

**EFEKTIFITAS MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PAI  
SISWA TUNAGRAHITA DI SMPLB KOTA LANGSA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan  
Memenuhi Syarat-syarat Untuk  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan(S1)**

**Oleh :**

**SITI FARINA RAHMI**

**NIM. 1012017062**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
LANGSA  
2021/ 2022**

**SKRIPSI**

**Dajukan kepada Fakultas Tarbiyah Ilmu Pendidikan dan Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa sebagai salah satu Beban studi  
Perogram sarjana (S-1) dalam ilmu pendidikan dan keguruan**

**Diajukan oleh**

**SITI FARINA RAHMI  
NIM : 1012017062**

**Program Studi  
Pendidikan Agama Islam**

**Disetujui Oleh :**

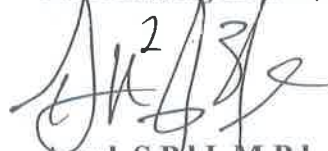
**Pembimbing Pertama,**



**Nazliati, M.Ed**

**NIDN. 2109078201**

**Pembimbing Kedua,**



**Asrul, S.Pd.I, M.Pd**

**NIDN. 2010098801**

## SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta  
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu  
Pendidikan Dan Keguruan  
Pada Hari/Tanggal

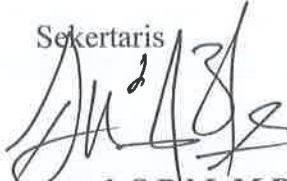
**Jum'at, 05 Agustus 2022 M**  
**07 Muharam 1444 H**

### PANITIA SIDANG MUNAQASAH SKRIPSI


Ketua

  
**Nazhati, M.Ed**  
**NIDN. 2109078201**

Sekretaris

  
**Asrul, S.Pd.I, M.Pd**  
**NIDN. 2010098801**

Anggota

  
**M. Fadli, M.Pd**  
**NIDN. 2026028001**

Anggota

  
**Yustizar, M. Pd**  
**NIDN.2004047701**

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa



  
**Dr. Zamal Abidin. MA**  
**NIP. 1975060320080110**

## SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Farina Rahmi  
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 15 September 1999  
Nim : 1012017062  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Jln. Syiah Kuala Ir. Tripida, Desa Tualang Teungoh  
Dusun Jati

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Efektivitas Media Puzzle Dalam Pembelajaran PAI Pada Siswa Tunagrahita di SMPLB Kota Langsa”**. Adalah benar hasil karya saya sendiri. apabila dikemudian hari ternyata/terbukti hasil plagiasi karya orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 28 Juli 2022

Yang membuat pernyataan

  
  
Siti Farina Rahmi  
NIM 1012017062

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT dan puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga memberikan salam dan slawat kepada Nabi besar Muhammad SAW. siapa yang telah mengubah budaya rakyatnya dari ketidaktahuan menjadi budaya pengetahuan dan yang orang-orangnya telah menerima arahan dan panutan yang sempurna.

Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Efektivitas Media Puzzle dalam Pembelajaran PAI Bagi Siswa Tunagrahita di SMPLB Kota Langsa” alhamdulillah untuk itu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kesalahannya, namun meskipun jauh dari kata sempurna, penulis dapat menyelesaikannya berkat usaha dan ridha Allah SWT.

Skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Basri Ibrahim, MA menjabat sebagai Rektor IAIN Langsa.
2. Bapak Zainal Abidin, S.Pd.I, MA, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Koordinator Ilmu Keguruan (FTIK).
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam adalah Ibu Nazliati, M.Ed.
4. Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam adalah Ibu Nurhanifah, MA.
5. Selaku Pembimbing I, Ibu Nazliati, M.Ed., telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Asrul, MA selaku Dosen Pembimbing II yang telah memotivasi dan membimbing skripsi ini.

7. Setiap pengajar dan staf di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Langsa yang telah memberikan informasi yang bermanfaat bagi penulis

8. Terima kasih Ibu Nur Aini S.Pd., telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian ini dan atas kesediaannya untuk bekerja sama dengan saya.

9. Terima kasih kepada adik-adik saya Salda Maghfirah, Zakia Azmi Maulida, dan Pocut Zatalini, serta kepada kedua orang tua dan keluarga saya, yang telah membesarkan, mengasuh, mendidik, dan memberikan kasih sayang yang tiada habisnya.

10. Kepada sahabat-sahabatku Nur Rafikah, Mutia Safitri, Suci Indah Sari, Ayu Badriah, Mutia Safitri, dan Jarkasih, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan inspirasi selama aku mengerjakan skripsi ini.

11. Saya berterima kasih kepada appanya, RJ, dan Wootteo yang selalu mendukung saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

12. Jika ada pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak dan rekan-rekan yang namanya tidak dapat dicantumkan satu per satu.

Selain itu, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari selesai. mengingat kemampuan dan pengetahuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu, penulis mengantisipasi menerima kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan tugas penulis berikutnya dan perbaikan masa depan. dengan ucapan “La Haula wala Quwwata Illa Billah” dan “al-Hamdulillah.” Penulis

berharap agar para pembaca dan penulis pada umumnya, serta masyarakat pendidikan pada umumnya dapat mengambil manfaat dari skripsi ini.

Amin Rabbi Alamin!

Langsa, 28 Juli 2022

Penulis

**Siti Farina Rahmi**

NIM 1012017062

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	
KATA PENGANTAR .....	
DAFTAR ISI.....	
ABSTRAK .....	
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	
A. Latar Belakang .....	
B. Rumusan Masalah .....	
C. Tujuan Masalah .....	
D. Manfaat Penelitian .....	
E. Penjelasan Istilah .....	
F. Kajian Terdahulu .....	
<b>BAB II LANDASAN TEORI.. .....</b>	
A. Efektivitas.....	
B. Media Puzzle .....	
1. Pengertian Media Puzzle.....	
C. Anak Tunagrahita .....	
1. Pengertian Anak Tunagrahita.....	
2. Klarifikasi Anak Tunagrahita.....	
3. Faktor Penyebab Tunagrahita .....	
4. Karakteristik Anak Tunagrahita .....	
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	
B. Lokasi Penelitian .. ..	
C.Subyek Penelitian .. ..	
D.Teknik Pengumpulan Data.....	
E. Desain Penelitian .. ..	
F. Prosedur Penelitian .....	
G.Teknik Analisis Data.....	
H. Indikator Keberhasilan .....	



<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	
A.Hasil Penelitian .....	
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	
2. Deskripsi Data sebelum Tindakan .....	
3. Deskripsi Hasil Penelitian Tiap Siklus.....	
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	
A.Kesimpulan .....	
B.Saran.....	
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	
<b>LAMPIRAN .....</b>	

## **ABSTRAK**

Puzzle merupakan salah satu media belajar variatif yang menampilkan potongan-potongan gambar yang menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini berdasarkan pada kenyataan bahwa dalam pembelajaran PAI guru cenderung menggunakan media yang monoton sehingga siswa cenderung merasa bosan, dikarenakan keadaan siswa yang relatif lambat dalam menerima pembelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas media puzzle dalam pembelajaran PAI siswa tunagrahita di SMPLB Kota Langsa. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan jenis pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan kemudian diolah dengan analisis data kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI menggunakan media puzzle dikatakan efektif dikarenakan telah tercapainya indikator efektivitas. Adapun indikator keefektifan belajar yaitu tercapainya ketuntasan belajar, ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik, dan ketercapaian kemampuan pendidik mengelola pembelajaran dan respon peserta didik terhadap pembelajaran. Dapat dilihat pada siklus I terdapat 2 siswa dengan kategori cukup dan seorang dengan kategori kurang, sedangkan pada siklus II terdapat 2 siswa dengan kategori cukup dan seorang dengan kategori baik.

**Kata Kunci : Efektivitas, Media puzzle, Tunagrahita**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan komponen penting dari pertumbuhan. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor, setiap pendidikan memiliki jenjang pendidikan dasar. Pasal 26 ayat 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa tujuan pendidikan dasar adalah untuk meletakkan dasar bagi kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk kehidupan mandiri di masa depan.<sup>1</sup>

Pendidikan agama merupakan syarat umum untuk mendorong konformitas terhadap norma-norma yang ada. Pendidikan agama Islam merupakan upaya yang diperlukan untuk menanamkan ajaran agama Islam dengan tujuan membina akhlak dan karakter manusia. Pendidikan agama Islam sangat penting bagi keluarga dan anak-anak. Melalui lembaga pendidikan di sekolah dilakukan salah satu upaya untuk menyelenggarakan pendidikan agama Islam bagi umat Islam.

“Warga negara yang menyandang cacat fisik, emosional, mental, intelektual, atau sosial berhak memperoleh pendidikan,” bunyi pasal 5 ayat 2 undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Anak berkebutuhan khusus juga berhak mendapatkan pendidikan, khususnya pendidikan karakter khusus”.<sup>2</sup>dengan tujuan untuk anak-anak berkebutuhan khusus mendapatkan hak pendidikan yang sama di sekolah agar dapat bersosialisasi berinteraksi bersama

---

<sup>1</sup>Faridah Alawiyah, “*Standar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*”, Journal Aspirasi vol.8, no.1, juni (2017), hal.4

<sup>2</sup>*Ibid*,hal. 7

teman sebayanya serta bisa menuntut ilmu pendidikan tinggi dan sekolah di mana saja.<sup>3</sup>

Dalam penelitian ini, anak berkebutuhan khusus yang diamati adalah anak tunagrahita. Anak tunagrahita memiliki kemampuan mental atau intelektual di bawah rata-rata, sehingga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah, berkomunikasi dengan orang lain, dan membentuk hubungan sosial. Nur'aeni mendefinisikan anak tunagrahita memiliki keterampilan di bawah rata-rata untuk usianya dan kemampuan intelektualnya, atau IQ.<sup>4</sup>

Berdasarkan persepsi awal yang dilakukan oleh para ilmuwan di SMPLB Kota Langsa yang terletak di Jln. Perusahaan Umum, Kec. Langsa Baro, Kota Langsa, dengan anggapan anak tunagrahita mempertahankan lagu atau musik mereka buru-buru mengakuinya, namun jika dalam ilustrasi yang mengasah otak sulit untuk mengingat atau mengingatnya, karena daya ingat anak tunagrahita kurang optimal. Biasanya untuk menunjukkan kepada mereka sejauh ilustrasi dibutuhkan pengajaran yang berkelanjutan. Bisa jadi dalam satu semester mereka hanya memiliki satu materi.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat membantu pengajar sehingga pengalaman pendidikan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan mempercepat pemahaman siswa yang mengalami hambatan intelektual.

---

<sup>3</sup>Ahmad Wasita, *Seluk-beluk Tunagrahita serta Strategi Pembelajarannya*, hlm. 18

<sup>4</sup>Nur'aeni, *Intervensi Dini Bagi Anak Bermasalah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm.105

Kemampuan media tidak hanya memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi tetapi juga mempermudah siswa memahami apa yang disampaikan oleh pengajar. Ini menyiratkan bahwa media bekerja untuk guru dan juga untuk siswa. Agar siswa SMPLB tidak bosan saat belajar, guru harus mencoba menggunakan berbagai perangkat pembelajaran. Akibatnya, peneliti akan mencoba menggunakan bahan puzzle. Konsep “waktu berpikir atau waktu cepat” diperkenalkan dalam media ini, yang secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam merespon gambar yang telah dipecah dan disusun. Hal tersebut akan dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan menggunakan media puzzle. Siswa dengan keterbelakangan mental mungkin lebih mudah mengingat pelajaran ketika mereka disajikan dengan materi pembelajaran berbasis teka-teki di kelas. Berdasarkan gejala dan fenomena tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE TERHADAP PEMBELAJARAN PAI SISWA TUNAGRAHITA DI SMPLB KOTA LANGSA.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas media puzzle dalam pembelajaran PAI siswa tunagrahita di SMPLB Kota Langsa.

### **C. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas media puzzle dalam pembelajaran PAI siswa tunagrahita di SMPLB Kota Langsa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Ini dapat berfungsi sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut dan lebih mendalam bagi para peneliti.

B. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi pengetahuan dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekarang dan di masa depan.

#### 2. Kegunaan Praktis

a. Untuk Siswa Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif.

b. Untuk pendidik sebagai sumber daya untuk meningkatkan kemampuan guru dan kinerja pembelajaran.

c. Sekolah dapat menyumbangkan ide atau meningkatkan pembelajaran ke tingkat yang lebih besar.

#### **E. Penjelasan Istilah**

Penulis merasa perlu untuk memberikan makna pada beberapa kata yang dianggap penting agar tidak terjadi salah tafsir di kemudian hari agar makna tulisan ini lebih mudah dipahami.

1. Efektivitas adalah suatu tingkat keberhasilan yang dihasilkan oleh seseorang atau organisasi dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dengan kata lain, semakin banyak rencana yang berhasil dicapai maka suatu kegiatan di anggap semakin efektif. Di katakan efektif apabila siswa mampu membaca, mengingat dan membedakan huruf hijaiyah.

2. Media Puzzle adalah media permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat-tempat permainan yang sesuai serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat. Dengan media puzzle dapat melatih anak untuk mengingat-ingat, berimajinasi dan menyimpulkan.
3. Pembelajaran PAI yang diajarkan adalah materi tentang huruf hijaiyah

#### **F. Kajian Terdahulu**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa skripsi yang relevan yang dapat dijadikan bahan telaah pustaka antara lain:

1. Skripsi Fitriya Estiyani yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media *Puzzle* Huruf dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB Negeri Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013”.

Pada penelitian ini membahas bahwa penggunaan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran efektif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita tipe ringan kelas II di SLB Negeri Surakarta tahun ajaran 2012/2013.<sup>5</sup>

2. Skripsi Nelda Yanti yang berjudul “Meningkatkan kemampuan Mengenal konsep Bilangan Ratusan melalui Media *Puzzle* Mistar Bagi Anak Tunagrahita”.

Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa media *puzzle* mistar dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep

---

<sup>5</sup>Fitriya Estiyani, *Keefektifan Penggunaan Media Puzzle Huruf dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLBN Surakarta*, 2012/2013.

bilangan ratusan bagi anak tunagrahita kelas III di SD Negeri 06 Bandar Buat Padang ”.<sup>6</sup>

3. Skripsi Ungki Dwi Cahyo yang berjudul “Penerapan Media *Puzzle Picture* pada Kemampuan Anak Tunagrahita dalam Mengenal bentuk Geometri Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tumpang ”.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle picture* dapat meningkatkan Kemampuan Anak Tunagrahita dalam mengenal bentuk Geometri Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tumpang ”.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup>Nelda Yanti, *Meningkatkan kemampuan Mengenal konsep Bilangan Ratusan melalui Media Puzzle Mistar Bagi Anak Tunagrahita kelas III di SDN 05 Bandar Buat Padang*, 2014

<sup>7</sup>Ungki Dwi Cahyo, *Penerapan Media Puzzle Picture pada Kemampuan Anak Tunagrahita dalam Mengenal bentuk Geometri Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tumpang*, 2013



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Efektivitas

##### 1. Pengertian Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “efektif” berasal dari kata bahasa Inggris “effective”, yang berarti “dapat membawa hasil”, “efektif”, dan “berlaku”.<sup>8</sup> Secara umum efektivitas adalah suatu yang menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan.

Menurut Emerson dikutip oleh Steers mengemukakan bahwa efektivitas dapat diartikan sebagai pengukuran tercapainya tujuan yang ditentukan sebelumnya.<sup>9</sup> Sedangkan Solichin dikutip oleh Steers menyatakan bahwa efektivitas adalah pencapaian tujuan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan atau perbandingan terbaik antara hasil dengan tujuan.<sup>10</sup>

Menurut beberapa definisi efektivitas di atas, efektivitas adalah suatu kondisi yang menunjukkan sejauh mana hasil yang direncanakan dapat diwujudkan. Kegiatan akan semakin berhasil dengan semakin banyaknya rencana dan hasil yang dapat dihasilkannya. Sederhananya, efektivitas adalah adanya efek (pengaruh) atau kemampuan untuk menghasilkan hasil dari kegiatan atau tindakan yang direncanakan.

Menurut Sardiman, aktivitas belajar meliputi aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas tersebut harus selalu

---

<sup>8</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hlm. 250

<sup>9</sup>M. Steers, *Efektivitas Organisasi*, (Jakarta: Bina Karya, 1986), hlm.16

<sup>10</sup>*Ibid.*, hlm.17

berkait. Aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Paul B. Diedrich, menyatakan bahwa kegiatan siswa digolongkan sebagai berikut:

- a. *Visual Activities*, Diantaranya meliputi membaca, memperhatikan gambar dan percobaan.
- b. *Audio Activities*, Seperti misalnya mendengarkan percakapan dan diskusi.
- c. *Emotional Activities*, Misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani dan tenang.
- d. *Mental Activities*, Misalnya menanggapi, mengingat dan menganalisis.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan dengan menghadirkan berbagai model pembelajaran yang mendorong aktivitas tambahan siswa. Akibatnya, siswa akan terlibat dalam kegiatan belajar lebih aktif.

## **2. Pembelajaran Yang Efektif**

Belajar pada hakekatnya adalah suatu proses dimana siswa berinteraksi dengan lingkungannya untuk memperbaiki tingkah lakunya. Tutick Rachmawati mengutip Warsita yang mengatakan bahwa belajar adalah upaya memotivasi siswa untuk belajar atau kegiatan untuk mengajar mereka. Sementara itu, sebagaimana dikutip Tutick Rachmawati, Munif Chatib menegaskan, “Belajar adalah proses transfer ilmu dari dua arah”, yaitu antara pendidik (yang menjadi sumber ilmu atau informasi) dan peserta didik (yang menerima informasi)<sup>11</sup>

Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap unsur dan komponen yang terdapat pada sistem pembelajaran berfungsi sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Menurut Sutikno dikutip oleh

---

<sup>11</sup>*Ibid.*, hlm. 143

Bambang Warsita mengemukakan pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.<sup>12</sup> Sedangkan E. Mulyasa mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah situasi adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan hasil sasaran yang dituju.<sup>13</sup>

Menurut Sinambela pembelajaran dikatakan efektif apabila tercapainya sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Beberapa indikator keefektifan pembelajaran yaitu:

- a. Ketercapaian ketuntasan belajar.
- b. Ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik (pencapaian waktu ideal yang digunakan peserta didik untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran).
- c. Ketercapaian efektivitas kemampuan pendidik mengelola pembelajaran, dan respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif.<sup>14</sup>

Dari beberapa pendapat mengenai indikator pembelajaran yang efektif di atas, maka dalam penelitian ini menggunakan empat indikator untuk mencapai tujuan keefektifan pembelajaran yaitu:

---

<sup>12</sup>Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hlm. 288

<sup>13</sup>E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep Strategi dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005) hlm. 82

<sup>14</sup>PNJ Sinambela, "*Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara*", Tesis, Universitas Negeri Surabaya, 2006

- a. Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, yakni pendidik mampu mengelola pembelajaran dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran.
- b. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran baik, yakni dalam proses pembelajaran menggunakan media peserta didik mampu melakukan kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran.
- c. Respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif.
- d. Tercapainya tujuan pembelajaran.

### **3. Hasil Pembelajaran Yang Efektif**

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang sangat berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu segala daya upaya pendidik untuk membentuk peserta didik agar bisa belajar dengan baik.<sup>15</sup>

Adapun indikator-indikator yang dapat dijadikan sebagai tingkat keberhasilan pembelajaran yang efektif antara lain:

- a. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak jenuh dan tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- b. Pendidik menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan.

---

<sup>15</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 20

- c. Umpan balik dan evaluasi, pendidik menggunakan berbagai jenis penilaian dalam mengevaluasi.
- d. Adanya komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik, dan pendidik menciptakan pembelajaran yang bersifat mendorong peserta didik untuk berfikir.
- e. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, pendidik memberikan kesempatan untuk terlibat dalam pembelajaran seperti mengemukakan pendapat, bertanya dan lain sebagainya.
- f. Tercapainya tujuan pembelajaran.

#### **4. Faktor yang mempengaruhi Efektivitas**

Ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran, baik dari faktor guru, faktor siswa, materi pembelajaran, media, maupun model pembelajaran.

Berikut ini adalah beberapa contoh faktor-faktor yang mempengaruhi seberapa efektif belajar:

- a. Kualitas pengajaran, khususnya sejauh mana informasi disajikan kepada siswa atau mereka mampu mempelajari materi dengan cepat. Keterampilan manajemen guru, khususnya:
  - 1) Melakukan tugas pendahuluan.
  - 2) Mengelola tugas-tugas penting.
  - 3) Menyusun proses kegiatan pembelajaran dengan baik.
  - 4) Tunjukkan rasa terima kasih kepada siswa.
  - 5) Mengakhiri proses kegiatan pembelajaran.

Banyaknya informasi yang diberikan kepada siswa yang harus memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75% inilah yang menentukan efektif atau tidaknya pembelajaran.

b. Tingkat pengajaran yang sesuai, atau seberapa besar guru memastikan bahwa siswa siap menerima informasi baru dan memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk mempelajarinya.

Kegiatan pembelajaran yang diikuti siswa, khususnya:

- 1) Memperhatikan atau mendengarkan penjelasan guru.
- 2) LKS untuk dibaca siswa
- 3) Terlibat dalam diskusi kelompok dan mengerjakan LKS secara aktif.
- 4) Menyebarluaskan temuan kelompok.
- 5) Menghadiri presentasi kelompok dan mendengarkan kelompok lain.
- 6) Selama presentasi kelompok, mengajukan pertanyaan.

## **B. Media Puzzle**

### **1. Pengertian Media Puzzle**

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan istilah “media” sebagai “alat atau sarana komunikasi”. Namun, lebih khusus lagi, "media" mengacu pada saluran di mana guru dan siswa bertukar informasi dan pesan.

Puzzle juga dapat di artikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa di gunakan oleh anak untuk belajar. Puzzle juga merupakan permainan yang dapat di gunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat siswa.

Menurut Miarso menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa untuk belajar.<sup>16</sup>

Teka-teki, seperti yang didefinisikan oleh Rokhmat dalam buku *Alat Belajar dan Permainan karya Anggani Sudono*, adalah menyusun atau mencocokkan kotak atau gambar tertentu sehingga pada akhirnya membentuk pola tertentu.<sup>17</sup>

Berdasarkan pengertian di atas tentang puzzle, dapat di simpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang merangsang kemampuan anak, yang di mainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Puzzle juga merupakan alat permainan *edukatif* dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Jika di kaitkan dalam pembelajaran, maka puzzle adalah sebuah istilah khususnya, bermain sambil belajar. Gambar tersebut berkaitan dengan materi pelajaran yang harus dikuasai siswa. Ketika belajar dengan teka-teki, kita melihat bahwa siswa yang serius belajar akan terus berusaha sampai teka-teki tersusun dengan benar, sedangkan siswa yang tidak serius belajar akan meninggalkannya begitu saja.

## 2. Cara Bermain Puzzle

Berikut cara bermain Puzzle Berdasarkan Usia:

---

<sup>16</sup> Miarso, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Dengan Metode Bermain Melalui Media Puzzle Pada Anak Raudhatul Athfal Al-Fathonah di Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya*, Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak, hlm. 42

<sup>17</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), hlm. 28

- a. Menampilkan gambar teka-teki secara keseluruhan sebelum memecahnya menjadi bagian yang lebih kecil.
- b. Atur ulang gambar sesuai dengan lekukan papan dasar.
- c. Dorong anak-anak untuk mencoba memecahkan teka-teki.

Beri anak kesempatan untuk mencoba menulis sendiri.<sup>18</sup>

### 3. Manfaat penggunaan Media Puzzle

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat masing-masing, Al-azizy menyebutkan, “Manfaat Puzzle yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.” Secara garis besar, manfaat puzzle bagi anak dijabarkan sebagai berikut:

#### a) Meningkatkan keterampilan kognitif

Kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah terkait dengan keterampilan kognitif. Puzzle merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak-anak karena kebanyakan anak menyukai warna dan gambar yang menarik. Anak akan mencoba memecahkan masalah dengan teka-teki, seperti menyusun gambar.

#### b) Mengembangkan keterampilan motorik halus

Kemampuan seorang anak untuk menggunakan otot-otot kecil, khususnya otot-otot tangan dan jari, terkait dengan keterampilan motorik halus. Teka-teki akan mengajarkan anak untuk aktif menggunakan jari mereka.

---

<sup>18</sup> Zaman, Badru dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, ( Jakarta : Universitas Terbuka,2008), hlm. 21



c) Meningkatkan keterampilan sosial Anda Berinteraksi dengan orang lain adalah keterampilan sosial. Anda dapat memainkan teka-teki sendiri atau dengan orang lain. Sebagai hasil dari strategi ini, anak-anak akan terlibat dalam lebih banyak interaksi sosial.

d) Memperluas pengetahuan Puzzle mengajarkan anak berbagai konsep, antara lain warna, bentuk, angka, huruf, hewan, tumbuhan, dan lainnya. Anak-anak biasanya menyimpan informasi yang mereka peroleh dengan cara ini.<sup>19</sup>

#### 4. Tujuan Penggunaan Media Puzzle

penggunaan media seperti teka-teki untuk anak-anak yang di berikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan, karena siswa belum dapat berfikir abstrak sehingga harus di berikan pengalaman secara langsung atau berikan benda yang nyata.

Menurut Sunarti, tujuan media puzzle adalah:

- a. Perkenalkan anak pada teknik pemecahan masalah dasar.
- b. Mengembangkan kecepatan pemecahan masalah, akurasi, dan ketelitian.
- c. Tanamkan tekad untuk menghadapi tantangan secara langsung.

### **C. Anak Tunagrahita**

#### **1. Pengertian Anak Tunagrahita**

Tunagrahita adalah istilah yang di gunakan untuk menyebut anak atau orang yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Tunagrahita adalah anak yang memiliki kekurangan atau keterbatasan dari segi mental intelektualnya di bawah rata-rata normal, sehingga mengalami kesulitan dalam

---

<sup>19</sup> Al-Azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*, (Jogjakarta: Diva Press, 2010), hlm. 70.

mengerjakan tugas-tugas sekolah, menjalin komunikasi serta hubungan sosial. Menurut Nur'aeni, tunagrahita adalah anak yang memiliki kemampuan intelektual atau IQ dan memiliki keterampilan yang penyesuaiannya di bawah rata-rata pada anak seusianya.<sup>20</sup>

Sedangkan menurut WHO anak tunagrahita adalah anak yang memiliki dua komponen esensial, yaitu fungsi intelektual secara nyata berada di bawah rata-rata dan adanya ketidakmampuan dalam menyesuaikan dengan norma yang berlaku dalam masyarakat.<sup>21</sup>

Untuk memahami anak tunagrahita ada baiknya kita telaah definisi tentang Anak tunagrahita yang di kembangkan oleh American Association of Mental Deficits (AAMD) dengan cara berikut: Selama perkembangan anak, keterbelakangan mental memanifestasikan dirinya sebagai fungsi intelektual yang jelas di bawah rata-rata disertai dengan ketidakmampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan.<sup>22</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa seseorang di katakan tunagrahita apabila kecerdasannya di bawah rata-rata. Terhambat dalam belajar dan penyesuaian sosialnya, serta memerlukan pendidikan yang khusus.

## **2. Klarifikasi Anak Tunagrahita**

Anak Tunagrahita biasanya dikelompokkan menurut tingkat kecerdasannya, bisa ringan, sedang, atau berat.

---

<sup>20</sup> Nur'aeni, *Intervensi Dini Bagi Anak Bermasalah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 105

<sup>21</sup> Wardani, *"Pengantar Pendidikan Luar Biasa"*, (Universitas Terbuka: Jakarta, 1996), hlm. 65

<sup>22</sup> Sujuhati Somatri, *"Psikologi Anak Luar Biasa"*, (PT. Refika Aditama: Bandung, 2007), hlm. 104

Anak Luar Biasa, menurut Sujihati Somatri dalam buku Psikologi di jelaskan bahwa kemampuan intelegensi anak tunagrahita kebanyakan di ukur dengan tes *Stanford Binet* dan *Skala Weschler (WISC)*. Dan klarifikasi anak tunagrahita di bagi menjadi tiga yaitu:

a. Tunagrahita Ringan

Anak tunagrahita ringan memiliki IQ antara 68-52 menurut *Binet*. Sedangkan menurut *Skala Weschler (WISC)* Anak tunagrahita ringan merupakan salah satu klarifikasi anak tunagrahita yang memiliki IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana sampai tingkatan tertentu. Dengan bimbingan dan pendidikan yang baik, anak keterbelakangan mental ringan pada saatnya dapat memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri.<sup>23</sup> Pada umumnya anak tunagrahita ringan tidak mengalami gangguan fisik. Mereka secara fisik seperti anak normal pada umumnya. Oleh karena itu agak sukar membedakan secara fisik antara anak tunagrahita ringan dengan anak normal.<sup>24</sup>

b. Tunagrahita Sedang

Anak tunagrahita sedang memiliki IQ 51-36 menurut *Skala Binet* dan 54-40 menurut *Skala Weschler (WISC)*. Anak keterbelakangan mental bisa mencapai perkembangan mental atau perkembangan MA sampai kurang lebih 7 tahun. <sup>25</sup> Anak tunagrahita sedang sangat sulit bahkan tidak dapat belajar seperti menulis, membaca, dan berhitung walaupun mereka masih dapat menulis secara sosial,

---

<sup>23</sup> Sujihati Somantri, "*Psikologi Anak Luar Biasa*", (Bandung: PT. Refika Aditama, 2007), hlm. 106

<sup>24</sup> Ibid, hlm. 107

<sup>25</sup> Ibid, hlm. 108

misalnya menulis namanya sendiri, alamat rumahnya, dan lain-lain. Masih dapat di didik mengurus diri, seperti mandi, berpakaian, makan, minum, dan sebagainya

### c. Tunagrahita Berat

Anak tunagrahita Berat sering di sebut *idiot*. Kelompok ini dapat di bedakan lagi antara anak tunagrahita berat dan sangat berat. Tunagrahita berat memiliki IQ antara 32-20 menurut *Skala Binet* dan antara 39-25 menurut *Skala Weschler (WISC)*. Tunagrahita sangat berat memiliki IQ di bawah 19 menurut *Skala Binet* dan IQ di bawah 24 menurut *Skala weschler (WISC)*. Anak tunagrahita berat memerlukan bantuan perawatan secara total dalam berpakaian, mandi, makan, minum, dan lain-lain. Bahkan mereka memerlukan perlindungan dari bahaya sepanjang hidupnya.<sup>26</sup>

### 3. Faktor-Faktor Penyebab Tunagrahita

Dalam bukunya “Seluk Beluk Penyandang Disabilitas Mental dan Strategi Pembelajarannya”, Nunung Apriyanto menjelaskan bahwa seseorang bisa mengalami keterbelakangan mental karena beberapa sebab, antara lain:

a. Gangguan Metabolisme Nutrisi Perkembangan individu, khususnya pertumbuhan sel otak, sangat dipengaruhi oleh nutrisi dan metabolisme. Gangguan tubuh dan pikiran dapat terjadi akibat disfungsi metabolisme dan defisiensi nutrisi.<sup>27</sup> Di antara gejala-gejala yang nampak seperti: kejang-kejang

---

<sup>26</sup> Nunung Apriyanto, “*Seluk-beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*”, (Jogjakarta: JAVALITERA, 2012), hlm. 32

<sup>27</sup> Nunung Apriyanto, “*Seluk-Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*”, (Jogjakarta: JAVALITERA, 2012), hlm. 44

syaraf serta kelainan tingkah laku, ketidaknormalan dalam tinggi badan dan sebagainya.<sup>28</sup>

#### b. Masalah pada Kelahiran

Kelahiran dapat juga di sebabkan oleh masalah-masalah yang terjadi pada waktu kelahiran. Kelahiran yang di sertai hypoxia dapat di pastikan bahwa bayi yang di lahirkan menderita kerusakan otak. Kerusakan otak pada masa kelahiran dapat di sebabkan oleh trauma mekanis terutama pada kelahiran yang sulit.<sup>29</sup>

### **4. Karakteristik Anak Tunagrahita**

Retardasi mental adalah suatu kondisi dimana perkembangan kecerdasan anak terhambat hingga tidak mencapai potensi maksimalnya.

Dr. Hj mengklaim bahwa M.Si. T. Sujihati Somantri Dalam bukunya Psikologi Anak Luar Biasa, Psi menjelaskan bahwa anak tunagrahita memiliki beberapa ciri umum, antara lain:<sup>30</sup>

#### a. Keterbatasan Intelejensi

Kemampuan untuk mempelajari informasi dan keterampilan baru, beradaptasi dengan masalah dan situasi baru, belajar dari masa lalu, berpikir abstrak, dan menjadi kreatif adalah contoh kecerdasan. Kecerdasan adalah fungsi yang kompleks. Mengatasi kesulitan-kesulitan dan menghindari kesalahan. Anak tunagrahita memiliki kekurangan dalam semua hal tersebut. Kapasitas belajar anak tunagrahita bersifat abstrak seperti belajar dan berhitung, menulis dan membaca juga terbatas, kemampuan belajarnya cenderung tanpa pengertian.

---

<sup>28</sup> Somantri, "*Anak Tunagrahita*", (Yogyakarta: Kanwa Publisher, 2007), hlm. 68

<sup>29</sup> Wardani, "*Pengantar Pendidikan Luar Biasa*", (Universitas Terbuka: Jakarta, 1996), hlm. 12

<sup>30</sup> Sujihati Somantri, "*Psikologi Anak Luar Biasa*", (PT. Refika Aditama: Bandung, 2007), hlm. 105

#### b. Keterbatasan sosial

Anak tunagrahita tidak hanya memiliki kecerdasan yang terbatas, tetapi mereka juga berjuang untuk mengurus dirinya sendiri di masyarakat. Karena sangat bergantung pada orang tua dan cenderung berteman dengan anak yang lebih muda darinya, anak tunagrahita selalu membutuhkan bimbingan dan pengawasan. Selain itu, mereka kurang keterbukaan, pesona, dan kepribadian, dan mudah goyah. Selain itu, mereka rentan untuk dipengaruhi dan sering bertindak tanpa mempertimbangkan hasilnya. Namun, di balik itu semua, mereka menunjukkan empati dan hubungan baik selama mereka menerima perlakuan atau layanan dan lingkungan yang menyenangkan.<sup>31</sup>

#### c. Keterbatasan Fungsi-Fungsi Mental lainnya

Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam menguasai bahasa. Mereka tidak mengalami kerusakan pada artikulasinya, tetapi pusat pemrosesan tidak berfungsi dengan benar. Selain itu, anak tunagrahita kurang mampu berpikir tentang sesuatu, membedakan antara baik dan buruk, dan membedakan antara benar dan salah.

- 1) Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dan penguasaan bahasa.
- 2) Anak tunagrahita memiliki keterbatasan waktu yang lama untuk melaksanakan reaksi pada situasi yang baru di kenal.
- 3) Anak tunagrahita kurang memiliki kemampuan berpikir kritis, membedakan antara baik dan buruk, serta mengenali perbedaan antara benar dan salah.

---

<sup>31</sup> Wardani, "*Pengantar Pendidikan Luar Biasa*", (Universitas Terbuka: Jakarta, 1996), hlm. 20

- 4) Anak tunagrahita pelupa dan mengalami kesulitan untuk mengungkapkan kembali suatu ingatan.

Sementara itu, Wardani mengidentifikasi ciri-ciri anak tunagrahita berikut ini berdasarkan tingkat keterbelakangannya: Meskipun tidak sama dengan anak normal seusianya, anak tunagrahita masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Secara umum, anak tunagrahita terlihat seperti anak normal. Hanya ada sedikit keterlambatan dalam keterampilan motorik sensorik mereka.

## **5. Masalah yang di hadapi Anak Tunagrahita**

Rendahnya perkembangan perilaku dan fungsi intelektual anak tunagrahita juga akan berdampak langsung pada kehidupannya sehari-hari, membuat mereka rentan terhadap berbagai tantangan.

Rochyadi mengatakan bahwa anak tunagrahita menghadapi banyak masalah, seperti:<sup>32</sup>

### **a. Masalah Belajar**

Kegiatan yang secara langsung mengajarkan keterampilan inteligensi. Untuk berpartisipasi dalam aktivitas, Anda harus mampu mengingat, memahami, dan mencari hubungan sebab akibat. Karena anak tunagrahita mengalami kesulitan berpikir, sulit bagi mereka untuk menangani situasi seperti itu. Setiap pembelajaran harus berhubungan dengan objek yang sebenarnya. Kondisi tersebut ada hubungannya dengan kesulitan mengembangkan ide, ingatan jangka pendek yang lemah, dan penalaran yang lemah. Mengamati kesulitan belajar anak

---

<sup>32</sup> Nunung Apriyanto, "*Seluk-Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*", (Jogjakarta: JAVALITERA, 2012), hlm. 49

tunagrahita tersebut, ada beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam proses pembelajaran buat mereka, yaitu:

- 1) Bahan yang di ajarkan perlu di pecah-pecah menjadi bagian-bagian kecil dan di tata secara berurutan.
- 2) Setiap bagian dari bahan ajar di ajarkan satu demi satu dan di lakukan berulang-ulang.
- 3) Kegiatan belajar hendaknya di lakukan dalam situasi yang nyata.
- 4) Di berikan dorongan atau motivasi untuk melakukan apa yang sedang ia pelajari.
- 5) Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menghindari kegiatan belajar yang terlalu formal.

#### b. Masalah Penyesuaian diri

Anak tunagrahita mengalami kesulitan memahami dan menginterpretasikan norma-norma lingkungan. Akibatnya, anak tunagrahita seringkali melakukan perilaku yang bertentangan dengan norma lingkungan tempat tinggalnya. Beberapa orang sering menganggap perilaku anak tunagrahita aneh karena mungkin di luar kebiasaan dalam ukuran normatif dan tidak sejalan dengan perkembangan umum. Kelainan perilaku lainnya terkait dengan ketidaksesuaian antara perilaku yang ditampilkan dengan perkembangan usia, sedangkan kelainan perilaku yang tidak sesuai dengan ukuran normatif lingkungan terkait dengan kesulitan memahami dan menafsirkan norma.



### c. Gangguan Bicara dan Bahasa

Mengenai gangguan pada proses komunikasi, ada dua hal yang perlu diperhatikan:

1) Gangguan atau kesulitan berbicara ketika anak tunagrahita kesulitan mengartikan bunyi bahasa dengan benar. Fakta menunjukkan bahwa gangguan bicara lebih sering terjadi pada anak retardasi mental dibandingkan pada anak normal. Gangguan ini biasanya menyerang anak-anak dengan keterbelakangan mental yang parah (idiot). Jelas bahwa ada hubungan positif antara kecerdasan rendah dan kemampuan berbicara.

2) Gangguan Bahasa: Kepribadian anak tunagrahita berbeda dengan anak lainnya. Faktor-faktor yang mendasarinya terkait erat dengan perbedaan ciri-ciri kepribadian ini. Fungsi otak, faktor organik seperti kecenderungan genetik, dan faktor lingkungan seperti pengalaman masa kanak-kanak dan masyarakat secara keseluruhan membentuk kepribadian seseorang.

Mengenai penjelasan sebelumnya mengenai anak tunagrahita, acuan penulis untuk anak tunagrahita ringan adalah salah satu penjelasan mengenai anak tunagrahita dengan IQ dibawah rata-rata yaitu berkisaran antara 55-69.

Perilaku ini bermanifestasi selama masa perkembangan, dari lahir hingga usia 18 tahun, dan termasuk kemampuan berpikir yang rendah, perhatian dan ingatan yang lemah, kesulitan berpikir secara abstrak, dan ketidakmampuan berpikir secara logis. Ini juga disertai dengan ketidakmampuan untuk menyesuaikan perilaku. Namun di sekolah luar biasa, mereka dapat diajari membaca, menulis, dan berhitung pada tingkat tertentu dengan bimbingan dan pendidikan yang tepat.

Namun, anak tunagrahita ringan jarang mengalami masalah fisik. Mereka umumnya memiliki penampilan fisik anak normal.

Siswa tunagrahita atau disebut juga dengan anak tunagrahita mendapatkan strategi belajar selain yang memiliki kemampuan normal. Anak tunagrahita sebenarnya memiliki keterbelakangan dalam perkembangan intelektual dan mental yang jauh di bawah rata-rata. Akibatnya, mereka berjuang dengan tugas-tugas akademik, sosial, dan komunikasi dan membutuhkan layanan pendidikan khusus.

### **c. Cara Mengajari Anak Tunagrahita**

Selain itu, belajar adalah tindakan melakukan sesuatu melalui pengalaman belajar yang menitikberatkan pada tujuan dan tindakan melakukannya. Belajar, di sisi lain, adalah sistem yang terdiri dari banyak bagian berbeda yang bekerja sama. Untuk berhasil dalam proses pembelajaran atau dalam mencapai tujuan, diperlukan strategi. Pembelajaran dapat dipahami dalam konteks pendidikan sebagai perencanaan, yang mencakup serangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang diharapkan. Strategi pembelajaran dikatakan seperti ini.

Yang dimaksud dengan “keterbelakangan mental” adalah fungsi intelektual umum individu yang secara signifikan berada di bawah rata-rata (merujuk pada hasil tes kecerdasan individu, yang menunjukkan IQ di bawah rata-rata) karena hambatan perilaku adaptif (merujuk pada keterampilan adaptif, khususnya; kehidupan sehari-hari, perawatan diri, komunikasi, keterampilan sosial, keterlibatan masyarakat, dan pengarahan diri sendiri kesehatan dan

keamanan, akademik, waktu luang, dan karya) yang terjadi selama periode perkembangan (dari lahir sampai usia 18 atau 22 tahun).

Sebagai hasil dari perkembangan mental dan intelektual mereka yang lebih lambat dari rata-rata anak, anak-anak dengan keterbelakangan mental berjuang dengan tugas-tugas akademik, sosial, dan komunikasi dan membutuhkan layanan pendidikan khusus. Layanan pendidikan ini perlu disediakan.

Metode pengajaran yang baik, khususnya yang dapat digunakan pada anak tunagrahita:

a. Direct Introduction

Merupakan metode pengajaran yang menggunakan pendekatan selangkah-selangkah yang terstruktur dengan cermat, dalam memberikan instruksi atau perintah. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang positif dan meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi untuk berprestasi. Pelajaran di rancang secara cermat akan memberikan umpan balik untuk mengoreksi dan banyak kesempatan untuk melatih keterampilan tersebut. Cara mengajar secara langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru. Dalam pelaksanaannya, guru mempunyai peran tanggung jawab untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, menjelaskan kepada siswa, mendemonstrasikan yang dikombinasikan dengan latihan. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan tahap demi tahap. Pelaksanaan model pembelajaran *Direct Introduction* membutuhkan lingkungan belajar dan sistem pengelolaan.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Thursan Hakim, *Belajar secara Efektif*, Jakarta, Puspa Swara, 2005, hal. 11

Fakta bahwa mudah untuk direncanakan dan digunakan merupakan nilai tambah. Terlepas dari kenyataan bahwa ini adalah kelemahan utama dalam proses pengembangan keterampilan, praktik, dan sikap yang diperlukan untuk pemikiran kritis, hubungan antarpribadi, dan pembelajaran kelompok.

#### b.Cooperative Learning

Pembelajaran kooperatif bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan, tapi belakangan ini metode *Cooperative Learning* ini hanya digunakan oleh beberapa guru untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti tugas-tugas atau laporan kelompok tertentu. Strategi ini dapat digunakan secara efektif pada setiap tingkatan kelas dan berbagai macam mata pelajaran.

Istilah "pembelajaran kooperatif" mengacu pada berbagai strategi pembelajaran di mana siswa berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi. Penghargaan diberikan kepada kelompok belajar yang mencapai hasil belajar terbanyak. Tujuan pemberian hadiah ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong kemunculannya. Menurut Slavin, perspektif teori motivasi pada pembelajaran kooperatif berfokus terutama pada imbalan atau struktur tujuan di mana siswa berpartisipasi.

Pembelajaran kooperatif telah memasuki arus utama praktik pendidikan karena berbagai alasan. Di antaranya adalah harga diri yang lebih tinggi, penerimaan yang meningkat dari teman sekelas yang lemah secara akademis, dan hubungan kelompok yang lebih baik, di antara hasil bermanfaat lainnya. Alasan lainnya adalah semakin banyak orang yang menyadari kebutuhan akan hal itu di

kalangan siswa. Belajar bagaimana berpikir, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka.

Meskipun ada kelompok yang terlibat dalam pembelajaran ini, tidak semua pembelajaran dianggap kooperatif. Proses berbagi digunakan dalam pembelajaran kooperatif untuk membantu peserta sendiri memahami satu sama lain dengan lebih baik.

Anita Lie menyebutkan bahwa *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.<sup>34</sup>

Pembelajaran kooperatif dibedakan dari pembelajaran kelompok ceroboh dengan karakteristik mendasar. Proses pembelajaran tidak harus diturunkan dari satu guru ke guru lainnya dalam pembelajaran kooperatif. Siswa dapat berbagi pengetahuan satu sama lain.

---

<sup>34</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: PT.Grasindo, 2010), cet ke-7, hal. 12

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang digunakan, dan penelitian ini dimaksudkan untuk membantu guru mengetahui apa yang sebenarnya terjadi di dalam kelas. Informasi ini dapat membantu guru memilih media terbaik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan menyediakan bahan untuk dipertimbangkan.

Dalam metode penelitian tindakan kelas kualitatif ini, peneliti merupakan instrumen utama untuk terjun ke lapangan dan berusaha mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara.

Penelitian yang menghasilkan informasi dalam bentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang lingkungan belajar dikenal dengan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan bahasa dan kata-kata untuk mendeskripsikan peristiwa tentang apa yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain.<sup>35</sup>

#### **B. Lokasi Penelitian**

Adapun lokasi yang di gunakan oleh peneliti yang sesuai dengan masalah penelitian adalah di SMPLB Kota Langsa, yang berada di Jln. Perumnas, Kec. Langsa Baro, Kota Langsa.

#### **C. Subyek Penelitian**

---

<sup>35</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 6

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita yang berjumlah 3 siswa di SMPLB Kota Langsa

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam Penelitian ini, teknik pengumpulan data yang akan penulis gunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap kejadian yang dijadikan objek pengamatan.

Proses penerapan media puzzle, kegiatan yang berlangsung, orang-orang yang terlibat, dan signifikansi peristiwa yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa semuanya memerlukan observasi. Teknik observasi terbuka digunakan peneliti untuk mengamati fokus penelitian yang pertama yaitu aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan terbuka adalah pengamatan yang dimulai dengan pikiran netral dan kosong.

##### 2. Wawancara

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media puzzle, metode ini digunakan untuk mengumpulkan data sikap, pendapat, dan karakteristik siswa untuk mengetahui tantangan yang dihadapi guru dan siswa selama, sebelum, dan sesudah tindakan. Untuk melengkapi data observasi dan memperoleh data atau informasi yang lebih mendalam digunakan wawancara.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang di gunakan adalah foto-foto kegiatan pembelajaran pada setiap tahap siklus pembelajaran. Isi dokumentasi terkait dengan cara mengajar guru atau aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran, dan juga dokumentasi yang digunakan berupa data diri anak tunagrahita.

### **E. Desain Penelitian**

Menurut Kemmis dan Taggart penelitian tindakan kelas ini di lakukan melalui empat rangkaian kegiatan yang di lakukan dalam siklus berulang yang di lakukan dalam setiap siklus tersebut berupa:

1. Rencana Tindakan (*action plan*)
2. Tindakan (*action*)
3. Pengamatan (*observation*)
4. Refleksi (*reflection*)

### **F. Prosedur Penelitian**

Prosedur Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan, yaitu : Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian ini di rencanakan 2 siklus. Adapun skema pelaksanaan tahapannya adalah:

#### **Siklus I**

##### a. Tahap Perencanaan

1. Menentukan jadwal kegiatan pembelajaran, membuat pemetaan kompetensi dasar, membuat silabus, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat lembar kerja peserta didik, dan membuat lembar observasi.



2. Menentukan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)
3. Membuat skenario menggunakan media puzzle
4. Mempersiapkan sumber bahan dan alat yang di perlukan sebagai media pembelajaran
5. Mempersiapkan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.

#### b. Tahap Pelaksanaan

##### **1. Kegiatan Awal**

- 1) Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

##### **2. Kegiatan Inti**

- 1) Guru menunjukkan gambar huruf hijaiyah yaitu Ba dan Ta.
- 2) Siswa mengamati huruf hijaiyah yang di berikan oleh guru.
- 3) Guru menyanyikan huruf Ba dan Ta dengan nyanyian.
- 4) Siswa menirukan kata yang di nyanyikan oleh guru berdasarkan gambar yang di tunjukkan.
- 5) Siswa mampu mengucapkan kembali huruf hijaiyah yang telah di nyanyikan oleh guru.
- 6) Siswa mampu menempatkan potongan puzzle ke tempat papan puzzle.

##### **3. Kegiatan Akhir**

- 1) Guru menanyakan kembali huruf hijaiyah yang telah di ajarkan hal tersebut sebagai evaluasi.

2) Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pulang.

#### c. Tahap Observasi

Pada saat melakukan tindakan, penelitian melakukan observasi untuk mengetahui kondisi serta keaktifan siswa dalam melaksanakan tugas yang di berikan. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang di berikan dan juga untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa membaca dan menghafal huruf hijaiyah dengan menggunakan media puzzle.

#### d. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengungkapkan kembali apa yang sudah di lakukan. Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan guru selama tindakan. Dari hasil refleksi, guru dapat mencatat berbagai kekurangan yang perlu di perbaiki, sehingga dapat di jadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang.<sup>36</sup>

### **Siklus II**

Kegiatan yang di laksanakan pada siklus kedua di maksud sebagai perbaikan dari siklus pertama. Tahapan pada siklus kedua identik dengan siklus pertama yaitu di awali dengan perencanaan (*planning*), di lanjutkan dengan pelaksanaan tindakan (*action*), observasi atau pengamatan, dan refleksi (*Reflection*). Jika eveluasi pada akhir siklus kedua tidak terjadi peningkatan, maka di lanjutkan dengan siklus ketiga yang tahap-tahapnya pada siklus pertama dan kedua.

---

<sup>36</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Kencana, 2014), hlm. 80

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain.<sup>37</sup>

Setelah data diperoleh, maka data tersebut selanjutnya diolah kemudian dilakukan analisis. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan keadaan objek penelitian yang sesungguhnya untuk mengetahui dan menganalisis tentang permasalahan yang dihadapi oleh objek penelitian.

Analisis data dalam penelitian berlangsung bersamaan dengan proses pengumpulan data. Di antaranya adalah melalui tiga tahap yaitu, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data (penarikan kesimpulan).

### **1. Reduksi data (Data Reduction)**

Pada titik ini, peneliti fokus pada penajaman analisis, mengklasifikasikan atau mengkategorikan setiap masalah dengan deskripsi singkat, mengorganisir data agar dapat diambil dan diverifikasi, dan mengarahkan, membuang data yang tidak perlu.

Reduksi data dalam penelitian ini akan memfokuskan pada hasil kemampuan anak yang mengacu pada proses pengajaran membaca dan menghafalkan huruf hijaiyah dengan menggunakan media puzzle.

---

<sup>37</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 248

## 2. Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data direncanakan agar data yang kurang dapat diatur dan dibuat lebih mudah dipahami dengan menyusunnya dalam suatu pola hubungan. Peneliti kemudian melakukan analisis terhadap data yang terkumpul dan menulis deskripsi naratifnya. Akan lebih mudah untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan masa depan berdasarkan apa yang telah dipahami dengan menyajikan data. Peneliti berusaha mengumpulkan data yang relevan dalam langkah ini agar data yang diperoleh dapat disimpulkan dan digunakan untuk memecahkan masalah penelitian.

## 3. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Agar memperoleh kejelasan dan dapat menjawab rumusan masalah, maka data yang telah disajikan dituangkan dalam rangkaian pernyataan atau kata-kata yang ringkas dan mudah dipahami.

Analisis Lembar Observasi :

<b>Katagori</b>	<b>Interval</b>
Baik	13-21
Cukup	8-12
Kurang	3-7
Sangat Kurang	0

## H. Indikator Keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan siswa dalam membaca dan menghafal huruf hijaiyah dengan menggunakan media puzzle memuat beberapa aspek, yaitu:

1. Siswa dapat membaca dan mengingat huruf Ba dan Ta dengan benar.
2. Siswa dapat menunjukkan huruf Ba dan Ta yang terdapat pada potongan gambar.
3. Siswa dapat membedakan huruf Ba dan Ta dengan benar.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### a. Gambaran Umum Lokasi Penelitian



Gambar 4.1 Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) Kota Langsa di dirikan pada tanggal 1 Juli 1995 oleh yayasan YKPC Bina Karya. Sekolah

ini didirikan dengan tujuan untuk anak-anak berkebutuhan khusus mendapatkan hak pendidikan yang sama di sekolah agar dapat bersosialisasi berinteraksi bersama teman sebayanya serta bisa menuntut ilmu pendidikan tinggi dan sekolah di mana saja. Oleh karena itu pemerintah mengambil kebijakan untuk meresmikan satu sekolah yang diberi nama “SMLB Kota Langsa” yang bertempat di Jln. Perumnas, Kec, Langsa Baro, Kota Langsa.

#### **b. Deskripsi Lokasi Penelitian**

- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| 1. Nama Sekolah                | : SMPLB KOTA LANGSA                      |
| 2. NSS                         | : 2020 6630 1006                         |
| 3. NPSN                        | : 10 10 5745                             |
| 4. Alamat Sekolah              | : Jln. Perumnas. PB.Seulemak Langsa Baro |
| No. Telp                       | : -                                      |
| Fax                            | : 0641-21011                             |
| 5. Status                      | : Swasta                                 |
| 6. Nama Kepala Sekolah         | : Hj. Siti Khomariyah, S.Pd              |
| No. HP                         | : 081360156140                           |
| 7. Tanggal Pendirian           | : 1 Juli 1995                            |
| 8. Kategori Sekolah            | : SMPLB                                  |
| 9. Kepemilikan Tanah/ Bangunan | : Pemerintah                             |
| a. Luas Tanah/ Status          | : 8.391 m <sup>2</sup> / Sertifikat      |
| b. Luan Bangunan               | : 790 m <sup>2</sup>                     |

#### **B. Moto Juang**

PROGRESIF (PROGRAM RELIGIUS INOVATIF)

Berarti Program Peningkatan Mutu SMPLB Kota Langsa Kec. Langsa Baro Kota Langsa. Berdasarkan Nilai Religius Yang Berkembang Secara Inovatif Dalam Mewujudkan Peserta Didik cerdas dan Kompetitif.

#### **C. Visi Sekolah**

Terwujudnya Peserta Didik yang Mandiri, Terampil dan bertaqwa.

#### **D. Misi Sekolah**

1. Melaksanakan Manajemen Sekolah yang terstruktur.
2. Melaksanakan Pembelajaran yang efektif dan Islami sesuai minat, bakat dan potensi peserta didik.
3. Meningkatkan kreatifitas guru dan peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya.
4. Menerapkan dan memprioritaskan pembelajaran keterampilan produktif bagi peserta didik.

#### **E. Tujuan Sekolah**

1. Umum
  - a. Mewujudkan komitmen SMPLB Kota Langsa Kec. Langsa Baro Kota Langsa. Berpotensi maju dengan sistem dan kultur yang berdasarkan hukum sosial etik dan religius.
  - b. Menciptakan sekolah bercitra disiplin bersikap anti PEKAT, berspirit belajar dan rasa bahagia.
  - c. Menumbuhkan produktifitas dan integritas personal didalam komitmen organisasi.
  - d. Memiliki sarana prasarana pendidikan yang baik, modern dan cukup.
  - e. Memiliki tenaga guru, staf TU dan penjaga yang kompeten dan berdaya saing tinggi.
2. Khusus
  - a. Tercapainya angka KKM semua Mata pelajaran oleh setiap peserta didik minimal 75%.



- b. Tercapainya tingkat kehadiran individual dalam pembelajaran efektif maksimal 98%.
- c. Tercapainya kondisi kesiapan fungsi-fungsi sekolah berstandar nasional pendidikan.
- d. Tercapainya proses pembelajaran multidimensi, bermakna dan berbasis kompetensi.
- e. Tercapainya angka kenaikan kelas, kelulusan dan melanjutkan 100%.

**b. Identitas Sekolah**

Didalam suatu lembaga dibutuhkan berbagai elemen agar suatu lembaga dapat berdiri dengan sempurna, dan banyak yang turut serta dalam menjalankan lembaga tersebut, diantaranya lembaga pendidikan SMPLB Kota Langsa. Dimana SMPLB Kota Langsa tidak mampu berdiri sendiri tanpa adanya dukungan dan kerja keras dari berbagai pihak, diantaranya yaitu para dewan guru dan pegawai serta berbagai aspek yang terdapat dilingkungan SMPLB Kota Langsa, baik itu guru tetap maupun staf tata usaha yang memiliki peran masing-masing dalam proses belajar mengajar serta administrasi lainnya.

- a) Keadaan Siswa dan Kelas

**Tabel 4.1**  
**Data jumlah Siswa SMPLB Kota Langsa**

No.	Inisial Nama	L/P	Latar belakang siswa
1.	D G	L	Tunagrahita Ringan

2.	H M	P	Tunagrahita Ringan
3.	R F	L	Tunagrahita Ringan

## **DATA ASSESMEN SISWA Ke-1**

### **A. Data Identitas Anak**

Nama : D G

Tempat dan tanggal lahir/umur : Langsa, 17 Juli 2011

Jenis kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Status anak : Kandung

Anak dari jumlah saudara : 2 dari 3 bersaudara

Nama sekolah : SMPLB Kota Langsa

Kelas : II ( Dua )

Alamat : Desa Birem Puntong

### **B. ASSESMEN UMUM**

#### **Fisik**

- 1) Postur tubuh Kurang, tidak memiliki cacat fisik (DS).
- 2) Posisi tubuh agak Bungkuk dan jalan sedikit mengangkang
- 3) Koordinasi mata Baik

#### **Kognitif**

- 1) Sudah mampu merespon ketika di panggil walau sesekali.
- 2) Belum Mampu meniru tulisan dengan baik.
- 3) Sudah Mampu Melafalkan bilangan angka 1-5

### Interaksi Sosial

- 1) Sudah Mampu berkomunikasi dengan guru dan teman di kelas.
- 2) Sudah Mampu memberi salam kepada yang lebih tua.
- 3) Belum Memiliki Mental yang kuat untuk berdiri di depan kelas
- 4) Masih Malu-malu ketika di tanya.

### Komunikasi

- 1) Sudah Mampu menyebutkan pensil, buku, dan penghapus
- 2) Sudah Mampu memberi tahu ketika ingin Buang sampah selesai makan
- 3) Mampu menjawab pertanyaan sederhana seperti “iya”, “ibuk” dll.
- 4) Belum Mampu menyebutkan nama ketika ditanya.

### Sensoris

- 1) Mampu membedakan benda yang besar dan kecil
- 2) Mampu membedakan dingin dan panas.

### Emosi

- 1) Mampu menunjukkan berbagai emosi (senang, marah, sedih, ketakutan).
- 2) Mampu untuk tidak mengganggu temannya.

### **C. MASALAH YANG DIHADAPI SISWA**

Anak memiliki sifat pemalu dan besuara kecil.

### **D. KELEBIHAN SISWA**

Bisa duduk diam ketika guru sedang mengajari teman yang lainnya.

## **DATA ASSESMEN SISWA Ke-2**

### **A. DATA IDENTITAS ANAK**

Nama	: H M
Tempat dan tanggal lahir/umur	: Medan, 21 Desember 2011
Jenis kelamin	: Perempuan
Agama	: Kristen
Status anak	: Kandung
Anak ke dari jumlah saudara	: 1 dari 4 bersaudara
Nama sekolah	: SMPLB Kota Langsa
Kelas	: II ( Dua )
Alamat	: PB. Tunong Lr. C

### **B. ASSESMEN UMUM**

#### Fisik

- 1) Postur tubuh baik, tidak memiliki cacat fisik (DS).
- 2) Koordinasi mata Baik

#### Kognitif

- 1) Belum mampu merespon ketika di panggil.
- 2) Belum Mampu meniru tulisan dengan baik.
- 3) Belum Mampu Melafalkan bilangan angka 1-3

#### Interaksi Sosial

- 1) Belum Mampu berkomunikasi dengan guru dan teman di kelas.
- 2) Belum Mampu memberi salam kepada yang lebih tua.
- 3) Belum Memiliki Mental yang kuat untuk berdiri di depan kelas

### Komunikasi

- 1) Belum Mampu menyebutkan pensil, buku, dan penghapus
- 2) Belum Mampu memberi tahu ketika ingin Buang sampah selesai makan
- 3) Mampu menjawab pertanyaan sederhana seperti “iya”, “tidak” dll.
- 4) Belum Mampu menyebutkan nama ketika ditanya.

### Sensoris

- 1) Mampu membedakan benda yang besar dan kecil
- 2) Mampu membedakan dingin dan panas.

### Emosi

- 1) Mampu menunjukkan berbagai emosi (senang, marah, sedih, ketakutan).
- 2) Mampu untuk tidak mengganggu temannya.

## **C. MASALAH YANG DIHADAPI SISWA**

Anak memiliki sifat pemalu, Menyendiri serta tidak mau berbagi.

## **D. KELEBIHANSISWA**

Bisa Menerima Ketika teman ajak bermain.

## **DATA ASSESMEN SISWA Ke-3**

### **A. DATA IDENTITAS ANAK**

Nama : R F  
Tempat dan tanggal lahir/umur : Langsa, 19 Februari 2011  
Jenis kelamin : Laki - Laki  
Agama : Islam  
Status anak : Kandung  
Anak ke dari jumlah saudara : 2 dari 4 bersaudara

Nama sekolah : SMPLB Kota Langsa  
Kelas : II (dua)  
Alamat : Dusun Birem Puntong

## **B. ASSESMEN UMUM**

### Fisik

- 1) Postur tubuh baik, tidak memiliki cacat fisik (DS).
- 2) Posisi tubuh agak membungkuk ketika duduk.
- 3) Koordinasi mata dan tangan baik.

### Kognitif

- 1) Mampu merespon ketika di panggil.
- 2) Mampu meniru tulisan dengan baik.
- 3) Mampu Melafalkan bilangan angka 1-10

### Interaksi Sosial

- 1) Mampu berkomunikasi dengan guru dan teman di kelas.
- 2) Mampu memberi salam kepada yang lebih tua.
- 3) Belum Memiliki Mental yang kuat untuk berdiri di depan kelas

### Komunikasi

- 1) Mampu menyebutkan pensil, buku, dan penghapus
- 2) Mampu memberi tahu ketika ingin Buang sampah selesai makan
- 3) Mampu memberi tahu ketika ingin ke Toilet
- 4) Mampu menjawab pertanyaan sederhana seperti “apa”, “siapa” dll.
- 5) Mampu menyebutkan nama ketika ditanya.

### Sensoris

- 1) Mampu membedakan benda yang besar dan kecil.
- 2) Mampu membedakan dingin dan panas.
- 3) Mampu membedakan benda yang panjang dan pendek.

Emosi

- 1) Mampu menunjukkan berbagai emosi (senang, marah, sedih, ketakutan).
- 2) Mampu untuk tidak mengganggu temannya.

### **C. MASALAH YANG DIHADAPI SISWA**

Anak masih sifat pemalu, bersuara kecil.

### **D. KELEBIHANSISWA**

Anak sangat rajin, rapi, bersih serta disiplin.

### **c. Deskripsi Data Sebelum Tindakan**

Setelah mendapatkan izin penelitian, peneliti mendapatkan surat izin dari IAIN Langsa tanggal 25 April 2022, kemudian peneliti menyerahkan surat penelitian tersebut kepada pihak sekolah SMPLB Kota Langsa pada tanggal 27 April 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 3 siswa.

Penelitian ini dimulai dengan observasi yaitu pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran didalam kelas serta melakukan diskusi dan wawancara dengan guru terkait masalah pembelajaran.

Maka peneliti simpulkan bahwa sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, pembelajaran PAI sangat jarang menggunakan media pembelajaran PAI.
- b. Banyak siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung, mereka kehilangan fokus.

- c. Kondisi kelas yang kurang *kondusif*, yang mengurangi daya konsentrasi siswa dalam belajar.

Penelitian ini mencoba mengimplementasikan media puzzle yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, berdasarkan permasalahan tersebut. Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi selama dua siklus. Peneliti disini menerapkan media puzzle tersebut dan melakukan observasi. Berdasarkan hasil identifikasi tindakan peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media puzzle, menyiapkan bahan ajar, dan mengisi lembar observasi siswa, guru, dan kegiatan pembelajaran.

#### 1. Deskripsi Hasil Penelitian Tiap Siklus

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 Juni sampai 16 Juni 2022. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi merupakan empat tahapan yang dilalui dalam pelaksanaan PTK ini. Setelah menyelesaikan fase ini, data terkait tujuan penelitian dikumpulkan.

#### **Siklus I**

Pembelajaran PAI dengan menggunakan media puzzle bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa tunagrahita di SMPLB Kota Langsa. Siklus I dilaksanakan dalam 4 kali proses pembelajaran, dilaksanakan pada tanggal 6 juni 2022, adapun perencanaan siklus I mencakup kegiatan:

##### **a. Tahap Perencanaan Tindakan siklus I**



Dalam perencanaan ini mencakup beberapa kegiatan, antara lain sebagai berikut:

- a) Menentukan Tujuan Pembelajaran
- b) Membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c) Menyiapkan materi sesuai dengan yang telah ditentukan dan lembar observasi untuk mengetahui hasil pembelajaran.
- d) Menyiapkan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta).

#### **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Berdasarkan permasalahan yang disebutkan diatas, maka peneliti melakukan tahap pelaksanaan tindakan. Tindakan dilakukan bertujuan untuk memperbaiki keadaan proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah ( Ba dan Ta). Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, dalam satu siklus terdiri dari 4 kali pertemuan.

#### **Pertemuan ke 1 / Proses pembelajaran 1**

Proses pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada 6 Juni 2022. Sebelum memulai pembelajaran peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri, pada penelitian ini peneliti berperan sebagai observer

##### **a) Kegiatan Awal**

Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. Kemudian guru menyampaikan standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya guru memberi motivasi seputar tujuan dan manfaat mempelajari materi huruf hijaiyah ( Ba dan Ta). Kemudian guru mengabsen siswa dan mengkondisikan keadaan siswa,

b) Kegiatan Inti

Guru menciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan guru, Setelah itu guru menjelaskan materi pembelajaran tentang huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Dalam pembelajaran ini guru menggunakan media puzzle untuk membuat siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran.

c) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan kembali huruf hijaiyah (Ba dan Ta) yang telah di ajarkan hal tersebut sebagai evaluasi. Dan guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pulang.

d) Observasi pertemuan pertama

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

**Tabel 4.1**

**Hasil observasi aktivitas belajar pertemuan pertama dengan menggunakan media puzzle.**

Nama	Aspek yang diamati							jumlah	Kualifikasi
	1	2	3	4	5	6	7		
D G	1	1	1	1	0	1	1	6	Kurang
H M	2	1	2	1	1	0	1	8	Cukup
R F	0	0	1	2	0	1	1	5	Kurang

Skor maksimal = 21

Skor	Angka	Kategori
13-21	B (Bisa)	Baik
8-12	BSB (Bisa dengan Sedikit Bantuan)	Cukup
3-7	BBB (Bisa dengan Banyak Bantuan)	Kurang
0	TB (Tidak Bisa)	Sangat Kurang

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta) menunjukkan bahwa anak pertama menghasilkan skor berjumlah 6 dengan kategori kurang anak kedua menghasilkan skor berjumlah 8 dengan kategori cukup dan juga anak ketiga menghasilkan skor berjumlah 5 dengan kategori kurang dilihat aktivitas siswa mulai meningkat berdasarkan indikator keberhasilan Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media puzzle dikatakan meningkat apabila ditandai dengan aktivitas siswa minimal cukup dan maksimal baik dalam lembar observasi.

### **Pertemuan ke 2/ Proses pembelajaran 2**

Pada siklus I proses pembelajaran ke-2 dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2022 setelah peneliti memperkenalkan diri, kemudian peneliti memperkenalkan huruf hijaiyah (Ba dan Ta) sebagai materi untuk pembelajaran.

#### **a) Kegiatan Awal**

Pada awal pembelajaran guru mengucapkan salam dan doa bersama. Guru memberikan motivasi kepada siswa dan kemudian mengabsen siswa dan kondisi keadaan siswa.

#### **b) Kegiatan Inti**

Guru memperkenalkan huruf hijaiyah (Ba dan Ta) kepada siswa sebagai materi yang akan diajarkan.

c) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan kembali huruf hijaiyah (Ba dan Ta) yang telah di ajarkan hal tersebut sebagai evaluasi. Dan guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pulang.

d) Observasi pertemuan kedua

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

**Tabel 4.2**

**Hasil observasi aktivitas belajar pertemuan kedua dengan menggunakan media puzzle.**

Nama	Aspek yang diamati							jumlah	kualifikasi
	1	2	3	4	5	6	7		
D G	1	2	1	1	1	1	1	8	Cukup
H M	2	1	1	2	1	1	1	9	Cukup
R F	0	0	1	1	0	1	1	4	Kurang

Skor maksimal = 21

Skor	Angka	Kategori
13-21	B (Bisa)	Baik
8-12	BSB (Bisa dengan Sedikit Bantuan)	Cukup
3-7	BBB (Bisa dengan Banyak Bantuan)	Kurang
0	TB (Tidak Bisa)	Sangat Kurang

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta) menunjukkan bahwa anak pertama menghasilkan skor berjumlah 8 dengan

kategori cukup anak kedua menghasilkan skor berjumlah 9 dengan kategori cukup dan juga anak ketiga menghasilkan skor berjumlah 4 dengan kategori kurang dilihat aktivitas siswa mulai meningkat berdasarkan indikator keberhasilan Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media puzzle dikatakan meningkat apabila ditandai dengan aktivitas siswa minimal cukup dan maksimal baik dalam lembar observasi.

### **Pertemuan ke 3/ proses pembelajaran 3**

Pada siklus I proses pembelajaran ke-3 dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2022 peneliti masih memperkenalkan huruf hijaiyah (Ba dan Ta) sebagai materi untuk pembelajaran.

#### a) Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran guru mengucapkan salam dan doa bersama. Guru memberikan motivasi kepada siswa dan kemudian mengabsen siswa dan kondisi keadaan siswa.

#### b) Kegiatan Inti

Guru memperkenalkan huruf hijaiyah (Ba dan Ta) kepada siswa sebagai materi yang akan diajarkan.

#### c) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan kembali huruf hijaiyah (Ba dan Ta) yang telah diajarkan hal tersebut sebagai evaluasi. Dan guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pulang.

#### d) Observasi pertemuan ketiga

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

**Tabel 4.3**  
**Hasil observasi aktivitas belajar pertemuan ketiga dengan menggunakan media puzzle.**

Nama	Aspek yang diamati							jumlah	kualifikasi
	1	2	3	4	5	6	7		
D G	1	2	1	2	0	1	2	9	Cukup
H M	2	2	1	1	1	1	2	10	Cukup
R F	1	1	1	1	1	1	1	7	Kurang

Skor maksimal = 21

Skor	Angka	Kategori
13-21	B (Bisa)	Baik
8-12	BSB (Bisa dengan Sedikit Bantuan)	Cukup
3-7	BBB (Bisa dengan Banyak Bantuan)	Kurang
0	TB (Tidak Bisa)	Sangat Kurang

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta) menunjukkan bahwa anak pertama menghasilkan skor berjumlah 9 dengan kategori cukup anak kedua menghasilkan skor berjumlah 10 dengan kategori cukup dan juga anak ketiga menghasilkan skor berjumlah 7 dengan kategori kurang dilihat aktivitas siswa mulai meningkat berdasarkan indikator keberhasilan Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media puzzle dikatakan meningkat apabila ditandai dengan aktivitas siswa minimal cukup dan maksimal baik dalam lembar observasi.

#### **Pertemuan ke 4/ Proses pembelajaran 4**

Pada siklus I proses pembelajaran ke-2 dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2022 peneliti masih memperkenalkan huruf hijaiyah (Ba dan Ta) sebagai materi untuk pembelajaran.

##### **a) Kegiatan Awal**

Pada awal pembelajaran guru mengucapkan salam dan doa bersama. Guru memberikan motivasi kepada siswa dan kemudian mengabsen siswa dan kondisi keadaan siswa.

##### **b) Kegiatan Inti**

Guru memperkenalkan huruf hijaiyah (Ba dan Ta) kepada siswa sebagai materi yang akan diajarkan.

##### **c) Kegiatan Akhir**

Guru menanyakan kembali huruf hijaiyah (Ba dan Ta) yang telah diajarkan hal tersebut sebagai evaluasi. Dan guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pulang.

##### **d) Observasi pertemuan keempat**

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

**Tabel 4.4**

**Hasil observasi aktivitas belajar pertemuan keempat dengan menggunakan media puzzle.**

Nama	Aspek yang diamati							jumlah	kualifikasi
	1	2	3	4	5	6	7		
D G	2	2	1	1	1	1	2	10	Cukup
H M	2	2	2	1	1	1	2	11	Cukup
R F	1	1	1	2	0	1	1	7	Kurang

Skor maksimal = 21

Skor	Angka	Kategori
13-21	B (Bisa)	Baik
8-12	BSB (Bisa dengan Sedikit Bantuan)	Cukup
3-7	BBB (Bisa dengan Banyak Bantuan)	Kurang
0	TB (Tidak Bisa)	Sangat Kurang

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta) menunjukkan bahwa anak pertama menghasilkan skor berjumlah 10 dengan kategori cukup anak kedua menghasilkan skor berjumlah 11 dengan kategori cukup dan juga anak ketiga menghasilkan skor berjumlah 7 dengan kategori kurang dilihat aktivitas siswa mulai meningkat berdasarkan indikator keberhasilan Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media puzzle dikatakan meningkat apabila ditandai dengan aktivitas siswa minimal cukup dan maksimal baik dalam lembar observasi.

**c. Tahap Observasi Siklus I**

Pada tahap observasi, peneliti melakukan observasi dengan menyiapkan lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi siswa. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI materi huruf



hijaiyah (Ba dan Ta). Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

**Tabel 4.5**

**Hasil Observasi aktivitas belajar Siklus I siswa dengan menggunakan media puzzle**

No	Nama	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Jumlah	kategori
1	D G	6	8	9	10	8,25	Cukup
2	H M	8	9	10	11	9,5	Cukup
3	R F	5	4	7	7	5,75	Kurang

Skor maksimal = 21

Skor	Angka	Kategori
13-21	B	Baik
8-12	BSB	Cukup
3-7	BBB	Kurang
0	TB	Sangat Kurang

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta) menunjukkan bahwa anak pertama menghasilkan skor berjumlah 8,25 dengan kategori cukup anak kedua menghasilkan skor berjumlah 9,5 dengan kategori cukup dan juga anak ketiga menghasilkan skor berjumlah 5,75 dengan kategori kurang dilihat aktivitas siswa mulai meningkat berdasarkan indikator keberhasilan Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media puzzle dikatakan meningkat apabila ditandai dengan aktivitas siswa minimal cukup dan maksimal baik dalam lembar observasi.

#### **d. Tahap Refleksi siklus I**

Tahapan refleksi dilakukan setelah melewati tahap pelaksanaan tindakan dan tahap observasi. Pada tindakan siklus I masih banyak terdapat kekurangan serta hal-hal yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan-perbaikan, sebagai berikut:

- a) Masih kurangnya partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, karena banyak siswa yang belum mampu menggunakan media puzzle secara benar.
- b) Siswa masih sulit untuk memahami penggunaan media puzzle dalam proses pembelajarannya, guru diharapkan dapat menguatkan lagi penjelasan penggunaan media puzzle secara benar.

Berdasarkan tindakan pada siklus I dapat disimpulkan bahwa pada siklus I Berdasarkan lembar observasi aktivitas belajar siswa terlihat ada 2 siswa dengan kategori cukup dan 1 siswa dengan kategori kurang sehingga diperlukan siklus berikutnya untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi baik.

#### **1. Siklus II**

##### **a. Tahap Perencanaan Siklus II**

Pada tahap ini peneliti menjelaskan kembali prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tahap siklus II dilaksanakan dalam empat pertemuan, satu pertemuan pemberian materi dan satu kali pertemuan tes hasil belajar siswa dengan media puzzle, dengan materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I terdapat

beberapa tambahan dalam proses pembelajaran yaitu:

- a) Proses pembelajaran masih belum maksimal dikarenakan masih ada siswa yang aktivitas belajarnya kurang, sehingga guru diharuskan untuk memotivasi siswa dalam belajar dalam hal ini peneliti menyarankan pemberian ice breaking sebelum memulai pembelajaran
- b) Beberapa siswa cenderung masih sulit untuk memahami penggunaan media puzzle maka dari itu di siklus II ini dikarenakan keadaan siswa yang cenderung lambat dalam menerima pembelajaran, guru diharapkan dapat menjelaskan kembali secara rinci cara menggunakan media puzzle agar siswa lebih paham dalam menggunakan media puzzle ini.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Siklus II**

Pada tahap siklus II dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, satu pertemuan pengenalan huruf hijaiyah (Ba dan Ta) dan pengenalan media puzzle dan di pertemuan kedua akan menggunakan media puzzle.

#### **Pertemuan 1/ Proses pembelajaran1**

Pertemuan satu pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2022.

##### a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam dan berdoa Bersama. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

##### b) Kegiatan Inti

Guru menciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa. Selanjutnya guru menyampaikan penjelasan materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Dalam pembelajaran ini guru

menggunakan media puzzle untuk membuat siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran.

c) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan kembali huruf hijaiyah sebagai evaluasi siswa. Guru mengajak siswa berdoa bersama sebagai penutup belajar.

d) Observasi pertemuan pertama

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

**Tabel 4.1**

**Hasil observasi aktivitas belajar pertemuan pertama dengan menggunakan media puzzle.**

Nama	Aspek yang diamati							jumlah	kualifikasi
	1	2	3	4	5	6	7		
D G	1	1	2	1	0	1	2	8	Cukup
H M	2	1	2	1	1	0	2	9	Cukup
R F	1	1	2	2	0	1	1	8	Cukup

Skor maksimal = 21

Skor	Angka	Kategori
13-21	B (Bisa)	Baik
8-12	BSB (Bisa dengan Sedikit Bantuan)	Cukup
3-7	BBB (Bisa dengan Banyak Bantuan)	Kurang
0	TB (Tidak Bisa)	Sangat Kurang

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta) menunjukkan bahwa anak pertama menghasilkan skor berjumlah 8 dengan

kategori cukup anak kedua menghasilkan skor berjumlah 9 dengan kategori cukup dan juga anak ketiga menghasilkan skor berjumlah 8 dengan kategori cukup dilihat aktivitas siswa mulai meningkat berdasarkan indikator keberhasilan Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media puzzle dikatakan meningkat apabila ditandai dengan aktivitas siswa minimal cukup dan maksimal baik dalam lembar observasi.

### **Pertemuan ke 2/ Proses pembelajaran ke 2**

Pada siklus II proses pembelajaran ke-2 dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2022.

#### a) Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran guru mengucapkan salam dan doa bersama. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa dan mengabsen siswa. Selanjutnya guru melanjutkan materi pembelajaran.

#### b) Kegiatan Inti

Guru membahas lanjutan materi tentang huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Kemudian setelah itu guru mengadakan tes akhir siklus II dengan menggunakan media puzzle. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. Dalam tes hasil dari siklus II menggunakan media puzzle, Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media puzzle.

c) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan kembali huruf hijaiyah sebagai evaluasi siswa. Guru mengajak siswa berdoa bersama sebagai penutup belajar.

d) Observasi pertemuan kedua

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

**Tabel 4.2**

**Hasil observasi aktivitas belajar pertemuan kedua dengan menggunakan media puzzle.**

Nama	Aspek yang diamati							jumlah	kualifikasi
	1	2	3	4	5	6	7		
D G	1	1	2	1	1	1	2	9	Cukup
H M	2	1	2	1	1	2	1	10	Cukup
R F	0	1	1	2	1	1	1	7	Kurang

Skor maksimal = 21

Skor	Angka	Kategori
13-21	B (Bisa)	Baik
8-12	BSB (Bisa dengan Sedikit Bantuan)	Cukup
3-7	BBB (Bisa dengan Banyak Bantuan)	Kurang
0	TB (Tidak Bisa)	Sangat Kurang

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta) menunjukkan bahwa anak pertama menghasilkan skor berjumlah 9 dengan kategori cukup anak kedua menghasilkan skor berjumlah 10 dengan kategori cukup dan juga anak ketiga menghasilkan skor berjumlah 7 dengan kategori

kurang dilihat aktivitas siswa mulai meningkat berdasarkan indikator keberhasilan. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media puzzle dikatakan meningkat apabila ditandai dengan aktivitas siswa minimal cukup dan maksimal baik dalam lembar observasi.

### **Pertemuan ke 3/ Proses pembelajaran ke 3**

Pada siklus II proses pembelajaran ke-3 dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2022.

#### a) Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran guru mengucapkan salam dan doa bersama. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa dan mengabsen siswa. Selanjutnya guru melanjutkan materi pembelajaran.

#### b) Kegiatan Inti

Guru membahas lanjutan materi tentang huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Kemudian setelah itu guru mengadakan tes akhir siklus II kembali dengan menggunakan media puzzle. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. Dalam tes hasil dari siklus II menggunakan media puzzle, Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media puzzle.

#### c) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan kembali huruf hijaiyah sebagai evaluasi siswa. Guru mengajak siswa berdoa bersama sebagai penutup belajar.

d) Observasi pertemuan ketiga

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

**Tabel 4.3**

**Hasil observasi aktivitas belajar pertemuan ketiga dengan menggunakan media puzzle.**

Nama	Aspek yang diamati							jumlah	kualifikasi
	1	2	3	4	5	6	7		
D G	1	1	2	2	1	1	2	10	Cukup
H M	2	1	2	1	1	2	2	11	Cukup
R F	1	1	1	2	1	1	2	9	Cukup

Skor maksimal = 21

Skor	Angka	Kategori
13-21	B (Bisa)	Baik
8-12	BSB (Bisa dengan Sedikit Bantuan)	Cukup
3-7	BBB (Bisa dengan Banyak Bantuan)	Kurang
0	TB (Tidak Bisa)	Sangat Kurang

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta) menunjukkan bahwa anak pertama menghasilkan skor berjumlah 10 dengan kategori cukup anak kedua menghasilkan skor berjumlah 11 dengan kategori cukup dan juga anak ketiga menghasilkan skor berjumlah 9 dengan kategori cukup dilihat aktivitas siswa mulai meningkat berdasarkan indikator keberhasilan. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media puzzle dikatakan meningkat apabila ditandai dengan aktivitas siswa minimal



cukup dan maksimal baik dalam lembar observasi.

#### **Pertemuan ke 4/ Proses pembelajaran ke 4**

Pada siklus II proses pembelajaran ke-4 dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2022.

##### a) Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran guru mengucapkan salam dan doa bersama. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa dan mengabsen siswa. Selanjutnya guru melanjutkan kembali materi pembelajaran huruf hijaiyah.

##### b) Kegiatan Inti

Guru membahas lanjutan materi tentang huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Kemudian setelah itu guru mengadakan tes akhir siklus II dengan menggunakan media puzzle. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. Dalam tes hasil dari siklus II menggunakan media puzzle, Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media puzzle.

##### c) Kegiatan Akhir

Guru menanyakan kembali huruf hijaiyah sebagai evaluasi siswa. Guru mengajak siswa berdoa bersama sebagai penutup belajar.

##### d) Observasi pertemuan keempat

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Pengamatan peneliti diantaranya

terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

**Tabel 4.4**  
**Hasil observasi aktivitas belajar pertemuan keempat dengan menggunakan media puzzle.**

Nama	Aspek yang diamati							jumlah	kualifikasi
	1	2	3	4	5	6	7		
D G	1	1	2	2	2	1	2	11	Cukup
H M	2	1	2	2	1	2	2	12	Cukup
R F	1	1	1	1	1	1	1	7	Kurang

Skor maksimal = 21

Skor	Angka	Kategori
13-21	B (Bisa)	Baik
8-12	BSB (Bisa dengan Sedikit Bantuan)	Cukup
3-7	BBB (Bisa dengan Banyak Bantuan)	Kurang
0	TB (Tidak Bisa)	Sangat Kurang

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta) menunjukkan bahwa anak pertama menghasilkan skor berjumlah 11 dengan kategori cukup anak kedua menghasilkan skor berjumlah 12 dengan kategori cukup dan juga anak ketiga menghasilkan skor berjumlah 7 dengan kategori kurang dilihat aktivitas siswa mulai meningkat berdasarkan indikator keberhasilan Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media puzzle dikatakan meningkat apabila ditandai dengan aktivitas siswa minimal cukup dan maksimal baik dalam lembar observasi.

### c. Tahap Observasi Siklus II

Pada tahap observasi, peneliti melakukan observasi dengan menyiapkan

lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi siswa. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran. Pengamatan peneliti diantaranya terkait aktivitas siswa, interaksi siswa, keaktifan siswa, dan semua fakta yang terjadi saat proses pembelajaran.

**Tabel 4.5**

**Hasil Observasi aktivitas belajar Siklus II siswa dengan menggunakan media puzzle**

No	Nama	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Jumlah	kategori
1	D G	8	9	10	11	9,5	Cukup
2	H M	9	10	11	12	10,5	Cukup
3	R F	8	7	9	7	7,75	Kurang

Skor maksimal = 21

Skor	Angka	Kategori
13-21	B	Baik
8-12	BSB	Cukup
3-7	BBB	Kurang
0	TB	Sangat Kurang

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PAI materi huruf hijaiyah (Ba dan Ta) menunjukkan bahwa anak pertama menghasilkan skor berjumlah 9,5 dengan kategori cukup anak kedua menghasilkan skor berjumlah 10,5 dengan kategori cukup dan juga anak ketiga menghasilkan skor berjumlah 7,75 dengan kategori kurang dilihat aktivitas siswa mulai meningkat berdasarkan indikator keberhasilan Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media

puzzle dikatakan meningkat apabila ditandai dengan aktivitas siswa minimal cukup dan maksimal baik dalam lembar observasi.

#### **d. Tahap Refleksi Siklus II**

Tahapan refleksi dilakukan setelah melewati tahap pelaksanaan tindakan dan tahap observasi. Jalannya proses pembelajaran pada siklus II telah tampak adanya peningkatan antara lain:

- a) 2 dari 3 siswa yang mengikuti dalam proses pembelajaran dengan baik.
- b) Siswa lebih sudah lebih mudah memahami materi dan cara menggunakan media puzzle dengan baik.
- c) Guru sudah dapat mengendalikan kondisi saat proses pembelajaran dikarenakan siswa bersemangat melakukan pembelajaran menggunakan media puzzle.

Berdasarkan tindakan pada siklus II dapat disimpulkan bahwa pada siklus II kemampuan hasil belajar siswa telah mencapai kategori cukup, sehingga dikategorikan telah mencapai indikator keberhasilan KKM yang telah ditetapkan yakni 75 maka dari itu hasil belajar siklus II sudah memenuhi nilai ketuntasan.

#### **F. Pembahasan**

Dari hasil analisis data yang dilakukan maka diperoleh informasi bahwa pada pelaksanaan siklus I dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa sudah meningkat tapi belum optimal. siklus I hanya 2 siswa dikategorikan cukup, selanjutnya 1 siswa dengan kategori kurang, kemudian dalam siklus II mengalami peningkatan kategori cukup berjumlah 2 siswa selanjutnya kategori kurang

berjumlah 1 siswa. hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI menggunakan media puzzle dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dilihat dari jumlah siswa yang bertambah menjadi baik setelah siklus ke II terjadi selama proses pembelajaran, jadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran media puzzle dikatakan efektif.

Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II, Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes formatif, yaitu tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan menggunakan media Puzzle yang telah dilakukan di SMPLB Kota Langsa, dapat disimpulkan sebagai berikut: Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar PAI tentang materi Huruf hijaiyah (Ba dan Ta). Siswa sudah memahami konsep pembelajaran PAI khususnya pada materi yang telah di uji . Pada siklus I, hanya 2 siswa dikategorikan cukup, selanjutnya 1 siswa dengan kategori kurang, kemudian dalam siklus II mengalami peningkatan kategori baik berjumlah 2 siswa selanjutnya kategori cukup berjumlah 1 siswa. Hal ini menunjukkan Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI dengan penerapan media puzzle.

Peningkatan terlihat dari hasil tes kemampuan siswa setelah penerapan media puzzle dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan pengamatan, dan penerapan proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pada siswa, peneliti menyimpulkan adanya perubahan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran agar menjadi masukan yang berguna, di antaranya:

- a. Diharapkan bagi guru dapat memilih media atau cara mengajar yang tepat, agar dapat memicu semangat belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.

Penerapan media puzzle ini diharapkan dapat membantu para guru untuk mengajarkan Pendidikan Agama Islam dengan cara yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Diharapkan bagi guru juga harus terus mencoba dan menggali kemampuan mengajar agar lebih variatif dan menciptakan suasana belajar yang kondusif yang pada akhirnya berpengaruh positif pada hasil belajarsiswa.

c. Bagi siswa hendaknya lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran, yakni dengan berkonsentrasi ketika mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, mencatat hal-hal yang penting dan melakukan review pada kesempatan lain.

d. Pihak sekolah hendaknya lebih memperhatikan kelengkapan Sarana maupun prasarana di sekolah dalam upaya menunjang penggunaan media puzzle.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*, Jogjakarta: Diva Press, 2010.
- Anngani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000).
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996).
- E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep Strategi dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005).
- Alawiyah Faridah, “*Standar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*”, *Journal Aspirasi* vol.8, no.1, juni (2017).
- Fitriya Estiyani, *Keefektifan Penggunaan Media Puzzle Huruf dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLBN Surakarta*, 2012/2013.
- Ibid*, hal. 7
- Ibid.*, hlm. 143
- Ibid.*, hlm.17
- M. Steers, *Efektivitas Organisasi*, (Jakarta: Bina Karya, 1986).
- Miarso, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Dengan Metode Bermain Melalui Media Puzzle Pada Anak Raudhatul Athfal Al-Fathonah di Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya*, Program



Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak.

Nelda Yanti, *Meningkatkan kemampuan Mengenal konsep Bilangan Ratusan melalui Media Puzzle Mistar Bagi Anak Tunagrahita kelas III di SDN 05 Bandar Buat Padang.*

Nur'aeni, *Intervensi Dini Bagi Anak Bermasalah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).

PNJ Sinambela, "*Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara*", Tesis, Universitas Negeri Surabaya, 2006

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009).

Tutick Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015).

Ungki Dwi Cahyo, *Penerapan Media Puzzle Picture pada Kemampuan Anak Tunagrahita dalam Mengenal bentuk Geometri Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tumpang.*

Zaman, Badru dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, ( Jakarta : Universitas Terbuka,2008).

Sunarti, "*Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini* ", (Jakarta:Alex Komputindo,2005).

- Nur'aeni, *Intervensi Dini Bagi Anak Bermasalah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).
- Wardani, "*Pengantar Pendidikan Luar Biasa*", (Universitas Terbuka: Jakarta, 1996).
- Sujuhati Somatri, "*Psikologi Anak Luar Biasa*", (PT. Refika Aditama: Bandung, 2007).
- Sujihati Somantri, "*Psikologi Anak Luar Biasa*", (Bandung: PT. Refika Aditama, 2007).
- Ibid, hlm. 107
- Ibid, hlm. 108
- Nunung Apriyanto, "*Seluk-beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*", (Jogjakarta: JAVALITERA, 2012).
- Nunung Apriyanto, "*Seluk-Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*", (Jogjakarta: JAVALITERA, 2012).
- Somantri, "*Anak Tunagrahita*", (Yogyakarta: Kanwa Publisher, 2007).
- Wardani, "*Pengantar Pendidikan Luar Biasa*", (Universitas Terbuka: Jakarta, 1996).
- Sujihati Somantri, "*Psikologi Anak Luar Biasa*", (PT. Refika Aditama: Bandung, 2007).
- Wardani, "*Pengantar Pendidikan Luar Biasa*", (Universitas Terbuka: Jakarta, 1996).
- Nunung Apriyanto, "*Seluk-Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*", (Jogjakarta: JAVALITERA, 2012).

Nunung Apriyanto, "*Seluk-Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*",

(Jogjakarta:JAVALITERA,2012).

Thursan Hakim, *Belajar secara Efektif*, Jakarta, Puspa Swara, 2005, hal. 11 Anita

Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang-  
ruang Kelas*, (Jakarta: PT.Grasindo, 2010),cet ke-7.

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja

Rosdakarya, 2011).

Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Kencana, 2014).

Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT. Remaja

Rosdakarya, 2011).

## **BIODATA MAHASISWA**

Nama : Siti Farina Rahmi

Nim : 1012017062

Tempat/Tanggal Lahir : Langsa , 15 september 1999

Fakultas/Jurusan : FTIK/PAI

Tahun Masuk : 2017

Alamat : Jln. Syiah Kuala lr. Tripida, Desa Tualang  
Teungoh Dusun Jati

No. Telp/HP : 0822-7580-6483

Alamat e-mail : [sitifarinarahmi20@gmail.com](mailto:sitifarinarahmi20@gmail.com)

## **LAMPIRAN**

### **WAWANCARA SISWA**

1. Menurut kamu apakah belajar menggunakan media puzzle ini menyenangkan?
2. Apakah kamu menyukai belajar menggunakan media puzzle ini?
3. Apakah kamu merasa kesulitan dalam penerapan media puzzle ini?
4. Menurut kamu, bagaimana cara mengajar guru? Menyenangkan atau Membosankan?
5. Sebelumnya apakah kamu pernah belajar menggunakan media puzzle ini?

### **Hasil Wawancara Siswa**

#### **D G**

1. Senang
2. Suka karena susun-susun kata
3. Tidak
4. Senang karena menarik
5. Tidak pernah

#### **H M**

1. Senang
2. Suka sekali karena menyenangkan
3. Tidak ada
4. Senang
5. Tidak

#### **R F**

1. Senang
2. Suka
3. Susah membedakan hurufnya

4. Senang
5. Tidak ada

**LAMPIRAN**

**LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS SISWA  
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE**

No.	Kegiatan	Penilaian			
		Skor 3 (B)	Skor 2 (BSB)	Skor 1 (BBB)	Skor 0 (TB)
1.	a. Siswa mampu memperhatikan gambar huruf hijaiyah (Ba dan Ta).				
2.	b. Siswa mampu membaca huruf hijaiyah (Ba dan Ta).				
3.	Siswa mampu mendengarkan penjelasan guru tentang huruf hijaiyah (Ba dan Ta).				
4.	Siswa merasa gembira, bersemangat mengikuti pembelajaran.				

5.	a. Siswa mampu menanggapi pembelajaran.				
	b. Siswa mampu melafalkan huruf hijaiyah Ba dan Ta. c. Siswa mampu menyusun hijaiyah ( Ba dan Ta)				

**Rubrik Penilaian :**

Skor 3 ( Bisa ) : Anak bisa melakukan kegiatan tersebut dengan baik dan benar secara mandiri.

Skor 2 ( Bisa dengan sedikit bantuan ) : Anak bisa melakukan kegiatan tersebut dengan benar dengan sedikit bantuan guru.

Skor 1 ( Bisa dengan banyak bantuan ) : Anak bisa melakukan kegiatan tersebut dengan banyak bantuan guru.

Skor 0 ( Tidak Bisa ) : Anak tidak bisa melakukan kegiatan tersebut.



Penjelasan Media Puzzle



Uji Coba Media Puzzle





Menyusun Media Puzzle



Hasil Menyusun Puzzle