarah/2: 53	26
Kutipan Ayat 4 Q.S. an-Nisa/4: 163	27
Kutipan Ayat 5 Q.S. al-Imran/3: 3	28
Kutipan Ayat 6 Q.S. al-Baqarah/2: 2	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media <i>Puzzle</i>	21
Gambar 4.1 Media <i>Puzzle</i>	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan	15
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Media	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Materi	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Respon Guru dan Peserta Didik.....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Media.....	43
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	44
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Praktikalitas	45
Tabel 3.8 Skala Angket.....	45
Tabel 3.9 Persentase Keidealan Validitas	47
Tabel 3.10 Persentase Keidealan Praktikalitas.....	47
Tabel 3.11 Klasifikasi Keberhasilan	50
Tabel 4.1 Sebelum dan Sesudah Revisi	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4.4 Hasil Uji Praktikalitas Guru Mata Pelajaran.....	59
Tabel 4.5 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik	59
Tabel 4.6 Data Hasil Nilai <i>Pre-test</i>	60
Tabel 4.7 Data Hasil Nilai <i>Post-test</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

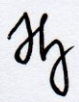
- Lampiran 1 Profil Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Darussalam
- Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 5 Lembar Wawancara Guru Mata Pelajaran
- Lampiran 6 Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media
- Lampiran 7 Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi
- Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru dan Peserta Didik
- Lampiran 9 Lembar Soal *Pre-test*
- Lampiran 10 Lembar Soal *Post-test*
- Lampiran 11 RPP
- Lampiran 12 Dokumentasi
- Lampiran 13 Produk Pengembangan Media *Puzzle*
- Riwayat Hidup

ABSTRAK

Sul Aisyah Kanna Rombe Allo, 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Hisban Thaha dan Nur Fakhrunnisaa.

Penelitian mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada materi Iman kepada Kitab Allah untuk peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk dengan tujuan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *Puzzle* mengetahui hasil uji validitas, hasil uji praktikalitas, dan hasil uji efektivitas media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Dick & Carey. Lokasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk dengan jumlah 18 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* huruf untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah terhadap materi “Iman kepada Kitab Allah”. Hasil menunjukkan bahwa media ini efektif, dengan 83,3% peserta didik mencapai nilai KKM dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam pembelajaran; 2) hasil validitas menunjukkan bahwa ahli media memperoleh persentase 89,6% dan ahli materi memperoleh persentase 91,7% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Valid”; 3) hasil uji praktikalitas media pembelajaran *Puzzle* berdasarkan respon peserta didik memperoleh persentase 86,9% dan guru mata pelajaran 88% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”; 4) efektivitas media pembelajaran *Puzzle* pada materi Iman kepada Kitab Allah berdasarkan hasil nilai pre-test mendapatkan persentase 16,7% dengan rata-rata 41,7 dan hasil nilai post-test mendapatkan persentase ketuntasan 100% dengan rata-rata 83,3 serta berdasarkan hasil uji *n-Gain* menunjukkan angka 0,742857142 dan termasuk dalam kategori tinggi, karena berada pada rentang $n\text{-Gain} \geq 0,7$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu sangat efektif digunakan.

Kata Kunci: Iman kepada Kitab Allah, Media Pembelajaran, *Puzzle*

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
17/04/2025	

ABSTRACT

Sul Aisyah Kanna Rombe Allo, 2025. “*Development of Puzzle-Based Learning Media for the Subject of Akidah Akhlak at Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk, Bupon Subdistrict, Luwu Regency*”. Thesis of Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Supervised by Hisban Thaha and Nur Fakhrunnisaa.

This study investigates the development of a puzzle-based learning medium for the topic *Faith in the Books of Allah* for second-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk. The research aims to examine the outcomes of the media development process, including the validity, practicality, and effectiveness of the puzzle-based learning tool in teaching the subject of *Akidah Akhlak*. The study employs a Research and Development (R&D) design using the Dick and Carey instructional model. The research was conducted at Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk, involving 18 students. Data were collected through interviews, questionnaires, tests, and documentation, and analyzed using both qualitative and quantitative descriptive techniques. The results indicate that: (1) The study successfully developed a letter puzzle learning medium aimed at enhancing students' understanding of the topic *Faith in the Books of Allah*, with findings showing that the medium is effective—83.3% of students achieved the minimum mastery criteria (KKM) and demonstrated high levels of enthusiasm during learning; (2) Validity testing showed scores of 89.6% by the media expert and 91.7% by the content expert, both classified as "Highly Valid"; (3) Practicality testing based on student responses yielded a score of 86.9% and 88% from the subject teacher, both falling into the "Highly Practical" category; and (4) The effectiveness of the puzzle-based medium was evidenced by a pre-test mastery rate of 16.7% with an average score of 41.7, and a post-test mastery rate of 100% with an average score of 83.3. The n-Gain score was calculated at 0.742857142, which falls into the "High" category ($n\text{-Gain} \geq 0.7$). These findings suggest that the puzzle-based learning medium developed for the *Akidah Akhlak* subject at Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk, Bupon Subdistrict, Luwu Regency, is highly effective for use in classroom instruction.

Keywords: Faith in the Books of Allah, Learning Media, Puzzle

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
17/04/2025	

الملخص

صول عائشة كُتبا رومي أُلُو، ٢٠٢٥. "تطوير وسيلة تعليمية على شكل لغز (Puzzle) في مادة العقيدة والأخلاق بالمدرسة الابتدائية التابعة لمدرسة دار السلام للتكنولوجيا بسالو إندوك، منطقة بوبون، محافظة لُؤُو". رسالة جامعية، برنامج دراسة تعليم الدين الإسلامي، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. تحت إشراف: حسابان طه، ونور فخر النساء.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية على شكل لغز (Puzzle) في درس "الإيمان بكتب الله" لطلاب الصف الثاني في المدرسة الابتدائية التابعة لمدرسة دار السلام للتكنولوجيا بسالو إندوك، وذلك لمعرفة نتائج تطوير الوسيلة، واختبار صلاحيتها، ومدى عمليتها، وفعاليتها في تعليم مادة العقيدة والأخلاق. اعتمدت الدراسة على منهج البحث والتطوير (Research and Development) باستخدام نموذج ديك وكاري (Dick & Carey) أجريت الدراسة على ١٨ طالبًا، وجمعت البيانات باستخدام المقابلات، والاستبيانات، والاختبارات، والتوثيق، مع تحليل البيانات باستخدام التحليل الوصفي الكيفي والكمي. أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) تم تطوير وسيلة تعليمية على شكل لغز حروفي لتحسين فهم الطلاب لموضوع "الإيمان بكتب الله"، وقد أثبتت النتائج فعاليتها، حيث حقق ٨٣,٣٪ من الطلاب الحد الأدنى من معايير الإتيقان وأبدوا حماسًا عاليًا أثناء التعلم. (٢) بلغت نسبة صلاحية الوسيلة من جانب خبراء الوسائط ٨٩,٦٪، ومن جانب خبراء المحتوى ٩١,٧٪، مما يشير إلى أنها ضمن فئة "صالحة جدًا". (٣) أما من حيث العملية، فقد حصلت الوسيلة على نسبة ٨٦,٩٪ من استجابات الطلاب و٨٨٪ من معلمي المادة، وهي تصنف ضمن فئة "عملية جدًا". (٤) فيما يخص الفعالية، فقد حصل الطلاب في اختبار ما قبل التدخل (Pre-test) على نسبة إتيقان ١٦,٧٪ بمتوسط درجات ٤١,٧، بينما في اختبار ما بعد التدخل (Post-test) بلغت نسبة الإتيقان ١٠٠٪ بمتوسط درجات ٨٣,٣. كما أظهر اختبار "n-Gain" نسبة ٧٤٢٨٥٧١٤٢، وهي تقع ضمن الفئة العالية ($\geq ٠,٧$). وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن تطوير وسيلة تعليمية على شكل لغز في مادة العقيدة والأخلاق بالمدرسة الابتدائية التابعة لمدرسة دار السلام للتكنولوجيا بسالو إندوك يُعد فعالًا جدًا.

الكلمات المفتاحية: الإيمان بكتب الله، الوسائل التعليمية، لغز (Puzzle)

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
١٦/٥٤/٢٥٢٥	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, seperti pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dengan keaktifan dan hasil belajar peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran di sekolah. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Sebab, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).¹

Selain itu, pendidik memiliki peran penting sebagai garda terdepan dalam lingkup pendidikan, sehingga dalam perkembangan teknologi pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.² Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S. an-Nahl/16: 125, yang berbunyi:

¹Makmur, *Manajemen Pendidikan Berbasis Madrasah*, (Penerbit Aksara Timur, 2018), 1.

²N. Fakhrunnisaa, Indah Safitri, “*Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SMP Negeri 3 Palopo*”, (Jurnal Pendidikan Terapan, 2024), 144.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahnya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah) dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.³

Makna dari surah tersebut menurut Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh dalam Tafsir Ibnu Katsir Jilid 6 adalah Allah swt. memerintahkan Rasulullah saw. untuk menyeru manusia kepada-Nya dengan cara yang bijaksana. Yakni dengan hikmah dan nasihat yang baik. Hikmah, yakni berdiskusi dengan ilmu pengetahuan, dan caranya disesuaikan dengan situasi serta kondisi umat.⁴ M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbah menyatakan bila strategi hikmah cocok digunakan untuk mengajak terhadap para ilmuwan atau cendekiawan yang memiliki pengetahuan tinggi sehingga perlu diajak berdiskusi atau berdialog dengan pembicaraan yang sesuai tingkat kepandaian mereka. Pendidikan juga bertujuan untuk membentuk manusia yang bertaqwa dan berbudi luhur (berakhlak mulia).⁵ Oleh sebab itu, pendidikan yang baik ialah menyeru manusia hendaklah menggunakan bahasa yang lembut, sopan santun, juga menyejukkan, sehingga

³Kementerian Agama, *al-Quran dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al-Quran Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), 391.

⁴Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 6 Cetakan Kesepuluh*, terjemahan Abdul Ghoffar dkk, (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2017).

⁵M Alinurdin, *Strategi Guru Bimbingan dan Konseling dalam Membina Akhlak Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Palopo*, (Doctoral Dissertation, IAIN Palopo, 2015), 58.

orang yang mendengarnya senang. Penjelasan tersebut selaras dengan HR. Al-Hakim, yang berbunyi:

مَا نَحَلَ وَالِدٌ وَلَدًا مِنْ نَحْلٍ أَفْضَلَ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ

Artinya:

“Tiada suatu pemberian yang lebih utama dari orang tua kepada anaknya selain pendidikan yang baik.”⁶

Pendidikan akhlak memiliki posisi yang sangat penting. Hal ini ditegaskan dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Al-Hakim dari jalur sanad Bishr bin Al-Hakam, dari Sufyan bin 'Uyainah, dari Amr bin Dinar, dari Ibnu Abbas radhiyallahu 'anhuma., bahwa hadits tersebut menunjukkan bahwa pendidikan akhlak yang baik merupakan warisan terbaik yang dapat diberikan oleh orang tua kepada anaknya. Dalam periwayatan hadis ini, Imam At-Tirmidzi menyatakan bahwa hadis ini berstatus hasan gharib, yang berarti sanadnya memiliki keterbatasan dalam jumlah perawi tetapi tetap diterima dalam kajian hadis. Perawi hadis ini adalah Ayyub bin Musa, yang meriwayatkannya dari ayahnya, dan ayahnya meriwayatkan dari kakeknya.

Hadits tersebut menegaskan bahwa pendidikan bukan hanya sekadar transfer ilmu, tetapi juga pembentukan karakter dan akhlak yang baik. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam memastikan anak-anak mendapatkan pendidikan yang bermutu, terutama dalam aspek moral dan etika. Setiap orang tua tentu memiliki cara mendidik masing-masing yang telah

⁶Muhammad bin Isa At-Tirmidzi, *Jami' at-Tirmidzi*, hadis no. 1952, dalam kitab *Al-Birru wa As-Shilah*, diterbitkan dalam versi digital di Sunnah.com, akses 23 Februari 2025, (<https://sunnah.com/tirmidhi:1952>).

disesuaikan dengan latar belakang dan kebutuhan anaknya. Tapi, penting bagi orang tua muslim untuk mendidik anak dengan cara Islami.⁷ Rasulullah mengingatkan bahwasannya pendidikan yang diterima saat masih usia muda akan tertanam kokoh dalam diri anak dan akan mempengaruhi masa depan.

Hal tersebut dikarenakan anak-anak masih relatif murni, bersih akalnya, dan kuat ingatannya. Apabila pendidik memahami karakteristik peserta didik, maka pendidik dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimilikinya. Karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar ialah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mencoba, gemar menyelidiki, dan mempunyai kemampuan memahami dan berpikir sesuai kenyataan. Pada usia ini, peserta didik berada pada tahap operasional konkret di mana mereka sudah mulai memahami aspek-aspek komulatif materi pembelajaran.⁸ Pendidikan juga dapat diartikan sebagai sarana memajukan semua bidang kehidupan manusia di Indonesia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, teknologi, keamanan, keterampilan, berakhlak mulia, kesejahteraan, budaya dan kejayaan bangsa. Itulah sebabnya pendidik harus mempunyai cara untuk menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan tidak membosankan.⁹ Abidin mengatakan bahwa pendidik memang harus memahami karakteristik peserta didik karena akan banyak manfaat yang akan diperoleh oleh pendidik maupun peserta didik apabila mereka saling mengenal

⁷Darul Muttaqien, *Kewajiban orang tua mendidik anak*, (Bandung: Pustaka Setia, 2019), 270.

⁸Quraish Shihab, *Strategi Hikmah Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2019), 1.

⁹Salmilah dkk, *Strategi Guru dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar*, (Jurnal Sinestesia, 12(1), 2022), 38.

karakteristik masing-masing, misalnya pendidik akan mendapatkan pelayanan prima, perilaku yang adil dan tidak adanya diskriminasi.¹⁰ Namun, jika pendidikan nasional tidak diimbangi dengan nilai-nilai moral, norma, dan aturan yang mengikat sebagai proses koreksi atas kemajuan pendidikan serta tantangan yang datang dari dalam maupun luar, maka pendidikan akan berat sebelah.¹¹ Pembinaan ini perlu dilakukan agar pendidikan mampu menghasilkan individu yang tidak hanya unggul dalam pengetahuan, tetapi juga bertanggung jawab secara sosial dan bermoral.

Media sangat penting bagi peserta didik karena dengan adanya media peserta didik mudah menanggapi permasalahan. Perlu adanya dorongan dari pendidik pada saat proses pembelajaran seperti desain pembelajaran yang menarik dan kreatif, tidak membosankan sehingga mampu merangsang kemampuan berpikirnya, hal tersebut sering kali bertentangan dengan kenyataan yang dilihat dari beberapa sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga mampu memberikan nilai lebih pada institusi pendidikan dikarenakan keberadaannya memiliki potensi meningkatkan citra dan reputasi lembaga pendidikan.¹² Salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik pada saat pembelajaran berlangsung di sekolah yaitu media *Puzzle*.

Media *Puzzle* terdiri dari kotak-kotak warna warni dengan dua arah mendatar dan menurun, diisi dengan beberapa kata sederhana, kesederhanaan permainan ini dapat menarik perhatian semua orang, karena dapat merangsang

¹⁰Abidin Yusuf Zainal, *Model pengembangan media*, (Bandung: Pustaka Setia, 2019), 270.

¹¹Dodi Ilham, “Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem pendidikan Nasional”, (Didaktika: Jurnal Kependidikan 8.3, 2019), 109.

¹²Hasriadi, “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Akidah Akhlak di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara”, (Madaniya 4.2, 2023), 532.

konsentrasi dan kreativitas dalam memilih jawaban yang tepat.¹³ *Puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang berkarakteristik khusus di antara media pembelajaran lainnya.

Hasil wawancara pada Selasa, 17 September 2024, di Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk dengan guru Akidah Akhlak, mengungkapkan bahwa peserta didik tampak pasif dan kurang aktif karena merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton.¹⁴ Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu dan minimnya respons terhadap pertanyaan guru. Observasi di kelas juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih banyak mendengar tanpa partisipasi aktif, kurang fokus, serta jarang bertanya atau berdiskusi. Kurangnya media pembelajaran interaktif membuat mereka kurang terlibat dalam proses belajar. Untuk mengatasi permasalahan ini, guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Puzzle*, yang dapat menarik perhatian, merangsang rasa ingin tahu, dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan metode ini, peserta didik terdorong untuk lebih aktif dan antusias, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Media pembelajaran *Puzzle* dipilih karena efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik. Peneliti mengembangkan media ini pada mata pelajaran Akidah Akhlak karena memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan keimanan. Materi Iman kepada Kitab Allah dipilih karena merupakan rukun iman

¹³Abidin Yusuf Zainal, *Pentingnya Media Bagi Peserta Didik*, (Bandung: Pustaka Setia, 2019), 13.

¹⁴Rosdiana S, Guru Akidah Akhlak, Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk, komunikasi pribadi, 17 September 2024.

yang fundamental, namun sering dianggap abstrak dan sulit dipahami. Penggunaan media interaktif seperti *Puzzle* diharapkan dapat membuat konsep ini lebih mudah dimengerti dan menarik bagi peserta didik. Lokasi penelitian, Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk, dipilih karena meskipun menggabungkan pendidikan agama dan teknologi, masih menghadapi keterbatasan dalam media pembelajaran inovatif. Dengan pengembangan media *Puzzle*, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.

B. Batasan Masalah

Penelitian dibatasi pada aspek-aspek sebagai berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbentuk *Puzzle* untuk materi Iman kepada Kitab Allah bagi peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk.
2. Validitas media pembelajaran dinilai berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi.
3. Praktikalitas media pembelajaran dinilai berdasarkan angket respon guru dan peserta didik selama proses penggunaan media *Puzzle*.
4. Efektivitas media *Puzzle* diukur melalui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Iman kepada Kitab Allah yang diperoleh melalui tes yang meliputi *pre-test* dan *post-test* pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk.

C. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu?
3. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran khususnya media *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu.

3. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran media *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang di harapkan pada penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang dari penerapan media *Puzzle* yaitu peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif serta keterampilan mereka, dari segi kognitif akan menyangkut tentang memorial anak karena akan mudah mengingat materi yang berkaitan. Penggunaan media *Puzzle* juga membantu peserta didik melihat langsung gambaran dari materi yang sedang dijelaskan. Sebuah masalah yang diberikan oleh pendidik dan selanjutnya akan mencari solusi dengan kemampuan kognitif dengan cara berpikir kreatif.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang bisa didapat di dalam penelitian ini berguna untuk:

- a. Peserta didik, dapat membantu dalam proses penguasaan materi karena jawaban dari permasalahan yang diberikan merupakan hasil berpikir peserta didik sendiri sehingga materi mudah untuk diingat serta membangun karakter peserta didik.

- b. Pendidik, penggunaan media *Puzzle* membantu pendidik dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan secara maksimal dan tidak hanya berfokus pada pendidik saja.
- c. Sekolah, Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan dapat mencapai hasil dari tujuan yang ingin dicapai, sehingga materi yang diajarkan tidak tertinggal atau terulang-ulang dan peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *Puzzle* huruf yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Adapun spesifikasinya sebagai berikut:

- a. Papan kayu dengan ukuran 10x10 cm sebagai media *Puzzle* berjumlah 26 item.
- b. Setiap item potongan *Puzzle* diberi ukiran huruf A-Z per item.
- c. Masing-masing item dicat dengan menggunakan cat berwarna biru dan kuning secara acak.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

- 1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran *Puzzle* bisa membantu guru dalam kegiatan pembelajaran pada pokok Iman kepada Kitab Allah.
 - b. Adanya media pembelajaran *Puzzle* bisa membantu peserta didik agar semangat dan berminat serta tidak bosan dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *Puzzle* ini dikhususkan pada materi pembelajaran pokok Iman kepada Kitab Allah.
- b. Pengembangan media pembelajaran *Puzzle* ini hanya diuji cobakan pada peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nora Lince Pohan (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, implementation dan Evaluation*). Media pembelajaran *Puzzle* yang dikembangkan menggunakan model Dick & Carey memenuhi kategori sangat valid dan sangat praktis, sehingga media pembelajaran *Puzzle* IPA yang dikembangkan dapat direkomendasikan untuk digunakan di sekolah.¹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Indrianti (2020), dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema 7 Sub Tema 1 Peserta Didik Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil *test* pada uji coba terbatas mendapatkan rata-rata nilai *pre-test* 65,83 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 87,58. Hasil tes pada uji lapangan mendapatkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 64,58 dan *post-test* sebesar 87,58. Hasil selisih *pre-*

¹Nora Lince Pohan, “Pengembangan Media *Puzzle* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada pembelajaran IPA Peserta Didik Kelas IV SDN 060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023”, (Skripsi Universitas Quality Medan, 2023), 45-46.

test dan *post-test* berdasarkan perhitungan rumus gain standar diperoleh nilai sebesar 0,63 baik yang didapat pada uji coba terbatas maupun pada uji coba lapangan sehingga peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada posisi sedang (berdasarkan tabel gain standar).²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Sari (2022), dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik di Kelas I SD”. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model desain pembelajaran *ADDIE*. Berdasarkan uraian tersebut maka media *Puzzle* yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.³
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ais Maulida Umni Cantika (2022), dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Metode *Example Non Example* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI”. Metode penelitian adalah pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *Puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI memperoleh nilai rata-rata ahli media 86%, ahli, rata-rata

²Lisa Indrianti, “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema 7 Sub Tema 1 Peserta Didik Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020), 50-53.

³Novita Sari, “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik di Kelas I SD”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan, 2022), 34-36.

ahli materi 84%, rata-rata ahli bahasa sebesar 89 % dan rata-rata penilaian pendidik 90 %. Sedangkan penilaian yang diberikan peserta didik pada tahap uji skala kecil 92% dan uji skala besar 89% hal ini menunjukkan media permainan *Puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI layak digunakan dalam proses pembelajaran.⁴

5. Penelitian yang dilakukan oleh Badriyah (2022), dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Sekolah Dasar (SD) Kelas VI”. Metode penelitian ini model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Evaluation*). Demikian penilaian media pembelajaran *Puzzle* memiliki kualitas yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi operasi hitung bilangan bulat.⁵

⁴Ais Maulida Umni Cantika, “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Metode *Example Non Example* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022), 51-53.

⁵Badriyah, “Pengembangan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Sekolah Dasar (SD) Kelas VI”, (Skripsi Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, 2022).

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Nora Lince Pohan	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. pada pembelajaran IPA Peserta didik Kelas IV SDN. 060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023	Persamaannya yaitu di media pembelajaran berupa media <i>Puzzle</i> .	Terletak pada metode penelitiannya, peneliti Sul Aisyah menggunakan model Dick & Carey sedangkan Nora Lince Pohan menggunakan model <i>ADDIE</i> .
2	Lisa Indrianti	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Tema 7 Sub Tema 1 Peserta didik Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020	Persamaannya yaitu di media pembelajaran berupa media <i>Puzzle</i> .	Terletak pada metode penelitiannya, peneliti Sul Aisyah menggunakan model Dick & Carey sedangkan Lisa Indrianti menggunakan model <i>ADDIE</i> .
3	Novita Sari	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik di Kelas I SD	Persamaannya yaitu di media pembelajaran berupa media <i>Puzzle</i> .	Terletak pada metode penelitiannya, peneliti Sul Aisyah menggunakan model Dick & Carey sedangkan Novita Sari menggunakan model <i>ADDIE</i> .
4	Ais Maulida Umni Cantika	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI	Persamaannya yaitu di media pembelajaran berupa media <i>Puzzle</i> .	Terletak pada metode penelitiannya, peneliti Sul Aisyah menggunakan model Dick & Carey sedangkan Ais Maulida Umni Cantika menggunakan model <i>ADDIE</i> .
5	Badriyah	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta didik Sekolah Dasar (SD) Kelas VI	Persamaannya yaitu di media pembelajaran berupa media <i>Puzzle</i> .	Terletak pada metode penelitiannya, peneliti Sul Aisyah menggunakan model Dick & Carey sedangkan Badriyah menggunakan model <i>ADDIE</i> .

B. Model Pengembangan

Model penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan ada beberapa macam diantaranya model penelitian pengembangan Dick & Carey, Borg & Gall, Model Maartin Tassmer, Model Sugiyono, dan lain-lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian pengembangan Dick & Carey. Model adalah sebuah gambaran mental yang membantu seseorang dalam memahami sesuatu yang tidak bisa dilihat dan dialami secara langsung.⁶ Model pengembangan merupakan dasar produk yang akan dihasilkan, yang dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik.⁷ Model Dick & Carey merupakan model desain instruksional, dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey dan James O Carey. Model penelitian dan pengembangan Dick & Carey merupakan salah satu dari model prosedural yakni model yang menyarankan agar penerapan prinsip desain/rancangan instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus dijalani secara berurutan.

Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses sistematis yang menyeluruh. Hal ini diperlukan untuk dapat menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran. Terdapat 10 komponen sekaligus langkah-langkah dari model pengembangan yang dikemukakan oleh Dick & Carey yakni.

⁶Mark K Smith, *Teori Pembelajaran dan Pengajaran: Mengukur Kesuksesan Anda dalam Proses Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Mirza Media Pustaka, 2010), 70.

⁷Nusa Putra, *Research and Development Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), 102-103.

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran
2. Melakukan Analisis Pembelajaran
3. Menganalisis Karakteristik Peserta Didik
4. Merumuskan Tujuan Khusus
5. Mengembangkan Tes Hasil Belajar
6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran
7. Mengembangkan dan Memilih Media Pembelajaran
8. Melaksanakan Uji Coba Awal (Evaluasi Formatif)
9. Revisi Media Pembelajaran
10. Melakukan Evaluasi Sumatif⁸

Model pengembangan Dick & Carey penting karena memberikan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, terukur, dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik secara spesifik.

C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran juga tidak akan berlangsung secara optimal.

⁸Yamanto Isa, "Model-Model Pengembangan Produk R&D, (*Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(2), 2019), 73 - 83.

Media pembelajaran sangat berpengaruh dikarenakan menjadi alat bantu yang efektif bagi peserta didik.⁹ Media pembelajaran di kelas dapat berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, dimana peserta didik dapat lebih belajar aktif di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menunjang pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat secara efektif tercapai.¹⁰ Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran juga membantu mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih sistematis, serta membantu mengukur peningkatan belajar peserta didik.¹¹ Dengan demikian, peserta didik akan membangun pengetahuan sendiri melalui media yang dibuat dan dimanfaatkan oleh pendidik di dalam proses pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwa ketersediaan media pembelajaran sangat penting dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran serta pendidik wajib dan berhak untuk menggunakan media yang disediakan. Penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Puzzle*.

Pembelajaran merupakan proses memberikan bimbingan atau pengajaran kepada peserta didik dalam proses belajar.¹² Dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, dan di dalamnya terdapat

⁹Hisban Thaha, Mirnawati, dan Rachma Dwi Yanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Peserta Didik SD”, (MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 2022), 82.

¹⁰M. Alinurdin, Nursyamsi, *Pendampingan Stakeholder Sekolah Melalui Kegiatan Penyusunan Rencana Strategis (Renstra)*, (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 2023), 46.

¹¹Naidin Syamsuddin, “Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab di Pondok Pesantren As’adiyah Pengkondakan Luwu Utara”, (Madaniya 4.2, 2023), 540.

¹²Arifuddin, A., Karim, A. R., & Ilham, M., “Pengarusutamaan Model Pembelajaran Religius dalam Membangun Kesadaran Peserta Didik”. (Jurnal Konsepsi, Vol. 10, No. 4, 2022), 423.

media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran tersebut. Menggunakan media dalam proses pembelajaran harus didasarkan filosofi atau alasan teoritis yang benar. Kata “media” berasal dari bahasa latin “*medium*” yang secara harfiah berarti “tengah”. Dalam bahasa arab, “media” adalah perantara (wasa'il) atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.¹³ Menurut Schram media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.¹⁴ Jadi media adalah perluasan dari pendidik. *National Education Association* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.¹⁵ Dari uraian ini, dapat diartikan media adalah semua alat baik cetak maupun audio visualnya yang digunakan untuk belajar.

Beberapa perkembangan media muncul beberapa klasifikasi menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Ada berbagai pengklasifikasian media yang disesuaikan menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Ada banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks dan rumit, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik peserta didik, akan sangat menunjang keefektifan serta keefisienan proses dan hasil belajar.¹⁶

¹³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Radja Grafindo Persada, 2012), 3-5.

¹⁴Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2007), 5-6.

¹⁵Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2007), 6-8.

¹⁶Sartika, Yopi, *Ragam Media Pembelajaran Adaptif untuk Anak*. (Yogyakarta: Familia, 2013), 38.

D. Media *Puzzle*

1. Pengertian Media *Puzzle*

Kata *Puzzle* berasal dari bahasa Inggris, teka-teki atau bongkar pasang, *Puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Menurut Rokhmat *Puzzle* ialah bermain bangunan atau mencocokkan lewat pemasangan maupun menyamakan persegi-persegi, ataupun konstruksi-konstruksi tertentu menjadi pola akhir tertentu. Menurut Rahmanelli menyebutkan, *Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih peserta didik untuk memusatkan pikiran karena harus konsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *Puzzle* hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap. *Puzzle* termasuk mainan anak yang memiliki nilai nilai edukatif, dengan *Puzzle* anak belajar memahami bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Bermain *Puzzle* dapat membantu meningkatkan ketrampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.



Gambar 2.1 Contoh Media *Puzzle*

Puzzle adalah salah satu alat pembelajaran yang mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah mata pelajaran Akidah Akhlak, karena metode ini lebih banyak unsur bermain sehingga peserta didik dapat bermain sambil belajar.

2. Manfaat Media *Puzzle*

Adapun manfaat media *Puzzle* sebagai berikut:

- a. Dapat mengasah daya ingat. Ketika anak mengerjakan *Puzzle* (teka-teki), anak akan mengingat semua pengalaman-pengalaman yang dia lakukan untuk mengerjakan *Puzzle* dengan sesuai hingga selesai. Manfaat *Puzzle* sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh peserta didik.
- b. Mengembangkan kemampuan analisis. *Puzzle* (teka-teki) meminta jawaban yang akurat, sesuai dengan golongannya agar dapat menjawab soal yang lain dengan benar. Dengan demikian peserta didik dapat kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan temannya. Ketiga, menghibur. Ketika peserta didik sedang mencari jawaban akan melupakan ingatan-ingatan tertentu, serta kecemasan, akan tetapi *Puzzle* dapat mengubah kecemasan tersebut menjadi kesibukan dalam mencari jawaban *Puzzle*.
- c. Merangsang kreativitas. Saat peserta didik sibuk mencari jawaban, ia menyalurkan potensi kreatifitas yang dimilikinya didalam menemukan jawaban. Dalam menemukan jawaban peserta didik akan memilih kata yang

tepat atau kata yang sederhana. Dalam mengerjakan *Puzzle* tidak jarang peserta didik menemukan pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.¹⁷

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Menurut Zaini, terdapat beberapa kelebihan media *Puzzle* antara lain sebagai berikut:

- a. Membuat inti atau pokok-pokok materi pembelajaran menjadi cepat dan ringkas
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga membangkitkan minat anak didik.
- c. Peserta didik menjadi aktif sejak awal pembelajarannya. Selain itu keunggulannya adalah tidak membutuhkan media yang rumit dan mahal, serta dapat melatih ketelitian peserta didik dalam menjawab dan menyusun kata.¹⁸

Selain terdapat kelebihan media pembelajaran *Puzzle*, terdapat pula kekurangan di antaranya apabila salah satu kotak terdapat kesalahan dalam mengisinya, maka pada kotak selanjutnya yang berada didekat kotak tersebut (yang berhubungan dengan kotak tersebut) menjadi salah juga, sehingga hal itu akan membuat peserta didik merasa kesulitan untuk mengisi jawaban pada kotak jawaban yang lain.

Jadi, secara umum kelebihan *Puzzle* adalah keunggulan *Puzzle* ini yaitu lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian peserta

¹⁷Hamdan Husein Batubara, *Manfaat Media Puzzle*, (Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, (5) 1, 2019). 33.

¹⁸Zaini, Herman, & Kurnia Dewi, *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*, (Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 2017), 81-96.

didik dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Kekurangannya media pembelajaran *Puzzle* ini adalah setiap jawaban teka-teki hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi peserta didik merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban peserta didik yang hurufnya berkaitan dengan soal yang peserta didik tidak bisa menjawab. Selain itu metode ini hanya bisa diberikan pada akhir pembelajaran untuk dijadikan evaluasi oleh pendidik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik setelah melakukan pembelajaran.¹⁹ Hal ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi.

4. Aturan Bermain *Puzzle*

Aturan bermain *Puzzle* antara lain sebagai berikut:

- a. Pendidik memberikan pengantar tentang materi yang akan diajarkan
- b. Pendidik memberikan materi dengan waktu kurang lebih 30 menit.
- c. Peserta didik dibagi menjadi 4-5 kelompok.
- d. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menyusun huruf menjadi kata pada *Puzzle sesuai* petunjuk.²⁰

Adanya aturan dalam bermain *Puzzle* saat pembelajaran memiliki fungsi yang penting untuk menciptakan suasana belajar yang terarah dan efektif. Aturan membantu menjaga fokus peserta didik agar memahami tujuan dari aktivitas tersebut, bukan sekedar bermain tanpa arah.

¹⁹Wina Sanjaya, *Kelebihan Puzzle*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012).

²⁰Zaman, Badru, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2022), 21.

E. Iman kepada Kitab Allah

1. Pengertian Iman Kepada Allah

Kata iman berasal dari bahasa arab yaitu “امن” yang artinya aman, damai, tentram. Dalam pengertian lain adalah keyakinan atau kepercayaan. Sedangkan kata iman itu sendiri mempunyai arti membenarkan atau mempercayai. Iman kepada Allah swt. tercantum dalam rukun iman di mana posisi iman kepada Allah swt. berada pada urutan pertama, karna pada dasarnya tidak ada yang lebih agung dari pada Allah sang Pencipta Alam Semesta.

Kitab Minhajul Muslim, Syaikh Abu Bakar Jabir al-Jaza'iri menjelaskan arti Iman kepada Allah swt. sebagai sikap muslim yang meyakini wujud atau adanya Allah Yang Maha Suci. Orang yang memiliki Iman kepada Allah dan beriman kepada kitab-kitab Allah, berarti meyakini bahwa Allah telah menurunkan beberapa kitab-Nya kepada para Rosul-Nya yang berisi aturan-aturan Allah tentang akidah, ibadah, dan prinsip halal dan haram, yang semuanya harus dijadikan pedoman bagi manusia untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

2. Kitab-Kitab Allah

Beriman kepada kitab-kitab Allah swt. merupakan rukun iman yang ketiga. Artinya, kitab-kitab Allah adalah kitab-kitab yang diturunkan oleh Allah swt. kepada para nabi dan rasul pilihan sebagai rahmat dan hidayah bagi seluruh umat manusia agar mencapai kebahagiaan di dunia maupun di akhirat. Allah swt. berfirman dalam Q.S. an-Nisa/4: 136, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا آمِنُوا بِاللَّهِ وَرَسُولِهِ وَالْكِتَابِ الَّذِي نَزَّلَ عَلَى رَسُولِهِ وَالْكِتَابِ الَّذِي
 أَنْزَلَ مِنْ قَبْلُ ۚ وَمَنْ يَكْفُرْ بِاللَّهِ وَمَلَائِكَتِهِ وَكُتُبِهِ وَرُسُلِهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَقَدْ ضَلَّ ضَلَالًا
 بَعِيدًا

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, tetaplah beriman kepada Allah, Rasul-Nya (Nabi Muhammad), Kitab (al-Qur'an) yang diturunkan kepada Rasul-Nya, dan kitab yang Dia turunkan sebelumnya. Siapa yang kufur kepada Allah, para malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, para rasul-Nya, dan hari Akhir sungguh dia telah tersesat sangat jauh.” (An-Nisa:136).²¹

Menurut Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh dalam Tafsir Ibnu Katsir jilid 5, ayat tersebut menjelaskan bahwa manfaat dan kebahagiaan hidup hanya bisa diperoleh dengan bersandar serta mengingat Allah swt. dan beriman secara menyeluruh kepada rukun iman.²² Sebab, setiap muslim wajib meyakini keberadaan kitab-kitab Allah swt., di antara kitab-kitab Allah yang diturunkan kepada para rasul-Nya adalah kitab Taurat yang diturunkan kepada Nabi Musa, kitab Zabur kepada Nabi Daud, kitab Injil kepada Nabi Isa, dan kitab al-Qur'an diturunkan kepada Nabi Muhammad saw.

1. Kitab Taurat

Taurat berasal dari bahasa Ibrani yang artinya syariah atau perintah. Kitab taurat diturunkan kepada Nabi Musa a.s. Kitab taurat berisi tentang keyakinan untuk menyembah Allah swt. dan larangan menyembah berhala. Kitab taurat juga

²¹Kementerian Agama, *al-Quran dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al-Quran Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), 134.

²²Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 5 Cetakan Kesepuluh*, terjemahan Abdul Ghoffar dkk, (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2017).

menjelaskan tentang kedatangan Nabi Muhammad saw. sebagai rasul terakhir.

Sebagaimana yang terdapat dalam Q.S. al-Baqarah/2: 53, yang berbunyi:

وَإِذْ آتَيْنَا مُوسَى الْكِتَابَ وَالْفُرْقَانَ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ

Terjemahnya:

“Dan (Ingatlah) ketika Kami memberikan kitab (Taurat) dan furqan kepada Musa agar kamu memperoleh petunjuk”.²³

Makna surah tersebut menurut Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh dalam Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1 ialah sebagai pengingat bagi kaum muslimin tentang nikmat Allah yang lain, yaitu kitab Turat yang diturunkan kepada mereka sebagai bukti untuk menguatkan kerasulan Nabi Musa a.s. Kitab tersebut diturunkan kepada mereka melalui Nabi Musa a.s. guna dijadikan sebagai petunjuk.²⁴ Secara keseluruhan, ayat ini mengajarkan kepada kaum muslimin untuk selalu kembali kepada Allah, belajar dari kesalahan, dan mengikuti petunjuk-Nya untuk menjalani hidup yang benar.

2. Kitab Zabur

Zabur artinya tulisan. Kitab Zabur diturunkan kepada Nabi Daud a.s. Kitab zabur membahas tentang beberapa zikir, pengajaran, dan hikmah. Kitab zabur sebagai wahyu atau petunjuk dari Allah dan berlaku pada umat bani israil. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S. an-Nisa/4: 163, yang berbunyi:

²³Kementerian Agama, *al-Quran dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al-Quran Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), 10.

²⁴Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1 Cetakan Kesepuluh*, terjemahan Abdul Ghoffar dkk, (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2017).

إِنَّا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ كَمَا أَوْحَيْنَا إِلَى نُوحٍ وَالنَّبِيِّينَ مِنْ بَعْدِهِ ۚ وَأَوْحَيْنَا إِلَى إِبْرَاهِيمَ وَإِسْمَاعِيلَ
وإِسْحَاقَ وَيَعْقُوبَ وَالْأَسْبَاطِ وَعِيسَى وَأَيُّوبَ وَيُونُسَ وَهَارُونَ وَسُلَيْمَانَ ۚ وَآتَيْنَا دَاوُودَ زَبُورًا

Terjemahnya:

“Sesungguhnya Kami telah mewahyukan kepadamu (Nabi Muhammad) sebagaimana Kami telah mewahyukan kepada Nuh dan nabi-nabi setelahnya. Kami telah mewahyukan pula kepada Ibrahim, Ismail, Ishaq, Ya‘qub dan keturunannya, Isa, Ayyub, Yunus, Harun, dan Sulaiman. Kami telah memberikan (Kitab) Zabur kepada Daud”.²⁵

Menurut Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh dalam Tafsir Ibnu Katsir jilid 5, ayat tersebut menjelaskan bahwa ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah telah mengutus nabi-nabi dari masa ke mana untuk menyampaikan wahyu-Nya kepada umat manusia. Ayat tersebut juga menegaskan keimanan terhadap para nabi adalah bagian terpenting dalam ajaran Islam. Umat Islam harus meyakini bahwa nabi-nabi tersebut benar-benar diutus oleh Allah dengan misi dan wahyu-Nya. Penyebutan zabur yang diberikan kepada Nabi Daud menunjukkan bahwa Allah menurunkan berbagai kitab suci dan risalah sebagai petunjuk bagi umat manusia di berbagai zaman.²⁶ Pada intinya, wahyu Allah tidak terbatas pada satu kaum atau satu periode saja, melainkan merupakan petunjuk bagi umat manusia sepanjang zaman melalui para utusan yang berbeda.

3. Kitab Injil

Kitab Injil diberikan kepada Nabi Isa a.s. yang dalam bahasa Arab, kitab Injil berarti kabar gembira. Kitab Injil diturunkan dengan tujuan menjadi pedoman

²⁵Kementerian Agama, *al-Quran dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al-Quran Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), 140.

²⁶Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 5 Cetakan Kesepuluh*, terjemahan Abdul Ghoffar dkk, (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2017).

hidup kaum Nasrani yang berisi tentang keterangan dan ajaran-ajaran yang membenarkan atau memperkuat ajaran yang terdapat dalam kitab-kitab sebelumnya, yaitu Taurat dan Zabur. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Imran/3: 3, yang berbunyi:

نَزَّلَ عَلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ مُصَدِّقًا لِّمَا بَيْنَ يَدَيْهِ وَأَنزَلَ التَّوْرَةَ وَالْإِنْجِيلَ

Terjemahnya:

“Dia menurunkan kepadamu (Nabi Muhammad) Kitab (al-Qur’an) dengan hak, membenarkan (kitab-kitab) sebelumnya, serta telah menurunkan Taurat dan Injil”.²⁷

Makna dari ayat tersebut menurut Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh dalam Tafsir Ibnu Katsir jilid 2 ialah bahwa Allah menurunkan kitab-kitab suci kepada para nabi, termasuk Taurat kepada Nabi Musa dan Injil kepada nabi Isa, sebelum akhirnya menurunkan al-Qur’an kepada Nabi Muhammad saw. sebagai kitab yang memiliki kedudukan tertinggi yang abadi hingga akhir zaman.²⁸ Al-Qur’an disebut sebagai kitab yang membenarkan dan menyempurnakan kitab-kitab sebelumnya.

4. Kitab Al-Qur’an

Al-Qur’an artinya bacaan atau yang dibaca. Al-Qur’an adalah wahyu Allah swt. yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. yang berbahasa Arab. Kitab al-Qur’an diturunkan secara berangsur-angsur selama 22 tahun, 2 bulan dan 22 hari. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Baqarah/2: 2, yang berbunyi:

²⁷Kementerian Agama, *al-Quran dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al-Quran Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), 65.

²⁸Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 2 Cetakan Kesepuluh*, terjemahan Abdul Ghoffar dkk, (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2017.)

ذَلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

Terjemahnya:

“Kitab (Al-Qur’an) ini tidak ada keraguan di dalamnya; (ia merupakan) petunjuk bagi orang-orang yang bertakwa”.²⁹

Makna dari ayat tersebut menurut Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh dalam Tafsir Ibnu Katsir jilid 1 adalah bahwa al-Qur’an merupakan kitab yang agung yang tidak ada keraguan bahwasanya ia datang dari sisi Allah, maka tidak benar bila ada seseorang yang ragu-ragu terhadapnya karena begitu jelasnya al-Quran itu. Di mana orang-orang yang bertaqwa dapat mengambil manfaat dengannya berupa ilmu yang bermanfaat dan amal sholeh dan mereka itu adalah orang-orang yang takut kepada Allah dan mengikuti hukum-hukum-Nya.³⁰ Cara berIman kepada Kitab Allah yaitu dengan menyakini kitab-kitab Allah swt. Artinya mempercayai bahwa Allah swt. menurunkan kitab-kitab tersebut kepada para nabi dan rasul yang berisi wahyu Allah untuk disampaikan kepada seluruh umat manusia sebagai pedoman hidup. Kewajiban manusia terhadap kitab-kitab Allah swt. di antaranya sebagai berikut:

- a. Beriman bahwa kitab tersebut secara hak (benar) datang dari Allah.
- b. Beriman terhadap nama-nama kitab yang telah diketahui, seperti al-Qur’an yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw., Taurat yang diturunkan

²⁹Kementerian Agama, *al-Quran dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al-Quran Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), 2.

³⁰Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1 Cetakan Kesepuluh*, terjemahan Abdul Ghoffar dkk, (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2017).

kepada Nabi Musa a.s., Injil diturunkan kepada Isa a.s., dan Zabur diturunkan kepada nabi Daud a.s.

- c. Membenarkan segala yang dikabarkannya seperti kabar yang disebutkan al-Qur'an dan cerita yang terdapat dalam kitab-kitab terdahulu yang belum diubah dan diselewengkan.
- d. Mengamalkan dan melaksanakan semua hukum yang belum dinasakh (dihapus) dengan senang hati dan ridha, baik yang sudah diketahui hikmahnya atau belum.
- e. Mengerjakan seluruh ajaran yang terdapat didalam al-Qur'an. Kitab-kitab yang diturunkan Allah kepada para nabi dan rasul, menjadi petunjuk bagi seluruh umatnya masing-masing. Namun, setelah turunya kitab al-Qur'an maka semua umat manusia harus mengikuti al-Qur'an, karena al-Qur'an merupakan penyempurna syari'at dan ajaran umat-umat sebelumnya.³¹

Orang Islam tidak hanya dituntut untuk beriman kepada al-Qur'an saja, tetapi mereka juga harus percaya kepada kitab yang diturunkan sebelum al-Qur'an seperti Taurat, Zabur, dan Injil. Sebab mengimani seluruh kitab-kitab tersebut mempunyai hikmah yang besar, antara lain:

- 1) Mendidik umat Islam untuk bersikap toleran terhadap pemeluk agama lain untuk menciptakan kerukunan hidup antar umat beragama, sebab dalam beragama tidak ada unsur paksaan.

³¹Gunawan, H, *Beriman Kepada Allah*. (Bandung: Alfabeta, 2012).

- 2) Memberi keyakinan kepada umat Islam bahwa al-Qur'an adalah kitab penerus dan pelengkap terhadap semua kitab sebelumnya, dan merupakan kitab Allah terakhir dan paling lengkap untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia maupun di akhirat.
- 3) Menyadari bahwa Allah sangat sayang kepada hamba-Nya sehingga harus banyak bersyukur.
- 4) Selalu melaksanakan perintah Allah dan menjauhi segala larangaa-Nya.
- 5) Menyakinkan kepada umat bahwa Islam adalah agama untuk seluruh umat manusia.
- 6) Mengetahui kebesaran dan keagungan Allah melalui kitab-kitab yang diturunkan-Nya.
- 7) Mengetahui bahwa Allah memperhatikan kepentingan hamba-Nya, yaitu dengan menurunkan kitab kepada setiap umat sebagai petunjuk bagi mereka.³²

Mengimani kitab-kitab Allah memberikan banyak hikmah dalam kehidupan. Kitab-kitab tersebut menjadi petunjuk yang membimbing manusia untuk menjalani hidup sesuai kehendak-Nya, sehingga kehidupan pun menjadi lebih harmonis, penuh kedamaian, dan membawa keberkahan.

F. Kerangka Pikir

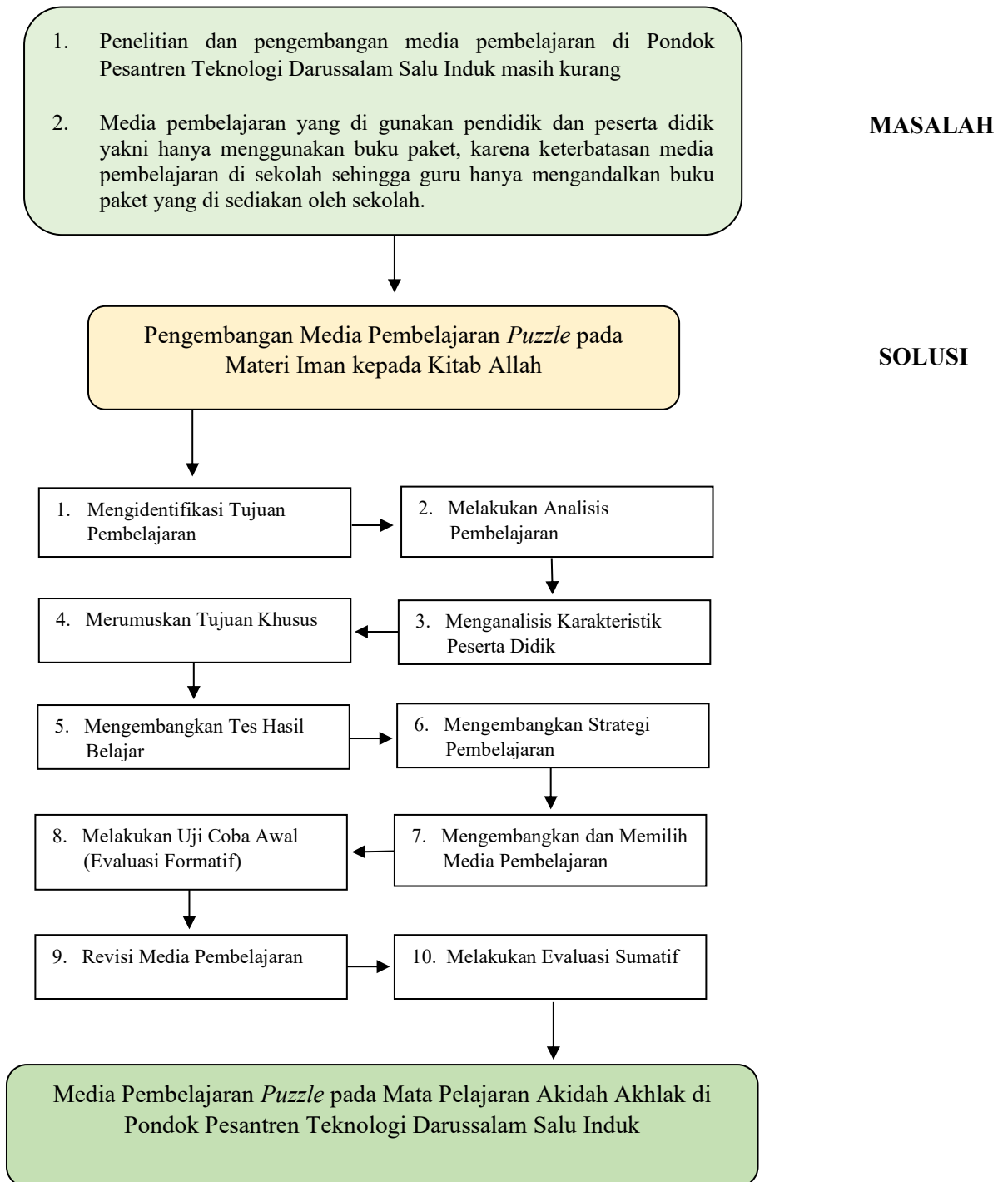
Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di sekolah tentang permasalahan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak dan Budi Pekerti, di

³²Herdiansyah, H, *Hikmah BerIman kepada Kitab Allah*. (Jakarta: Salemba Humanika, 2010).

temukan bahwa kurangnya pengembangan media pembelajaran yang di gunakan di Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk. Media pembelajaran yang di gunakan pendidik dan peserta didik yakni hanya menggunakan buku paket, karena keterbatasan media pembelajaran di sekolah sehingga guru hanya mengandalkan buku paket yang di sediakan oleh sekolah. Selain itu, penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada materi Iman kepada Kitab Allah belum pernah di lakukan sebelumnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media berupa media pembelajaran *Puzzle* pada materi Iman kepada Kitab Allah untuk di jadikan bahan ajar yang praktis di gunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian menggunakan model penelitian pengembangan *Dick & Carey*, di mana model pengembangan ini menggunakan 10 tahapan. Adapun produk yang di hasilkan yaitu sebuah media bahan ajar berupa *Puzzle* pada materi Iman kepada Kitab Allah yang di kembangkan menggunakan kayu yang berukuran 10 x 10. Penelitian ini di lakukan untuk mengetahui apakah media pengembangan *Puzzle* memiliki dampak terhadap proses pembelajaran dengan melihat validitasnya dan keefektivitasnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disusun kerangka pikir sebagai berikut:



Bagan 2.1
Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*). Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model Dick & Carey yang terdiri dari 10 langkah, di antaranya sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran.
2. Melakukan Analisis Pembelajaran
3. Menganalisis Karakter Peserta Didik
4. Merumuskan Tujuan Khusus
5. Mengembangkan Tes Hasil Belajar
6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran
7. Mengembangkan dan Memilih Media Pembelajaran
8. Melakukan Uji Coba Awal (Evaluasi Formatif)
9. Revisi Media Pembelajaran
10. Melakukan Evaluasi Sumatif.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk, Desa Salu Induk, Kecamatan Bupon, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun waktu penelitian berlangsung selama satu bulan mulai 1 November sampai 1 Desember 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas II di Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk dengan jumlah 18 peserta didik yang terdiri dari 8 perempuan dan 10 laki-laki. Objek penelitiannya yaitu pengembangan media pembelajaran *Puzzle* terhadap materi Iman kepada Kitab Allah.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang dilakukan menggunakan prosedur pengembangan model *Dick & Carey*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat tahap-tahap dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Mengidentifikasi tujuan pembelajaran tidak hanya sekadar menentukan apa yang harus dipelajari oleh peserta didik, tetapi juga memastikan bahwa setiap materi yang disusun memiliki relevansi dan keterkaitan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Bahan pembelajaran yang efektif harus dirancang secara sistematis agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

2. Melakukan Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran yang mendalam, dapat memahami berbagai faktor yang memengaruhi efektivitas proses belajar mengajar, termasuk penggunaan media pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam analisis pembelajaran adalah wawancara dengan guru mata pelajaran dengan tujuan menggali informasi mengenai kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran, alasan pemilihan media tertentu, serta bagaimana peserta

didik merespons penggunaannya dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, wawancara dengan guru dapat memberikan wawasan langsung mengenai kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi di dalam kelas.

3. Menganalisis Karakteristik Peserta Didik

Selain melakukan analisis tujuan pembelajaran, hal penting yang perlu dilakukan dalam menerapkan model Dick & Carey adalah analisis terhadap peserta didik yakni pengkajian tentang karakteristik peserta didik. Mengidentifikasi tingkah laku dan karakteristik peserta didik, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif dengan tujuan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil akhir peserta didik.

4. Merumuskan Tujuan Khusus

Merumuskan tujuan khusus dalam rangka mendeskripsikan komponen-komponen umum dari suatu perangkat isi pelajaran yang akan memperjelas isi pelajaran. Pengembangan strategi pelajaran mencakup (a) kegiatan pengajaran, (b) penyajian informasi, (c) partisipasi peserta didik, (d) pertanyaan peserta didik. Bagi seorang pendesain instruksional, kemampuan mengembangkan strategi pembelajaran merupakan modal dasar dalam memproduksi bahan ajar.

5. Mengembangkan Tes Hasil Belajar

Penyusunan instrumen penilaian atau butir-butir tes dilakukan guna mengukur kemampuan peserta didik dalam mencapai apa yang telah dicantumkan dan sebagai proses dalam pengumpulan data dan informasi yang dapat dipergunakan untuk merevisi produk yang dihasilkan. Alat penilaian hasil belajar

yang baik adalah alat yang dapat mengukur tingkat pencapaian peserta didik dalam kompetensi yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dirancang khusus untuk tujuan tertentu yang menyangkut pada produk yang dikembangkan. Mengembangkan strategi pembelajaran bertujuan untuk mempromosikan atau mempresentasikan desain produk yang dikembangkan kepada peserta didik berdasarkan kepada karakteristik peserta didik yang sudah dirangkum di tahap sebelumnya. Strategi yang peneliti ciptakan sebagai penunjang pembelajaran yaitu menciptakan ruangan yang nyaman dan kondusif bagi peserta didik.

7. Mengembangkan atau Memilih Media Pembelajaran

Ada beberapa hal yang di perhatikan dalam mengembangkan dan memilih media pembelajaran seperti menentukan terlebih dahulu model pembelajaran interaktif yang akan di gunakan. Model pembelajaran interaktif yang digunakan yaitu menggunakan media *Puzzle*.

8. Melakukan Uji Coba Awal (Evaluasi Formatif)

Merancang dan melakukan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan saat proses, prosedur, atau produk yang dikembangkan. Evaluasi formatif adalah proses untuk memperoleh data yang dapat digunakan untuk meninjau kembali produk yang dikembangkan agar lebih efisien dan efektif.

9. Revisi Media Pembelajaran

Revisi media pembelajaran mencakup dari semua langkah-langkah sebelumnya. Berdasarkan masukan, kritikan dan saran dari tim penilai dan melihat

hasil observasi di lapangan terhadap produk yang dikembangkan dilakukan revisi sesuai dengan kekurangan yang ada. Semua revisi dan pertimbangan terhadap produk yang dikembangkan menjadi referensi untuk membuat produk lebih efektif. Setelah produk selesai direvisi dan dinyatakan layak, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk, kemudian dilakukan proses pengolahan dan produksi model yang dikembangkan untuk diimplementasikan bagi siapa saja yang ingin menggunakannya.

10. Melakukan Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah produk yang dikembangkan selesai dievaluasi secara formatif dan direvisi. Apabila produk pengembangan ingin digunakan dalam kalangan yang cakupannya lebih luas, perlu dilakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dapat dilakukan melalui penyebaran angket kepada praktisi-praktisi pendidikan mengenai produk yang telah dikembangkan. Evaluasi sumatif tidak melibatkan peneliti melainkan penilaian independen, yaitu praktisi pendidikan yang menentukan apakah produk yang dikembangkan ini akan digunakan atau tidak dalam setiap proses pembelajaran dengan instrumen yang telah standar

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh seorang guru mata pelajaran yakni Ibu Rosdiana yakni sebelum pengembangan media *Puzzle* dengan tujuan memperoleh pesan dan informasi terkait masalah yang ada pada media ataupun bahan ajar yang tersedia.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Penggunaan instrumen dalam pengumpulan data penelitian tentu memiliki tujuan guna memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan instrumen. Adapun instrumen tersebut sebagai berikut.

a. Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media diberikan kepada ahli media dengan tujuan menilai kualitas media, memastikan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, mendapatkan masukan dan perbaikan serta mengidentifikasi kelemahan sebagai upaya perbaikan media berikutnya. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen ahli. Adapun kisi-kisi lembar validasi media sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Media

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Tampilan	Penampilan media menarik perhatian peserta didik	1
		Media yang digunakan tidak mudah rusak	2
		Warna pada setiap petak pada media pembelajaran <i>Puzzle</i> menarik	3
		Tampilan media sesuai dengan materi	4
		Ukuran panjang dan lebar media <i>Puzzle</i> ini tepat	5
		Media dapat digunakan berulang-ulang	6
		Media pembelajaran berbasis <i>Puzzle</i> mudah dioperasikan	7
2	Kegunaan/Manfaat	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Puzzle</i> dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik	8
		Meningkatkan keterampilan kognitif, <i>Puzzle</i> membantu melatih kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan konsentrasi	9
		Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Puzzle</i> dapat menambah wawasan pengetahuan peserta didik	10
		Media <i>Puzzle</i> dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif di kelas	11
		Media pembelajaran dapat digunakan pada materi berbeda	12

b. Lembar Angket Validasi Materi

Tujuan lembar validasi materi yang diberikan kepada validator ahli materi adalah untuk menilai keakuratan materi, memastikan kesesuaian materi dengan kurikulum, mendapatkan masukan untuk perbaikan, mengidentifikasi kelemahan, meningkatkan kevalidan dan kepraktisan materi serta memberikan saran dan masukan. Validator ahli materi dalam penelitian ini yaitu salah satu dosen ahli. Adapun kisi-kisi lembar validasi materi sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Isi	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang ditampilkan	1
		Materi yang disajikan ringkas dan mudah dipahami	2
		Manfaat materi mudah dipahami	3
2	Penyajian Evaluasi	Tingkat minat dan konsentrasi peserta saat menyelesaikan <i>Puzzle</i>	4
		Kualitas desain terhadap kejelasan gambar, kualitas bahan, dan ketepatan ukuran potongan	5
		Kemampuan pemecahan masalah dalam evaluasi terhadap cara peserta mengidentifikasi dan menyelesaikan tantangan yang muncul	6
		Keterampilan sosial dalam interaksi dan kerja sama jika <i>Puzzle</i> diselesaikan secara berkelompok	7
		Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	8
3	Bahasa	Struktur kalimat dan paragraf yang jelas	9
		Penggunaan tata bahasa yang tepat	10
4	Kegunaan/Manfaat	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	11
		Meningkatkan minat belajar peserta didik	12

c. Lembar Angket Respon

Lembar angket merupakan instrumen yang diberikan kepada guru mata pelajaran dan peserta didik dengan tujuan mengetahui seberapa praktis media dan

peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran *Puzzle*. Adapun kisi-kisi lembar angket respon sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Respon Guru dan Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Tampilan	Penampilan media menarik perhatian peserta didik	1
		Kejelasan huruf mudah dibaca	2
		Warna pada setiap petak pada media pembelajaran <i>Puzzle</i> menarik	3
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
		Media <i>Puzzle</i> ini membuat peserta didik lebih aktif di kelas	5
2	Materi	Materi yang disajikan mudah dipahami	6
3	Kegunaan/Manfaat	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Puzzle</i> dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik	7
		Peserta didik mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Puzzle</i>	8
		Media pembelajaran <i>Puzzle</i> ini menambah minat belajar peserta didik	9
		Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Puzzle</i> dapat menambah wawasan pengetahuan peserta didik	10

d. Lembar Tes

Lembar soal *Pre-test* dan *Post-test* merupakan instrumen yang diberikan kepada peserta didik dengan tujuan mengukur efektivitas penggunaan media yang dikembangkan. *Pre-test* digunakan untuk menilai kondisi awal sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *Post-test* digunakan untuk menunjukkan perubahan atau peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Instrumen yang diberikan kepada peserta didik berupa *Pre-test* dan *Post-test* dengan 10 soal pilihan ganda dan isian yang harus dikerjakan peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran *Puzzle*. Kisi-kisi lembar *Pre-test* dan *Post-test* terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar *Pre-test* dan *Post-test*

No	Aspek	Indikator	No. Butir	
			<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Mengenal kitab Allah	Peserta didik dapat menyebutkan kitab yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw.	1	1
2	Mengenal kitab Allah lainnya	Peserta didik dapat menyebutkan kitab yang diturunkan kepada Nabi Musa a.s.	2	4
3	Mengenal kitab suci agama Islam	Peserta didik dapat menyebutkan kitab suci umat Islam	3	2
4	Mengetahui jumlah kitab Allah	Peserta didik dapat menyebutkan jumlah kitab Allah yang wajib diimani.	4	3
5	Mengenal kitab Zabur	Peserta didik dapat menyebutkan kitab yang diturunkan kepada Nabi Daud a.s.	5	8
6	Mengetahui rukun iman	Peserta didik dapat menyebutkan Iman kepada Kitab Allah sebagai bagian dari rukun iman.	6	9
7	Mengetahui tujuan kitab Allah	Peserta didik dapat menyebutkan tujuan utama diturunkannya kitab-kitab Allah.	7	7
8	Mengenal kitab Injil	Peserta didik dapat menyebutkan kitab yang diturunkan kepada Nabi Isa a.s.	8	5
9	Mengenal penerima kitab Zabur	Peserta didik dapat menyebutkan siapa yang menerima kitab Zabur.	9	8
10	Membaca kitab suci	Peserta didik dapat menyebutkan pentingnya membaca kitab suci untuk memahami ajaran Allah.	10	10

3. Angket

Angket validasi pada media pembelajaran *Puzzle* berisi seperangkat pernyataan tertulis atau pertanyaan kepada validator ahli media dan materi dengan

jawaban sangat valid berisikan skor 4, valid berisikan skor 3, kurang valid berisikan skor 2 dan tidak valid berisikan skor 1, serta memberikan saran pada lembar kolom yang tersedia sebagai tanggapan.

Angket praktikalitas berisi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada peserta didik dengan jawaban sangat praktis berisikan skor 4, praktis berisikan skor 3, kurang praktis berisikan skor 2, dan tidak praktis berisikan skor 1, serta memberikan saran pada lembar kolom yang tersedia sebagai tanggapan. Teknik ini digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan informasi tentang kelayakan media pembelajaran *Puzzle*.

a. Angket Validasi Media

Produk awal media pembelajaran *Puzzle* yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media menyangkut penyajiannya. Setelah itu, media divalidasi oleh seorang dosen ahli sebagai praktisi. Skala pengukuran merupakan penilaian yang digunakan dalam menilai media *Puzzle*. Adapun kisi-kisi angket validasi media terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Tampilan	Desain menarik	1,2
		Kombinasi warna menarik	3,4
		Dimensi media yang sesuai	5,6
2	Kegunaan/Manfaat	Kemudahan penggunaan	7,8
		Daya tahan media	9,10
		Media dapat digunakan berulang kali tanpa rusak	11,12

b. Angket Validasi Materi

Kualitas penyajian produk akan divalidasi oleh ahli materi. Materi ini divalidasi oleh seorang dosen ahli sebagai praktisi. Skala pengukuran merupakan penilaian yang digunakan untuk menilai media pembelajaran *Puzzle*. Adapun kisi-kisi angket validasi materi terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Relevansi Materi	Materi sesuai kurikulum	1
2	Kedalaman Materi	Materi memberikan pemahaman mendalam	6
3	Kemudahan Memahami	Penyajian materi mudah dipahami	2,3,5,8,9,10
4	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	4,7,11,12

c. Angket Praktikalitas

Setelah melakukan uji kevalidan, produk kemudian disebarkan kepada guru mata pelajaran dan peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk dengan tujuan memperoleh data mengenai kepraktisan media yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi angket praktikalitas terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Praktikalitas

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan peserta didik	2,4
2	Minat dan Keterlibatan	Media menarik minat belajar	1,3,7,9
3	Kebermanfaatan	Media membantu meningkatkan pemahaman	6,8,10
4	Aktivitas Belajar	Media membuat peserta didik aktif	5

Berikut tabel penilaian angket validitas dan praktikalitas.

Tabel 3.8 Skala Angket¹

Jawaban Skor Instrumen	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan mengumpulkan data dengan cara menganalisis dokumen, baik secara tertulis, gambar, maupun elektronik. Namun, dalam penelitian ini menggunakan dokumen berbentuk foto dan dokumen lain yang mendukung.

¹Dewa Jaya, “Pengembangan Media Pembelajaran Web Fisika “Answer or Surrender” pada Materi Usaha dan Energi”, (Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari, 2022).

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengelola data hasil review ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran guna memetakan berbagai informasi dari data kualitatif meliputi masukan, tanggapan, kritikan, dan saran untuk perbaikan yang terdapat pada angket tanpa mengandalkan angka atau statistik. Hasil dari analisis data selanjutnya digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif bertujuan mengelola data hasil penyebaran angket melalui lembar angket validasi, praktikalitas, dan tes.

a. Uji Validitas

Hasil uji validitas oleh para ahli kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut.

- 1) Menetapkan skor maksimal ideal
- 2) Menetapkan skor dari masing-masing validator
- 3) Menetapkan persentase keidealan

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

- 4) Hasil dari persentase tersebut kemudian diinput dalam bentuk kuantitatif.²

²Dewa Jaya, “Pengembangan Media Pembelajaran Web Fisika “Answer or Surrender” pada Materi Usaha dan Energi”, (Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari, 2022).

Tabel 3.9 Persentase Keidealan Validitas³

Persentase Keidealan (%)	Kriteria
76 — 100	Sangat Valid
51 — 75	Valid
26 — 50	Kurang Valid
0 — 25	Tidak Valid

b. Uji Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas kemudian dianalisis menggunakan langkah-langkah berikut.

- 1) Menetapkan skor maksimal ideal
- 2) Menetapkan skor dari masing-masing responden
- 3) Menetapkan persentase keidealan

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

- 4) Hasil dari persentase tersebut kemudian diinput dalam bentuk kuantitatif.⁴

Tabel 3.10 Persentase Keidealan Praktikalitas⁵

Persentase Keidealan (%)	Kriteria
76 — 100	Sangat Praktis
51 — 75	Praktis
26 — 50	Kurang Praktis
0 — 25	Tidak Praktis

³Sugama Maskar and Putri Sukma Dewi, “Praktikalitas dan Efektivitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra”, (Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 04, No. 02, 2020).

⁴Dewa Jaya, “Pengembangan Media Pembelajaran Web Fisika “Answer or Surrender” pada Materi Usaha dan Energi”, (Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari, 2022).

⁵Sugama Maskar and Putri Sukma Dewi, “Praktikalitas dan Efektivitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra”, (Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 04, No. 02, 2020)

Sehingga, dalam menentukan persentase keidealan mengacu pada kriteria-kriteria yang telah ditetapkan tersebut.

c. Uji Efektivitas

Efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar peserta didik. Efektivitas dilihat dari diterapkannya sistem pembelajaran *Pre-test* dan *Post-test* dengan membandingkan kemampuan individu peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Untuk mengukur keefektifan media yang digunakan dengan menggunakan rumus rata-rata dan persentase keidealan serta rumus Gain Ternormalisasi (*Normalized Gain*) atau rumus *n*-Gain untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta didik dari *pre-test* ke *post-test* dengan mempertimbangkan potensi peningkatan maksimal. Adapun rumus-rumus tersebut sebagai berikut.

1) Rumus rata-rata:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

2) Rumus persentase keidealan:

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%^6$$

3) Rumus Gain Ternormalisasi (*n*-Gain)

$$n = \frac{\text{Skor Post-test} - \text{Skor Pre-test}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pre-test}}^7$$

a) Keterangan:

⁶Dewa Jaya, “Pengembangan Media Pembelajaran Web Fisika “Answer or Surrender” pada Materi Usaha dan Energi”, (Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari, 2022).

⁷Mirani Oktavia, *Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test*, (2019), 598.

n: nilai gain Ternormalisasi

Skor *Post-test*: nilai yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Puzzle*

Skor *Pre-test*: nilai awal yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *Puzzle*

Skor Maksimal: skor maksimum yang mungkin dicapai

b) Kategori efektivitas berdasarkan *n*-Gain:

Tinggi = $n \geq 0.7$

Sedang = $0.3 \leq n < 0.7$

Rendah = $n \leq 0.3$

4) Indikator keberhasilan

Peserta didik dikatakan tuntas belajar jika pada saat melakukan *Pre-test* dan *Post-test* nilai ≥ 75 berdasarkan SKM (Standar Ketuntasan Minimal) dan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar $\geq 75\%$.⁸ Peningkatan dinyatakan berhasil jika nilai berada pada kategori tuntas. Jika prestasi belajar dan ketuntasan belajar telah memenuhi indikator keberhasilan, maka penggunaan media pembelajaran *Puzzle* dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran.

Adapun indikator keberhasilan meliputi penguasaan materi, pencapaian kompetensi, ketuntasan belajar, serta respon peserta didik. Berdasarkan persentase tingkat efektifnya media yang diterapkan, data kemudian diklasifikasikan menurut

⁸Hasan, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Contextual Teaching and Learning pada Era New Normal", (*Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 1.4, 2021), 639.

tabel klasifikasi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.11 Klasifikasi Keberhasilan⁹

Persentase	Klasifikasi
75 — 100	Tuntas
0 — 74	Belum Tuntas

Berdasarkan *n*-Gain, indikator keberhasilan dinilai dari:

- Efektivitas tinggi jika $n\text{-Gain} \geq 0.7$, media pembelajaran dianggap sangat efektif.
- Efektivitas sedang jika $0.3 \leq n\text{-Gain} < 0.7$, media dianggap cukup efektif.
- Efektivitas rendah jika $n\text{-Gain} \leq 0.3$, media dianggap kurang efektif.¹⁰

Peneliti menganalisis efektivitas media pembelajaran *Puzzle* dengan melihat setidaknya 75% peserta didik mencapai nilai 75 atau lebih pada *post-test*, dan menilai seberapa besar peningkatan nilai peserta didik dari *pre-test* ke *post-test* menggunakan *n*-Gain *score* dengan ketentuan sangat efektif jika ≥ 0.7 , cukup efektif jika $0.3-0.7$, dan kurang efektif jika ≤ 0.3 , serta menilai respon peserta didik terhadap pembelajaran, sehingga jika semua indikator ini menunjukkan hasil yang baik, maka media pembelajaran dianggap efektif.

⁹Kartini dkk, *Kamus Istilah Penelitian Karya Ilmiah Indonesia-Arab*, (Purbalingga; Eureka Media Aksara, 2022).

¹⁰Mirani Oktavia, *Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test*, (2019), 598.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan

Adapun beberapa tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan analisis kurikulum dan kebutuhan peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Darussalam Salu Induk dengan tujuan sebagai berikut.

- 1) Menyebutkan nama-nama kitab Allah.
- 2) Menjelaskan fungsi dan isi kitab-kitab Allah.
- 3) mempraktikkan sikap beriman kepada Kitab Allah dalam kehidupan sehari-hari.

b. Melakukan Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran dilakukan untuk memetakan langkah-langkah yang diperlukan peserta didik dalam memahami materi. Diketahui, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, bahwa peserta didik membutuhkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, sehingga media pembelajaran berupa *Puzzle* dipilih untuk mendukung proses pembelajaran.

c. Menganalisis Karakteristik Peserta Didik

Setelah melakukan analisis pembelajaran, berikutnya adalah menganalisis karakter peserta didik. Adapun hasil analisis karakteristik peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Darussalam Salu Induk berdasarkan hasil

wawancara kepada guru mata pelajaran bahwa peserta didik memiliki kemampuan belajar yang beragam sehingga membutuhkan bimbingan tambahan untuk memahami materi dengan baik, peserta didik juga menunjukkan sikap antusias dan rasa ingin tahu terhadap kegiatan pembelajaran yang menarik dan melibatkan aktivitas fisik, mayoritas peserta didik cenderung memiliki gaya belajar kinestetik dan visual sehingga mereka lebih mudah memahami materi melalui aktivitas langsung seperti bermain atau media visual, serta beberapa peserta didik juga menunjukkan kesulitan dalam berkonsentrasi dalam durasi panjang terutama pada kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton. Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik tersebut, pembuatan media pembelajaran *Puzzle* sangat tepat untuk membantu anak-anak memahami dan mengingat materi agama, khususnya tentang Iman kepada Kitab Allah. Media kemudian dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak-anak, dengan memadukan elemen visual dan permainan yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

d. Merumuskan Tujuan Khusus

Mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), adapun Kompetensi Dasar (KD) yang diacu sebagai berikut.

- 1) KD 3.5: Memahami nama-nama kitab Allah dan isinya.
- 2) KD 4.5: Mengamalkan sikap berIman kepada Kitab Allah.

e. Mengembangkan Tes Hasil Belajar

Tes dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam menyusun huruf dan memahami materi. Selain itu, tes juga dirancang agar dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Tes yang digunakan meliputi

pre-test yang diberikan sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* dilakukan sesudah penggunaan media pembelajaran *Puzzle* dalam pembelajaran.

f. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dikembangkan guna mengoptimalkan proses pembelajaran, menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, mendorong keterlibatan peserta didik serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Strategi pembelajaran melibatkan permainan interaktif berbasis *Puzzle* huruf. *Puzzle* huruf dirancang sebagai berikut.

- 1) Potongan huruf yang dapat disusun menjadi nama-nama kitab Allah.
- 2) Potongan tambahan berupa deskripsi singkat fungsi setiap kitab.
- 3) Aktivitas kelompok untuk menyusun huruf dan mencocokkannya dengan nama nabi penerima kitab.

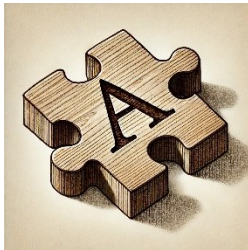
g. Mengembangkan dan Memilih Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Puzzle* huruf berbahan kayu dengan warna cerah. Setiap set *Puzzle* mencakup huruf-huruf penyusun nama kitab Allah (Al-Qur'an, Taurat, Injil, Zabur). Adapun tahap pembuatan media *Puzzle* sebagai berikut.

- 1) Tahap 1: Perencanaan
 - a) Identifikasi tujuan media
 - i. Media dirancang untuk mengenalkan peserta didik pada huruf-huruf alfabet yang menyusun nama kitab Allah.
 - ii. Huruf-huruf disusun agar peserta didik dapat belajar sambil bermain.

b) Desain awal

- i. Sketsa awal dirancang berupa potongan kayu berbentuk persegi dengan huruf kapital di atasnya.



- ii. Warna dasar kuning cerah dipilih untuk meningkatkan daya tarik, dengan huruf berwarna biru.

2) Tahap 2: Pemilihan Bahan dan Alat

a) Bahan

- i. Kayu untuk papan *Puzzle*.
- ii. Cat akrilik berwarna kuning dan biru.
- iii. Lapisan varnish untuk melindungi permukaan.

b) Alat

- i. Mesin pemotong kayu (*laser cutting* atau gergaji ukir).
- ii. Amplas halus untuk merapikan kayu.
- iii. Kuas kecil untuk pengecatan detail.

3) Tahap 3: Pembuatan *Puzzle*

a) Pemotongan kayu

- i. Kayu dipotong menjadi bentuk persegi berukuran seragam untuk setiap huruf.
- ii. Setiap sisi persegi diberi bentuk zigzag agar dapat saling terhubung.

b) Penghalusan permukaan

- i. Seluruh potongan kayu kemudian diampelas untuk menghilangkan sisi tajam dan membuat permukaan lebih halus dan rapi.
- c) Pengecetan dasar
 - i. Setiap potongan kayu dicat dengan warna dasar kuning.
 - ii. Warna biru digunakan untuk hurud agar kontras dengan warna dasar.
- d) Pelapisan akhir
 - i. Setelah cat mengering, permukaan media *Puzzle* dilapisi dengan varnish agar lebih tahan lama dan mengkilap.
- h. Melakukan Uji Coba Awal (Evaluasi Formatif)

Uji coba dilakukan dalam dua tahap, antara lain sebagai berikut.

1) Uji coba ahli

Pada tahap uji coba ahli, media dievaluasi oleh guru mata pelajaran Agama Islam dan ahli media serta ahli materi.

2) Uji coba lapangan

Pada tahap uji coba lapangan, media diuji pada peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Darussalam Salu Induk dengan jumlah peserta didik sebanyak 18 untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam pembelajaran.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media berhasil menarik perhatian peserta didik karena bentuknya yang berwarna dan interaktif, peserta didik juga dapat menyusun *Puzzle* dengan mudah, dan pemahaman tentang nama-nama kitab Allah meningkat.

i. Revisi Media Pembelajaran

Selanjutnya adalah revisi media pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan umpan balik dari tahap uji coba, antara lain sebagai berikut.

- 1) Penyesuaian ukuran huruf agar lebih mudah dipegang peserta didik.
- 2) Penyesuaian tata letak huruf untuk meningkatkan daya tarik media.

Tabel 4.1 Sebelum dan Sesudah Revisi

Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Penyesuaian ukuran huruf agar lebih mudah dipegang peserta didik dan penyesuaian tata letak huruf untuk meningkatkan daya tarik media		

j. Melakukan Evaluasi Sumatif.

Langkah terakhir yaitu melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah penerapan media pembelajaran *Puzzle* selama dua pertemuan, adapun hasilnya sebagai berikut.

- 1) 83,3% peserta didik mencapai nilai KKM (75) dalam evaluasi akhir.
- 2) Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan pembelajaran.
- 3) Aktivitas bermain *Puzzle* huruf membantu peserta didik lebih mudah menghafal dan memahami materi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* untuk kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Darussalam Salu Induk efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi “Iman kepada Kitab Allah”. Media ini mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.



Gambar 4.1 Media *Puzzle*

2. Hasil Validitas

a. Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media menggunakan angket dengan jumlah 12 butir pertanyaan diberikan skor 1 sampai 4 sehingga diketahui skor maksimum seluruh butir pertanyaan adalah 48, dan penilaian ahli media dapat dihitung skor kevalidannya. Secara lebih jelas hasil analisis dan penilaian ahli media menggunakan rumus persentase terdapat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan	89,3%	Sangat Valid
2	Kegunaan/Manfaat	90%	Sangat Valid
Persentase Rata-rata		89,6%	Sangat Valid

b. Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi menggunakan angket dengan jumlah 12 butir pertanyaan diberikan skor 1 sampai 4 sehingga diketahui skor maksimum seluruh butir pertanyaan adalah 48, dan penilaian ahli materi dapat dihitung skor kevalidannya. Secara lebih jelas hasil analisis dan penilaian ahli materi menggunakan rumus persentase terdapat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Isi Materi	75%	Valid
2	Penyajian Evaluasi	100%	Sangat Valid
3	Bahasa	91,7%	Sangat Valid
4	Kegunaan/Manfaat	100%	Sangat Valid
Persentase Rata-rata		91,7%	Sangat Valid

3. Hasil Praktikalitas

Analisis praktikalitas dilihat berdasarkan hasil analisis angket yang berisi tanggapan seorang guru mata pelajaran serta 18 orang peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk. Penilaian praktikalitas oleh guru dan peserta didik menggunakan angket dengan jumlah 10 butir pertanyaan yang diberikan skor dengan skala likert interval 1

sampai 4. Hasil penilaian praktikalitas dari guru dan peserta didik dapat diketahui bahwa skor maksimum seluruh butir pertanyaan adalah 40, dan penilaian praktikalitas dapat dihitung persentase skor kepraktisannya. Secara lebih jelas analisis dan penilaian praktikalitas terhadap guru dan peserta didik terdapat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Praktikalitas Guru Mata Pelajaran

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Materi	91,7%	Sangat Praktis
2	Tampilan	87,5%	Sangat Praktis
3	Penggunaan Media	85%	Sangat Praktis
Persentase Rata-rata		88%	Sangat Praktis

Tabel 4.5 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Materi	88,2%	Sangat Praktis
2	Tampilan	84,7%	Sangat Praktis
3	Penggunaan Media	87,8%	Sangat Praktis
Persentase Rata-rata		86,9%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel hasil analisis tersebut, diketahui bahwa guru dan peserta didik sangat setuju menggunakan media pembelajaran *Puzzle* pada saat pembelajaran dengan persentase respon guru mencapai 88% dengan kategori “Sangat Praktis” dan peserta didik dengan persentase 86,9% dengan kategori “Sangat Praktis”.

4. Hasil Efektivitas

Tes pengetahuan peserta didik menjadi pedoman dari tahap uji efektivitas. Nilai pengetahuan peserta didik dapat dilihat dari hasil *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* sebagai tes awal yang diberikan kepada peserta didik dan hasilnya digunakan untuk melihat kelakuan awal peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran *Puzzle*. Instrumen yang digunakan berupa soal tes pilihan ganda dengan materi Iman kepada Kitab Allah. Tes ini diberikan sebelum perlakuan atau efektivitas penerapan media pembelajaran *Puzzle*. Sedangkan *Post-test* sebagai tes yang diberikan kepada peserta didik sebagai tes akhir setelah pelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* dengan tujuan peserta didik sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang diberikan. Hasil *Post-test* kemudian dibandingkan dengan nilai hasil *Pre-test* yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga akan diketahui efektivitas dari media pembelajaran *Puzzle*.

Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran *Puzzle* dan sesudah diterapkan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *Pre-test* dan *Post-test* serta persentase ketuntasan. Data hasil *Pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Data Hasil Nilai *Pre-test*

No	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Kategori
1	PA	30	Tidak Tuntas
2	AK	40	Tidak Tuntas
3	AZ	20	Tidak Tuntas
4	WA	30	Tidak Tuntas
5	ASH	80	Tuntas

No	Nama	Nilai	Kategori
6	AM	30	Tidak Tuntas
7	MDP	20	Tidak Tuntas
8	P	40	Tidak Tuntas
9	CH	50	Tidak Tuntas
10	BW	80	Tuntas
11	AN	40	Tidak Tuntas
12	BM	20	Tidak Tuntas
13	BAH	80	Tuntas
14	ZM	50	Tidak Tuntas
15	AY	20	Tidak Tuntas
16	AZZ	10	Tidak Tuntas
17	MK	50	Tidak Tuntas
18	SS	60	Tidak Tuntas
Jumlah		750	

Berdasarkan tabel tersebut, nilai *Pre-test* terendah yaitu 10, nilai tertinggi yaitu 80 dengan nilai rata-rata 41,7 dan persentase keidealannya sebesar 16,7%. Setelah diberi perlakuan dengan penerapan media pembelajaran *Puzzle* dalam pembelajaran Agama Islam materi Iman kepada Kitab Allah, maka kemudian dilakukan *Post-test*.

Adapun data hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Data Hasil Nilai *Post-test*

No	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Kategori
1	PA	80	Tuntas
2	AK	80	Tuntas

No	Nama	Nilai	Kategori
3	AZ	100	Tuntas
4	WA	90	Tuntas
5	ASH	100	Tuntas
6	AM	80	Tuntas
7	MDP	80	Tuntas
8	P	90	Tuntas
9	CH	90	Tuntas
10	BW	80	Tuntas
11	AN	100	Tuntas
12	BM	70	Tidak Tuntas
13	BAH	90	Tuntas
14	ZM	100	Tuntas
15	AY	70	Tidak Tuntas
16	AZZ	60	Tidak Tuntas
17	MK	80	Tuntas
18	SS	90	Tuntas
Jumlah		1530	

Berdasarkan tabel tersebut, nilai *Post-test* terendah yaitu 60, nilai tertinggi yaitu 100 dengan nilai rata-rata 85 dan persentase keidealannya sebesar 83,3%.

Hasil perhitungan nilai *n-Gain* menunjukkan angka 0,742857142. Berdasarkan kategori efektivitas, nilai ini termasuk dalam kategori tinggi, karena berada pada rentang $n\text{-Gain} \geq 0,7$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki efektivitas yang sangat baik dalam meningkatkan hasil

belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut dapat dianggap berhasil membantu peserta didik mencapai peningkatan kemampuan yang signifikan.

B. Pembahasan

1. Pengembangan

Media pembelajaran *Puzzle* dikembangkan menggunakan model pengembangan Dick & Carey yang sistematis dengan mengikuti sepuluh tahapan, yaitu: proses pengembangan pembelajaran dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik, diikuti oleh analisis pembelajaran untuk merancang langkah-langkah pencapaian tujuan. Selanjutnya, dilakukan analisis karakteristik peserta didik untuk memahami kemampuan awal, gaya belajar, dan kebutuhan khusus mereka. Berdasarkan hasil analisis, dirumuskan tujuan perilaku khusus yang spesifik dan terukur. Kemudian, disusun strategi pembelajaran interaktif dan menyenangkan, dilengkapi dengan alat penilaian untuk mengukur hasil belajar. Proses ini juga mencakup pengembangan bahan ajar yang mendukung pencapaian tujuan. Setelah pembelajaran dilaksanakan, dilakukan evaluasi formatif untuk menilai efektivitasnya, diikuti dengan revisi pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi tersebut. Terakhir, dilakukan evaluasi sumatif untuk menilai keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan, termasuk efektivitas media seperti *Puzzle*.

Merujuk pada pendapat Anisa mengenai media pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi mempertajam makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai

tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan sempurna.¹ Lebih jelasnya, media pembelajaran ialah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, dan efisien.² Penelitian yang dilakukan oleh Ais Maulida Umni Cantika yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Metode *Example Non Example* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI”, menjelaskan bahwa betapa pentingnya peran media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik untuk memfasilitasi pemahaman mereka dan menyediakan umpan balik secara langsung.³ Media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas dari hasil pendidikan secara keseluruhan. Oleh sebab itu, pada penelitian ini jenis media yang digunakan ialah media pembelajaran berbentuk fisik berupa media *Puzzle* huruf.

2. Validitas

Validasi media dilakukan dua kali, yakni validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi yang dilakukan bertujuan menilai rancangan keseluruhan produk yang telah dikembangkan. Setelah produk divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif berdasarkan jumlah skor angket ketiga ahli dan analisis data kualitatif dari saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Hasil penilaian

¹Witri Nur Anisa, “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematik Melalui Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik untuk Siswa SMP Negeri di Kabupaten Garut”, Jurnal Pendidikan dan Keguruan Vol. 1 No. 1, artikel 8, (2014), 2.

²Abdul Istiqlal, Manfaat media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa Perguruan Tinggi, (2018).

³Ais Maulida, Umni Cantika, “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Metode *Example Non Example* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI”, (UIN Raden Intan Lampung, 2022).

validasi ahli media dinyatakan “Sangat Valid” dengan persentase kevalidan sebanyak 89,6%. Sedangkan kevalidan ahli materi dinyatakan “Sangat Valid” dengan persentase mencapai 91,7%. Meskipun berada dalam kategori tertinggi, persentase tersebut belum mencapai keidealan 100% dikarenakan penilaian ahli yang memberikan masukan tertentu terkait aspek penyajian media atau kedalaman materi yang masih perlu ditingkatkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Indrianti yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Tema 7 Sub Tema 1 Peserta Didik Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”, menyatakan bahwa hasil validasi dikatakan valid apabila sesuai dan benar-benar mencawab variabel yang diukur.⁴ Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli tersebut, diketahui bahwa hasil dari keseluruhan penilaian media pembelajaran *Puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki persentase kelayakan yang “Sangat Valid” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Praktikalitas

Berdasarkan hasil dari penilaian guru mata pelajaran dan peserta didik kelas II di Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk melalui angket respon, hasil penelitian berikutnya ditentukan tingkat praktikalitas media dengan berpatokan pada interval kepraktisan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” digunakan dalam proses pembelajaran dengan keseluruhan hasil analisis

⁴Lisa Indrianti, “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Tema 7 Sub Tema 1 Peserta didik Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”, (2020).

praktikalitas oleh guru mata pelajaran mendapatkan persentase 88% dengan kategori “Sangat Praktis”, serta hasil respon peserta didik mendapatkan kriteria “Sangat Praktis” dengan persentase 86,9%.

Meskipun media dinilai sangat praktis, terdapat beberapa alasan mengapa tingkat praktikalitas oleh guru mata pelajaran dan peserta didik belum mencapai persentase keidealan 100% yaitu pada sisi guru media *Puzzle* masih memerlukan penyesuaian agar lebih mudah dioperasikan dalam berbagai situasi pembelajaran, guru masih menghadapi tantangan tertentu dalam menyelaraskan media dengan rencana pembelajaran atau menyesuaikannya dengan kebutuhan peserta didik di kelas yang beragam. Sementara itu, dari sisi peserta didik tidak semua memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan media *Puzzle*. Perbedaan tingkat pemahaman ini berpotensi memengaruhi penilaian praktikalitas media *Puzzle* oleh peserta didik secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan Alwi dalam menguji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu mudah digunakan dan memiliki daya tarik.⁵ Pendapat tersebut kemudian didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Badriyah yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Sekolah Dasar (SD) Kelas VI”, bahwa praktikalitas berpatokan pada kemudahan media pembelajaran dalam penggunaannya oleh peserta didik.⁶

⁵Alwi, Zahra, Ernalida Ernalida, and Yenni Lidyawati, “Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dan Sainifik”, (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 16.1, 2020), 20.

⁶Badriyah, “Pengembangan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta didik Sekolah Dasar (SD) Kelas VI”, (2022).

Berdasarkan penjelasan tersebut, pada praktikalitas media pembelajaran, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu tujuan pembelajaran, kesesuaian konten, desain, teknologi yang digunakan, fleksibilitas dan umpan balik serta evaluasi. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, pengembangan media pembelajaran dapat lebih efektif dan mendukung proses pembelajaran yang berkualitas.

4. Efektivitas

Hasil uji efektivitas media pembelajaran *Puzzle* dengan menggunakan *Pre-test* dan *Post-test* dinyatakan termasuk dalam kategori “Sangat Efektif” sehingga secara menyeluruh nilai hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *Puzzle*. Adapun berdasarkan hasil uji *n-Gain* termasuk dalam kategori tinggi, karena berada pada rentang $n\text{-Gain} \geq 0,7$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki efektivitas yang sangat baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *Puzzle* juga berhasil menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran Akidah Akhlak materi Iman kepada Kitab Allah untuk kelas II di Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk.

Doby menjelaskan, seorang peserta didik dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan pembelajaran jika menunjukkan perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan menjadi lebih baik dari sebelumnya.⁷ Dengan demikian, menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti *Puzzle*, tujuan

⁷Doby Putro Parlindungan, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah”, (Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020), 5.

pembelajaran lebih mudah tercapai dan hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan. Berdasarkan hal tersebut, juga hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang diketahui, serta nilai hasil uji *n-Gain*, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skor tes akhir kelas sehingga penggunaan media pembelajaran *Puzzle* sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pendapat tersebut kemudian didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nora Lince Pohan yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023”, bahwa efektivitas dan hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan.⁸ Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* pada materi Iman kepada Kitab Allah efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

⁸Nora Lince Pohan, “Pengembangan Media *Puzzle* Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023”, (Medan: Universitas Quality, 2023).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat disimpulkan mengenai hasil penelitian skripsi pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Puzzle* huruf dalam pembelajaran materi “Iman kepada Kitab Allah” di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Darussalam Salu Induk menunjukkan efektivitas yang signifikan. Proses pengembangan melibatkan beberapa tahapan, mulai dari identifikasi tujuan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, pengembangan strategi pembelajaran, hingga uji coba dan evaluasi. Media *Puzzle* dirancang secara interaktif dan menarik, menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik yang cenderung kinestetik dan visual. Penggunaan *Puzzle* huruf membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, mempermudah pemahaman terhadap nama-nama kitab Allah, serta mendorong sikap beriman kepada kitab-kitab Allah dalam kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi sumatif menunjukkan bahwa 83,3% peserta didik mencapai nilai KKM (75) setelah penggunaan media pembelajaran ini. Selain itu, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan lebih mudah menghafal serta memahami materi melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, media pembelajaran *Puzzle* huruf dapat menjadi alternatif inovatif dalam

pembelajaran Akidah Akhlak khususnya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep keimanan kepada kitab-kitab Allah secara menyenangkan dan efektif.

2. Pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk mencapai kevalidan dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan oleh ahli materi diperoleh tingkat kevalidan dengan kategori “Sangat Valid”.
3. Pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk memperoleh tingkat kepraktisan dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil angket dari respon peserta didik terhadap media *Puzzle* mendapatkan tingkat kepraktisan dengan kategori “Sangat Praktis”.
4. Hasil uji efektivitas media pembelajaran *Puzzle* dengan menggunakan *Pre-test* dan *Post-test* dinyatakan termasuk dalam kategori “Sangat Efektif” sehingga secara menyeluruh nilai hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *Puzzle*. Adapun berdasarkan hasil uji *n-Gain* termasuk dalam kategori tinggi, karena berada pada rentang *n-Gain* $\geq 0,7$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki efektivitas yang sangat baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran *Puzzle* yang dikembangkan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada dasarnya adalah baik. Namun, bukan suatu kekeliruan apabila peneliti ingin menghimbau beberapa saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi kemajuan pendidikan pada umumnya. Adapun saran yang peneliti ajukan sebagai berikut:

1. Bagi pihak yang hendak melanjutkan penelitian ini dalam lingkup pendidikan, disarankan agar lebih memperhatikan kelemahan dan keterbatasan peneliti sebagai pedoman untuk penelitian berikutnya dapat lebih baik.
2. Bagi peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran *Puzzle* pada materi lain sehingga membantu dalam pembelajaran.
3. Bagi guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *Puzzle* dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alinurdin, M.. (2015). *Strategi Guru Bimbingan dan Konseling dalam Membina Akhlak Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Palopo. Doctoral Dissertation*, IAIN Palopo.
- Alinurdin, M., Nursyamsi. (2023). *Pendampingan Stakeholder Sekolah Melalui Kegiatan Penyusunan Rencana Strategis (Renstra)*. Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat.
- Alu Syaikh, Abdullah bin Muhammad. (2017). *Tafsir Ibnu Katsir*. Diterjemahkan oleh Abdul Ghoffar dkk. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Alwi, Zahra, Ernalida Ernalida, and Yenni Lidyawati. (2020). "Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dan Saintifik". Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 16.1.
- Anisa, Witri Nur. (2014). "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematik Melalui Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik untuk Siswa SMP Negeri di Kabupaten Garut". Jurnal Pendidikan dan Keguruan Vol. 1 No. 1, artikel 8.
- Arifuddin, A., Karim, A. R., & Ilham, M.. (2022). "Pengarusutamaan Model Pembelajaran Religius dalam Membangun Kesadaran Peserta Didik". Jurnal Konsepsi, Vol. 10, No. 4.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Radja Grafindo Persada.
- Badriyah. (2022). "Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta didik Sekolah Dasar (SD) Kelas VP". Skripsi Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
- Batubara, Hamdan Husein. (2019). *Manfaat media Puzzle*. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, (5)1.
- Cantika, Ais Maulida Umni. (2022). "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI". Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fakhrunnisaa, N., Indah Safitri. (2024). "Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SMP Negeri 3 Palopo". Jurnal Pendidikan Terapan.

- Gunawan, H. (2012). *Beriman kepada Allah*. Bandung: Alfabeta.
- Hasan. (2021). "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Contextual Teaching and Learning pada Era New Normal". *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 1.4.
- Hasriadi. (2023). "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Akidah Akhlak di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara". *Madaniya* 4.2.
- Herdiansyah, H. (2010). *Hikmah BerIman kepada Kitab Allah*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hutabri, Ellbert. (2022). *Validitas Media Pembelajaran Multimedia pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital*. Batam: Universitas Putera Batam.
- Ilham, Dodi. (2019). "Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem pendidikan Nasional". *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8.3.
- Indrianti, Lisa. (2020). "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema 7 Sub Tema 1 Peserta Didik Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020". Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Isa, Yamanto. (2019). "Model-Model Pengembangan Produk R&D. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(2).
- Istiqlal, Abdul. (2018). Manfaat media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa Perguruan Tinggi.
- Jaya, Dewa. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Web Fisika "Answer or Surrender" pada Materi Usaha dan Energi". Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari.
- Kartini. (2022). *Kamus Istilah Penelitian Karya Ilmiah Indonesia-Arab*. Purbalingga; Eureka Media Aksara.
- Kementerian Agama. (2019). *Al-Quran dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Majid, A. (2014). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Makmur. (2018). *Manajemen Pendidikan Berbasis Madrasah*. Penerbit Aksara Timur.

- Maskar, Sugama and Putri Sukma Dewi. (2020). "*Praktikalitas dan Efektivitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra*". Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 04, No. 02.
- Muhammad bin Isa At-Tirmidzi, *Jami' at-Tirmidzi*, hadis no. 1952, dalam kitab *Al-Birr wa As-Shilah*, diterbitkan dalam versi digital di Sunnah.com, akses 23 Februari 2025, (<https://sunnah.com/tirmidhi:1952>).
- Muttaqien, Darul. (2019). *Kewajiban Orang Tua Mendidik Anak*. Bandung: Pustaka Setia.
- Oktavia, Mirani. (2019). *Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test*.
- Parlindungan, Doby Putro. (2020). "*Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah*". Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Pohan, Nora Lince. (2023). "*Pengembangan Media Puzzle Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada pembelajaran IPA Peserta didik Kelas IV SDN 060934 Kwala Bekala Medan Johor T.P. 2022/2023*". Medan: Universitas Quality.
- Putra, Nusa. (2015). *Research and Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- S, Rosdiana. Guru Akidah Akhlak, Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk, komunikasi pribadi. 17 September 2024.
- Salmilah. (2022). *Strategi Guru dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar*. Jurnal Sinestesia, 12(1).
- Sanjaya, Wina. (2012). *Kelebihan Puzzle*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, Novita. (2022). "*Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik di Kelas I SD*". Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan.
- Sartika, Yopi. (2013). *Ragam Media Pembelajaran Adaptif untuk Anak*. Yogyakarta: Familia.
- Shihab, Quraish. (2019). *Strategi hikmah pembelajaran Akidah Akhlak Di Sekolah Dasar*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.

- Silviani, Dewi. (2021). *“Desain dan Uji Coba Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Bermuatan Etnosains Berbasis Literasi Sains pada Materi Hidrokarbon”*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sutan Syarif Kasim Riau.
- Smith, Mark K. (2010). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran: Mengukur Kesuksesan Anda dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *“Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation”*. Jurnal Keterampilan Fisik, Volume 5, No 1.
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syamsuddin, Naidin. (2023). *“Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab di Pondok Pesantren As’adiyah Pengkendekan Luwu Utara”*. Madaniya 4.2.
- Thaha, Hisban, Mirnawati, dan Rachma Dwi Yanti. (2022). *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Peserta Didik SD”*. MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah.
- Zainal, Abidin Yusuf. (2019). *Model Pengembangan Media*. Bandung: Pustaka Setia, 2019.
- Zainal, Abidin Yusuf. (2019). *Pentingna Media Bagi Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96.
- Zaman, Badru. (2022). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Darussalam

Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam beralamat di Jl. Darussalam No. 2 Desa Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu, kode pos 91993. Kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam sekarang adalah Ibu Rosdiana S, S.Pd.I. sejak 30 Desember 2018. Adapun peta sekolah ini sebagai berikut.



Peta Madrasah

1. Visi Madrasah

Mewujudkan madrasah yang unggul dan beribadah, berakhlakul qarimah, berprestasi, terampil dan disiplin.

2. Misi Madrasah

- ii. Menumbuhkan pengamalan dan penghayatan ajaran Islam
- iii. Mengedepankan peningkatan kualitas guru dan siswa dalam bidang iptek dan imtaq

- iv. Membina dan mengembangkan potensi siswa sehingga mampu terampil dan kreatif dalam menghadapi tuntutan zaman, inovatif dan mandiri dalam bidang sosial keagamaan, budaya berbangsa dan bernegara
- v. Menetapkan manajemen berbasis madrasah
- vi. Mengadakan komunikasi dan koordinasi dengan masyarakat, orang tua siswa dan pemerintah setempat secara berkesinambungan

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B- 481 /In.19/FTIK/HM.01/03/2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 8 Maret 2024

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab. Luwu
di Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa(i):

Nama : Sul Aisyah Kanna Rombe
NIM : 2002010066
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2023/2024

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul: "**Pengembangan Media Pembelajaran Puzzie untuk Peserta Didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk**". untuk itu dimohon kiranya Bapak/ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. ✕
08705162000031002

Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115	
Nomor : 0729/PENELITIAN/12.10/DPMPTSP/X/2024	Kepada Yth. Pimpinan Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk di - Tempat
Lamp : - Sifat : Biasa Perihal : <u>Izin Penelitian</u>	

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-481/FTIK/HM.01/03/2024 tanggal 08 Maret 2024 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	: Sul Aisyah Kanna Rombe Allo
Tempat/Tgl Lahir	: Salu Induk / 02 November 2002
Nim	: 2002010066
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Salu Induk Desa Salu Induk Kecamatan Bupon

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK PESERTA DIDIK KELAS II
MADRASAH IBTIDAIYAH PONDOK PESANTREN TEKNOLOGI DARUSSALAM SALU INDUK**

Yang akan dilaksanakan di **PONDOK PESANTREN TEKNOLOGI DARUSSALAM SALU INDUK**, pada tanggal **01 November 2024 s/d 01 Desember 2024**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.


1 2 0 2 4 1 9 3 1 5 0 0 5 6 7


Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 31 Oktober 2024
Kepala Dinas 

Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Sul Aisyah Kanna Rombe Allo;
5. Arsip.

Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTRIAN AGAMA KAB. LUWU
KECAMATAN BUA PONRANG
MADRASAH IBTIDAIYAH ASSALAM SALU INDUK
Alamat: Jl. No 02 Darussalam salu Induk

SURAT KETERANGAN

No: B-053/MI.21.09/033/PP.00.4/XI/2024

Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini :

Nama : Rosdiana S, S.Pd.I
Nip : 196912012022212010
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : MI Assalam salu Induk

Menerangkan Dengan Sesungguhnya Bahwa :

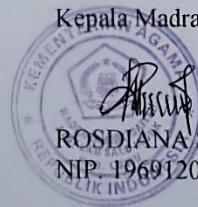
Nama : Sul Aisyah Kanna Rombe Allo
NIM : 2002010066
Asal Perg. Tinggi : Institut Agama Islam Negeri palopo
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan penelitian di Mi Assalam salu Induk mulai 01 November sampai 01 Desember 2024 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Peserta Didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Salu Induk, 01 Desember 2024

Kepala Madrasah



ROSDIANA S, S.Pd.I
NIP. 196912012022212010

Lampiran 5 Lembar Wawancara Guru Mata Pelajaran

**LEMBAR WAWANCARA GURU MATA PELAJARAN KELAS II
MADRASAH IBTIDAIYAH PONDOK PESANTREN
TEKNOLOGI DARUSSALAM SALU INDUK**

Hari/Tanggal : Selasa, 17 September 2024

Tempat : Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk

Nama Guru : Rosdiana S, S.Pd.I.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa latar belakang Ibu mengajar mata pelajaran Agama Islam?	Saya punya latar belakang pendidikan di bidang Akidah Akhlak dan telah mengajar selama bertahun -ahun. Saya merasa penting untuk menanamkan nilai-nilai agama sejak dini kepada anak-anak.
2	Bagaimana Ibu menjelaskan konsep iman kelada kitab Allah kepada peserta didik kelas 2?	Saya menjelaskan dengan cara yang sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Saya menjelaskan bahwa Iman kepada Kitab Allah berarti percaya bahwa Allah telah menurunkan kitab-kitab-Nya untuk petunjuk hidup kita.
3	Apa saja media atau metode yang Ibu gunakan ketika mengajarkan materi ini?	Saya biasanya menggunakan buku cerita, gambar, dan kadang-kadang video pendek. Saya juga mengajak anak-anak berdiskusi dan bertanya jawab untuk memperdalam pemahaman mereka.
4	Apakah Ibu memiliki tantangan saat mengajarkan materi Iman kepada Kitab Allah selama ini?	Tantangannya adalah menjaga perhatian anak-anak. Kadang-kadang mereka mudah bosan, jadi saya perlu mencari cara agar pelajaran tetap menarik.
5	Bagaimana respon peserta didik terhadap materi iman kepada Allah selama ini?	Respon anak-anak cukup positif. Mereka antusias saat diajak berdiskusi, meskipun kadang mereka kesulitan memahami

		konsep yang lebih abstrak di usianya.
6	Apakah Ibu memiliki pengalaman sebelumnya dalam menggunakan media Puzzle atau permainan edukatif lainnya? Jika ya, bisa diceritakan?	Saya pernah mencoba menggunakan permainan kartu untuk mengenal tokoh-tokoh dalam kitab suci. Anak-anak cukup menikmati dan lumayan cepat memahami materi.
7	Apa harapan Ibu terhadap pengembangan media Puzzle untuk pembelajaran Iman kepada Kitab Allah di kelas 2 MTs?	Harapan saya, media Puzzle dapat membantu anak-anak memahami dan mengingat materi dengan lebih baik, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.
8	Apakah Ibu memiliki saran atau masukan terkait pengembangan media pembelajaran untuk materi Iman kepada Kitab Allah?	Saya sarankan agar media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak. Desain yang menarik dan sederhana sangat penting.
9	Apakah ada hal lain yang ingin Ibu sampaikan mengenai topik ini?	Saya berharap penelitian ini bisa menghasilkan media yang bermanfaat dan dapat digunakan oleh banyak guru dalam mengajar agama dengan cara yang lebih menarik dan mudah.

Lampiran 6 Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran *puzzle* untuk peserta didik Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu induk

Nama Mahasiswa : Sul Aisyah Kanna Rombe Allo

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Nama Validator : Muhammad Yamin S.Pd., M.Pd

Bidang Keahlian : Validator Media

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian

Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Tampilan				
	a. Penampilan media menarik perhatian peserta Didik			✓	
	b. Media yang digunakan tidak mudah rusak.				✓
	c. Warna pada setiap petak pada media pembelajaran <i>puzzle</i> menarik			✓	
	d. Tampilan media sesuai dengan materi				✓
	e. Ukuran panjang dan lebar media <i>puzzle</i> ini tepat				✓
	f. Media dapat digunakan berulang-ulang				✓
	g. Media pembelajaran berbasis <i>puzzle</i> mudah di operasikan			✓	
2	Kegunaan/ Manfaat				
	a. Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>puzzle</i> dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik				✓
	b. meningkatkan keterampilan kognitif, <i>puzzle</i> membantu melatih kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan konsentrasi				✓
	c. Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>puzzle</i> dapat menambah wawasan pengetahuanpeserta didik.				✓

d. Media <i>puzzle</i> dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif di kelas			✓
e. Media pembelajaran dapat digunakan pada materi yang berbeda			✓

Total skor :

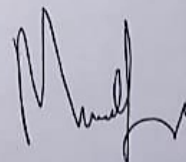
Komentar/saran:

- media yang kurang menarik sehingga sulit digunakan
- warna kurang menarik

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Salu induk, 10 - Oktober 2024
Validator



Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd

Lampiran 7 Lembar Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA
MATERI IMAN KEPADA KITAB ALLAH UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS II PONDOK PESANTREN TEKNOLOGI DARUSSALAM SALU
INDUK”

Judul Media : Puzzle
 Nama Mahasiswa : Sul Aisyah Kanna Rombe Allo
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd
 Bidang Keahlian : Ahli Materi

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Isi				
	a. Media yang digunakan sesuai dengan materi yang di tampilkan			✓	.
	b. Materi yang di sajikan ringkas dan mudah di pahami			✓	
	c. Manfaat materi mudah di pahami			✓	
2	Penyajian evaluasi				
	a. Tingkat minat dan konsentrasi peserta saat menyelesaikan <i>puzzle</i> .				✓
	b. Kualitas desain terhadap kejelasan gambar, kualitas bahan, dan ketepatan ukuran potongan				✓
	c. Kemampuan pemecahan masalah dalam evaluasi terhadap cara peserta mengidentifikasi dan menyelesaikan tantangan yang muncul				✓

	d. Keterampilan sosial dalam interaksi dan kerja sama jika <i>puzzle</i> di selesaikan secara berkelompok				✓
3.	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang mudah di pahami			✓	✓
	b. Struktur kalimat dan paragraf yang jelas				✓
	c. Penggunaan tata bahasa yang tepat				✓
4	Kegunaan / manfaat				
	a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik				✓
	b. Meningkatkan minat belajar peserta didik				

Total skor :

Komentar/saran:

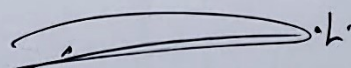
- Sesuai dgn hjen pembelajaran
- Pefayaan Bvrtasi dikhayun dgn nater 73 dngika
- Perhehuan 216 Gab

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Salu induk, 9 Oktober 2024

Validator



Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd

NIP.198806272020121006

Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru dan Peserta Didik

**ANGKET RESPON GURU DAN PESERTA DIDIK
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH IBTIDAIYAH PONDOK
PESANTREN TEKNOLOGI DARUSSALAM SALU INDUK
KECAMATAN BUPON KABUPATEN LUWU”**

Nama :

Status :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini berikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media yang diisi oleh peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah di Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk, berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternatif jawaban, yaitu:

Alternatif Pilihan Jawaban:

1 : Tidak Setuju 2 : Kurang Setuju 3 : Setuju 4: Sangat Setuju

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Penampilan media menarik perhatian saya				
2.	Kejelasan huruf mudah saya dibaca				
3.	Warna pada setiap petak pada media pembelajaran <i>Puzzle</i> menarik				
4.	Bahasa yang digunakan mudah saya dipahami				
5.	Media puzzle ini membuat saya lebih aktif di kelas				
6.	Materi yang disajikan mudah saya pahami				
7.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Puzzle</i> dapat menumbuhkan daya tarik saya				

8.	Saya mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media media pembelajaran puzzle				
9.	Media pembelajaran puzzle ini menambah minat belajar saya				
10.	Penggunaan media pembelajaran berbasis Puzzle dapat menambah wawasan pengetahuan saya				

Lampiran 9 Lembar Soal Pre-test

Nama:

Kelas:

Tugas:

Soal Pilihan Ganda

1. Kitab apa yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw.?
 - a. Injil
 - b. Al-Qur'an
 - c. Turat
 - d. Zabur

2. Kitab yang diturunkan kepada Nabi Musa a.s. adalah ...
 - a. Al-Qur'an
 - b. Injil
 - c. Taurat
 - d. Hadis

3. Kitab suci umat Islam adalah ...
 - a. Taurat
 - b. Al-Qur'an
 - c. Injil
 - d. Zabur

4. Berapa banyak kitab Allah yang kita percayai?
 - a. Dua
 - b. Tiga
 - c. Empat
 - d. Lima

5. Kitab yang diturunkan kepada nabi Daud a.s. adalah ...
 - a. Al-Qur'an
 - b. Injil
 - c. Taurat
 - d. Zabur

6. Iman kepada kitab-kitab Allah termasuk dalam rukun ...
 - a. Iman
 - b. Islam
 - c. Haji
 - d. Zakat
7. Apa tujuan utama kitab-kitab Allah?
 - a. Menyebarkan kebohongan
 - b. Memberikan petunjuk hidup
 - c. Menghancurkan umat manusia
 - d. Menciptakan kesedihan
8. Kitab yang diturunkan kepada Nabi Isa a.s. disebut ...
 - a. Injil
 - b. Taurat
 - c. Zabur
 - d. Al-Qur'an
9. Siapa yang menerima kitab Zabur?
 - a. Nabi Muhammad saw.
 - b. Nabi Musa a.s.
 - c. Nabi Isa a.s.
 - d. Nabi Daud a.s.
10. Kita harus membaca ... agar bisa memahami ajaran Allah.
 - a. Novel
 - b. Al-Qur'an
 - c. Komik
 - d. Buku cerita

Lampiran 10 Soal Post-test

Nama:

Kelas:

Tugas:

Soal Isian

1. Kitab yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. adalah _____.
2. Kitab yang berisi petunjuk hidup bagi umat Islam adalah _____.
3. Jumlah kitab Allah yang kita percayai adalah _____.
4. Kitab yang diturunkan kepada Nabi Musa a.s. adalah _____.
5. Kitab yang diturunkan kepada Nabi Isa a.s disebut _____.
6. Salah satu kitab yang diturunkan Allah adalah _____, yang juga merupakan kitab suci umat Islam.
7. Kitab-kitab Allah memberikan _____ kepada umat manusia.
8. Kitab Allah yang diturunkan kepada Nabi Daut a.s. adalah _____.
9. Iman kepada Kitab Allah adalah salah ssatu rukun _____.
10. Kita wajib membaca dan memahami isi _____ agar dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Lampiran 11 RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah : Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Darussalam Salu Induk
Semester : 2/1
Mata Pelajaran: Akidah Akhlak
Tema : Iman kepada Kitab Allah
Waktu : 2 x 35 menit
Tanggal : Jumat, 22 November 2024

A. Kompetensi Inti (KI)

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di madrasah .
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.5: Mengidentifikasi pengertian Iman kepada Kitab Allah.
4.5: Menyebutkan nama-nama kitab Allah dan isinya.

C. Indikator Pencapaian

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab Allah.
2. Peserta didik dapat menyebutkan minimal 3 nama kitab Allah.
3. Peserta didik dapat menyusun puzzle huruf yang berkaitan dengan nama-nama kitab Allah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan Iman kepada Kitab Allah.
2. Peserta didik dapat menyebutkan minimal 3 nama kitab Allah.
3. Peserta didik dapat menyusun puzzle huruf untuk membentuk kata-kata yang berkaitan dengan kitab Allah.

E. Media dan Sumber Belajar

Media: Puzzle huruf (potongan huruf yang membentuk nama-nama kitab Allah)

Sumber Belajar: Buku Agama Islam kelas 2, gambar kitab-kitab Allah.

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- a. Mengajak peserta didik berdoa bersama.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Melakukan *pre-test* dengan beberapa pertanyaan sederhana tentang Iman kepada Kitab Allah.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

a. Penjelasan Materi (20 menit)

- 1) Menjelaskan pengertian Iman kepada Kitab Allah dan pentingnya kitab-kitab Allah dalam kehidupan umat Islam.
- 2) Menyebutkan nama-nama kitab Allah seperti Al-Qur'an, Injil, Taurat, dan Zabur serta memberikan penjelasan singkat tentang masing-masing kitab.

b. Aktivitas Puzzle Huruf (30 menit)

- 1) Membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil.
- 2) Setiap kelompok diberikan potongan huruf yang dapat disusun menjadi nama-nama kitab Allah (contoh: “al-Qur'an”, “Injil”, “Taurat”, dan “Zabur”).
- 3) Peserta didik menyusun huruf sambil mendiskusikan arti dari nama kitab yang mereka bentuk.
- 4) Setiap kelompok mempresentasikan nama kitab yang mereka susun dan menjelaskan sedikit tentang kitab tersebut.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Mengulangi kembali materi yang telah diajarkan.
- b. Melakukan post-test untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik.
- c. Memberikan umpan balik dan penegasan.
- d. Menutup pelajaran dengan doa.

G. Penilaian

1. *Pre-test*
2. *Post-test*

H. Refleksi

1. Menilai keefektifan penggunaan media *Puzzle* huruf dalam pembelajaran.
2. Mengamati keterlibatan peserta didik selama kegiatan.
3. Menyusun rencana perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

Lampiran 12 Dokumentasi



***Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon
Kabupaten Luwu***



Pertemuan I Pengenalan Diri dan Penyampaian Tujuan Penelitian



Pertemuan II Pelaksanaan *Pre-test*



Pertemuan III Pelaksanaan *Post-test*



Pertemuan IV Penyebaran Angket Respon kepada Peserta Didik

Lampiran 13 Produk Pengembangan Media Puzzle



RIWAYAT HIDUP



Sul Aisyah Kanna Rombe Allo, lahir di Salu Induk pada tanggal 02 November 2002. Peneliti merupakan anak ketiga dari lima bersaudara dari pasangan seorang Ayah bernama Rombe Murni dan Ibu Kurniati. Saat ini, peneliti bertempat tinggal di Desa Salu Induk, Kec. Bua Ponrang, Kab. Luwu.

Peneliti pernah menempuh pendidikan dasar yang diselesaikan pada tahun 2014 di SDN 331 Tanjung. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 2 Ponrang hingga tahun 2017. Berikutnya, di tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 15 Luwu hingga tahun 2020. Saat ini, peneliti menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Palopo, program studi Pendidikan Agama Islam. Pada akhir studinya, peneliti menulis skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Teknologi Darussalam Salu Induk Kecamatan Bupon Kabupaten Luwu”.

Email: sulaisyahra02@gmail.com