



Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Arif Faisal Fathin¹, Fildza Malahati², Siti Fatimah Kadir³✉, Ika Dyah Kumalasari⁴

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

³ Institut Agama Islam Negeri Kendari, Indonesia.

⁴ Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

✉ Corresponding author: st.fatimahkdr67@gmail.com

HOW TO CITE:

Fathin, A. F., Malahati, F., Kadir, S. F., Kumalasari, D. I. (2023). Kefektifan penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas IV sekolah dasar. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 16(2), 152-167

ARTICLE HISTORY:

Received: 2023-06-05

Accepted: 2023-11-28

DOI:

<http://dx.doi.org/10.31332/atdbwv16i2.6301>

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using puzzle learning media on PAI learning achievement in matters of faith in angels in grade IV of elementary school. The data in this study were obtained by using pretest and posttest. The collected data were analyzed using the normality test, homogeneity test, hypothesis testing, and t-test techniques. The results of this study indicate that puzzle learning media is more effective than picture media in improving PAI learning achievement. The results of the research showed that there was a significant increase in PAI learning achievement for students who carried out learning activities using puzzle media, whereas for students who carried out learning activities using picture media there was an increase but the results were not very significant.

KEYWORDS: Educational media; learning effectiveness; puzzle media

ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap prestasi belajar PAI dalam materi iman kepada malaikat di kelas IV di salah satu sekolah dasar. Data dalam penelitian kuantitatif ini didapatkan dengan metode tes melalui pretes dan postes. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji-T. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* lebih efektif dibandingkan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar PAI yang signifikan pada siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle*, sedangkan dengan pada siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar terdapat peningkatan tetapi hasilnya tidak terlalu signifikan.*

KATA KUNCI: Efektifitas pembelajaran; media pembelajaran; media *puzzle*

1. Pendahuluan

Suasana pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Tirtarahardja, 2012). Dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik, guru memiliki peran paling penting guna memberikan semangat dan dorongan untuk belajar siswa (Umy, 2022). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi seorang guru. Motivasi merupakan suatu faktor utama sebagai daya dorong dalam melakukan sesuatu atau dalam mempertahankan atau melakukan sesuatu, dorongan

tersebut terdapat dari sisi internal individu maupun dari sisi eksternal individu. Dalam kegiatan apapun, terlebih pada dunia interaksi edukatif belajar mengajar antara guru dan peserta didik, motivasi memiliki peran yang sangat penting (Arif, 2020). Motivasi dapat menunjang seberapa banyak peserta didik untuk belajar dari suatu pembelajaran serta seberapa banyak menyerap informasi yang disajikan oleh guru.

Motivasi tinggi dalam diri peserta didik mengakibatkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal sehingga meningkatnya prestasi belajar peserta didik serta begitu juga sebaliknya (Harisuddin, 2019). Prestasi belajar dan motivasi belajar siswa merupakan dua entitas yang tidak bisa dipisahkan, saling berhubungan dan berkesinambungan (Hsibuan, dkk., 2022). Untuk meningkatkan prestasi belajar harus dengan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang mereka sukai sehingga dapat mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif supaya peserta didik sebagai penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Asyhar, 2012).

Pada hakikatnya, proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik merupakan sebuah proses komunikasi. Kegiatan interaksi edukatif tersebut merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan wawasan, utamanya ide dan wawasan peserta didik. Oleh karena itu, proses penyampaian informasi tersebut membutuhkan perantara berupa media pembelajaran (Syafrin, dkk., 2023). Media pembelajaran adalah unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu dan jembatan pemahaman antara peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, motivasi dan semangat belajar siswa (Alfurqan & Susanti, 2021). Media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar yang membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menstimulus minat siswa untuk belajar hal baru pada materi yang disampaikan oleh guru sehingga materi dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Permana & Alfurqon, 2023).

Pendidikan agama Islam (PAI) sesuai dengan nilai-nilai dan kaidah agama Islam yang bersumber dari Al-Quran, Al-Hadis ijma dan qiyas (Nata, 2002). Mata pelajaran PAI dapat dimaknai dalam dua pengertian: pertama, sebagai proses penanaman ajaran Islam, dan kedua, sebagai bahan kajian proses penanaman atau pendidikan itu sendiri. PAI di sekolah berfungsi untuk mengembangkan pemahaman siswa dalam keimanan dan ketaqwaan terhadap ajaran Islam setiap siswa. Kurikulum PAI untuk sekolah dan madrasah dijelaskan bahwa fungsi PAI adalah penanaman nilai, penyusunan mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan penyaluran (Majid, 2005). Dalam kurikulum merdeka, berdasarkan Surat keputusan (SK) kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan (BSKAP) No. 8 Tahun 2022, capaian pembelajaran PAI diarahkan untuk mencetak peserta didik agar siap secara spiritual, berakhlak mulia, dan memiliki pemahaman akan dasar-dasar agama Islam serta cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dalam hidup berbangsa bernegara (Agustina, dkk., 2023). Materi PAI di sekolah berguna untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki pendidikan dalam bidang agama yang kuat. Materi pokok PAI dibagi menjadi 5 (lima) aspek yang disebut "elemen PAI" pada kurikulum merdeka. Aspek tersebut adalah: 1) Al-Qur'an dan hadis, 2) keimanan dan akidah (tauhid), 3) akhlak, 4) hukum islam/syariat Islam (fiqh), 5) tarikh (sejarah peradaban Islam) (Ali, 2008).

Melihat kenyataan dilapangan, pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami permasalahan, terlebih dalam mempelajari materi terkait elemen akidah (keimanan). Salah satunya dalam materi iman kepada para malaikat dan tugas-tugasnya yang

dianggap sulit serta membingungkan untuk dipahami oleh peserta didik, karena objek yang dipelajari bersifat *ghoib*. Salah satu faktor siswa kurang memahami materi iman pada malaikat karena diindikasikan guru mengajar dengan cara konvensional dan kurang kreatif. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan ceramah dan mengerjakan soal, sehingga terjadi proses pembelajaran yang relatif membosankan. Terlebih bagi usia siswa sekolah dasar yang cenderung belajar sambil bermain, karena anak-anak tidak terlepas dari dunia bermain. Hal tersebut harus diimbangi dengan cara mengajar guru yang dapat menjadikan siswanya aktif, guru berperan sebagai fasilitator. Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran abad 21 yang menyatakan peserta didik dibekali dengan empat keterampilan atau biasa disebut 4C yaitu *critical thinking* atau berpikir kritis, *communication* atau komunikasi, *collaboration* atau kerjasama, *creativity* atau kreativitas (Indarta dkk., 2021). Sehingga pembelajaran abad 21 tersebut menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik (*student centered*), yang belajar secara aktif dan mandiri. (Umami Inayati, 2022)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong keaktifan siswa adalah media *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan bongkar pasang, terdiri dari potongan-potongan gambar kemudian cara memainkannya disusun menjadi satu gambar utuh (Asyhar, 2012). Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), *puzzle* memiliki arti “teka-teki”. Media *puzzle* tergolong media gambar yang termasuk dalam media visual karena dicerna melalui indera penglihatan. Selain itu, media *puzzle* juga disebut sebagai permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan (Hiola & Harun, 2022). Adanya perasaan senang dalam belajar, merupakan faktor utama dalam meningkatkan prestasi belajar yang dicapai. Penggunaan media *puzzle* dapat memberi stimulus siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Disamping itu, diantara manfaat penggunaan media *puzzle* bagi peserta didik adalah dapat melatih konsentrasi siswa, ketelitian, kesabaran, dan memperkuat daya ingat pada peserta didik (Neteria, dkk., 2020). Serta aplikasi media *puzzle* secara baik pasti dapat memupuk ketrampilan pembelajaran abad 21.

Penelitian dari Hiola dan Harun (2022) menunjukkan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, mereka juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* dalam pembelajaran PAI dapat mendorong perhatian dalam pembelajaran (Hiola & Harun, 2022). Sementara itu, hasil penelitian Nurpratiwiningsih, dkk. (2019) menunjukkan uji one sample t-test menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir siswa sebesar 79% dengan pembelajaran melalui media *puzzle*. Fadhillah, dkk. (2022) juga menyimpulkan bahwa model *crossword puzzle* untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa madrasah tsanawiyah pada mata pelajaran PAI di kelas VII. Penelitian lain menunjukkan media pembelajaran *puzzle* pada PAI di kelas VII dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, memudahkan mereka dalam memahami materi, khususnya materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin, membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan, dan memudahkan pendidik dalam mengajar (Muttaqin, dkk., 2021). Penelitian Huda (2022) menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan dengan penggunaan media *smart puzzle* mata pelajaran PAI materi Haji dan Umrah. Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IX. Penelitian lain menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa (Yunita & Supriatna, 2021). Implikasinya, penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menjadi perhatian guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis, kegiatan belajar mengajar (KBM) kelas IV di SD Negeri Susukan mata pelajaran PAI pada materi iman kepada malaikat khususnya berlangsung secara pasif. Proses pembelajaran masih belum dapat mengaktifkan dan meningkatkan motivasi belajar, sehingga mempengaruhi prestasi belajar PAI. KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran PAI adalah 75, tetapi KKM ini belum dapat dicapai oleh siswa secara merata. Oleh

karena itu, penelitian dilakukan untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap prestasi belajar PAI siswa.

2. Metode Penelitian

Artikel ini ditujukan untuk menyajikan hasil penelitian terkait peningkatan prestasi belajar PAI siswa yang menitikberatkan pada perbedaan keefektifan penggunaan media pembelajaran *puzzle* dengan media gambar ditinjau dari prestasi belajar PAI siswa kelas IV di SD Negeri Susukan. Penelitian ini dilakukan dengan jenis eksperimen semu (*quasi experimental design*) yang merupakan pengembangan dari metode eksperimen nyata (*true experimental design*). Metode artikel eksperimen adalah metode artikel yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiono, 2015).

Desain penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah *pretest-posttest control group design*. Metode pengambilan sampling yang digunakan dalam artikel ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*. Pengambilan sampling dengan langkah ini dipilih karena sampel yang diambil adalah semua populasi kelas IV SD Negeri Susukan. Setelah menentukan sampel, diberikan soal pretest untuk mengetahui keadaan awal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
R ₁	O ₁	X ₁	O ₂
R ₂	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

- R₁ = Kelompok eksperimen
- R₂ = Kelompok kontrol
- X₁ = Penggunaan media *puzzle*
- X₂ = Penggunaan media gambar
- O₁ = *Pretest* kelompok eksperimen
- O₂ = *Posttest* kelompok eksperimen
- O₃ = *Pretest* kelompok kontrol
- O₄ = *Posttest* kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek ataupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya oleh peneliti (Sugiyono, 2008). Sampel sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi (Sugiyono, 2015). Sampel dalam penelitian di penelitian ini adalah 38 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Sementara itu, kelas IV B menjadi kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan media berupa gambar.

Teknik sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2011). Pengambilan sampel merupakan proses pemilihan dan penentuan jenis sampel, perhitungan besarnya sampel yang akan menjadi subjek atau objek penelitian (Sukmadinata, 2011). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*. Pengambilan sampling ini dipilih karena sampel yang diambil adalah semua anggota populasi yaitu kelas IV SD Negeri Susukan yang terdiri atas kelas IVA dan IVB. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai langkah yang digunakan untuk mendapatkan data-data sesuai dengan kenyataan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yaitu

teknik untuk pemberian sejumlah pertanyaan atau soal yang jawabannya dapat benar maupun salah (Sunarti & Rahmawati, 2014). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Metode tes sebelumnya diujicobakan untuk mengukur uji validitas dan reliabilitas instrumen. Setelah dinyatakan valid dan reliable, maka instrumen diberikan kepada kelompok kontrol dan eksperimen. Soal tes berjumlah 15 butir berbentuk pilihan ganda untuk *pretest* dan *posttest*. Soal untuk kelas kontrol dan eksperimen tidak dibedakan. Hasil tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar PAI siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle*.

Tes dilaksanakan untuk mengetahui kondisi sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung. Soal pretes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan *treatment*. Sebelum soal tes digunakan untuk penelitian, instrumen tersebut diujicobakan dengan diberikan kepada responden. Uji coba instrumen diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri Sompokan yang memiliki kemampuan setara dengan siswa kelas IV SD Negeri Susukan. Tujuan dilakukannya uji coba tersebut untuk menghindari pertanyaan ataupun pernyataan yang menyulitkan siswa, mengetahui baik dan buruknya instrumen tersebut digunakan dalam artikel. Pengujian validitas dan reliabilitas tes dikerjakan dengan bantuan komputer program *statistical package for social science (SPSS)*. Uji validitas dilakukan yang difungsikan untuk mengetahui kemampuan suatu instrumen penelitian dapat mengukur yang harus terukur. Pada penelitian ini, validasi instrumen soal pretes, dan soal postes dilakukan melalui konsultasi dengan validator (ahli). Sebelum digunakan, soal pretes dan soal postes diujicobakan terlebih dahulu kemudian uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Rumus korelasi *product moment* menurut Sunarti dan Rahmawati (2014) adalah sebagai berikut:

$$r_{1.2} = \frac{N \sum X_1 X_2 - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{(N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2)(N \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2)}}$$

Keterangan:

- $r_{1.2}$ = Koefisien korelasi yang dicari
- N = Jumlah subjek
- X_1 = Skor hasil tes pertama
- X_2 = Skor hasil tes kedua

Hasil dinyatakan valid dengan berkonsultasi dengan tabel r untuk signifikansi $n = 27$ taraf signifikansi 0.05 adalah 0.381. Jika didapat $r_{1.2} < 0.381$ maka butir instrumen tersebut tidak valid, tetapi jika harga $r_{1.2} \geq 0.381$, maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid.

Instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila suatu tes memiliki kemampuan untuk menghasilkan pengukuran yang tetap jika digunakan secara berulang-ulang pada sasaran yang sama (Sunarti & Rahmawati, 2014). Uji reliabilitas dalam artikel ini akan dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien alpha (*cronbach alpha*). Berikut ini rumus korelasi *product moment*:

$$\alpha = \frac{2(S^2X - (S^2Y_1 + S^2Y_2))}{S^2X}$$

Keterangan:

- S_{y1}^2 = Varians skor subjek pada belahan 1
- S_{y2}^2 = Varians skor subjek pada belahan 2
- S_{x1}^2 = Varians skor pada keseluruhan tes x
- α = Koefisien reliabilitas alpha

Langkah selanjutnya yaitu menafsirkan perolehan nilai koefisien reliabilitas dengan berpedoman pada penggolongan interpretasi nilai r. Menurut Arikunto (dalam Sunarti & Rahmawati, 2014), interpretasi nilai r tersebut adalah:

Tabel 2. Interpretasi nilai R

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,800-1,000	Sangat tinggi
2.	0,600-0,799	Tinggi
3.	0,400-0,599	Cukup
4.	0,200-0,399	Rendah
5.	0,00-0,199	Sangat rendah

Tabel 3. Hasil uji validitas soal pretes

No. Butir	r Person	r Tabel	Keterangan Valid
1	0,610	0,381	Valid
2	0,356	0,381	Tidak
3	0,332	0,381	Tidak
4	0,487	0,381	Valid
5	0,536	0,381	Valid
6	0,148	0,381	Tidak
7	0,433	0,381	Valid
8	-0,135	0,381	Tidak
9	0,384	0,381	Valid
10	0,279	0,381	Tidak
11	0,406	0,381	Valid
12	0,341	0,381	Valid
13	0,791	0,381	Valid
14	0,267	0,381	Tidak
15	0,400	0,381	Valid
16	0,761	0,381	Valid
17	0,469	0,381	Valid
18	0,571	0,381	Valid
19	0,446	0,381	Valid
20	0,482	0,381	Valid
21	0,389	0,381	Valid
22	0,414	0,381	Valid
23	0,465	0,381	Valid
24	0,508	0,381	Valid
25	0,033	0,381	Tidak

Dari Tabel 2 dan Tabel 3, jika dilihat nilai r person dibandingkan dengan nilai r tabel *product moment* dengan signifikansi 5% (0,05) untuk $n = 27$ adalah 0,381, maka terdapat tujuh butir soal tidak valid. Soal pilihan ganda yang digunakan untuk artikel ini sebanyak 15 butir soal dari 25 butir soal. Terdapat tujuh butir soal tidak valid sehingga tidak digunakan, sedangkan tiga butir soal dengan nilai r person terendah tidak, sehingga soal yang digunakan hanya 15 butir soal saja.

Tabel 4. Hasil uji validitas soal postes

No. Butir	r Person	r Tabel	Keterangan Valid
1	0,546	0,381	Valid
2	0,244	0,381	Tidak
3	0,570	0,381	Valid
4	0,024	0,381	Tidak
5	0,697	0,381	Valid
6	0,400	0,381	Valid
7	0,444	0,381	Valid
8	0,669	0,381	Valid
9	0,210	0,381	Tidak
10	0,515	0,381	Valid
11	0,183	0,381	Tidak
12	0,612	0,381	Valid
13	0,206	0,381	Tidak
14	0,478	0,381	Valid
15	0,269	0,381	Tidak
16	0,384	0,381	Valid
17	0,106	0,381	Tidak
18	0,659	0,381	Valid
19	0,387	0,381	Valid
20	-0,018	0,381	Tidak
21	0,421	0,381	Valid
22	0,572	0,381	Valid
23	0,491	0,381	Valid
24	0,249	0,381	Tidak
25	0,528	0,381	Valid

Berdasarkan Tabel 4, dilihat data nilai r person dibandingkan dengan nilai r tabel *product moment* dengan signifikansi 5% (0,05) untuk $n = 27$ adalah 0,381, maka terdapat sembilan butir soal tidak valid. Soal pilihan ganda yang digunakan untuk artikel ini sebanyak 15 butir soal dari 25 butir soal. Terdapat sembilan butir soal tidak valid sehingga tidak digunakan, sedangkan satu butir soal dengan nilai r person terendah tidak digunakan karena soal yang akan digunakan hanya 15 butir soal saja. Berikut hasil uji reliabilitas soal pretes

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Soal Pretes

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.793	.791	25

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 5, dapat dilihat bahwa nilai *cronbach's alpha* adalah $0,793 > 0,70$. Jadi, reliabilitas atau tingkat keandalan dari soal pretes sudah reliabel. Menurut interpretasi nilai reliabilitas (r), nilai *cronbach's alpha* yang diperoleh dapat dikategorikan tinggi. Berikut hasil uji reliabilitas soal postes

Tabel 6. Hasil uji reliabilitas soal postes

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.766	.774	25

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di Tabel 6, dapat dilihat bahwa nilai *cronbach's alpha* adalah $0,766 > 0,70$. Jadi, reliabilitas atau tingkat keandalan dari soal postes sudah reliabel. Menurut interpretasi nilai reliabilitas (r), nilai *cronbach's alpha* yang diperoleh dapat dikategorikan tinggi. Teknik analisis data dalam artikel ini menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis. Sebelum dilaksanakan uji hipotesis, maka dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel dalam artikel ini berdistribusi normal atau tidak sebagai prasyarat pengujian hipotesis. Rumus yang digunakan dalam artikel ini adalah rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengujian normalitas data dari setiap variabel yaitu jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *statistical package for social science (SPSS)*.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian ini berasal dari populasi yang bervariasi homogen atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2015).

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Langkah-langkah untuk menghitung uji homogenitas adalah:

Mencari Varians/standar deviasi variabel X dan Y, dengan rumus:

$$S_{x^2} = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad S_{y^2} = \sqrt{\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

Mencari F hitung dari varians X dan Y, dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Membandingkan F hitung dengan F tabel pada tabel distribusi F, dengan ketentuan jika $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$, berarti homogen tetapi jika $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$, berarti tidak homogen. Pengujian homogenitas ini akan dikerjakan dengan bantuan *statistical package for social science (SPSS)*. Uji hipotesis dilakukan untuk mendeskripsikan perbedaan prestasi belajar PAI antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada siswa kelas IV SD Negeri Susukan dan mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa *puzzle* ditinjau dari prestasi belajar PAI siswa kelas IV SD Negeri Susukan.

Penelitian ini menggunakan uji t untuk sampel independen. Uji t ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil antara kelas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan kelas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar setelah dilakukan *treatment*. Rumus t-test untuk sampel independen adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S^2}{n_1} + \frac{S^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- T = Koefisien yang dicari
- X_1 = Nilai rata-rata kelompok 1
- X_2 = Nilai rata-rata kelompok 2
- n = Jumlah subjek
- S^2 = Taksiran varian

Interpretasi nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel, untuk menentukan signifikan atau tidaknya nilai t. Nilai derajat kebebasan (DB) harus diketahui terlebih dahulu untuk mengetahui nilai t tabel. Rumus DB untuk independen sample t-test adalah sebagai berikut (Sunarti & Rahmawati, 2014).

$$DB = n - k$$

Keterangan:

- DB = Derajat kebebasan
- n = Jumlah peserta tes
- k = Banyaknya kelompok

Pengujian hipotesis ini akan dikerjakan dengan bantuan *statistical package for social science (SPSS)*.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian dimulai dengan memberikan soal pretes kepada siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Pretes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (Magdalena, dkk., 2021). Hasil dari nilai pretest digunakan untuk membandingkan dengan nilai postes nantinya, sehingga dapat mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir. Penelitian ini fokus pada penggunaan media *puzzle* pembelajaran PAI pada elemen akidah dalam materi iman kepada malaikat yang dianggap sulit oleh peserta didik karena materi akidah bersifat *ghoib*, sehingga membutuhkan media yang tepat sebagai jembatan visualisasi dari hal yang *ghoib* menjadi sesuatu yang dapat dicerna oleh pancaindra peserta didik.

3.1 Hasil Pretes Kelas Eksperimen

Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretes mata pelajaran PAI dengan materi iman kepada malaikat dari kelas eksperimen adalah 52,95. Nilai terendahnya yaitu 40 sebanyak enam siswa. Nilai tertingginya yaitu 73 sebanyak dua siswa.

Tabel 7. Statistik deskriptif nilai pretes kelas eksperimen

	Descriptive Statistics				
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Nilai_Puzzle	19	40	73	52.95	11.607
Valid N (listwise)	19				

3.2 Hasil Pretes Kelas Kontrol

Tabel 8. Statistik Deskriptif Nilai Pretes Kelas Kontrol

	Descriptive Statistics				
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Nlai_Gambar	19	20	73	53.32	11.518
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretes mata pelajaran PAI materi iman kepada malaikat dari kelas kontrol adalah 53,32. Nilai terendahnya yaitu 20 sebanyak satu siswa. Nilai tertinggi yaitu 73 sebanyak satu siswa. Setelah diberi perlakuan pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen dimana kelas kontrol diberi pembelajaran dengan media gambar sedangkan kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan media *puzzle*. Kemudian diberi soal postes untuk melihat kemampuan akhir peserta didik.

3.3 Hasil Postes Kelas Kontrol

Tabel 9. Statistik deksriptif nilai postes kelas kontrol

	Descriptive Statistics				
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Postes_Puzzle	19	67	100	85.89	9.899
Valid N (listwise)	19				

Hasil analisis data seperti yang disajikan pada Tabel 9 menunjukkan bahwa nilai rata-rata postes mata pelajaran PAI materi iman kepada malaikat dari kelas eksperimen adalah 85,89. Nilai terendahnya yaitu 67 sebanyak satu siswa. Nilai tertinggi yaitu 100 sebanyak dua siswa.

3.3 Hasil Postes Kelas Eksperimen

Tabel 10. Statistik Dekriptif Nilai Postes Kelas Eksperimen

	Descriptive Statistics				
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Postes_Gambar	19	20	100	68.37	20.530
Valid N (listwise)	19				

Hasil nalisis data yang disajikan pada Tabel 10 menunjukkan bahwa nilai postes mata pelajaran PAI materi iman kepada malaikat dari kelas kontrol adalah 68,37. Nilai terendahnya yaitu 20 sebanyak dua siswa. Nilai tertinggiya yaitu 100 sebanyak satu siswa.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji asumsi dari masing-masing variabel bahwa distribusi data membentuk distribusi normal sebagai prasyarat pengujian hipotesis. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas data adalah:

Ho = Data berdistribusi normal

Ha = Data tidak berdistribusi normal

Adapun kriteria pengujian yang digunakan untuk mengukur normalitas dalam penelitian ini adalah Ho diterima apabila nilai *sig* (*2-tailed*) > tingkat *alpha* yang ditetapkan yaitu 5% atau 0,05.

3.4 Hasil Uji Normalitas

Tabel 11. Uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_Puzzle	.183	19	.092	.888	19	.030
Nilai_Gambar	.186	19	.081	.903	19	.056

Ket.: a = Lilliefors significance correction

Berdasarkan analisis data seperti yang disajikan pada Tabel 11 terlihat bahwa harga *Sig* (*2-tailed*) pretes prestasi belajar PAI dengan iman kepada malaikat pada kelompok eksperimen yaitu 0,092 dan kelompok kontrol mempunyai signifikansi 0,081 berarti lebih besar dari *alpha* yang ditetapkan 0,05. Hal ini berarti bahwa Ho diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian membentuk distribusi normal terhadap populasi.

Uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan tingkat homogen skor siswa pada variabel penelitian yang diukur. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur homogenitas data adalah:

Ho = Varian variabel sama (homogen)

Ha = Varian variabel tidak sama (heterogen)

Kriteria pengujian yang digunakan untuk menentukan homogenitas varian dalam penelitian ini adalah Ho diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ (4,11).

3.5 Hasil Uji Normalitas

Tabel 12. Uji homogenitas nilai_PA I

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.478	1	36	.494

Berdasarkan analisis data seperti yang disajikan pada Tabel 12 terlihat bahwa harga *Sig.* prestasi belajar PAI materi iman kepada malaikat pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol adalah 0,494. Hal ini berarti Ho diterima karena F_{hitung} (0,494) < F_{tabel} (4,11), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua kelompok yang digunakan dalam penelitian mempunyai variansi kelompok yang sama atau homogen.

3.5 Hasil Uji T

Setelah memastikan bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen, maka prasyarat uji hipotesis telah terpenuhi sehingga analisis untuk menguji hipotesis penelitian dapat dilanjutkan. Uji t digunakan untuk menguji perbandingan antara dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hipotesis yang diajukan untuk menguji hipotesis adalah:

Ho = Tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* dengan kelompok kontrol yang menggunakan media gambar.

Ha = Ada perbedaan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* dengan kelompok kontrol yang menggunakan media gambar.

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah Ho diterima apabila *sig. (2-tailed)* < 0,05. Tabel 13 menyajikan hasil uji independent sampel T-Test

Tabel 13. Uji independen sampel T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Skor	Equal variances assumed	2.088	.157	3.352	36	.002	17.526	5.229	6.922	28.131
	Equal variances not assumed			3.352	25.941	.002	17.526	5.229	6.777	28.275

Berdasarkan hasil nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ sehingga Ho ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar PAI antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* dengan kelompok kontrol yang menggunakan media gambar.

Prestasi belajar PAI pada kelas eksperimen meningkat setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretes dan postes siswa. Nilai rata-rata pretes siswa adalah 52,95 dan ketika diadakan postes nilai rata-ratanya menjadi 85,89. Prestasi belajar PAI pada kelas kontrol meningkat setelah dilakukan pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretes dan postes siswa. Nilai rata-rata pretes siswa adalah 53,32 dan ketika diadakan postes nilai rata-ratanya menjadi 68,37.

Dilihat dari besarnya nilai rata-rata pretes prestasi belajar PAI materi iman kepada malaikat dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata pretes kelas kontrol. Jika dilihat dari nilai rata-rata postes dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata postes kelas kontrol. Hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* lebih baik daripada penggunaan media pembelajaran berupa gambar.

Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas untuk mengetahui bahwa data kedua kelas tersebut normal dan homogen. Berdasarkan uji normalitas prestasi belajar di kelas eksperimen menunjukkan nilai *sig.* 0,092 dan kelas kontrol menunjukkan nilai *sig.* 0,081 yang

berarti lebih besar dari nilai signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian membentuk distribusi normal terhadap populasinya.

Berdasarkan uji homogenitas terhadap nilai pretes prestasi belajar PAI materi iman kepada malaikat pada kedua kelas memiliki nilai F hitung $(0,494) < F$ tabel $(4,11)$. Nilai F hitung lebih besar dari nilai F tabel sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa semua kelompok yang digunakan dalam penelitian mempunyai variansi kelompok yang sama atau homogen.

Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji t. Berdasarkan hasil nilai signifikansi adalah $0,002 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar PAI antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* dengan kelompok kontrol yang menggunakan media gambar. Jadi, hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang sama dengan penelitian sebelumnya dalam penggunaan media *puzzle*. Penelitian yang dilakukan oleh Anjaleka (2021) menunjukkan penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran PAI (Anjaleka, 2021). Penelitian tersebut juga berbanding lurus dengan hasil penelitian lain, diantaranya oleh Suratiningsih (2021) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *puzzle* mendorong siswa berfikir kreatif. Siswa akan semakin tertantang untuk menyelesaikan permainan, sehingga mereka tidak akan cepat bosan. Penelitian dari Maulidah dan Aslam (2021) menunjukkan penggunaan media *puzzle* secara daring efektif dalam belajar IPA siswa kelas V sedloha dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai posttest yang mengalami peningkatan. Artinya, pembelajaran menggunakan media *puzzle* efektif untuk mencapai ketuntasan hasil belajar di bandingkan pembelajaran dengan metode ceramah.

Sementara itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Astutik, dkk. (2020) menunjukkan hasil rata-rata pretest sebesar 52.7 dan posttest sebesar 83.2. Hasil akhir menunjukkan thitung \geq t-tabel atau $26,339 \geq 2,045$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media *puzzle* terhadap hasil belajar aksara Jawa pada siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian Alawiyah, dkk. (2019) menunjukkan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa tentang bangun datar dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media *puzzle* dilihat dari hasil uji hipotesis *n-gain*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nurpartiwingsih dan Mumpuni (2019) menunjukkan hasil belajar peserta didik yang signifikan. Hal ini membuktikan media pembelajaran *puzzle* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya pada materi peta.

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, penelitian ini mengungkap bahwa media pembelajaran *puzzle* lebih efektif dibandingkan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar PAI. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata postes prestasi belajar PAI kelas IVA sebagai kelas eksperimen sebesar 85.89, sedangkan kelas IVB sebagai kelas kontrol memiliki nilai rata-rata postes 68.37. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat dikemukakan implikasi teoritis dan praktis yaitu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar PAI antara siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dengan siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar. Hal ini memberikan informasi bahwa pembelajaran PAI pada materi iman kepada malaikat dengan penerapan menggunakan media *puzzle* lebih efektif digunakan daripada media gambar. Hal ini diketahui dari peningkatan nilai yang signifikan dari prestasi belajar PAI menggunakan media *puzzle*, sedangkan untuk kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar terdapat peningkatan tetapi hasilnya tidak terlalu signifikan.

Daftar Pustaka

- Agustina, R., Ismail, F., & Afgani, M. W. (2023). Implementasi kurikulum merdeka terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 73–80.
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118–129.
- Alfurqan, A., & Susanti, M. D. (2021). Implementasi penggunaan media visual pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *An-Nuha*, 1(3), 281-291.
- Ali, Z. (2008). *Pendidikan agama Islam*. Bumi Aksara.
- Anjaleka, K. (2021). Penggunaan puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran PAI. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 1–23.
- Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. (2020). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar aksara Jawa di sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 79–87. DOI: 10.22219/jp2sd.v8i1.12413
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Referensi.
- Fadhillah, N., Khoriyah, R., & Muhlshotin, M. (2022). Efektivitas model crossword puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2542–2546. DOI: 10.54371/jiip.v5i7.698
- Fathin, A. F. (2020). *Motivasi guru tidak tetap pendidikan agama Islam (GTT PAI) jenjang sekolah dasar negeri (SDN) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kecamatan Seyegan (Studi kasus motivasi GTT PAI SDN di Kecamatan Seyegan)*. Skripsi, Universitas Alma Ata Yogyakarta.
- Hamalik, O. (2011). *Psikologi belajar & mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Harisuddin. (2019). *Secuil esensi berpikir kreatif & motivasi belajar siswa*. PT. Panca Terra Firma.
- Hasibuan, U. R. A., Wirahayu, W., & Nasution, W. A. (2022). Evaluasi program manajemen pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 123-129.
- Hiola, A., & Harun, A. K. (2022). Penggunaan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rukun iman mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 69–81.
- Huda, U. (2022). Peningkatan motivasi dan hasil belajar melalui media smart puzzle materi haji dan umroh SMPN 2 Sematu Jaya. *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya*, 1(1), 1435–1445.
- Inayati, U. (2022). Konsep implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Abad 21 di

- SD/MI. *2st ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2(1), 293–304. <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A. D. (2021). 21st century skills: TVET dan tantangan Abad 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4340-4348.
- Jeklin, A. (2016). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, jenjang sekolah dasar, buku siswa kelas IV* (Issue July).
- M. Alisuf Sabri. (2010). *Psikologi pendidikan*. Pedoman Ilmu Jaya.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Majid, A. (2005). *Pendidikan Agama Islam berbasis kompetensi: Konsep dan implementasi Kurikulum 2004*. PT Remaja Rosdakarya.
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan media puzzle secara daring terhadap hasil belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281. DOI: 10.23887/mi.v26i2.37488
- Muttaqin, A. I., Nasrodin, & Humairoh, S. (2021). Implementasi media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran PAI materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng. *AR-RISALAH: Media Keislaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, XIX.
- Nata, A. (2002). *Paradikma Pendidikan Agama Islam upaya mengefektifkan PAI di sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Nazarudin. (2007). *Manajemen pembelajaran (Implementasi, konsep, karakteristik, dan metodologi Pendidikan Agama Islam di sekolah umum)*. Teras.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran IPS bagi guru di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1–6. DOI: 10.46772/kontekstual.v1i01.52
- Permana, D., & Alfurqon. (2023). Analisis penggunaan media puzzle dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 40–52.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Cet. XXII. Alfabeta.

- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sunarti, & Rahmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Andi Offset.
- Suratiningsih. (2021). Puzzle sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan*, 8(1).
- Syafrin, Y., Kamal, M., Husni, A., & Bukittinggi, N. I. (2023). Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77.
- Tirtarahardja, U. (2012). *Pengantar pendidikan* (Edisi revisi). PT Asdi Mahasatya.
- Umy, K. (2022). Upaya peningkatan motivasi belajar oleh guru. *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 54–63.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.