



The Effect of Using Puzzle Media on Activity and Learning Outcomes of Class III MIN Students in Indragiri Hulu Regency

Yeni Suryani Samaun

yenisamaun@gmail.com

MIN 1 Indragiri Hulu

Abstract

This study began with observations made in class III MIN 1 Indragiri Hulu, the teachers only use conventional media in SKI Learning, student learning activities that tend to be passive so that it impacts on student learning outcomes that have not yet reached the minimum completeness criteria. The use of Puzzle media in learning can improve students' learning activities and learning outcomes. This study aims to explain the effect of the use of Puzzle media on the activities and learning outcomes of SKI class III MIN in Indragiri Hulu Regency. The type of research used is Quasi Experiment. The population in this study were all students of class III MIN in Indragiri Hulu Regency. The research sample class III A as an experimental class and class III B as a control class in MIN 1 Indragiri Hulu. Sampling is done randomly (randomly) using a lottery. Research data were collected through activity observation sheets and student learning outcomes using t-test. Based on the research findings and the discussion concluded as follows. First, there is a significant difference in activities for students who are taught using the media puzzle with learning activities of students who are taught using picture media in class III MIN SKI learning in Indragiri hulu Regency. Based on the calculation, the t value is 1.894 with a significant level of 5% is 1.682, the price of t is greater than t table so H_a is accepted. Secondly, there are significant differences in learning outcomes for students tagught using image media in the class III MIN SKI learning in Indragiri Hulu regency. Based on the calculation, the t value is 2.202 with a significant level of 5% is 1.682, the price of t is greater than t table so H_a is accepted

Keywords: Learning Activities, Learning Outcomes, Media Puzzles, SKI Learning.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting sehingga seluruh aspek kehidupan memerlukan pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Solihin, 2015). Oleh sebab itu, pemerintah menerapkan sistem pendidikan nasional yang mengarah pada peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia terus diupayakan pemerintah agar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman yang sudah memasuki era digital. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia misalnya, memberikan bantuan fasilitas sekolah, mengembangkan kurikulum sesuai dengan perkembangan zaman, memberikan pelatihan kepada guru demi terwujudnya guru yang aktif, kreatif, dan mengikuti era digital, meningkatkan anggaran pembiayaan pendidikan dan lain sebagainya.

Peran guru memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan salah satunya diperoleh melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif (Erwinsyah, 2017);(Vera, 2020). Oleh karena itu, sekolah sebagai wadah peningkatan kualitas pendidikan hendaknya mampu mempersiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran dengan memperhatikan minat serta kebutuhan siswa. Selain itu, guru harus inovatif sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman yang semakin modern (Sobron et al., 2020). Salah satu unsur penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif adalah keterampilan seorang guru (Pebrianti, 2019). Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif dan inovatif di dalam kelas, guru memerlukan sarana untuk menyampaikan materi, sumber informasi maupun sebagai alat pengajaran. Oleh karena itu, untuk mencapai pembelajaran yang efektif diperlukan sarana belajar.

Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh fasilitas belajar pendukung yang digunakan guru dalam proses pembelajaran (Luthfi, 2021). Salah satu sarana yang dapat menunjang keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah penggunaan media atau peraga (Harahap, 2021). Oleh karena itu, saat pelaksanaan proses pembelajaran guru perlu menggunakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif serta dimanfaatkan secara tepat, sesuai dengan pengalaman dan tujuan belajar yang akan dicapai siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu siswa memahami informasi dan konsep yang dipelajari oleh siswa.

Seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas (Zuriah, 2016). Perkembangan zaman yang menuntut guru untuk memberikan layanan pendidikan yang bermutu semakin menuntut guru untuk menciptakan layanan pembelajaran yang inovatif, berpusat pada siswa dan dilandasi nilai moral dan keagamaan serta kearifan lokal (Imawanty, 2019). Untuk merealisasikannya guru harus menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif pula. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan sumber belajar (Abdullah, 2017). Proses interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan situasi yang efektif jika adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa (Rohmawati, 2015). Jika tidak ada interaksi yang baik antara guru dan siswa maka siswa akan sulit untuk memahami materi yang disampaikan guru sehingga tujuan pembelajaran akan sulit dicapai. Salah satu sarana yang dapat digunakan interaksi dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran (Hapsari, 2019). Melalui penggunaan media, siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna, pembelajaran yang mengasah kemampuan berfikir, dan meningkatkan daya kreativitas siswa.

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses yang kompleks yang tidak hanya melibatkan siswa (Linda, 2016). Akan tetapi adanya interaksi antara guru siswa, interaksi antar masing-masing siswa, maupun interaksi siswa dengan sumber belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran siswa akan belajar berdasarkan pengalaman dengan melibatkan guru, siswa lainnya dan dengan sumber belajar. Dalam proses pembelajaran siswa akan terlibat secara aktif dan dapat memahami materi berdasarkan keterlibatannya dalam proses pembelajaran menggunakan media yang disediakan oleh guru (Mawaddah, 2016). Penggunaan media dalam proses pembelajaran melibatkan beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, sosial emosi, serta fisik siswa. Melalui media, siswa akan belajar berdasarkan pengalaman sehingga akan merangsang daya kreativitas serta daya cipta siswa (Rohani, 2017). Guru dapat menciptakan situasi belajar yang aktif, karena siswa belajar dengan menemukan sendiri sumber belajar dan siswa aktif berinteraksi di dalam kelas. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta kebutuhan siswa akan berdampak pada aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kenyataannya di lapangan yang peneliti temukan bahwa pembelajaran SKI dilaksanakan menggunakan media dan metode yang konvensional. Guru menggunakan metode ceramah saat pembelajaran SKI dan meminta siswa secara bergantian membaca teks yang ada pada buku pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran SKI masih bergantung pada gambar-gambar yang ada di buku teks SKI. Salah satu peningkatan proses pembelajaran SKI di kelas III yang dapat dilakukan guru yaitu penggunaan media *Puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media ini terinspirasi dari media *Puzzle* yang telah beredar di pasaran. Media *puzzle* merupakan media permainan sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan media *Puzzle* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas III di MIN Kabupaten Indragiri Hulu.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk Quasi Eksperimental Design sesuai dengan latar belakang masalah dan tujuan yang ingin dicapai. Desain penelitian ini dipilih karena tidak memungkinkan untuk mengontrol variabel penelitian secara penuh. Sesuai dengan desain penelitian, maka penelitian ini menggunakan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang sengaja diberi perlakuan yaitu menggunakan media *Puzzle*. Kelas kontrol menggunakan media gambar. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari (1) variabel bebas yaitu media *Puzzle*, (2) variabel terikat yaitu aktivitas dan hasil belajar.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III MIN di Kabupaten Indragiri Hulu. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 14 Oktober 2019 sampai 14 November 2019.

Rancangan Penelitian

Rancangan atau desain eksperimen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *the static comparison: randomized control-group only design*. Rancangan atau desain penelitian ini dapat digambarkan seperti tabel berikut:

Tabel. 1. Rancangan Penelitian *Randomized Control Group Only Design*

Kelas	Perlakuan	Tes akhir
Eksperimen	X	T ₁
Kontrol	-	T ₂

Hasil Dan Pembahasan

Deskripsi Data Aktivitas Belajar Siswa

Data aktivitas belajar siswa dari kedua kelas sampel diperoleh setelah proses pembelajaran kedua kelas sampel dilaksanakan. Data diperoleh dari hasil observasi aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh data aktivitas belajar SKI yang terdiri dari aktivitas belajar SKI di kelas eksperimen yang diajar menggunakan media *Puzzle* dan aktivitas belajar SKI di kelas kontrol yang diajar menggunakan media gambar. Pada kelas eksperimen siswa yang mengikuti diobservasi berjumlah 24 orang dan kelas kontrol berjumlah 20 orang. Data observasi aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Puzzle*.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan kontrol

No	Eksperimen			Kontrol			
	Responden	Skor	Kategori	NO	Responden	Skor	Kategori
1	S 001	78	Baik	1	S 001	75	Baik
2	S 002	82	Sangat Baik	2	S 002	82	Sangat Baik
3	S 003	80	Baik	3	S 003	82	Sangat Baik
4	S 004	60	Cukup	4	S 004	78	Baik
5	S 005	90	Sangat Baik	5	S 005	68	Baik
6	S 006	75	Baik	6	S 006	85	Sangat Baik
7	S 007	80	Baik	7	S 007	78	Baik
8	S 008	80	Baik	8	S 008	85	Sangat Baik
9	S 009	83	Sangat Baik	9	S 009	85	Sangat Baik
10	S 010	83	Sangat Baik	10	S 010	75	Baik
11	S 011	83	Sangat Baik	11	S 011	65	Baik
12	S 012	75	Baik	12	S 012	90	Sangat Baik
13	S 013	90	Sangat Baik	13	S 013	90	Sangat Baik
14	S 014	83	Sangat Baik	14	S 014	60	Cukup
15	S 015	93	Sangat Baik	15	S 015	78	Baik
16	S 016	85	Sangat Baik	16	S 016	67	Baik
17	S 017	67	Baik	17	S 017	67	Baik
18	S 018	92	Sangat Baik	18	S 018	78	Baik
19	S 019	80	Baik	19	S 019	80	Baik
20	S 020	90	Sangat Baik	20	S 020	68	Baik
21	S 021	78	Baik				
22	S 022	88	Sangat Baik				
23	S 023	90	Sangat Baik				
24	S 024	72	Baik				
	Jumlah	968		Jumlah			764
	Rata-rata	82		Rata-rata		77	38

Hasil observasi belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki jumlah 968 dan memiliki rata-rata 72. Sedangkan pada kelas kontrol skor observasi aktivitas belajar siswa adalah 764 dan memiliki rata-rata 77. Pada kelas eksperimen, dari 24 orang siswa, 13 orang berada kategori sangat baik, 10 orang berada pada kategori baik, dan 1 orang berada pada kategori cukup. Sedangkan pada kelas kontrol, dari 20 orang siswa, 7 orang berada pada kategori sangat baik, 12 orang pada kategori baik, dan 1 orang berada pada kategori cukup.

Analisis Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Sampel

Uji Normalitas Data

Langkah awal uji persyaratan analisis yaitu menganalisis data hasil observasi aktivitas belajar SKI siswa yang diajar dengan menggunakan media *Puzzle* dan yang diajar dengan media gambar. Uji persyaratan analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS* versi 26. Pengujian pertama yaitu menguji normalitas data aktivitas belajar siswa dengan menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* dan uji homogenitas variansi dengan menggunakan uji *One Way Anova*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Tes Aktivitas Belajar

Kelas Sampel	Nilai Sig.	Keterangan
Eksperimen	0,200*	Normal
Kontrol	0,200*	Normal

Hasil uji normalitas data menggunakan *SPSS Versi 26* uji *Kolmogorof-Smirnov* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Uji normalitas nilai tes hasil belajar SKI siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol pada *SPSS* dapat dilihat pada tabel IV.11 berikut.

Tabel 4. Uji Normalitas Hasil Observasi Aktivitas Belajar SKI pada *SPSS*

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Aktivitas belajar SKI	Kelas Eksperimen	.132	24	.200*	.936	24	.131
	Kelas Kontrol	.156	20	.200*	.950	20	.362

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel IV.13 diperoleh nilai *Sig.* untuk kelas eksperimen yaitu 0,200 lebih besar dari taraf nyata ($\alpha=0,05$) dan untuk kelas kontrol nilai *Sig.* Yaitu 0,200 lebih besar dari taraf nyata ($\alpha=0,05$), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil observasi aktivitas belajar SKI siswa kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi hasil observasi aktivitas belajar SKI siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan *SPSS Versi 26* menggunakan uji *Anova*. Hasil uji homogenitas variansi dapat dilihat pada tabel IV.12 Berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

ANOVA					
Aktivitas belajar SKI					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	245.273	1	245.273	3.588	.065
Within Groups	2871.158	42	68.361		
Total	3116.432	43			

Berdasarkan tabel IV.12 diperoleh hasil uji homogenitas untuk hasil observasi aktivitas belajar SKI siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa nilai *Sig.* = 0,065, lebih besar dari nilai taraf nyata $\alpha=0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data mempunyai variansi yang homogen.

Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas Sampel

Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Pengujian persyaratan analisis selanjutnya yaitu data tes hasil belajar SKI siswa yang diajar dengan menggunakan media *Puzzle* dan yang diajar dengan media gambar. Uji persyaratan analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS* versi 26, adapun yang pertama dilakukan yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* dan uji homogenitas variansi dengan menggunakan uji *One Way Anova*. Hasilnya dapat dilihat pada tabel IV.13 berikut.

Tabel 5. Uji Normalitas Data Hasil Belajar SKI

Kelas Sampel	Nilai Sig.	Keterangan
Eksperimen	0,200*	Normal
Kontrol	0,200*	Normal

Hasil uji normalitas data menggunakan *SPSS Versi 26* uji *Kolmogorof-Smirnov* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Uji normalitas nilai tes hasil belajar SKI siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol pada *SPSS* dapat dilihat pada tabel IV.14. berikut.

Tabel 6. Uji Normalitas Hasil Belajar SKI pada *SPSS*

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Aktivitas belajar SKI	Kelas Eksperimen	.103	24	.200*	.973	24	.733
	Kelas Kontrol	.150	20	.200*	.966	20	.672

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel IV.16 diperoleh nilai *Sig.* untuk kelas eksperimen yaitu 0,200 lebih besar dari taraf nyata ($\alpha=0,05$) dan untuk kelas kontrol nilai *Sig.* Yaitu 0,200 lebih besar dari taraf nyata ($\alpha=0,05$), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data nilai tes belajar SKI siswa kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi tes hasil belajar SKI siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan *SPSS Versi 26* menggunakan uji *Anova*. Hasil uji homogenitas variansi dapat dilihat pada tabel IV.15 Berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

ANOVA					
Aktivitas belajar SKI					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	272.727	1	272.727	3.580	.065
Within Groups	3200.000	42	76.190		
Total	3472.727	43			

Berdasarkan tabel IV.15 diperoleh hasil uji homogenitas untuk tes hasil belajar SKI siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa nilai *Sig.* = 0,065, lebih besar dari nilai taraf nyata $\alpha=0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data mempunyai variansi yang homogen.

Pengujian Hipotesis

Pengujian Hipotesis Aktivitas Belajar menggunakan Uji t

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa di kelas eksperimen yang diajar menggunakan media *Puzzle* dengan aktivitas siswa di kelas kontrol yang diajar menggunakan media gambar mulai dari pertemuan 1 sampai pertemuan 3.

Menghitung Jumlah Skor Observasi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh dari data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3. Kemudian dihitung skor aktivitas belajar siswa kelas eksperimen untuk dilakukan t-tes yang bertujuan melihat perbedaan aktivitas belajar siswa yang menggunakan media *Puzzle* dan aktivitas belajar siswa yang menggunakan media Gambar. Rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel IV.16.

Tabel 8. Perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Belajar di Kelas Eksperimen

No	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Jumlah	Skor
1	14	16	17	47	78
2	15	16	18	49	82
3	15	16	17	48	80
4	11	12	13	36	60
5	16	18	20	54	90
6	14	15	16	45	75
7	14	16	18	48	80
8	14	16	18	48	80
9	15	17	18	50	83
10	16	16	18	50	83
11	14	16	20	50	83

12	13	15	17	45	75
13	17	18	19	54	90
14	15	17	18	50	83
15	18	18	20	56	93
16	15	16	20	51	85
17	12	13	15	40	67
18	17	18	20	55	92
19	15	16	17	48	80
20	17	18	19	54	90
21	14	16	17	47	78
22	16	18	19	53	88
23	17	18	19	54	90
24	13	14	16	43	72
TOTAL	357	389	429	1175	1958
RATA-RATA	14.88	16.21	17.88	49	82

Berdasarkan tabel IV.16 dapat dilihat jumlah keseluruhan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 1011. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 82.

Pembahasan

Puzzle merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir anak, melatih kesabara, seta membiasakan kemampuan berbagi. Penerapan media *Puzzle* dalam pembelajaran SKI dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan belajar berdasarkan pengalaman. Melalui media *Puzzle* akan memberikan keuntungan bagi guru dan siswa untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif.

Dalam proses pembelajaran siswa dibimbing dan diarahkan oleh guru untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan, siswa dituntut lebih banyak melakukan aktivitas belajar dengan kerja kelompok. Sesuai dengan pendapat Marasaoly menyatakan “salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan *Puzzle*”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di kelas III MIN 1 Indragiri Hulu pendapat yang dikemukakan tersebut memang terbukti. Aktivitas dan hasil belajar SKI siswa yang diperoleh dari kedua sampel, dapat dilihat terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media *Puzzle* dengan aktivitas belajar siswa di kelas kontrol yang diajar dengan media gambar. Pembelajaran SKI menggunakan media *Puzzle* lebih baik daripada media gambar karena pembelajaran melalui media *Puzzle* siswa dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan yang ia miliki. Selain itu, proses pembelajaran melalui media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena melalui *puzzle*, siswa aktif bertanya, mengemukakan pendapat, mendengarkan dan aktif menemukan sendiri sumber belajar. Berikut ini akan dijelaskan gambaran pembelajaran di kelas eksperimen yang diajar menggunakan media *Puzzle* dan gambaran pembelajaran di kelas kontrol yang diajar menggunakan media gambar.

Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas eksperimen yang diajar menggunakan media *puzzle* pada awalnya siswa belum mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan

media puzzle. Akan tetapi, setelah guru memberikan penjelasan dan pengarahan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media puzzle siswa memahami dan terlihat tertarik serta berminat untuk mengikuti proses pembelajaran SKI. Selain itu, pada awalnya siswa masih terlihat kebingungan saat menyusun puzzle karena masih ragu-ragu dengan potongan gambar yang telah diberikan. Akan tetapi dengan arahan dan motivasi dari guru siswa sudah mulai mampu menyusun puzzle walaupun pada pertemuan pertama menghabiskan waktu yang cukup lama. Walaupun demikian, siswa terlihat bersemangat dan antusias dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan puzzle dengan cepat dan benar. Pada pertemuan kedua dan ketiga siswa semakin bersemangat dan menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan media puzzle. Selain itu, guru juga memberikan penguatan kepada siswa untuk memunculkan semangat, rasa percaya diri, dan keberanian dalam proses pembelajaran dengan memberikan kata-kata semangat, acungan jempol, dan meminta siswa memberikan tepuk tangan kepada kelompok siswa yang berhasil duluan saat menyusun puzzle. Penguatan yang guru berikan berdampak positif dalam proses pembelajaran. Diantaranya adalah siswa menjadi percaya diri saat persentasi, berani bertanya dan memberikan saran. Saat penyusunan puzzle secara berkelompok interaksi antar siswa membuat mereka menjadi lebih dekat dan memperkokoh rasa kekeluargaan siswa karena siswa bersama anggota kelompoknya bekerjasama menyusun puzzle agar puzzle yang mereka susun tepat dan cepat selesai.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru menggunakan media Puzzle dapat mendorong aktivitas belajar siswa sehingga aktivitas belajar siswa cenderung meningkat disetiap pertemuan. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran banyak siswa yang sudah berani bertanya, mengemukakan pendapat tentang materi jazirah Arab, berani memperentasikan hasil diskusi, melakukan penyusunan puzzle, dan menulis hasil diskusi.

Aktivitas belajar siswa yang meningkat berdampak pada hasil belajar siswa menjadi lebih baik. langkah-langkah media Puzzle yang dilaksanakan di kelas eksperimen menurut Septika yaitu (1) guru memberikan penjelasan tentang aturan pelaksanaan pembelajaran SKI menggunakan media puzzle. Penggunaan media puzzle dilakukan secara berkelompok. (2) siswa dibagi menjadi 5 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. (3) guru menyiapkan puzzle dalam amplop untuk setiap kelompok. (4) penyusunan puzzle dibatasi dengan waktu 15 menit. (5) setiap anggota kelompok berdiri mengelilingi meja dan didekat amplop puzzle yang telah dibagikan. (6) masing-masing kelompok menyusun puzzle secara berkelompok dan tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian. (7) guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka susun.

Pembelajaran dengan media Puzzle pada kelas eksperimen dimulai dengan langkah pertama yaitu menerangkan aturan permainan dengan media puzzle. Guru menjelaskan aturan permainan agar siswa paham pelaksanaan pembelajaran dengan media Puzzle. Kemudian siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan cara undian. Setiap masing-masing kelompok diberi nama Ilmuwan Islam. Langkah selanjutnya guru menyiapkan puzzle dalam amplop untuk dibagikan ke masing-masing kelompok. Guru memberikan batasan waktu hanya 15 menit untuk melakukan penyusunan puzzle. Setelah diberikan pengarahan, siswa berdiri di meja kelompok masing-masing dan menyusun potongan-potongan puzzle menjadi gambar yang utuh. Setelah kelompok menyelesaikan Puzzle, kelompok yang pertama sekali mendapatkan poin tambahan. Puzzle yang telah disusun kemudian didiskusikan apa yang bisa dijelaskan dan disimpulkan dari gambar. Setelah itu, hasil diskusi kelompok secara bergantian dipersentasikan di depan kelas. Langkah terakhir guru dan siswa bertanya jawab tentang proses pembelajaran pada hari itu.

Melalui media Puzzle siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. *Aktivitas visual, lisan, oral, listening, dan motor* siswa muncul melalui proses pembelajaran dengan media Puzzle. Siswa antusias mendengarkan arahan dan materi dari guru. Siswa sudah berani

bertanya dan mengemukakan pendapat karena sudah terpancing tingkat berfikirnya ketika melihat sesuatu yang baru yaitu media Puzzle. Seluruh siswa terlibat aktif melakukan penyusunan puzzle, dan sebagian besar siswa bersemangat saat belajar SKI. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar SKI siswa yang meningkat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan media Puzzle dengan media gambar pada pembelajaran SKI di kelas III MIN 1 Indragiri Hulu. Dengan demikian media Puzzle dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($1,894 > 1,682$). Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media Puzzle dengan media gambar pada pembelajaran SKI di kelas III MIN 1 Indragiri Hulu. Dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($2,202 > 1,682$).

Daftar Pustaka

- Abdullah. (2017). PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN YANG MENGAKTIFKAN SISWA Abdullah. *Jurnal Abdimas*, 01(01), 45–62.
- Erwinskyah, A. (2017). Manajemen Pembelajaran dalam Kaitannya dengan Peningkatan Kualitas Guru. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 70.
- Hapsari. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 225–233.
- Harahap. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825–1836.
- Imawanty. (2019). Guru Bimbingan Dan Konseling Berkualitas Di Era Revolusi 4.0 : Pembelajar, Kompeten, Dan Up To Date. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 147–153.
- Linda. (2016). Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMKN 4 Bandar Lampung. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 5(1), 1–11.
- Luthfi. (2021). Pengaruh Sarana Prasarana Dalam Menunjang Prestasi Belajar Siswa SD Di Sekolah Indonesia Den Haag. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 8(1), 52–63.
- Mawaddah. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76–85.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2(1), 93–98.
- Rohani. (2017). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA BAHAN BEKAS. *Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*.
- Rohmawati. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi*

Penelitian, 1(3), 1–4.

Solihin. (2015). Analisis Dampaknya Terhadap Upaya Mencerdaskan Kehidupan Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan, 22(1), 56–73.*

Vera. (2020). Strategi Komunikasi Dosen Dan Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. *Avant Garde, 8(2), 165.*

Zuriah. (2016). IbM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. *Dedikasi, 13(1), 39.*