

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS IV SDN 04 TALAGO

LUBUK SIKAPING

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Srata Satu (S1)



Oleh

DION PERMANA

NIM. 18329109

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

DEPARTEMEN ILMU AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

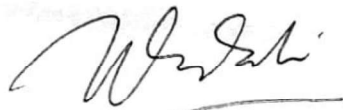
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

“ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS IV SDN 04 TALAGO
LUBUK SIKAPING”

Nama : Dion Permana
NIM/TM : 18329109/2018
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 22 April 2023

Mengetahui,
Ketua Departemen,



Dr. Wirdati, M. Ag
NIP. 197502042008012006

Disetujui Oleh
Pembimbing,



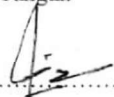


Dr. Alfurqan, M. Ag
NIP. 19730115200812001

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Ilmu Agama Islam
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada Hari Jumat, Tanggal 10 Februari 2023

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS IV SDN 04 TALAGO
LUBUK SIKAPING**

Nama : Dion Permana
NIM/TM : 18329109/2018
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Islam
Jurusan : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial
Tim Penguji,

Nama :	Tanda Tangan
1. Ketua Penguji : Dr. Alfurqan, M.Ag	1. 
2. Anggota I : Al Ikhlas, Lc, MA	2. 
3. Anggota II : Rahmi Wiza, S. Pd, M.A	3. 

Mengesahkan
Dekan FIS UNP

Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum
NIP. 19610218198402 001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dion Permana
NIM/TM : 18329109/2018
Program studi : Pendidikan Agama Islam
Departemen : Ilmu Agama Islam
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Saya yang berjudul "**Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SDN 04 Talago Lubuk Sikaping**" adalah benar hasil karya sendiri. Bukan hasil plagiat dari karya orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila suatu saat Saya terbukti melakukan plagiat, maka Saya siap diproses dan menerima sanksi akademik ataupun sanksi yang sesuai dengan ketentuan berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang, masyarakat, maupun negara.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2023
Saya yang Menyatakan,



Dion Permana
NIM. 18329109

ABSTRAK

Dion Permana 18329109/2018, “*Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SDN 04 Talago Lubuk Sikaping*”. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Pendidikan Agama Islam memiliki peranan penting dalam pendidikan salah satunya di jenjang pendidikan sekolah dasar, namun nyatanya minat dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar dalam pembelajaran PAI di SDN 04 Talago masih rendah, sehingga diperlukan variasi dalam proses pembelajaran. Solusi yang dihadirkan adalah penggunaan media pembelajaran. Jenis media yang digunakan oleh salah seorang guru PAI di SDN 04 Talago Lubuk Sikaping adalah media *puzzle*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus.

Hasil penelitian mengungkap bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran PAI yaitu dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.

Kata Kunci: Penggunaan, *Puzzle*, Pendidikan Agama Islam

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur Penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SDN 04 Talago Lubuk Sikaping”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini tidak akan mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, saran, dan motivasi dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun secara khusus, ucapan terima kasih Penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Wirdati, S.Ag., M.Ag selaku Ketua Departemen dan Bapak Rengga Satria, M.A selaku Sekretaris Departemen Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Alfurqan, M.Ag selaku dosen pembimbing akademik (PA) dan pembimbing skripsi.

5. Bapak Al Ikhlas, Lc., dan Ibu Rahmi Wiza, S.Pd.I., M.A selaku tim penguji yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Departemen Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Silvidayenti, S.Pd selaku Kepala sekolah SDN 04 Talago, Lubuk Sikaping beserta pihak lain yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan data dan informasi dalam menyelesaikan skripsi.
8. Orang tua Saya tercinta, yaitu Bapak Ritaslim, S.Pd dan Ibu Ernihartati yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, do'a, dan segala pengorbanan dalam mendidik sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
9. Keluarga Saya, yaitu Rizki Kurniawan, S.Pd (Abang), Nia Purnama Sari, S.Pd (Kakak), dan Muhammad Al Fajri, S.Kom (Abang) yang senantiasa memberi do'a dan semangat selama menempuh pendidikan.
10. Keluarga Besar Mahasiswa Ilmu Agama Islam Angkatan 2018 yang selama empat tahun telah berjuang bersama-sama dalam menempuh pendidikan di Universitas Negeri Padang.
11. Sahabat seperjuangan (Keluarga Udiak), yaitu Agung Maulana, Azri B. Lahadi (S.Pd), Dani Ibrahim, Hasnul Fikri Nando (S.Pd), Jefri Henelfi (S.Or), Muhammad Ishan, dan Petir Jihad Gelagar Halibrata yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan do'a selama proses pembuatan skripsi.

12. Semua pihak yang tidak dapat Penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moril ataupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala kebaikan yang tercurahkan serta ketulusan hati yang mereka miliki mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca pada umumnya.

Padang, November 2022

Dion Permana

NIM. 18329068

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Defenisi Operasional	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media <i>Puzzle</i>	12
3. Pendidikan Agama Islam	16
B. Penelitian Relevan.....	19
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode dan Jenis Penelitian	23
B. Sumber Data.....	23
1. Informan.....	24
2. Dokumen	25
C. Instrumen Penelitian.....	25
D. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Observasi.....	26
2. Wawancara	26
3. Dokumentasi.....	26
E. Teknik Analisis Data	27
1. Pengumpulan Data	27
2. Reduksi Data	27
3. Penyajian Data.....	27
F. Teknik Keabsahan Data.....	28
1. Triangulasi Sumber.....	28

2. Triangulasi Teknik	28
G. Langkah-Langkah Menjalakan Penelitian	29
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	30
1. Temuan Umum	30
2. Temuan Khusus	33
B. Pembahasan	39
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
C. Penutup	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
DAFTAR LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

Tabel I. Hasil Pengamatan Pada Saat Proses Pembelajaran Berlangsung	38
Tabel II. Distrubusi Hasil Belajar Siswa.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. <i>Puzzle</i> Tentang Potongan Ayat	15
Gambar II. <i>Puzzle</i> Tentang Gerakan Sholat	16
Gambar III. Langkah-langkah Menjalankan Penelitian	29

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah dasar umumnya masih memiliki keinginan yang besar untuk bermain. Mereka akan kesulitan mengikuti pembelajaran yang terlalu serius di sekolah. Interaksi dengan teman sebaya memiliki peranan yang penting dalam perkembangan sosial anak pada fase ini, karena melalui teman sebaya anak bisa belajar dan mendapat informasi mengenai dunia anak di luar keluarga (Murni, 2017). Sehingga guru harus memperkaya metode dan media pembelajaran yang membutuhkan banyak interaksi untuk digunakan di kelas.

Menurut Syamsu (2013), anak pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan berhitung). Daya menunjukkan anak sudah berkembang kearah menunjukkan konkret dan rasional (dapat diterima akal). Oleh karena itu siswa memerlukan benda konkret dan kondisi nyata untuk menarik perhatian siswa sehingga merangsang kemampuan intelektualnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, guru perlu menghadirkan solusi dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Jannah, 2009). Selain itu, media

yang digunakan juga diharapkan dapat meningkatkan interaksi siswa dengan teman sebayanya.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah (Nurrita, 2018).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran membuat guru harus menjadikan media sebagai bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Untuk itu guru perlu menggunakan media pembelajaran agar siswa pada saat proses pembelajaran menjadi lebih tertarik, merasa senang, termotivasi untuk belajar, dan tumbuh rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang dipelajarinya. Dengan begitu siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran

akan dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, motivasi dan semangat belajar siswa (Alfurqan dan Susanti, 2021).

Media pembelajaran yang dirancang dengan sebaik-baiknya dapat mendekatkan siswa dengan pengalaman nyata. Oleh sebab itu para guru perlu mengenal jenis-jenis media pembelajaran, dan berlatih untuk mengembangkan alternatif media pembelajaran sesuai pengalaman belajar, dan fasilitas yang tersedia. Selain itu, guru juga harus mampu melakukan pemilihan media belajar yang sesuai sehingga penggunaannya dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa (Widowati dan Si, 2008).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SDN 04 Talago Lubuk Sikaping pada tanggal 17 sampai 21 Mei 2022 penulis melakukan diskusi singkat dengan salah seorang guru Pendidikan Agama Islam (selanjutnya disingkat PAI) di SD tersebut, solusi yang dihadirkan adalah penggunaan media pembelajaran. Jenis media yang digunakan oleh salah seorang guru PAI di SDN 04 Talago Lubuk Sikaping adalah media *puzzle*.

Puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk kosa kata atau gambar yang utuh tidak rumpang sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat (Situmorang, 2012).

Media pembelajaran *puzzle* yaitu media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Media ini merupakan media belajar yang menggunakan teknik permainan teka-teki guna mengasah otak. *Puzzle* terdiri

dari papan dan beberapa kepingan yang mana kepingan itu jika disusun akan menutupi bagian papan yang sedikit menjorok kedalam dan akan menjadi suatu bentuk tertentu. Tujuan penggunaan media pembelajaran ini sendiri yaitu agar memudahkan siswa dalam menguasai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Ermawati dkk., 2022).

Dengan demikian media *puzzle* dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan, tidak membosankan, melatih siswa berpikir logis, mengembangkan ide, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami pembelajaran atau suatu persoalan dengan mudah.

Dalam pembelajaran ini guru menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran guna menarik perhatian siswa untuk belajar, motivasi belajar yang dimiliki dari setiap siswa semakin bertambah. Ketika guru mengajar menggunakan media *puzzle* tersebut siswa diharapkan menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Analisis Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SDN 04 Talago Lubuk Sikaping”

B. Fokus Masalah

Fokus atau yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah analisis penggunaan media *puzzle* oleh seorang guru kepada murid dalam pembelajaran PAI di kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping

C. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran PAI di kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping?
2. Apakah kendala guru PAI di kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping dalam menggunakan media *puzzle*?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran PAI di kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping?

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran PAI di kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping.
2. Untuk mengetahui kendala guru PAI di kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping dalam menggunakan media *puzzle*.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran PAI di kelas IV SD N 04 Talago Lubuk Sikaping

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terutama dalam bidang pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *puzzle*.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperkaya ilmu pengetahuan, mengembangkan media pembelajaran dan dapat menjadi alternatif dalam memvariasikan proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran PAI di SD N 04 Talago, Lubuk Sikaping.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih variasi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan media pembelajaran

puzzle ini dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang disajikan lebih menarik dan memperjelas pemahaman konsep materi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

F. Definisi Operasional

Untuk memahami skripsi ini, berikut dipaparkan beberapa Batasan operasional yang dianggap perlu, yaitu diantaranya:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Jannah, 2009). Sedangkan menurut Rohani media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Rohani, 2019). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

2. *Puzzle*

Puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk kosa kata atau gambar yang utuh tidak rumpang sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat (Situmorang, 2012). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran.

3. Guru

Guru adalah semua orang yang mempunyai wewenang serta mempunyai tanggung jawab untuk membimbing serta membina murid. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Seorang guru ikut berperan serta dalam usaha membentuk sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Pengertian guru profesional menurut para ahli adalah semua orang yang mempunyai kewenangan serta bertanggung jawab tentang pendidikan anak didiknya, baik secara individual atau klasikal, di sekolah atau di luar sekolah (Hamid, 2017). Dengan demikian guru adalah komponen penting yang bertanggungjawab dalam membimbing dan membina murid agar membentuk sumberdaya manusia yang petonsial.