

TESIS

**KREATIVITAS GURU PAI DALAM PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE*
SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
DI MIN 9 ACEH TIMUR**



OLEH:

**YUSNIATI
NIM. 5032022013**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Akademik Magister
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana IAIN Langsa

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : YUSNIATI
NIM : 5032022013
Jenjang : Magister
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Naskah tesis ini bebas dari plagiarisme. Jika di kemudian hari terbukti bahwa naskah tesis ini bukan karya saya sendiri atau terdapat plagiasi di dalamnya, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 13 Februari 2024

Saya yang menyatakan,



Yu Iainzi
YUSNIATI

NIM. 5032022013



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PROGRAM PASCASARJANA**

PENGESAHAN

Tesis berjudul : Kreativitas Guru PAI Dalam Penggunaan Media Puzzle
Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di
MIN 9 Aceh Timur

Nama : Yusniati

Nim : 5032022013

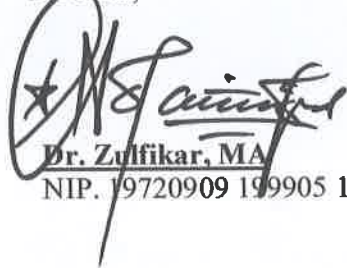
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Tanggal Ujian : 6 Maret 2024

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Langsa, 8 Maret 2024

Direktur,



Dr. Zulfikar, MA

NIP. 19720909 199905 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PROGRAM PASCASARJANA**

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : Kreativitas Guru PAI Dalam Penggunaan Media Puzzle
Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keatikan Siswa Di
MIN 9 Aceh Timur

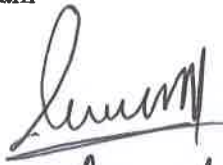
Nama : YUSNIATI

Nim : 5032022013

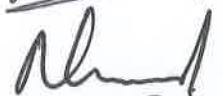
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui tim penguji ujian tesis :

Ketua : Dr. Mulyadi, M.A

()

Sekretaris: Dr. Nurbalqis, M.A

()

Anggota : Dr. Muhaini, M.A

()

(Penguji 1)

Dr. Mahyiddin, M.A

()

(Penguji 2)

Dr. Yaser Amri, M.A

()

(Penguji 3)

Diuji di Langsa pada tanggal 6 Maret 2024

Pukul : 14.00-17.00 WIB

Hasil/Nilai : 90,4/A

Predikat : Memuaskan/sangat Memuaskan/ Dengan Pujian*



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PROGRAM PASCASARJANA**

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : Kreativitas Guru PAI Dalam Penggunaan Media Puzzle
Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keatipan Siswa Di
MIN 9 Aceh Timur

Nama : YUSNIATI

Nim : 5032022013

Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui tim penguji ujian tesis :

Ketua : Dr. Mulyadi, M.A

()

Sekretaris: Dr. Nurbalqis, M.A

()

Anggota : Dr. Muhaini, M.A

()

(Penguji 1)

Dr. Mahyiddin, M.A

()

(Penguji 2)

Dr. Yaser Amri, M.A

()

(Penguji 3)

Diuji di Langsa pada tanggal 6 Maret 2024

Pukul : 14.00-17.00 WIB

Hasil/Nilai : 90,4/A

Predikat : Memuaskan/sangat Memuaskan/ Dengan Pujian*

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Ketua Program Studi Magister
(S2)
Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana
IAIN Langsa

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**KREATIVITAS GURU PAI DALAM PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE
SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
DI MIN 9 ACEH TIMUR**

Yang ditulis oleh :

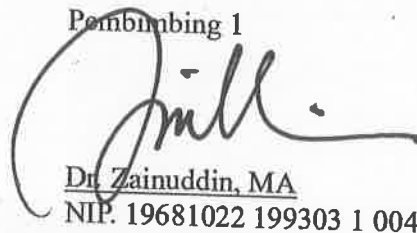
Nama : YUSNIATI
NIM : 5032022013
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Langsa untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Agama.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Langsa, 27 Desember 2023

Pembimbing 1



Dr. Zainuddin, MA
NIP. 19681022 199303 1 004

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Ketua Program Studi Magister
(S2)
Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana
IAIN Langsa

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

KREATIVITAS GURU PAI DALAM PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DI MIN 9 ACEH TIMUR

Yang ditulis oleh :

Nama : YUSNIATI
NIM : 5032022013
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Langsa untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Agama.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Langsa, 27 Desember 2023

Pembimbing 2



Dr. Fakhruddin, MA

NIP. 19850810 202321 1 028



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PROGRAM PASCASARJANA

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL

Tesis berjudul : Peran Guru PAI Dalam Antisipasi Perundungan Siswa di MTs Aceh Timur

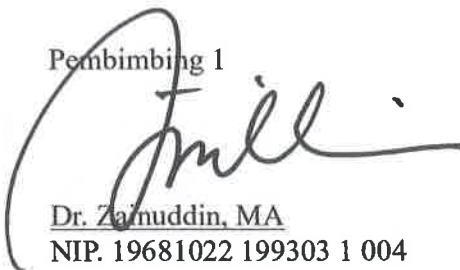
Nama : Yusniati

NIM : 5032022013

Program Studi : Pascasarjana IAIN Langsa

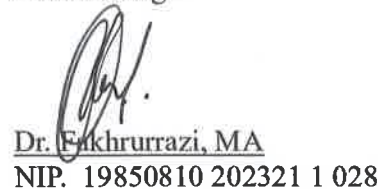
Telah selesai mengikuti proses bimbingan tesis dan dapat mendaftar seminar hasil.

Pembimbing 1



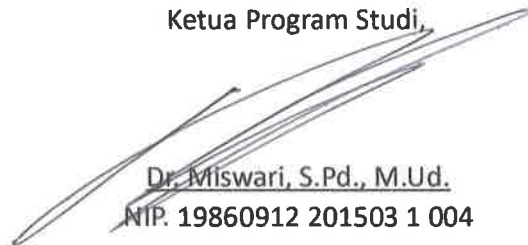
Dr. Zaimuddin, MA
NIP. 19681022 199303 1 004

Pembimbing 2



Dr. Fakhurrrazi, MA
NIP. 19850810 202321 1 028

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dr. Miswari, S.Pd., M.Ud.
NIP. 19860912 201503 1 004

Kreativitas Guru PAI dalam Penggunaan Media Puzzle Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di MIN 9 Aceh Timur

Yusniati

Yusniati, 2024. Kreativitas Guru PAI dalam Penggunaan Media Puzzle Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di MIN 9 Aceh Timur. Tesis. Langsa: Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana Institut Agama Islam Langsa, 2023. Pembimbing (I) Dr.Zainuddin, MA., (II) Dr.Fakrurrazi,MA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Kreatifitas guru dalam penggunaan media *puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa di MIN 9 Aceh Timur. (2) Respon Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Puzzle* di MIN 9 Aceh Timur. (3) Untuk Mengetahui Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pada Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 9 Aceh Timur. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu kepala madrasah, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan peserta didik di MIN 9 Aceh Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Kreativitas guru dalam penggunaan media *puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa di MIN 9 Aceh cenderung kurang bervariasi. Hal ini dapat dilihat dari metode yang digunakan guru sementara ini masih tiga metode pembelajaran sehingga terbukti belum membangkitkan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. (2) Respon Siswa menunjukkan respon yang baik, dimana siswa terlihat antusias dan lebih bersemangat, bahkan dari beberapa siswa yang terlihat diam mulai berani untuk bertanya dan bersuara dalam pembelajaran, bahkan ada yang tidak sabar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut. (3) Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pada Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 9 Aceh Timur adalah : a. Faktor pendukung meliputi : 1) Adanya fasilitas yang mendukung. 2) Partisipasi dari siswa yang sangat antusias dan bersemangat. 3) Peran guru dalam proses pembelajaran. b) Faktor penghambat meliputi : (1) Terbatasnya waktu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *puzzle*. (2) Siswa yang kurang aktif dan kurang percaya diri dalam pembelajaran secara berkelompok.

Kata Kunci: Kreativitas guru PAI, Media Puzzle, Keaktifan Siswa

إبتكار معلّمين تربية الدين الإسلاميّ في استخدام وسيلة الأَلغازِ محاولةً على ترقية حيويّة الطّلاب بالمدرسة الابتدائيّة الإسلاميّة الحكوميّة التاسعة بأتشيه الشرقيّة

يسنياتي

يسنياتي. ٢٠٢٤. إبتكار معلّمين تربية الدين الإسلاميّ في استخدام وسيلة الأَلغازِ محاولةً على ترقية حيويّة الطّلاب بالمدرسة الابتدائيّة الإسلاميّة الحكوميّة التاسعة بأتشيه الشرقيّة. رسالة الماجستير. برنامج دراسة التربية الدينيّة الإسلاميّة، دراسات عليا معهد الدين الإسلاميّ الحكوميّ زاوية تشوت كالا لنكس. المشرفان : (١) الدكتور زين الدين الماجستير. (٢) الدكتور فخر الرّازي الماجستير.

مستخلص

و يهدف هذا البحث لوصف : (١). إبتكار معلّمين تربية الدين الإسلاميّ في استخدام وسيلة الأَلغازِ محاولةً على ترقية حيويّة الطّلاب بالمدرسة الابتدائيّة الإسلاميّة الحكوميّة التاسعة بأتشيه الشرقيّة. (٢). إستجابة الطّلاب في تعلّم دروس تربية الدين الإسلاميّ بوسيلة الأَلغازِ بالمدرسة الابتدائيّة الإسلاميّة الحكوميّة التاسعة بأتشيه الشرقيّة. (٣). لمعرفة العوامل الداعمة و العوامل العائقة في استخدام وسيلة الأَلغازِ في تعلّم دروس تربية الدين الإسلاميّ بالمدرسة الابتدائيّة الإسلاميّة الحكوميّة التاسعة بأتشيه الشرقيّة. و تُعتبر هذا البحث بحث نوعيّ وصفيّ. و مصدر البيانات من هذا البحث هو رئيس المدرسة و مدرّس دروس تربية الدين الإسلاميّ و طّلاب بالمدرسة الابتدائيّة الإسلاميّة الحكوميّة التاسعة بأتشيه الشرقيّة. و دلّت نتائج البحث أنّ: (١). إبتكار معلّمين تربية الدين الإسلاميّ في استخدام وسيلة الأَلغازِ محاولةً على ترقية حيويّة الطّلاب بالمدرسة الابتدائيّة الإسلاميّة الحكوميّة التاسعة بأتشيه الشرقيّة غير متنوّع. استخدم معلّمو تربية الدين الإسلاميّ ثلاث طرق التدريس على الأكثر و هذه المحاولة غير مثيرة لاهتمامهم في التعلّم. (٢). و دلّت إستجابة الطّلاب إستجابةً

حسنةً. يتحمّسون فى التّعلّم ما دامت عمليّة التعلّم جاريةً و يتشجّع الطّلاب الصّمّوتون أن يسألوا معلّميهم و زملائهم و يناقشون معهم. و منهم من لا يصبرون أن يشتركوا فى هذه عمليّة التعلّم. (٣). و العوامل الداعمة و العوامل العائقة فى استخدام وسيلةِ الأَلغازِ محاولةً على ترقية حيويّة الطّلاب بالمدرسة الابتدائيّة الإسلاميّة الحكوميّة التاسعة بأتشيه الشرقيّة هي: أ. من العوامل الداعمة المرافق المساعدة و إشراك الطّلاب المتحمّسون و دور المدرّسين فى عمليّة التعلّم. ب. من العوامل العائقة تحديد الوقت فى تعلّم دروس تربية الدين الإسلاميّ بوسيلةِ الأَلغازِ و قلة ثقة بالنفس عند الطّلاب و قلة النّشاط عندهم فى التعلّم الجماعيّ.

الكلمات المفتاحيّة : إبتكار معلّمين تربية الدين الإسلاميّ، وسيلة الأَلغاز، النّشاط عند الطّلاب

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME	ii
HALAMAN PENGESAHAN DIREKTUR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
KATAPENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL (jika ada)	xv
DAFTAR LAMPIRAN (jika ada)	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	10
D. Penjelasan Istilah	11
E. Kajian Terdahulu	12
F. Kerangka Teoritis	19
G. Sistematika Pembahasan	22

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kreativitas Guru PAI	24
1. Definisi Kreativitas Guru	24
2. Tahap-Tahap Kreativitas	25
3. Langkah-Langkah Untuk Menjadi Guru Kreatif	27
4. Ciri-Ciri Guru Kreatif	29
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru	31
B. Media Pembelajaran	32
1. Pengertian Media Pembelajaran	32
2. Macam-macam Media Pembelajaran	34
3. Fungsi Media Pembelajaran	35
4. Kriteria Pemilihan Media Belajar	36
5. Indikator-Indikator Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran	38
6. Keterampilan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menggunakan Media Pembelajaran	38
C. Media <i>Pauzzle</i>	39
1. Pengertian Media Puzzle	39
2. Karakteristik Media Puzzle	41
3. Kelemahan dan Kelebihan Media Puzzle	42
D. Keaktifan Siswa	42
1. Pengertian Keaktifan Siswa	42

2. Macam-Macam Keaktifan Siswa	43
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa	45
E. Pendidikan Agama Islam	47
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	47
2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Agama Islam	48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	50
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
C. Sumber Data	51
D. Teknik Pengumpulan Data	52
E. Teknik Analisis Data	53
F. Teknik Keabsahan data	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Obyek Penelitian	58
1. Sejarah MIN 9 Aceh Timur.....	58
2. Profil MIN 9 Aceh Timur.....	59
3. Visi dan Misi MIN 9 Aceh Timur	60
4. Tujuan MIN 9 Aceh Timur	61
5. Sarana dan Prasarana MIN 9 Aceh Timur	62
6. Keadaan Siswa MIN 9 Aceh Timur	63
7. Keadaan Guru MIN 9 Aceh Timur	59
B. Hasil Penelitian	63
1. Kreatifitas Guru Dalam Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di MIN 9 Aceh Timur.....	63
a. Perencanaan Pembelajaran	66
b. Pelaksanaan Pembelajaran	68
c. Evaluasi Pembelajaran	76
2. Respon Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media <i>Puzzle</i> di MIN 9 Aceh Timur.....	79
a. Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	79
b. Kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media <i>puzzle</i>	80
3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pada Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 9 Aceh Timur.....	83
a. Faktor Pendukung	83
b. Faktor Penghambat.....	84
C. Pembahasan	88

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	106
B. Saran.....	107

DAFTAR PUSTAKA.....	108
----------------------------	------------

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1	SK Pembimbing Tesis
Lampiran	2	Surat Izin Penelitian Tesis
Lampiran	3	Surat Balasan telah melakukan penelitian
Lampiran	4	Lembar konsultasi Tesis
Lampiran	5	Pedoman Observasi
Lampiran	6	Pedoman Wawancara Kepala Sekolah
Lampiran	7	Pedoman Wawancara Guru
Lampiran	8	Pedoman Wawancara Siswa
Lampiran	9	Foto Dokumentasi
Lampiran	10	Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Profil MIN 9 Aceh Timur	53
Tabel 4.2 Keadaan Sarana dan Prasarana MIN 9 Aceh Timur	55
Tabel 4.3 Keadaan Siswa MIN 9 Aceh Timur	56
Tabel 4.4 Keadaan Pendidik MIN 9 Aceh Timur	56

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan transliterasinya dengan huruf latin :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ta	Ṭ	Te (dengan titik dibaah)
ظ	Za	Ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik (didas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrop
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

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

a. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

b. Vokal Rangkap

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

Tanda	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ـَـيْ	fathah dan ya	Ai	a dan i
ـَـوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

Kataba	=	كَتَبَ
Fa'ala	=	فَعَلَ
Žakira	=	ذَكَرَ
Yazhabu	=	يَذْهَبُ
Suila	=	سُئِلَ
Kaifa	=	كَيْفَ
Haula	=	هَوَّلَ

3. Maddah

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

Harakat dan Harakat	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـَـا	fathah dan alif	Ā	A dan garis di atas
ـِـيْ	kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
ـُـوْ	dammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

Qāla	=	قَالَ
Ramā	=	رَمَى
Qīla	=	قِيلَ
Yaqūlu	=	يَقُولُ

4. Ta Marbutah

Transliterasi ta marbutah ada dua:

- Ta marbutah hidup
Ta marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah /t/.
- Ta marbutah mati
Ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.
- Kalau pada kata yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang **al** serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan **ha (h)**.

Contoh:

Rauḍah al-Aṭfal	=	رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ
Rauḍhatul aṭfal		
al-Madīnah al-Munawwarah	=	الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ
al-Madīnatul-Munawwarah		
Talḥah	=	طَلْحَة

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

Rabbana	=	رَبَّنَا
Nazzala	=	نَزَّلَ
al-Birr	=	الْبِرُّ
al-Ḥajj	=	الْحَجُّ
Nu'imma	=	نُعِمَّ

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti huruf qamariah.

- Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah
Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /ج/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
- Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah
Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh:

ar-Rajulu	=	الرَّجُلُ
as-Sayyidatu	=	السَّيِّدَةُ

asy-Syamsu	=	الشَّمْسُ
al-Qalamu	=	القَلَمُ
al-Badī'u	=	البَدِيعُ
al-Jalālu	=	الْجَلَالُ

7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrop. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

Ta'khuzūna	=	تَأْخُذُونَ
an-Nau'	=	النَّوْءُ
Syai'un	=	شَيْءٌ
Inna	=	إِنَّ
Umirtu	=	أُمِرْتُ
Akala	=	أَكَلَ

8. Penelitian Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim* maupun *harf* ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penelitiannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan sehingga dalam transliterasi, penelitian kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

	وَإِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ
Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn	
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn	
	فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ
Fa aufu al-kaila wa al-mīzān	
Fa auful- kaila wa-mīzān	
	إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلُ
Ibrāhīm al-Khalīl	
Ibrāhīm al-Khalīl	
	بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَهَا وَمَرْسَاهَا
Bismillāhi majrehā wa mursāhā	
	وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حُجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا
Walillāhi 'alan-nāsi ḥijju al-baiti manistatā'a ilaihi sabīlā	
Walillāhi 'alan-nāsi ḥijjul-baiti manistatā'a ilaihi sabīlā	

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama dari itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

	وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ
Wa mā Muhammadun illa rasūl	
	إِنَّ أَوَّلَ نَبِيٍّ وَضِعَ لِلنَّاسِ لَلَّذِي بِبَكَّةَ مُبَارَكًا
Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī biBakkata mubārakan	
	شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنْزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ
Syahrū Ramadān al-lazī unzila fih al-Qur'an	
Syahrū Ramadanal-lazī unzila fihil-Qur'an	
	وَلَقَدْ رَأَاهُ بِالْأُفُقِ الْمُبِينِ
Wa laqad raāhu bi al-ufuq al-mubīn	
Wa laqad raāhu bil-ufuqil-mubīn	
	الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ
Alhamdu lillāhi rabb al-‘ālamīn	
Alhamdu lillāhi rabbil-‘ālamīn	

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arab-nya memang lengkap demikian dan kalau penelitian itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

	نَصْرٌ مِنَ اللَّهِ وَفَتْحٌ قَرِيبٌ
Naṣrun minallāhi wa fathun qarīb	
	لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا
Lillāhi al-amru jamī'an	
Lillāhil-amru jamī'an	
	وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ
Wallāhu bikulli syaiin 'alīm	

10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Swt atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini tepat pada waktunya. Penulisan tesis ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Dua (S2) atau magister pada Program Pascasarjana IAIN Langsa guna memperoleh gelar M.Pd.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA g selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
2. Dr. Zulfikar, MA selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
3. Dr. Zainuddin, MA yang telah memberikan banyak koreksi yang berharga dalam penulisan tesis ini sesuai kapasitasnya sebagai pembimbing pertama.
4. Dr. Fakrurrazi, MA yang telah memberikan banyak koreksi yang berharga dalam penulisan tesis ini sesuai kapasitasnya sebagai pembimbing kedua.
5. Bapak dan ibu Dosen/karyawan Program Pascasarjana IAIN Langsa yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka pengumpulan data.
6. Suami dan anak penulis yang telah banyak memberikan motivasi, sehingga tesis ini dapat selesai.
7. Ayahanda dan ibunda penulis yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan.
8. Rekan kerja, sahabat dan teman seperjuangan dalam menempuh pendidikan Strata 2 di IAIN Langsa yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan pendidikan.

Kritik dan saran untuk perbaikan tesis ini sangat diharapkan dan diterima dengan kelapangan dada, dan semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu pengetahuan Agama Islam.

Langsa, 20 Desember 2023

Penulis,

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Sedangkan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut dinyatakan:

“Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari manusia. Pendidikan di mulai dari kandungan, hingga dewasa yang didapatkan dari orang tua, sekolah, masyarakat, maupun lingkungan. Manusia sangat membutuhkan pendidikan sebagai cahaya penerang untuk menentukan arah, tujuan, pedoman, dan makna kehidupan.

Hakekat pendidikan adalah usaha orang dewasa secara sadar untuk membimbing dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan dasar anak didik baik dalam bentuk pendidikan formal dan non formal. Jadi, dengan kata lain, pendidikan hakekatnya adalah ikhtiar manusia untuk membantu dan mengarahkan fitrah manusia supaya berkembang sampai kepada titik maksimal yang dapat dicapai sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan.²

Kreativitas dalam pembelajaran merupakan pengembangan potensi di luar batasan inteligensi, menemukan cara yang baru yang lebih baik untuk

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1

² Muhammad Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama Islam Di Lingkungan Sekolah Dan Keluarga*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2010), 108

memecahkan masalah pendidikan. Sedangkan kreativitas guru pendidikan agama Islam adalah kemampuan pendidik yang memegang mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikirnya, sehingga menghasilkan sesuatu yang baruan unik atau mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih menarik. Oleh karenanya, seorang guru pendidikan agama Islam dituntut untuk menjadi pribadi yang kreatif dalam proses pendidikan. Pendidikan agama Islam mempunyai peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Untuk itu setiap manusia baik laki-laki maupun perempuan harus mendapat pendidikan sebagai bekal kehidupan di dunia dan akhirat. Kreativitas bukan pilihan, kreativitas adalah hal yang diperlukan. Ayat Al Quran yang menerangkan tentang perintah kreativitas secara tersirat terdapat dalam Q.S al-Baqarah/2:219:

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ³

Artinya: Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir

Ayat di atas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal kreativitas memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup di dalamnya. Bahkan, tidak hanya cukup sampai di sini, dalam Al Quran sendiri pun tercatat lebih dari 640 ayat yang mendorong pembacanya untuk berpikir kreatif.³

Untuk merealisasikan sumber daya manusia yang berkualitas dan mempunyai kreativitas dalam pendidikan, upaya pemerintah diantaranya dengan mengeluarkan PP No. 19 Tahun 2003 tentang Standarisasi Nasional, PP No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen serta pengesahan rancangan undang-undang guru dan dosen sebagai undang-undang serta memberikan kewenangan kepada daerah untuk melakukan berbagai inovasi pendidikan. Diantara kebijakan pemerintah tersebut yaitu pelaksanaan sistem manajemen berbasis sekolah,

³ Amal Madhi, *Kreatif Berfikir*, (Solo: Ziyad Vizi Media, 2009), 16.

kurikulum tingkat satuan pendidikan dan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching learning*) yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.⁴

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkah pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.⁵

Ketika teknologi belum berkembang sekarang ini, ketika ilmu pengetahuan belum sepesat ini proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas, siswa dapat belajar dimana dan kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.⁶

Jadi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.⁷ Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman yang mengatakan bahwa guru adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha membentuk sumber daya manusia yang potensial dalam bidang pembangunan.⁸ Apa yang diajarkan guru dan bagaimana

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 & Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru dan Dosen (Bandung: Citra Umbara, 2010), 137

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2017), 1

⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2019), 197-198

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. 2

⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 55

melaksanakan pengajaran tersebut akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan.

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi pendidikan sebagai suatu cara mengajar yang menggunakan alat-alat tehnik yang sebenarnya dihasilkan bukan khusus untuk keperluan pendidikan akan tetapi dapat dimanfaatkan dalam pendidikan seperti radio, televisi, film, overhead proyektor, video, tape recorder, komputer, dan lain-lain. Alat-alat ini dalam metodologi pengajaran lazim disebut alat peraga, alat pengajaran audio visual, dalam teknologi pendidikan, alat-alat itu disebut hardware dan software.⁹

Dengan melihat sekaligus mendengar, orang yang menerima pelajaran, penerangan atau penyuluhan dapat lebih mudah dan lebih cepat mengerti. Guru biasanya dihadapkan dengan demikian banyaknya bahan audio visual, ehingga sering sulit bagi mereka untuk memilih hal-hal yang paling banyak dapat menolongnya dalam tugas-tugasnya. Namun demikian sekali tujuan belajar serta struktur bahannya telah ditentukan, guru lebih mudah memilih bahan-bahan audio visual yang dapat lebih membantu para siswa untuk mencapai tingkat penguasaan yang dibutuhkan.¹⁰

Kelengkapan fasilitas belajar memberi pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar siswa. Fasilitas belajar lebih lengkap, prestasinya menjadi lebih baik. Penemuan ini mendukung beberapa pendapat yang mengatakan bahwa sarana dan fasilitas merupakan salah satu faktor mempengaruhi proses dan hasil belajar.¹¹

Alat pelajaran yang biasa juga disebut alat peraga ini dikenal dengan istilah media pendidikan. Guru harus memandang media pendidikan sebagai alat bantu utama untuk menunjang keberhasilan mengajar dan memperkembangkan metode-metode yang dipakainya dengan memanfaatkan media pendidikan.

⁹ Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 2

¹⁰ Ivor K Davies, *Pengelolaan Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 150

¹¹ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 73

Ditangan gurulah alat-alat itu bermakna bagi pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap keagamaan siswa. Di samping itu guru mempunyai peran sebagai pengajar, mendidik, melatih, dan mengevaluasi.

Dalam Pendidikan Agama Islam media pembelajaran bukanlah hal yang asing lagi, karena merupakan sarana untuk menyampaikan perintah Allah dan ajaran Nabi Muhammad. Sebagaimana yang dicontohkan Nabi Muhammad SAW dalam menanamkan ajaran agama dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan Nabi sendiri dengan jalan memberi contoh keadaan yang baik dan selalu menunjukkan sifat-sifat terpuji.

Dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam kehadiran media memiliki arti yang cukup penting. Mengingat selama ini hasil dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai masih kurang, karena para guru kurang memperhatikan komponen-komponen lain yang dapat membantu proses pembelajaran, diantaranya metode mengajar yang digunakan masih monoton, tanpa menggunakan media yang dapat memberikan gambaran lebih konkrit tentang materi yang disampaikan, sehingga seringkali tujuan dari pembelajaran belum bisa tercapai dengan maksimal.

Kreativitas erat sekali kaitannya dengan profesionalitas seorang guru, sebab guru yang profesional akan mudah mengembangkan pembelajaran didalam kelas. Selain itu guru yang profesional tidak hanya menguasai materi tetapi jauh dari itu guru profesional metode dan tehnik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Alat penunjang yang tidak kalah penting yang biasa disebut dengan sarana pembelajaran atau media pembelajaran. Media dalam hal ini merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar, yakni segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.¹²

¹² Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam, Pemberdayaan Pengembangan Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan*, (Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia, 2013), 132-133.

Guru Pendidikan Agama Islam harus mampu memilih dan memanfaatkan segala sarana pembelajaran yang ada, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien dan guru Pendidikan Agama Islam benar-benar layak disebut sebagai guru yang profesional dan kreatif.

Masalah ini yang harus diperhatikan oleh guru, bagaimana seorang guru berkreasi dalam penggunaan media guna untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan motivasi siswa, seperti membuat kegiatan belajar menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran visual, audio, maupun audio visual. Selain itu menurut Munandar dalam mewujudkan kreativitas guru, perlu dilatih keterampilan tertentu untuk mengembangkan kreativitas tersebut. Tugas pendidiklah untuk menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan anak serta menyediakan sarana prasarana yang dibutuhkan.¹³

Keterampilan merupakan kemampuan atau kecakapan guru dalam melatih atau membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang serta membantunya berkembang dan menyesuaikan diri kepada lingkungan.¹⁴ Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.¹⁵ Dalam melaksanakan tugas yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran guru hendaknya menguasai media pembelajaran.

Dewasa ini, dalam pelaksanaan pembelajaran masih banyak guru yang belum menggunakan media dalam pembelajarannya secara maksimal. Banyak kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Kendala-kendala yang dihadapi dapat berasal dari dalam diri guru dan dari luar diri guru itu sendiri. Kendala dalam diri guru seperti belum menguasai penggunaan media, belum mengetahui kriteria pemilihan media dan prosedur pemilihan media dan kurangnya kemampuan dalam membuat/merancang media pembelajaran. Kendala dari luar diri guru dapat berupa minimnya media yang tersedia di sekolah dan

¹³ Utami Munandar, *Kreatifitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012), 56

¹⁴ Dekdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2014), 504

¹⁵ Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.

kurangnya perhatian dari kepala sekolah ataupun pengawas tentang penggunaan media pembelajaran serta kurangnya dana yang dialokasikan dalam pengadaan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di MIN 9 Aceh Timur peneliti dalam proses pembelajaran yang berlangsung di MIN 9 Aceh Timur guru tidak begitu efektif dalam mengajar, kurangnya motivasi pada diri siswa sebabkan pembelajaran yang monoton, guru hanya menjelaskan di depan kelas tanpa menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga siswa merasa bosan dalam menerima materi. Pembelajaran hanya berpusat pada guru

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 3 November 2023 dengan Bu Hanisah, selaku guru mata pelajaran PAI, mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dapat memancing siswa untuk lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Akan tetapi dalam penggunaan media terkadang memiliki kendala, salah satunya yaitu keterbatasan waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran sehingga guru dalam mengajar mengandalkan buku paket sebagai pegangan untuk memberikan materi kepada siswa, dan sering menggunakan metode ceramah dalam proses mengajar.¹⁶

Oleh karena itu peran guru disini sangatlah penting dalam menarik siswa untuk lebih memiliki semangat motivasi untuk belajar, sehingga guru menggunakan media yang menarik. Salah satunya yang digunakan oleh guru tersebut adalah media *Puzzle* yang telah dirancang dan dibuat untuk menarik perhatian siswa dalam belajar.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang peneliti dapati di MIN 9 Aceh Timur bahwa ada sebagian guru yang belum kreatif dalam penggunaan media pembelajaran. Misalnya guru belum mampu memanfaatkan teknologi, belum mengetahui kriteria pemilihan media dan prosedur pemilihan media dan kurangnya kemampuan dalam membuat/merancang media pembelajaran. Kendala dari luar diri guru dapat berupa minimnya media yang tersedia di sekolah dan

¹⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Hanisah, selaku guru PAI di MIN 9 Aceh Timur pada tanggal 3 Desember 2013

kurangnya perhatian dari kepala sekolah ataupun pengawas tentang penggunaan media pembelajaran serta kurangnya dana yang dialokasikan dalam pengadaan media pembelajaran.

Namun dalam kenyataannya selama ini masih ada guru yang kurang menyadari akan pentingnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak paham terhadap materi yang telah disampaikan guru, karna tidak menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan zaman tanpa menggunakan media yang lain yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, Teknik mengajar kurang bervariasi, guru hanya menjelaskan tanpa disertai dengan pemanfaatan media pembelajaran, sehingga minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran sangat kurang. Banyak materi yang telah diajarkan dengan waktu yang relatif lama, namun siswa banyak yang belum paham. Hal ini terjadi karena memang kurangnya media sebagai faktor alat belajar mengajar yang kurang memadai. Tentunya kejadian seperti ini harus dihindari dan dicegah apabila proses dalam pembelajaran ingin terlaksana sesuai dengan tujuannya. Terlebih lagi dalam pembelajaran agama Islam, khususnya mata pelajaran PAI pada tingkat Sekolah Dasar, memang sangat membutuhkan media pembelajaran yang representatif terhadap materi-materi tersebut.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran terlihat bahwa siswa cenderung bosan sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa kurang aktif selama pembelajaran dan tampak kurang serius dalam mengikuti pembelajaran, penggunaan media pembelajaran memang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dapat memancing siswa untuk lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Akan tetapi dalam penggunaan media terkadang memiliki kendala, salah satunya yaitu keterbatasan waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran sehingga guru dalam mengajar mengandalkan buku paket sebagai pegangan untuk memberikan materi kepada siswa, dan sering menggunakan metode ceramah dalam proses mengajar.

Oleh karena itu peran guru disini sangatlah penting dalam menarik siswa untuk lebih memiliki semangat motivasi untuk belajar, sehingga guru menggunakan media yang menarik. Salah satunya yang digunakan oleh guru

tersebut adalah media *Puzzle* yang telah dirancang dan dibuat untuk menarik perhatian siswa dalam belajar.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, *Puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada pelajaran PAI di MIN 9 Aceh Timur, guru masih menggunakan media berupa gambar untuk diperlihatkan kepada siswa, hal ini dianggap belum optimal dikarenakan kemampuan dan daya serap seorang anak itu berbeda-beda, ada anak yang paham hanya dengan melihat gambar, dan ada siswa yang paham ketika mengerjakan sesuatu secara mandiri. Sehingga hal ini berdampak pada aktivitas belajar siswa dimana pembelajaran berpusat pada guru, yang seharusnya adalah berpusat pada siswa. Selain itu di MIN 9 Aceh Timur pada pelajaran PAI khususnya pada materi perjalanan nabi, peneliti melihat bahwa penggunaan media gambar pada materi peta tersebut membuat siswa masih mengalami kesulitan dan mudah lupa dalam memahami materi tersebut. Maka hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Dengan melihat argumen-argumen tersebut, media pengajaran dapat membantu guru mempermudah proses memahami siswa terhadap materi pelajaran, serta sarana pembelajaran yang disiapkan guru untuk memfasilitasi para siswanya belajar, menjadi suatu yang sangat signifikan penyediaannya oleh para guru agar proses pembelajaran semakin efektif, dan kualitas hasil belajar akan semakin meningkat. Terkait dengan itu, guru harus kreatif dalam mempersiapkan media dan sarana pembelajaran, sehingga mampu mengantarkan para siswanya menjadi manusia-manusia cerdas, kreatif, serta memiliki integritas keberagamaan yang kuat.

Mengacu pada latar belakang diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa masalah keterampilan seorang guru dalam penggunaan media adalah hal yang penting dalam proses pembelajaran. Sehingga masalah ini bagi penulis merupakan hal yang menarik untuk dikaji dalam penelitian, penulis memilih MIN 9 Aceh Timur, sebagai obyek penelitian. MIN 9 Aceh Timur merupakan Madrasah yang sudah mempunya status Sekolah Standar Nasional (SSN), sekolah ini berada di Kabupaten Aceh Timur. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh apakah guru PAI yang mengajar hanya memanfaatkan media yang ada atau mempunyai kreativitas maupun inovasi dalam pembelajarannya atau tidak.

Berdasarkan uraian dan penjelasan tersebut di atas, peneliti ingin mengkaji tentang “kreativitas guru PAI dalam penggunaan media *Puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa di MIN 9 Aceh Timur.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana Kreatifitas guru dalam penggunaan media *Puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa di MIN 9 Aceh Timur?
2. Bagaimana Respon Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Puzzle* di MIN 9 Aceh Timur?
3. Bagaimanakah Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pada Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 9 Aceh Timur?

C. Tujuan dan manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan Kreatifitas guru dalam penggunaan media *Puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa di MIN 9 Aceh Timur.
- b. Untuk Mendeskripsikan Respon Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Puzzle* di MIN 9 Aceh Timur.

- c. Untuk Mengetahui Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pada Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 9 Aceh Timur.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi Pendidikan Agama Islam di MIN 9 Aceh Timur
2. Sebagai tambahan khazanah keilmuan dibidang peningkatan kualitas pendidikan Islam, khususnya tentang kreativitas guru Pendidikan Agama Islam.

b. Secara Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan acuan dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang akan datang.

2. Bagi Guru

Penelitian ini secara praktis diharapkan berguna sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun rencana pembelajaran berikutnya, khususnya untuk Pendidikan Agama Islam.

3. Bagi Siswa

Dapat menjadi bahan bagi siswa sebagai kajian untuk lebih meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman bagi peneliti akan pentingnya Kreativitas seorang guru.

5. Bagi Pembaca

Penelitian ini berguna untuk memberikan pemahaman kepada pembaca akan pentingnya kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam sehingga peningkatan pemahaman akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

D. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahfahaman di kalangan pembaca, serta untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang konsep yang akan dibahas dalam penelitian kali ini, berikut peneliti akan menjelaskan istilah yang digunakan dalam judul tesis ini:

1. Kreativitas Guru PAI

Menurut Rhodes Kreativitas dipahami dari pendekatan proses, person, *product* dan *press*.¹⁷ Menurut Evans Kreativitas merupakan kemampuan menemukan hubungan baru, melihat pokok persoalan dalam perspektif baru dan membuat kombinasi baru dari dua konsep yang telah ada.¹⁸ Kreativitas Guru PAI dalam penelitian ini adalah sebuah karya yang harmonis seorang Guru PAI dalam pembelajaran yang berdasarkan tiga aspek cipta, rasa dan karsa yang akan menghasilkan sesuatu yang baru agar dapat membangkitkan dan menanamkan kepercayaan diri siswa supaya dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

2. Media Pembelajaran

Menurut Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. lebih lanjut media merupakan sarana penyalur pesan atau informan belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.¹⁹ menurut Rossi dan Breidle yang dikutip oleh Wina Sanjaya mengemukakan bahwa, Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.²⁰ Media Pembelajaran dalam penelitian ini

¹⁷ Rahmat Aziz. *Psikologi Pendidikan Model Pengembangan Kreativitas Dalam Praktek Pembelajaran*. (Malang: UIN-Maliki Press, 2014), 18

¹⁸ Suharman. *Pengaruh Pelatihan Imajeri dan Penalaran Terhadap Kreativitas, Anima, Indonesia Psychological Journal*, 2000, vol. 16, no. 1:6-7

¹⁹ Talizaro tafaonao, “*The Role Pf Intructional Media To Improving Student Interest*”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, Juli 2018, 104-105

²⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 163

adalah adalah alat bantu yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar, muli dari buku sampai penggunaan elektronik dikelas.

3. Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa

Keaktifan menurut Nugroho Wibowo: kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkain yang tidak dapat dipisahkan.²¹ Menurut Rusman: Keaktifan siswa dalam bealajar bukan berarti siswa dibuat aktif menggantikan peran guru sehingga guru tidak perlu memainkan perannya dalam pembelajaran. Tetapi, aktivitas belajar siswa diciptakan dan dikondisikan oleh guru sebagai mediator dan fasilitator belajar siswa. Upaya peningkatan keaktifan siswa dalm penelitian ini merupakan cara yang dilakukan seseorang dalam suatu lembaga pendidikan dalam meningkatkan kecakapan atau kegiatan siswa untuk membangun pemahaman atas persoalan yang sedang mereka hadapi didalam proses pembelajaran.

E. Kajian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sama meneliti tentang nilai pendidikan yang terdapat dalam kesamaan di dalam penelitian tersebut, namun dari sekian penelitian tersebut terdapat perbedaan yang memperkuat originlaitas penelitian ini.

Pertama, Penelitian Rizka Erma Febriana, dengan judul “*Kreativitas Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Multi Situs di SMP Negeri 1 dan 2 Kandat)*”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa dapat diketahui: Dari hasil penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa : (1) Kreativitas guru PAI dalam mengembangkan metode pembelajaran yakni menyesuaikan dengan materi yang disampaikan, mempertimbangkan kondisi siswa, fasilitas mengajar, lamanya waktu mengajar dan kondisi lingkungan mengajar. Selain itu, agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan, guru juga melakukan variasi berbagai macam metode pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas antara lain : a)

²¹ Nugroho Wibowo, *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalaui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari*, Electronics”, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), Vol. 1, No.2, Mei 2016, 130

penggunaan metode diskusi dan tanya jawab, b) metode ceramah, c) metode praktek/demonstrasi, d) metode hafalan, e) metode pembiasaan, f) metode CTL, g) metode proyek dan h) metode jelajah lingkungan. (2) Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yakni: a) Penggunaan media power point, b) media kartu permainan, c) *Puzzle*, d) Whatsapp group, e) buku-buku perpustakaan, dan media cetak lain seperti koran. dan f) penggunaan media elektronik seperti komputer (internet), televisi dan radio. (3) Kreativitas guru PAI dalam mengelola kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 dan 2 Kandat dilakukan dengan cara : a) pengaturan tempat duduk yang bervariasi, b) pengoptimalan lingkungan sekolah sebagai wahana belajar, c) penerapan sistem “denda hijau” bagi siswa yang melanggar tata tertib, dan d) penataan ruang kelas yang memberikan kenyamanan kepada siswa ketika belajar.²²

Adapun Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang kreativitas guru, dan jenis penelitian. Adapun perbedaannya bahwa pada penelitian terdahulu memfokuskan pada bentuk-bentuk kreativitas guru dalam proses pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan metode, media dan pengelolaan kelas. Dengan demikian peneliti dapat menegaskan posisinya secara signifikan berdasarkan penelitian terdahulu yakni menguatkan dan mengembangkan hasil penelitian terdahulu yang berkenaan dengan pokok bahasan mengenai kreativitas guru. sedangkan pada penelitian ini penggunaan media *Puzzle* dalam proses pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Kedua, Penelitian Muhammad Jufni, dengan judul *Kreativitas Guru PAI dalam Pengembangan Bahan Ajar di Madrasah Aliyah Jeumala Amal Lueng Putu, Banda Aceh*). Hasil yang diperoleh mendeskripsikan bahwa, (1) guru dalam pengembangan bahan ajar dalam proses pembelajaran PAI pada Madrasah Aliyah Jeumala Amal Lueng Putu cenderung memiliki kreativitas, bentuk kreativitas ini

²² Rizka Erma Febriana, “*Kreativitas Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Multi Situs di SMP Negeri 1 dan 2 Kandat)*” Tesis. UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2019

dapat dilihat dari bervariasinya bahan ajar yang dikembangkan, baik sebagai hasil kreasi sendiri, disediakan oleh perpustakaan sekolah, dibeli dari toko-toko penjualannya, bantuan dinas terkait, maupun yang di unduh dari berbagai website yang ada. Diantara bahan-bahan ajar yang digunakan dengan beragam intensitas penggunaan dan kualitas bahan ajar itu sendiri, antara lain: buku, gambar, brosur, LKS, maket, kaset, dan CD; dan (2) upaya guru dalam pengembangan bahan ajar dilakukan dengan berupaya mendesain dan berkreasi membuat dan menggunakan bahan ajar yang di butuhkan sesuai dengan materi dan masing-masing sub materi dalam ruang lingkup pendidikan agama Islam.²³

Adapun Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah Sama-sama meneliti tentang kreativitas guru, dan jenis penelitian. Adapun perbedaannya bahwa pada penelitian terdahulu yaitu lokasi penelitian yang berbeda, Jenis objek penelitian adalah guru dan siswa MAN dan fokus penelitian pada kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar guna optimalisasi proses pendidikan dan pembelajaran untuk mencapai tujuan.. sedangkan pada penelitian ini penggunaan media *Puzzle* dalam proses pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Ketiga, Penelitian Mashuri, *Implementasi Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Mts. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo*. Hasil penelitian pembelajaran *crossword Puzzle* yaitu, input siswa memahami materi umum dan agama Islam, kurikulum KTSP, guru terdiri dari guru kelas, mata pelajaran, pembimbing dan koordinator mata pelajaran umum dan agama. Sumber dana donatur masyarakat dan pemerintah. Untuk pembelajaran *crossword Puzzle* dimaksudkan agar anak belajar aktif dengan berbagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kegunaan strategi pembelajaran *crossword Puzzle* dalam belajar mengajar di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo, yaitu dapat menjadi alat evaluasi

²³ Muhammad Jufni, Kreativitas Guru PAI dalam Pengembangan Bahan Ajar di Madrasah Aliyah Jeumala Amal Lueng Putu, Banda Aceh), Jurnal Administrasi Pendidikan ISSN 2302-0156 Pascasarjana Universitas Syiah Kuala, 2019

belajar bagi guru dan murid, mengetahui daya ingat peserta didik dalam menerima pelajaran dan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik di sekolah. (2) Pembelajaran pendidikan agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo meliputi penyampain materi disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pada dasarnya di dalam diri seorang anak memiliki daya pikir yang baik. Untuk menunjang belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam diperlukan beberapa metode konvensional yang dapat dikorelasikan yaitu; dengan metode ceramah, tanya jawab dan tutor sebaya.(3) Hasil implementasi pembelajaran *crossword Puzzle* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo meliputi ulangan harian, ulangan tengah semester atau pun ulangan akhir semester. Dari ujian tersebut, bisa dilihat dan dinilai sejauh mana hasil belajar siswa. Kedua, penilaian belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian portofolio yang laporannya dapat dibuat baik per-semester, per-bulan, per-minggu dan per-hari.²⁴

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah Sama-sama meneliti tentang kreativitas guru, dan jenis penilitian. Adapun perbedaannya bahwa pada penelitian terdahulu yaitu lokasi penelitian yang berbeda, fokus penelitian pada strategi pembelajaran *crossword Puzzle*, kegunaan strategi pembelajaran *crossword Puzzle* sebagai alat evaluasi belajar, daya ingat dan implementasi strategi pembelajaran *crossword Puzzle*. sedangkan pada penelitian ini penggunaan media *Puzzle* dalam proses pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Keempat, penelitian Dwi Nur Laeli, *Penggunaan Metode Permainan dengan Media Puzzle dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I SDN 2 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2014/2015*. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode permainan dengan media *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Persentase ketuntasan siswa

²⁴ Mashuri, *Implementasi Pembelajaran Crossword puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Mts. Al-Amin Keboharan krian sidoarjo*. Tesis, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2010

pada siklus I sebanyak 57,7%, siklus II 75,01%, dan siklus III 90,38%. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan metode permainan dengan media *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015.²⁵

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah Sama-sama meneliti tentang media *Puzzle*. Adapun perbedaannya bahwa pada penelitian terdahulu yaitu lokasi penelitian yang berbeda, Jenis penelitian terdahulu adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan sedangkan pada penelitian ini keaktifitas guru dalam penggunaan media *Puzzle* pada proses pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan siswa.dengan jenis penelitian kualitatif.

Kelima, penelitian Wayan Widiana, *Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa* : (1) Rancang bangun pengembangan media pembelajaran *Puzzle* melalui model ADDIE yang terdiri atas analisis (*Analyze*), rancang bangun (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). (2) Produk dinyatakan valid dilihat dari review para ahli dan uji coba siswa dengan (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan media pembelajaran *Puzzle* berkualifikasi sangat baik (97,14%), (b) hasil ahli desain pembelajaran menunjukkan media pembelajaran *Puzzle* berkualifikasi baik (88%), (c) hasil ahli media pembelajaran menunjukkan media pembelajaran *Puzzle* berkualifikasi cukup (70%), (d) hasil uji coba perorangan menunjukkan media pembelajaran *Puzzle* berkualifikasi sangat baik (94%), uji coba kelompok kecil menunjukkan media pembelajaran *Puzzle* berkualifikasi sangat baik (93%), dan uji coba lapangan berkualifikasi baik (87,33%). (3) Uji efektifitas media pembelajaran *Puzzle* menunjukkan bahwa hasil thitung (9,240) > ttabel (2,056). Ini berarti media pembelajaran *Puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi

²⁵ Dwi Nur Laeli, Penggunaan Metode Permainan dengan Media Puzzle dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I SDN 2 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2014/2015, *Jurnal KALAM CENDEKIA*, Volume 3, Nomor 4.1, 337 – 342

pengetahuan IPA di SD Negeri 2 Bengkala, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng tahun Pelajaran 2018/2019.²⁶

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah Sama-sama meneliti tentang media *Puzzle*.. Adapun perbedaannya bahwa pada penelitian terdahulu yaitu lokasi penelitian yang berbeda, Jenis penelitian terdahulu adalah penelitian pengembangan menggunakan model *ADDIE*. Data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, kuesioner, tes dan pencatatan dokumen. Dan dilakukan pada pembelajaran IPA. sedangkan pada penelitian ini keativitas guru dalam penggunaan media *Puzzle* pada proses pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Keenam, penelitian Suratiningsih, *Puzzle* sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. Hasil menunjukkan bahwa Media merupakan perantara atau pengantar. Media *Puzzle* mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk terus mencoba memecahkan masalah, dan menyenangkan bagi siswa karena bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan *Puzzle* akan memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba dan terus mencoba sampai mereka berhasil.²⁷

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah Sama-sama meneliti tentang media *Puzzle*.. Adapun perbedaannya bahwa pada penelitian terdahulu yaitu lokasi penelitian yang berbeda, Jenis penelitian terdahulu adalah penelitian library research,, merupakan penelitian yang dilakukan dalam pengambilan data, kemudian dalam penyelesaian suatu permasalahan sebuah penelitian menggunakan sumber perpustakaan.. sedangkan pada penelitian ini keativitas guru dalam penggunaan media *Puzzle* pada proses pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan siswa

Ketujuh, penelitian Lulu Alzanah, Pengembangan *Puzzle* Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. Hasil menunjukkan bahwa Berdasarkan ahli media dan materi, media pembelajaran *Puzzle* kreatif materi

²⁶ Wayan Widiana, Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA, *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, Vol. 2 No. 3, Oktober 2019 P-ISSN: 2621-4792, E-ISSN: 2621-8984

²⁷ Suratiningsih, *Puzzle* sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan Volume 8 Nomor 1 Tahun 2021 e-ISSN: 2086-9754/p-ISSN: 2086-9754 10.32505/tarbawi.v13i1.2710

Pancasila sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi perbaikan sesuai saran dan komentar ahli. Persentase kelayakan yang diberikan ahli media yaitu 96,67% dan ahli materi sebesar 94,55%. Media pembelajaran *Puzzle* kreatif materi Pancasila mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik dan guru, serta efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku seperti ditunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar. Rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *Puzzle* kreatif 64,08 dan setelah menggunakan media pembelajaran *Puzzle* kreatif rata-rata 78,28 dengan peningkatan sebesar 22,16%.²⁸

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah Sama-sama meneliti tentang media *Puzzle*,. Adapun perbedaannya bahwa pada penelitian terdahulu yaitu lokasi penelitian yang berbeda, Jenis penelitian terdahulu adalah penelitian pengembangan menggunakan model *ADDIE*. Data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, kuesioner, tes dan pencatatan dokumen. Dan dilakukan pada pembelajaran IPA. sedangkan pada penelitian ini keativitas guru dalam penggunaan media *Puzzle* pada proses pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan siswa.

F. Kerangka Teoritis

1. Kreativitas Guru PAI

Kreativitas Guru merupakan kemampuan seorang Guru untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya pikirnya untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau kemampuan mengkombinasikan dan bervariasi sesuatu yang sudah ada atau menjadi sesuatu yang lain agar menarik yang kaitannya dengan pembelajaran kreatif yang sesuai dengan syarat, tugas dan peran seorang guru. Pembelajaran yang kreatif sebagai salah satu strategi yang mendorong siswa untuk lebih bebas mempelajari makna yang di pelajari. Pembelajaran yang kreatif juga sangat penting dalam rangka pembentukan generasi kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk

²⁸ Lulu Alzanah, Pengembangan *Puzzle* Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. Jurnal IKRAITH-HUMANIORA Vol 6 No 2 Juli 2022

kepentingan diri siswa itu sendiri dan orang lain, kreativitas guru dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar mengajar yang beragam cara yang digunakan sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Senada dengan penjelasan Mohammad Ali dan Mohammad Asrori dalam bukunya mengenai pandangan tentang kreativitas: Kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen.²⁹

Jadi yang dimaksud kreativitas guru adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh guru yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru atau kombinasi dari karya yang telah ada.

Langkah-langkah menjadi guru kreatif adalah mampu berinovasi untuk dapat mengajar dengan cara yang telah ia kembangkan. Untuk dapat mengembangkan kreativitas tersebut guru harus dapat mengemukakan kepercayaannya kepada murid-murid, menjadikan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan menjadikan hal-hal yang lama menjadi hal-hal yang baru sehingga dapat menemukan talenta-talenta anak sesuai dengan keinginannya. Guru yang kreatif juga harus menyadari kelemahannya sebagai manusia, itulah kenapa guru harus bisa belajar dengan orang lain guru yang kreatif harus bisa menerima kritikan dari orang lain.

2. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad Azhar Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.³⁰ Menurut Donald P. Ely dan

²⁹ Mohammad Ali & Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Cet 2; (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 42-43.

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 71

Vernon S. Gerlach yang dikutip oleh Ahmad Rohani mengartikan media menjadi dua bagian:

- a. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: Grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi.
- b. Arti luas, media yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru.³¹
- c. Perubahan-perubahan tersebut akan dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku. Ngalim Purwanto yang mengutip pendapat Morgan, dalam buku *Introduction to Psychology* mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.³² Dan Ngalim Purwanto yang mengutip pendapat Witherington mengatakan, bahwa belajar itu adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.³³
- d. Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Selain itu belajar juga merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak bayi hingga ke liang lahat yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku baik pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik).³⁴

Hamalik dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

³¹ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 7-8

³² Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 84

³³ *Ibid*, 87

³⁴ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengantar*.2

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.³⁵

3. Keaktifan Siswa

Keaktifan belajar siswa adalah aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, serta mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.³⁶

Dalam suatu proses pembelajaran guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berfikir maupun berbuat. Keaktifan belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.³⁷

Keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah anak mempunyai dorongan sendiri untuk berbuat sesuatu dan mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Anak mampu untuk mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya. Dalam proses belajar mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menemukan fakta, menganalisis, menafsirkan, dan menarik kesimpulan.³⁸

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh isi tesis ini, maka secara global dapat dilihat pada sistematika pembahasan ini:

³⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,15-16

³⁶ Tazminar, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples" JUPENDAS2, No. 1, (Maret 2015): 46.

³⁷ Alfa Zayyin, "Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation" UNION: Jurnal Pendidikan Matematik 5, No 1, (Maret 2017): 13.

³⁸ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran, cet ke-5* (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), 44-45

- BAB I Pendahuluan. Di dalamnya memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian terdahulu, dan sistematika pembahasan.
- BAB II Landasan Teori. Kreativitas Guru PAI dalam menggunakan Media *Puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa MIN 9 Aceh Timur.
- BAB III Metode penelitian. Terdiri dari jenis dan metode penelitian, waktu dan lokasi penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan uji keabsahan data.
- BAB IV Temuan Penelitian dan Pembahasan. Terdiri dari pembahasan, Kreativitas Guru PAI dalam menggunakan Media *Puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa MIN 9 Aceh Timur.
- BAB V Penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Obyek Penelitian

1. Sejarah MIN 9 Aceh Timur

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Aceh Timur Kecamatan Simpang Ulim adalah sebuah Madrasah yang merupakan pemekaran dari MIN Blang Nie. Madrasah ini didirikan oleh beberapa orang tokoh Masyarakat yaitu : Sayid Abdurrani, Hasballah Yusuf, Abdul Hamid Puteh, M.Hasan Yusuf.

MIN 9 Aceh Timur awalnya berasal dari sekolah swasta yang didirikan pada tahun 1965 dengan nama MIS (Madrasah Ibtidaiyah Swasta) sekolah ini di Pimpin oleh Bapak Muhammad Gadeng pada masa itu. Pada awal terbentuknya, Madrasah ini beroperasi dengan fasilitas yang sangat sederhana, kontruksi bangunannya terbuat dari kayu dan beratapkan daun rumbia.

Kemudian pada tahun 1970 pimpinan Madrasah ini di ganti oleh bapak Abdul Hamid Puteh, pada masa kepemimpinan beliau Sekolah ini terdiri dari 6 Rombongan belajar sedangkan lokal yang ada juga 6 lokal, yang mana 1 lokal di sekat jadi ruang guru, ruang kepala madrasah, ruang perpustakaan dan ruang UKS, ruang belajar siswa tersisa 5 kelas, sehingga kelas 1 dan 2 dibuat kelas rangkap, sedangkan kelas 2,3,4,5 dan 6 masing-masing belajar seperti biasa.

Kemudian setelah Bapak Abdul Hamid Puteh Pensiun pada Tahun 2002 Kepemimpinan dipegang oleh Bapak Hasan Basri, pada masa kepemimpinan beliau sempat dibangun 1 ruang kantor yang berukuran 75 m². Kemudian pada tahun 2007 Kepala Madrasah dijabat oleh Bapak Ismail, Selanjutnya pada tahun 2008 digantikan oleh Bapak Drs,Zubir M.Zubir, S.Pd.I, pada masa kepemimpinan beliau sempat juga dibangun 2 Ruang Kelas Baru, 1 Ruang Kelas Darurat, 1 Kantin, Dan Rehab Ruang Guru, Sepuluh Tahun Kemudian pada Tahun 2018 Kepala Madrasah ini dijabat oleh Bapak Jailani, S.Ag s/d 2021, pada tahun 2021 Kepala Madrasah ini dijabat oleh Ibu Khadijah, S.Pd.I Sampai Dengan Sekarang.

Sekolah ini memperoleh status penegerian pada tahun 1995 dan berubah nama menjadi MIN Blang Nie (Madrasah Ibtidaiyah Negeri) Blang Nie yang bernaungan dibawah Pengawasan Kementerian Agama. Kehadiran Madrasah ini sangat membantu pendidikan Masyarakat setempat karena lokasinya yang berpenduduk padat, dan pada tahun 2017 MIN Blang Nie berubah Nama Menjadi MIN 9 Aceh Timur.

Adapun Letak MIN 9 Aceh Timur Mempunyai batas-batas geografis yang meliputi : Sebelah Barat berbatasan dengan tanah darat Hasballah Yusuf, Sebelah Timur berbatasan dengan Jalan Lorong Masjid / Sawah, Sebelah Utara berbatasan dengan Jalan Rel Kereta Api, Sebelah Selatan berbatasan dengan Jalan Lama.

Hingga saat ini, MIN 9 Aceh Timur telah memiliki 12 rombongan belajar dengan jumlah murid 264 orang siswa/siswi. Namun ada beberapa sarana yang sangat dibutuhkan baik untuk guru maupun untuk murid, seperti Kantor Kepala Madrasah, Kantor Guru, Mushalla untuk kegiatan keagamaan seperti untuk shalat dhuhur, praktik shalat bagi murid serta untuk kegiatan-kegiatan pengajian bagi guru dan murid, Perpustakaan, Tempat Praktik, MCK dan pagar juga merupakan sarana lain yang juga sangat dibutuhkan untuk menjaga dan memelihara keasrian dan keamanan lingkungan Madrasah.⁹⁴

2. Profil MIN 9 Aceh Timur

Tabel 4.1 Profil MIN 9 Aceh Timur⁹⁵

Identitas MIN 9 Aceh Timur	
Nama Sekolah	: MIN 9 ACEH TIMUR
Nama Kepala	: KHADIJAH, S.Pd.I
Nomor Telepon	: 085260676178
NSM	: 111111030009
NPSN	: 60307046
Status	: Negeri
Didirikan Tahun	: 1965

⁹⁴ Dokumentasi MIN 9 Aceh Timur

⁹⁵ *Ibid*

Akreditasi	: A
Alamat	: Jln.Medan-B.Aceh Desa Blan g Nie Kec.Simpang Ulim Kab.A.Timur
Luas Tanah	: 2835
Luas Bangunan	: 638

3. Visi dan Misi MIN 9 Aceh Timur

Adapun Visi MIN 9 Aceh Timur Adalah “Terwujudnya peserta didik yang mempunyai pengetahuan dan pemahaman dalam bidang IMTEQ dan IPTEK serta merealisasikan didalam kehidupan sehari-hari”. Sedangkan Misi MIN 9 Aceh Timur adalah: dapat membentuk peserta didik yang berilmu, beriman dan beramal shaleh sesuai dengan kurikulum, melalui:

- a. Membimbing peserta didik mampu menulis, membaca dan menghafal Al-Qur'an.
- b. Membimbing peserta didik mampu mendirikan Shalat Fardhu, Shalat Jenazah, Shalat Sunnah lainnya.
- c. Membimbing peserta didik mampu berpendapat dalam forum resmi, berbicara dengan sopan, berperilaku yang luhur, berpakaian yang bersih, rapi dan tertutup aurat.
- d. Merealisasikan lingkungan Madrasah yang Edukatif, asri bersih, nyaman indah dan rapi.
- e. Membuka kerja sama dengan orang tua murid, masyarakat, dan praktisi pendidikan.

4. Tujuan MIN 9 Aceh Timur

Memacu pada visi dan misi Sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan Madarasah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut ini:

- a. Semua kelas melaksanakan pendekatan “pembelajaran aktif” pada semua pelajaran

- b. Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses belajar dikelas berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa
- c. Mengembangkan budaya sekolah yang kondusif mencapai tujuan pendidikan dasar
- d. Menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial yang menjadi bagian dari pendidikan budaya dan karakter bangsa
- e. Menjalin kerjasama lembaga pendidikan dengan media dalam memublikasi program Madrasah
- f. Memanfaatkan dan memelihara fasilitas untuk sebesar-besarnya dalam proses pembelajaran.

5. Sarana dan Prasarana MIN 9 Aceh Timur

Tabel 4.2 Keadaan Sarana dan Prasarana MIN 9 Aceh Timur

No	Ruang	Jumlah Ruang	Jumlah Ruang Kondisi Baik	Jumlah Ruang Kondisi Rusak	Kategori Kerusakan		
					Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	8	8	-	-	-	-
2	Perpustakaan	-	-	-	-	-	-
3	R.Pimpinan	-	-	-	-	-	-
4	R.Guru	-	-	-	-	-	-
5	R.Tata Usaha	-	-	-	-	-	-
6	Tempat Ibadah	-	-	-	-	-	-
7	R.UKS	-	-	-	-	-	-
8	Gudang	-	-	-	-	-	-
9	Toilet Guru	1	1	-	-	-	-
10	Toilet Siswa	2	-	-	1	1	-
11	Tempat Olah Raga	-	-	-	-	-	-
12	R.Lainnya	-	-	-	-	-	-

6. Keadaan Siswa

Tabel 4.3 Keadaan Siswa MIN 9 Aceh Timur

No	Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa
1	IA	1	25
2	IIA	3	20
	IIB		16
	IIC		18
3	IIIA	2	20
	IIIb		22
4	IVA	1	23
5	VA	3	20
	VB		19
	VC		17
6	VIA	2	20
	VIB		20
JUMLAH			240

7. Tenaga Pendidik MIN 9 Aceh Timur

Tabel 4.4 Keadaan Pendidik MIN 9 Aceh Timur

No	Nama Lengkap	Pendidikan	Status	Tugas
1	Khadijah, S.Pd.I	S 1	PNS	Kamad
2	Rusmiati, S.Pd.I	S 1	PNS	Guru Kelas
3	Drs, M.dahlan, S.Pd.I	S 1	PNS	Guru Kelas
4	Rohani, S.Pd.I	S 1	PNS	Guru Kelas
5	Khalidah, S.Pd.I	S 1	PNS	Guru Mapel
6	Hanisah, S.Pd.I	S 1	PNS	Guru Mapel
7	Aisyah, S.Pd.I	S 1	PNS	Guru Kelas
8	Nur Arfan, S.Pd.I	S 1	PNS	Guru Kelas
9	Fauziah, S.Pd.I	S 1	PNS	Guru Mapel
10	Fajriah, S.Pd	S 1	PNS	Guru Kelas
11	Yusniati, S.Pd.I	S 1	PNS	Guru Kelas

12	Irmawati, S.Pd.I	S 1	PNS	Guru Kelas
13	Fauza Meilita, S.Pd	S 1	PNS	Guru Kelas
14	Joni	S M A	PNS	Ka.TU
15	Yusmaniar	S 1	Honorer	Guru Kelas
16	Mudhaifah, S.Pd	S 1	Honorer	Guru Kelas
17	Wydawati, S.Pd.I	S 1	Honorer	Guru Mapel
18	Maulidar, S.Pd	S 1	Honorer	Guru Mapel
19	Uswatun Hasanah, S.Pd.I	S 1	Honorer	Guru Mapel
20	Kkhadijah, S.Pd.I	S 1	Honorer	Guru Mapel
21	Adnan, S.Pd.I	S 1	Honorer	Guru Mapel
22	Yusdiana, S.Pd.I	S 1	Honorer	Guru Mapel

B. HASIL PENELITIAN

1. Kreatifitas Guru Dalam Penggunaan Media *Puzzle* Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Di MIN 9 Aceh Timur.

Berdasarkan hasil observasi dan data yang diperoleh peneliti, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV menggunakan media *Puzzle*, guru dalam menjalankan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dimana dengan menggunakan media tersebut pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat membantu siswa dalam belajar dan menumbuhkan keterampilan kerjasamanya. Keterampilan kerjasama siswa merupakan hal penting yang dibutuhkan siswa untuk dapat berinteraksi dengan temannya, keluarga, dan lingkungannya. Keterampilan kerjasama ini penting sebagai bekal untuk memperoleh suatu hubungan yang baik dengan lingkungannya dan hubungan dengan masyarakat kelak. Kurangnya kemampuan kerjasama siswa di MIN 9 Aceh Timur bisa dilihat dari masih kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya pada saat di kelas, masih kurangnya sikap saling membutuhkan dan kerjasama dalam kegiatan di sekolah.

Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Fauziah, S.Pd.I. selaku guru PAI :

“Kegiatan keseharian siswa di kelas dalam hal kerjasama cenderung kurang maksimal, siswa masih terlihat asyik dengan kegiatannya sendiri tanpa interaksi dengan temannya. Misalnya dalam kegiatan berkelompok, siswa ada yang tidak mau dibantu temannya dan ingin mengerjakan sendiri.”⁹⁶

Disamping itu, mata pelajaran PAI adalah mata pelajaran yang dianggap sebagai pelajaran yang banyak menghafal, tidak menarik dan membosankan. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan di sekolah atau madrasah selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan atau materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku dan hanya terpusat pada satu arah. Dengan situasi tersebut guru dituntut untuk mampu membuat pembelajaran yang semenarik mungkin.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Fauziah, S.Pd.I :

“Selama ini mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dianggap pelajaran menghafal, tidak menarik, membosankan dan hanya teori saja, hal ini menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran. Solusinya yaitu dengan cara memilih model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan juga salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.”⁹⁷

Senada dengan itu, MIN 9 Aceh Timur memberikan kebebasan kepada setiap guru dalam menentukan kegiatan belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Khadijah, S.Pd.I selaku kepala madrasah :

“Iya memang benar, semua guru di MIN 9 Aceh Timur ini diberikan kebebasan untuk bisa sekreatif mungkin dalam menentukan kegiatan belajar mengajar dan juga setiap guru dibebaskan dalam menentukan media pembelajarannya.”⁹⁸

Berdasarkan hasil wawancara yang telah didapat melalui guru PAI kelas IV keterampilan kerjasama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan hal yang sangat penting karena manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain, dan juga kita sebagai makhluk sosial harus tau dan paham tentang bagaimana cara bersosial yang baik, jadi keterampilan kerjasama penting ditumbuhkan dalam pembelajaran.

⁹⁶ Wawancara dengan Ibu Fauziah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

⁹⁷ Wawancara dengan Ibu Fauziah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

⁹⁸ wawancara dengan Ibu Khadijah selaku kepala madrasah, pada tanggal 26 November

Menurut Ibu Fauziah, beliau mengatakan bahwa:

“Kerjasama merupakan usaha yang dilakukan oleh beberapa orang atau kelompok untuk mencapai sebuah tujuan bersama karena manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Maka kerjasama dalam kelompok penting dilakukan. Pentingnya kerjasama, guru PAI kelas IV selalu berusaha untuk meningkatkan minat belajar, memotivasi siswa agar semangat belajar, serta menumbuhkan keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran.”⁹⁹

Upaya yang dilakukan dalam menumbuhkan kerjasama siswa yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang tepat kepada siswa dengan menggunakan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Fauziah mengatakan bahwa :

“Upaya yang dilakukan untuk menumbuhkan kerjasama siswa salah satunya dengan menggunakan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain bisa menjalin kerjasama kelompok, media *Puzzle* ini juga dapat melatih kesabaran siswa, membuat siswa berkonsentrasi sehingga bisa lebih fokus pada saat pembelajaran.”¹⁰⁰

Penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam biasanya diterapkan sekali dalam satu tema pembelajaran, kadang juga satu bulan sekali, jadi media *Puzzle* tidak selalu diterapkan disetiap pertemuan, cara pelaksanaannya kondisional disesuaikan dengan materinya dan juga disesuaikan dengan kondisi siswanya juga. Ibu Khalidah menjelaskan bahwa:

“Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* ini biasanya hanya diterapkan sekali dalam satu tema pembelajaran, dan disesuaikan dengan materinya juga, jadi penerapannya kondisional.”¹⁰¹

Bapak Ibu Khadijah selaku kepala madrasah juga menjelaskan bahwa :

“Penggunaan media *Puzzle* kadang satu bulan sekali kadang juga bisa dua bulan sekali, disesuaikan dengan materi dan siswanya dalam penggunaannya, kalau sering digunakan nanti siswa cepat bosan jadi penggunaannya kondisional disesuaikan dengan kondisi siswanya.”¹⁰²

⁹⁹ Wawancara dengan Ibu Fauziah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

¹⁰⁰ Wawancara dengan Ibu Fauziah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

¹⁰¹ Wawancara dengan Ibu Khalidah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

¹⁰² Wawancara dengan Ibu Khadijah selaku kepala madrasah, pada tanggal 26 November

Langkah-langkah penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu sebagai berikut :

a. Perencanaan Pembelajaran

Dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* guru membutuhkan persiapan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan modul terlebih dahulu, yang di dalamnya terdiri dari kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, alat dan media pembelajaran, metode, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran dan instrument penilaian. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu Khalidah. selaku guru PAI kelas IV beliau menjelaskan bahwa :

“Sebelum melaksanakan pembelajaran didalam kelas, saya terlebih dahulu membuat modul serta menyiapkan media pembelajaran yang mau saya gunakan, supaya nanti pembelajaran bisa terarah sesuai keinginan.”¹⁰³

“Yang pertama saya lakukan ialah merumuskan tujuan pembelajaran yang pastinya sudah tercantum kedalam setiap modul yang telah dibuat sebelumnya. Dalam membuat tujuan ini memiliki aspek khusus yaitu aspek pengetahuan, aspek pemahaman, aspek sikap dan aspek minat siswa. Yang kedua menentukan kegiatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran seperti saat yang akan saya gunakan yaitu menggunakan media *Puzzle* di pertengahan jam berlangsung yang sebelumnya sudah dipersiapkan.”¹⁰⁴

Kemudian yang ketiga menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam menggunakan media *Puzzle* ini saya pergunakan di kelas IV. Yang keempat memperhatikan alat dan bahan serta fasilitas yang sudah disediakan di MIN 9 Aceh Timur.¹⁰⁵

Yang kelima merencanakan evaluasi yang diadakan di akhir waktu proses pembelajaran. Biasanya melalui pengembangan materi yang sudah diajarkan, seperti memberikan mereka latihan soal ataupun memberikan mereka pertanyaan secara lisan siapa yang bisa menjawab secara cepat dan tepat ia mendapat poin tambahan.¹⁰⁶

¹⁰³ Wawancara dengan Ibu Khalidah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

¹⁰⁴ *Ibid*

¹⁰⁵ *Ibid*

¹⁰⁶ *Ibid*

Perencanaan pelaksanaan pembelajaran merupakan hal penting yang harus disiapkan oleh guru agar pembelajaran dapat terarah dan sesuai dengan yang diinginkan. Guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam membuat modul terlebih dahulu dan menyiapkan media pembelajaran *Puzzle*. Persiapan ini yang nantinya dijadikan pedoman bagi guru PAI kelas IV.

Dilihat dari hasil wawancara dengan Ibu Khalidah selaku guru PAI bahwasannya dalam perencanaan penggunaan media *Puzzle* memiliki lima tahapan yang pertama merumuskan tujuan khusus yaitu dengan empat aspek diantaranya aspek pengetahuan, aspek pemahaman, aspek sikap, dan aspek minat. Kedua menentukan kegiatan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas yaitu guru menggunakan media *Puzzle* di sela-sela kegiatan proses belajar. Ketiga menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu antara guru dengan murid yaitu kelas IV. Keempat memperhatikan alat dan bahan serta fasilitas yang tersedia di MIN 9 Aceh Timur, yaitu yang menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media. Dan yang kelima merencanakan evaluasi yang dilakukan di akhir sesi pembelajaran. Dengan tahapan yang telah dijelaskan diatas maka proses pembelajaran dapat terencana dan terlaksana dengan baik.

Dalam menentukan perencanaan penggunaan Media *Puzzle* ini diperlukan beberapa langkah untuk menyiapkan media yang akan digunakan. Peneliti mewawancarai bu Khalidah selaku Guru PAI, yang menjelaskan:

“Pertama yang saya lakukan pastinya menyiapkan bahan yaitu: kertas lipat, kertas buffalo, spidol, gunting, doble tip. Jadi cara membuatnya yaitu kita potong kertas lipat menjadi dua bagian, lalu menyiapkan spidol dan kertas lipat yang sudah dipotong tadi kita beri potongan ayat yang nantinya murid-murid akan menentukan bagian mana yang akan digabungkan nantinya dengan sesuai arahan. Kurang lainnya seperti itu”¹⁰⁷

Jadi dari hasil wawancara diatas ada beberapa langkah yang harus dipersiapkan ketika akan menggunakan media *Puzzle* yaitu mempersiapkan bahan-bahan seperti kertas lipat, kertas buffalo, gunting, doble tip. Yang nantinya

¹⁰⁷ Wawancara dengan Ibu Khalidah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

dari itulah potongan yang sudah dibuat akan digabungkan dengan susunan yang benar sesuai dengan arahan guru

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam proses pelaksanaan ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Puzzle* peneliti melakukan pengambilan informasi data yang berfungsi untuk mendapatkan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Peneliti melakukan wawancara dengan ibu Khadijah selaku kepala sekolah yang menjelaskan :

“Dalam menggunakan media guru-guru selalu mengusahakan dan mengupayakan dengan baik dan diterapkan sesuai dengan kepentingan beliau mengajar di kelas, keberadaan media disini selalu diupayakan untuk dimaksimalkan penggunaannya dan pemanfaatannya. Seperti halnya pada penggunaan media *Puzzle* ini, guru harus menyiapkan alat dan bahan untuk mendukung proses pelaksanaan media tersebut.”¹⁰⁸

Kemudian peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Khalidah selaku guru mata pelajaran PAI yang mengatakan:

“Menjawab mengenai proses pelaksanaan yang menggunakan media *Puzzle* ini pertama perlu dilakukan rancangan terlebih dahulu seperti merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dikaji, kemudian membuat kerangkanya, atau konsep sesuai dengan yang diinginkan. Setelah itu dimulai untuk mendesain dan memotong sesuai dengan pasangan yang akan disatukan.”¹⁰⁹

Dari beberapa tanggapan dan pernyataan diatas dapat ditelaah bahwa proses pelaksanaan media pembelajaran *Puzzle* ini membutuhkan beberapa langkah-langkah yaitu yang pertama, merumuskan tujuan pembelajaran terlebih dahulu, kemudian dilanjut membuat konsep atau kerangka agar lebih memudahkan guru dalam membuat step selanjutnya, yang ketiga mendesain sesuai dengan apa yang dibutuhkan yang keempat memotong menjadi beberapa bagian yang nantinya siswa akan menggabungkan atau mencocokkan sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga dengan langkah tersebut proses pelaksanaan media *Puzzle* ini dapat berjalan dengan baik.

¹⁰⁸ wawancara dengan Ibu Khadijah selaku kepala madrasah, pada tanggal 26 November 2023

¹⁰⁹ Wawancara dengan Ibu Khalidah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

Dilakukan wawancara berikutnya dengan Khalidah selaku guru PAI yang menjelaskan:

“Media pembelajaran *Puzzle* ini memiliki konsep guna menjadikan siswa lebih aktif dan berfikir cepat dalam proses pelaksanaannya, seperti berlomba-lomba untuk menjadi yang tercepat dan tepat dalam menyusun rangkaian potongan yang akan disatukan, melatih kerja sama baik antar individu dan kelompok”¹¹⁰

Selain itu Ibu Kadijah juga menjelaskan bahwa setelah menjelaskan beberapa langkah-langkah, guru pasti juga memiliki tahapan ketika akan melakukan proses belajar mengajar di kelas, yakni :

“Tahapan pertama yaitu Perencanaan (*Planning*) pada tahap ini biasanya digunakan untuk menjelaskan tentang apa, mengapa, dimana, kapan dan bagaimana penelitian dilakukan.

“Tahap Pelaksanaan (*Acting*) pada tahap ini dilakukan penerapan perencanaan dengan tindakan. Yang didalamnya peneliti diharuskan mentaati perencanaan yang telah dibuat”

“Tahap Pengamatan (*Observing*) pada tahapan ini biasanya ada dua kegiatan yang perlu diamati , yaitu pada saat kegiatan belajar bagi peserta didik dan kegiatan pembelajaran.

“Tahap Refleksi (*Reflecting*) kegiatan refleksi dibutuhkan dan dapat dilaksanakan saat di pembelajaran terakhir, dapat dilaksanakan ketika kolaborator sudah selesai melakukan pengamatan dalam melaksanakan pembelajaran”.¹¹¹

Dari beberapa hasil wawancara yang telah dilakukan, pelaksanaan langkah-langkah dalam menerapkan media *Puzzle* ini, dimulai dengan pendidik merumuskan tujuan yang akan dicapai, kemudian membuat kerangka dan konsep yang akan di terapkan, setelah itu membuat desain sesuai dengan yang dibutuhkan kemudia mengaplikasikannya di dalam kelas kepada peserta didik sesuai dengan arahan dari pendidik. Yang pastinya pendidik memiliki tahapan dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Di setiap proses pelaksanaan pembelajaran hal yang terpenting adalah menarik perhatian para siswa agar selalu aktif dan termotivasi dalam minatnya untuk belajar agar tidak merasa jenuh dan bosan ketika berada di dalam kelas. Hasil dari pada wawancara bersama guru yang bersangkutan sebagaimana yang

¹¹⁰ Wawancara dengan Ibu Khalidah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

¹¹¹ wawancara dengan Ibu Khadijah selaku kepala madrasah, pada tanggal 26 November 2023

telah dipelajari, memakai media *Puzzle* merupakan salah satu cara yang digunakan oleh pendidik dalam menarik perhatian siswa dalam setiap proses pelaksanaan pembelajaran, seperti penggunaan metode, media, strategi, dan lainnya. Penggunaan media ini juga dipergunakan guru untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari cara-cara dan implementasi penggunaan media *Puzzle* ini Ibu Khalidah menyampaikan dalam wawancara bersama peneliti yaitu :

“Menurut saya ada beberapa cara dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: seperti halnya guru perlu melatih kreativitas diri dan kualitas nya, dapat juga sarana fasilitas pembelajaran yang di maksimalkan, penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan, adanya media pembelajaran yang memadai dan dapat dimanfaatkan, yang terakhir adanya evaluasi pembelajaran disetiap penutup pada saat proses pembelajaran.”¹¹²

Dalam proses pembelajaran hal yang terpenting adalah bagaimana siswa dapat membangkitkan semangatnya dalam belajar dan dapat melatih sikap disiplin, gotong royong yang ada di proses pembelajaran tersebut. Sebagaimana hasil wawancara dengan ibu Maimun Fatimah, menyampaikan yakni:

“Adapun hasil dari implementasi media *Puzzle* ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang terkait, yaitu mereka dapat melatih diri mereka dalam bekerja sama, gotong royong, yang secara tidak langsung penggunaan media *Puzzle* ini diterapkan secara berkelompok oleh masing-masing siswa yang mana kelompok tersebut dibagi oleh guru atau biasanya menggunakan cara lain dalam membagi kelompok tersebut.”¹¹³

“Pembelajaran menggunakan media ini, siswa yang sebelumnya tidak aktif menjadi aktif, dan siswa dapat memahami materi secara lebih cepat daripada mempelajari melalui buku pelajaran, karena media yang digunakan dibuat menarik, sehingga siswa tidak mudah bosan dan jenuh. Hal ini dikatakan bahwa menggunakan media *Puzzle* ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.”

Dari hasil wawancara tersebut dapat diambil bahwasannya siswa lebih paham materi dengan menggunakan media tersebut daripada melihat dari pada buku pelajaran khususnya dalam pembelajaran PAI. Dikarenakan hal tersebut guru menggunakan media yang menarik dan siswa menjadi tidak jenuh. Dengan

¹¹² Wawancara dengan Ibu Khalidah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

¹¹³ *Ibid*

hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi meningkat dari sebelumnya. Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar pastinya memiliki tujuan penggunaan, maka peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Khalidah yaitu:

“Tujuan dalam menggunakan media *Puzzle* ini, ingin menciptakan suasana yang berbeda daripada sebelumnya, yang membuat siswa lebih aktif dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan proses belajar yang menyenangkan dan disisi lain dapat meningkatkan komunikasi baik antar guru dan siswa.”¹¹⁴

Dari hasil wawancara tersebut didapati bahwa tujuan dari menggunakan media *Puzzle* sebagai alat dalam menyampaikan pembelajaran adalah ingin menciptakan suasana yang berbeda dari sebelumnya yang mana dengan hal itu akan membuat siswa menjadi aktif dan lebih tertarik atas apa yang akan mereka pelajari. Tetapi dengan itu tidak hanya media *Puzzle* yang digunakan, banyak media lainnya yang dipergunakan oleh guru di MIN 9 Aceh Timur, seperti ketika pada wawancara berikut Ibu Khalidah menyampaikan:

“Banyak media yang kita gunakan, ya salah satunya *Puzzle* ini. Disisi lain banyak yang menggunakan media youtube, gambar, poster, ataupun ilustrasi dan lainnya. Hal ini memang sangat dibutuhkan untuk membantu kelancaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.”¹¹⁵

Dari hasil wawancara tersebut bahwasannya dalam meningkatkan motivasi belajar, banyak menggunakan macam-macam media pembelajaran. Dapat diketahui ini semua dilihat dari seberapa dibutuhkan dalam tujuan pembelajaran dan minat para siswa dengan media tersebut saat digunakan oleh guru dalam mengajar.

Dalam proses pelaksanaan media *Puzzle* ini, peneliti mengambil wawancara kepada siswa jadi tidak hanya guru saja. Peneliti mewawancarai 3 siswa yaitu kelas IV, peneliti mengambil sample tersebut karena di kelas itu sudah menerapkan media *Puzzle* pada mata pelajaran PAI

Seperti yang peneliti lakukan yaitu wawancara dengan murid yaitu Adina dan kaawan-kawannya mengatakan :

¹¹⁴ *Ibid*

¹¹⁵ *Ibid*

“Proses pelaksanaan biasanya bu Khalidah yang pertama salam, lalu dilanjutkan dengan asben, dan sebelum memulai pembelajaran membaca doa sehari-hari atau surat pendek, lalu memberikan dan mengulang kembali materi sebelumnya kemudian dibagi kelompok untuk berdiskusi tentang menggunakan media *Puzzle* yang sudah diarahkan.”¹¹⁶

“Biasanya bu Khalidah memberikan materi lalu dilanjutkan dengan pembagian kelompok dan berdiskusi tentang materi, dan biasanya nanti maju perwakilan kelompok untuk menggabungkan hasil diskusi tersebut siapa yang cepat dan tepat biasanya diberikan nilai tambahan.”¹¹⁷

“Proses pelaksanaan dimulai dengan membaca surat pendek dan doa sehari-hari, dilanjutkan materi, kemudian membagi kelompok untuk diskusi, setelah itu maju untuk menggabungkan media yang telah didiskusikan sebelumnya.”¹¹⁸

Dari hasil beberapa wawancara diatas dengan murid, dapat diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran media *Puzzle* ini adalah dimulai dari guru mengucapkan salam, mereview surat-surat pendek ataupun doa sehari-hari secara bersama-sama, dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan dan materi yang akan di tujukan. kemudian dirasa siswa sudah paham guru menyiapkan bahan yang akan diujikan kepada para siswa, seperti membagi kelompok dan memberikan potongan-potongan *Puzzle* kepada perwakilan kelompok. Kemudian mereka diarahkan untuk berdiskusi guna menjawab dan menjadikan satu dari media *Puzzle* tersebut. Untuk respon siswa terhadap pembelajaran tersebut adalah mereka sangat interaktif dan mudah dalam belajar, hasil dari belajar siswa pun meningkat, dan pastinya untuk motivasi ada hal ketertarikan atau dorongan dari siswa untuk belajar PAI lebih giat lagi.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* dalam menumbuhkan kerjasama Siswa Kelas IV di MIN 9 Aceh Timur pada semester genap diterapkan untuk membahas materi

¹¹⁶ Hasil wawancara dengan Adina, selaku siswa kelas IV MIN 9 Aceh Timur. Pada tanggal 27 November 2023

¹¹⁷ Hasil wawancara dengan Haikal, selaku siswa kelas IV MIN 9 Aceh Timur. Pada tanggal 27 November 2023

¹¹⁸ Hasil wawancara dengan Alfarizi, selaku siswa kelas IV MIN 9 Aceh Timur. Pada tanggal 27 November 2023

Perjalanan Hijrah Nabi.¹¹⁹ Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan guru mengucapkan salam kepada siswa. Guru menanyakan kabar selanjutnya guru meminta siswa untuk berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya untuk mengembalikan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajari, sebelum menjelaskan materi yang akan dipelajari hari itu. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dilaksanakan. Setelah itu guru menyampaikan tema pembelajaran dan memberitahu siswa bahwa pembelajaran yang akan dilakukan hari itu yaitu pembelajaran kelompok dengan menggunakan media *Puzzle*.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru melakukan penyajian kelas. Dalam penyajian kelas ini guru menyampaikan materi tentang Perjalanan Hijrah Nabi dengan pengajaran langsung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang dilakukan secara interaktif dengan siswa. Kemudian langkah selanjutnya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Fungsi kelompok adalah agar siswa bisa melakukan kerjasama dengan cara berinteraksi dan berdiskusi dengan teman kelompoknya dan juga untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya. Dalam pembagian kelompok dilakukan dengan berhitung acak, sehingga siswa tidak dapat memilih-milih teman.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu Hanisah selaku guru PAI kelas IV beliau menjelaskan bahwa

“Penggunaan media ini awalnya terjadi karna minat dan motivasi belajar siswa rendah karna melihat kebanyakan siswa MIN masih cenderung bermain saat belajar dan kurang memperhatikan pembelajaran, oleh karna itu di buatlah media *Puzzle* ini”¹²⁰

¹¹⁹ Hasil Observasi pada tanggal 27 November 2023

¹²⁰ Wawancara dengan Ibu Hanisah selaku Guru PAI, pada tanggal 27 November 2023

Pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* ini dilakukan karna siswa bisa lebih meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Disini guru menggunakan media *Puzzle* yang dibuat sendiri dari karton dan kertas bergambar ditempelkan dan dipotong menyerupai jigsaw *Puzzle*. Gambar atau tulisan dalam *Puzzle* disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, seperti yang dikatakan Ibu Hanisah, yaitu:

“Di sini saya membuat sendiri media *Puzzle* ini yang bahan dasar nya karton, kertas hvs, dan lem”

Pada tahap selanjutnya guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dan membagikan 1 *Puzzle* tiap-tiap kelompok, seperti yang dikatakan Ibu Khalidah:

“Pembagian kelompoknya dilakukan secara acak, dengan cara siswanya disuruh untuk berhitung secara acak, hal tersebut dilakukan agar siswa tidak dapat memilih-milih teman untuk jadi kelompoknya.”¹²¹

Hal yang sama juga di ungkapkan oleh ibu Hanisah yaitu:

“Sebelum menyajikan materi, dan mengarahkan siswa dalam menggunakan media *Puzzle* ini, saya membagi siswa menjadi 3 kelompok secara heterogen dan membagikan 1 *Puzzle* tiap-tiap kelompok. *Puzzle* ini berisikan poin-poin penting tentang materi yang akan di bahas saat proses pembelajaran”¹²²

Begitu juga dengan Ibu Fauziah Mengungkapkan bahwa :

“Disini guru membagi kelompok menjadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 6 orang. Kemudian siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Selanjutnya guru menjelaskan aturan permainan dan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menyusun kepingan *Puzzle* secara berkelompok. Sebelum siswa menyusun kepingan *Puzzle*, guru menunjukkan sekilas gambar yang utuh dari kepingan *Puzzle* yang akan dirangkai siswa. Disini guru memberikan waktu beberapa menit kepada setiap kelompok dalam menyelesaikan kepingan *Puzzle* agar menjadi gambar yang utuh.”

Dalam penyusunan kepingan *Puzzle* guru memberikan penjelasan bahwa dalam penyusunan kepingan *Puzzle* tersebut memerlukan kerjasama kelompok.

¹²¹ Wawancara dengan Ibu Khalidah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

¹²² Wawancara dengan Ibu Hanisah selaku guru Aqidah Akhlak pada tanggal 27 November 2023

Setelah waktu yang ditentukan telah habis dan semua kelompok berhasil menyelesaikan kepingan *Puzzle* menjadi gambar yang utuh, langkah selanjutnya yaitu guru meminta untuk setiap perwakilan kelompoknya untuk maju kedepan menjelaskan tentang materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada gambar yang berada di *Puzzle* yang siswa susun tadi tanpa menggunakan LKS.

Jadi dalam menjelaskan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan pengetahuan yang sudah dijelaskan oleh guru sebelumnya. Dalam hal ini siswa bisa menjelaskan tentang materi yang akan di bahas saat proses pembelajaran. Setelah siswa selesai menjelaskan guru mempersilahkan kelompok yang lainnya untuk bertanya. Kemudian setelah tidak ada yang bertanya lagi guru mempersilahkan perwakilan kelompok yang menjelaskan tadi untuk kembali ke tempat duduknya.

Pada saat proses pembelajaran kegiatan yang dilakukan siswa berupa mencocokkan potongan-potongan *Puzzle*, seperti yang dikatakan Ibu Khalidah bahwa:

“Setelah saya membagikan kelompok beserta *Puzzle* kepada siswa, siswa mencocokkan potongan-potongan *Puzzle* sesuai dengan materi yang berlangsung sambil mendengarkan pengarahan dari saya.”¹²³

Pembelajaran menggunakan media *Puzzle* ini bertujuan agar siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung, sebagaimana pendapat Ibu Hanisah mengatakan bahwa:

“Menggunakan media *Puzzle* ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan saat berdiskusi sehingga siswa menjadi lebih aktif, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran”.¹²⁴

Dalam pelaksanaan sebelumnya, siswa sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media *Puzzle*, seperti yang dikatakan Ibu Hanisah mengatakan bahwa:

“Saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Puzzle* ini siswa sangat antusias dan semangat karena mereka belajar di padukan dengan permainan di

¹²³ Wawancara dengan Ibu Hanisah selaku guru Aqidah Akhlak pada tanggal 27 November 2023

¹²⁴ Wawancara dengan Ibu Hanisah selaku guru Aqidah Akhlak pada tanggal 27 November 2023

dalam nya, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, oleh karna itu media ini cukup sering digunakan”¹²⁵

Berdasarkan hasil wawancara ini, peneliti memperoleh beberapa informasi terkait penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran PAI. Tingginya minat siswa dalam pembelajaran menjadi alasan media ini cukup sering digunakan. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa yang juga meningkat.

3) Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup, kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* ini diakhiri dengan memberikan hadiah kepada kelompok yang berhasil menyusun *Puzzle* dengan cepat dan benar, hal ini dilakukan agar siswa merasa bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mereka lakukan berkesan. Setelah pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* selesai, guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dan guru menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* tersebut memerlukan adanya kerjasama kelompok. Setelah itu, guru memerintahkan siswa untuk menata kembali tempat duduk seperti semula.¹²⁶

c. Evaluasi

Evaluasi pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* di kelas IV ini dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran telah selesai. Suasana kelas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini sedikit ramai tapi tetap terkondisikan. Guru bertanya kepada siswa tentang bagaimana perasaannya ketika mengikuti pembelajaran kelompok tersebut. Siswa juga ditanya mengenai pembelajaran yang didapat ketika menyelesaikan tugas kelompok dengan kelompoknya masing-masing. Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* ini siswa terlihat antusias dan lebih bersemangat, bahkan dari beberapa siswa yang terlihat diam mulai berani untuk bertanya dan bersuara.

¹²⁵ Wawancara dengan Ibu Hanisah selaku guru Aqidah Akhlak pada tanggal 27 November 2023

¹²⁶ Hasil observasi di MIN 9 Aceh Timur

Evaluasi dalam pembelajaran ini dilakukan dengan cara penilaian oleh guru ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan yaitu dengan mengawasi dan mengamatinya. Selain mengajarkan guru juga menilai, yaitu guru menilai bagaimana kinerja tentang kerjasama siswa dalam pembelajaran kelompok.

Dalam setiap proses pembelajaran evaluasi merupakan hal yang sangat dibutuhkan, terlebih lagi guna mengetahui sebagaimana kefahaman siswa terhadap mata pelajaran yang sudah diajarkan. Evaluasi ini juga dilakukan oleh bu guru yang mana peneliti melakukan wawancara kepada bu Khalidah selaku guru mata pelajaran PAI menyampaikan:

“Evaluasi pembelajaran di MIN 9 Aceh Timur, khususnya dalam mata pelajaran PAI ini yaitu yang pertama sudah seharusnya menyusun rancangan apa yang akan diberikan kepada siswa seperti adanya soal-soal, ataupun pengayaan dalam setiap bab yang ditempuh. Seperti misal pada bab surat-surat di dalam al-Qur’an jadi setiap siswa maju kedepan untuk menyetorkan hafalan dan sekaligus menjelaskan apa isi kandungan dari surat yang telah mereka baca. Setelah itu evaluasi lainnya seperti mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data siswa yang sudah dilakukan secara keseluruhan.”¹²⁷

Dari hasil wawancara diatas yang peneliti lakukan dengan guru PAI bahwasannya evaluasi pembelajaran dilakukan dengan berbagai cara sesuai dengan yang dibutuhkan dan kesesuaian antar tujuan pembelajaran. Yang mana adanya evaluasi ini dapat mengetahui seberapa paham siswa dengan mata pelajaran yang diajarkan dan seberapa berhasilnya proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media *Puzzle* ini di MIN 9 Aceh Timur. Disamping diadakannya evaluasi, penggunaan media sangatlah memiliki manfaat salah satunya membantu siswa dalam penguasaan materi, hasil belajar, dan motivasi siswa menjadi meningkat. Seperti wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PAI yaitu bu Khalidah menyampaikan:

“Menggunakan media dalam proses pembelajaran itu dapat memudahkan kita dalam menyampaikan materi kepada siswa, juga interaksi antara guru dan siswa tidak memiliki hambatan, yang dimaksudkan siswa menjadi lebih enjoy dan lebih

¹²⁷ Wawancara dengan Ibu Khalidah selaku Guru PAI, pada tanggal 26 November 2023

aktif dibandingkan sebelumnya ketika melaksanakan proses pembelajaran dan mereka mengikutinya dengan baik.”¹²⁸

Jadi dari hasil wawancara diatas disebutkan dalam menggunakan media *Puzzle* ini memberikan manfaat baik bagi pendidik dan siswa. Yang mana pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa dan siswa pun dapat menerima materi yang diajarkan dengan baik. Serta dapat meningkatkan motivasi belajar mereka sehingga untuk menilai hasil belajar yang dilakukan pada saat evaluasi mendapatkan nilai yang baik karena adanya semangat dan dorongan ketika belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* di kelas IV, peneliti mendapatkan data bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut dapat menumbuhkan kerjasama siswa dengan meliputi persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan penilaian. Hal ini dibuktikan dari pengamatan yang peneliti lakukan dalam observasi kelas, bahwa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle*, siswa sangat bersemangat bahkan ada yang tidak sabar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut. Selain itu siswa berantusias untuk menyelesaikan kepingan *Puzzle* tersebut menjadi gambar utuh secara bekerjasama dengan kelompoknya. Sehingga secara tidak langsung juga siswa belajar komunikasi, tanggung jawab dan saling menghargai. Sehingga didalam sebuah kelompok kegiatan pembelajaran tersebut selain siswa dapat memahami materi pelajaran PAI, siswa juga secara tidak langsung dapat menumbuhkan kerjasamanya.¹²⁹

¹²⁸ *Ibid*

¹²⁹ Hasil observasi di MIN 9 Aceh Timur

2. Respon Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Puzzle* di MIN 9 Aceh Timur

a. Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan dengan kondisi siswa tidak lepas dari sosok guru. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan juga dapat menumbuhkan keterampilan siswa. Dalam hal ini guru harus paham betul dengan apa yang akan diajarkan mulai dari rencana, langkah maupun pelaksanaan, dan evaluasi dalam pelaksanaan menggunakan media pembelajaran tersebut. Penggunaan media yang tepat dan benar dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Saat guru mengajar di kelas, guru membutuhkan sebuah media yang dapat memudahkannya dalam penyampaian materi pelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti, pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* di kelas IV, respon siswa baik dengan cara antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari keaktifan siswa dengan kelompoknya terjalin dengan baik, sebagaimana yang dikatakan oleh Aliya sebagai siswa kelas IV menyatakan bahwa:

“Saya sangat menyukai cara belajar seperti ini, karena dengan belajar sambil bermain terlebih berkelompok saya lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan teman-teman saya, dan itu memudahkan saya untuk cepat mengerti dengan materi.”¹³⁰

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Ulhaq yang menyatakan bahwa:

“Saya menyenangkan dan mudah dipahami menggunakan media ini, yang semula ada anak di kelas tidak aktif, tapi semenjak menggunakan ini dia menjadi aktif

¹³⁰ Hasil wawancara dengan Aliya, selaku siswa kelas IV MIN 9 Aceh Timur. Pada tanggal 27 November 2023

dan lebih berani, motivasi belajar saya juga lebih terdorong, suasana belajar di kelas menjadi tidak membosankan dan lebih seru.¹³¹

Dalam menggunakan dan mengimplementasikan media *Puzzle* ini ke dalam pembelajaran PAI dapat dikatakan membawa dampak yang positif dan menjadikan siswa lebih banyak yang termotivasi dan semangat dalam menjalankan proses pembelajaran PAI ini, hasil belajar mereka pun juga meningkat dari sebelumnya dan mereka juga memiliki rasa semangat ketika berhadapan dengan mata pelajaran PAI. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Khalidah, selaku guru PAI kelas IV :

“Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* ini siswa merespon dengan baik, siswa begitu antusias dalam pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari keaktifan siswa dalam bekerjasama dengan kelompoknya. Memang sesekali siswa harus diberi sebuah permainan agar otak kanan mereka bisa bekerja, penggunaan media *Puzzle* ini singkat tapi mampu untuk membawahi materi yang ada dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.”¹³²

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media *Puzzle* siswa juga lebih bersemangat, hal ini dilihat pada saat guru mengulas kembali materi yang telah diterangkan sebelumnya, banyak siswa yang mengangkat tanganya untuk bertanya, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* juga dapat meningkatkan pengetahuan dalam pembelajaran siswa. Dikarenakan rasa ingin tahu mereka terhadap penjelasan kepingan gambar yang ada di *Puzzle*.

b. Kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle*

Media *Puzzle* merupakan sebuah permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan sebuah ketelitian dalam menggunakannya. Media *Puzzle* memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau melakukan secara langsung dengan bekerjasama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan *Puzzle* yang semula acak menjadi utuh kembali. Kebanyakan

¹³¹ Hasil wawancara dengan Ulhaq, selaku siswa kelas IV MIN 9 Aceh Timur. Pada tanggal 27 November 2023

¹³² Wawancara Ibu Khalidah, selaku guru PAI pada tanggal 28 November 2023

siswa mudah mengingat dengan gambar, pada saat gambar ditunjukkan maka akan timbul rasa ingin tahu.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa kelas IV di MIN 9 Aceh Timur mengenai penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menumbuhkan kerjasama siswa. Menurut Rania Gladis Pahlevi siswa kelas IV menjelaskan bahwa:

“Belajar PAI dengan menggunakan *Puzzle* seru, dimana dalam pembelajaran bisa bermain sambil kerja kelompok, jadi membuat saya mudah memahami materi.”¹³³

Hal senada juga diungkapkan oleh Eka Iklima Sofiyana merupakan salah satu siswa di kelas IV sebagai berikut :

“Pelajaran hari ini seru, berkelompok dan bermain, apa lagi dengan menyusun gambar *Puzzle* pelajaran PAI dengan *Puzzle* jadi asyik, permainannya sederhana tapi menyenangkan jadi saya betah belajar PAI nya.”¹³⁴

Kemudian siswa yang bernama Muhammad Octaf Ishaul Albar, siswa kelas IV juga menyatakan:

“Suka, pembelajarannya seru dan memudahkan kita dalam memahami materi-materi PAI yang bacaanya banyak.”¹³⁵

Pernyataan yang senada juga diungkapkan oleh Muhammad Avin Chudri siswa kelas IV mengungkapkan bahwa:

“Spesial pokoknya, saya suka kalo belajarnya seperti tadi dengan *Puzzle*, kalo belajar PAI biasanya saya ngantuk kalo hanya mendengarkan tapi kalo seperti tadi seru bisa bermain sambil berkelompok.”¹³⁶

Pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle*, siswa begitu menikmati proses pembelajaran dengan ekspresi riang pada saat menyusun kepingan *Puzzle* satu persatu dengan kelompoknya. Dalam hal ini respon dan keaktifan siswa terlihat sangat baik. Penggunaan media *Puzzle* selain membantu guru dalam mempermudah proses pembelajaran juga membuat

¹³³ Wawancara dengan Rania Gladis Pahlevi siswa kelas IV, siswi MIN 9 Aceh Timur

¹³⁴ Wawancara dengan Eka Iklima Sofiyana siswa kelas IV, siswi MIN 9 Aceh Timur

¹³⁵ Wawancara dengan Muhammad Octaf Ishaul Albar siswa kelas IV, siswi MIN 9 Aceh Timur

¹³⁶ Wawancara dengan Muhammad Avin Chudri siswa kelas IV, siswi MIN 9 Aceh Timur

siswa lebih bersemangat, dimana media *Puzzle* dibuat dengan gambar yang menarik dan juga diselipkan materi yang ada di dalamnya sehingga membuat siswa menjadi paham tentang materi pelajaran yang telah diterangkan oleh guru sebelumnya.

Melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menyusun *Puzzle* secara berkelompok dapat menumbuhkan keterampilan kerjasama siswa karena permainan ini membutuhkan interaksi diantara anggota kelompoknya, melatih kesabaran siswa dimana siswa mampu menghargai serta menghormati teman dalam kelompoknya dan juga mengembangkan kemampuan kerjasama antar teman dalam satu kelompok agar dapat memenangkan permainan.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Eka Iklima Sofiyana salah satu siswa kelas IV yang menjelaskan bahwa :

“Setelah belajar dengan menggunakan *Puzzle* saya bisa bekerjasama baik dengan teman saya satu kelompok, kesannya lebih banyak kebersamaannya gitu jadi ndak pilih-pilih teman, makanya pembagian kelompoknya berhitung biar adil gitu lho.”¹³⁷

Begitu juga dengan pernyataan Muhammad Octaf Ishaul Albar yang menuturkan bahwa

“Kerjasama ya, kalo kerjasama saya dengan kelompok saya baik dalam nyusun *Puzzle* walaupun gak bisa menang duluan, meski rame dan banyak kesannya trus bisa berfikir bersama.”¹³⁸

Melalui penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini siswa merasa senang dan juga lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui media ini juga siswa dapat berinteraksi dengan temannya tanpa merasa dipaksa atau tidak senang. Banyak hal yang siswa tumbuhkan ketika siswa belajar PAI dengan media *Puzzle* secara berkelompok, salah satunya adalah kerjasama. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* ini dimana terdapat sebuah aturan-aturan yang ada dalam permainan, adanya tujuan untuk meraih kemenangan, serta adanya sebuah

¹³⁷ Wawancara dengan Eka Iklima Sofiyana siswa kelas IV, siswi MIN 9 Aceh Timur

¹³⁸ Wawancara dengan Muhammad Octaf Ishaul Albar siswa kelas IV, siswi MIN 9 Aceh Timur

persaingan dengan kelompok lain. Hal itulah yang akan mendorong siswa untuk saling bekerjasama.

Dari uraian wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan model pembelajaran biasa yaitu metode ceramah, siswa tidak terlalu antusias untuk melakukan pembelajaran tetapi dengan adanya media *Puzzle* ini siswa dapat lebih aktif untuk melakukan pembelajaran dengan baik. Pada wawancara tersebut peneliti mendapatkan hasil berupa pandangan siswa terhadap proses belajar menggunakan media *Puzzle* yang telah mereka lakukan. Siswa merasa semangat mengikuti pembelajaran. Materi yang diajarkanpun lebih mudah dipahami. Belajar tidak terlalu membuat tertekan, bahkan lebih terasa seperti bermain.

3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pada Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 9 Aceh Timur

Untuk Menumbuhkan Kerjasama Siswa Kelas IV di MIN 9 Aceh Timur Penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menumbuhkan kerjasama Siswa Kelas IV di MIN 9 Aceh Timur dalam penerapannya tentunya memiliki faktor pendukung dan juga faktor penghambat. Hal tersebut diungkapkan oleh Ibu khalidah mengatakan bahwa:¹³⁹

a. Faktor Pendukung

Adapun faktor pendukung dalam penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV adalah :

1) Tersedianya Alat dan Bahan

Adanya sebuah fasilitas yang mendukung karena dengan adanya fasilitas yang memadai dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* dapat berjalan dengan baik. Maka dalam hal ini diharapkan keterampilan kerjasama siswa kelas IV dapat tumbuh dengan pembelajaran kelompok menggunakan media *Puzzle*. Dan juga dengan tersedianya alat dan bahan yang diperlukan membuat guru menjadi lebih mudah

¹³⁹ Wawancara ibu khalidah, pada tanggal 28 November 2023

dalam membuat media *Puzzle* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini diungkapkan oleh Ibu Khalidah mengungkapkan bahwa:

“keberhasilan pembelajaran adanya media sebagai faktor pendukung dalam sebuah proses pembelajaran yaitu tersedianya alat dan bahan yang diperlukan membuat guru menjadi lebih mudah dalam membuat media.”¹⁴⁰

2) Antusias siswa

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* ini, partisipasi dari siswa yang sangat antusias dan bersemangat yang membuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media *Puzzle* berjalan dengan baik.

Hal ini sesuai pernyataan dari Ibu Khalidah. beliau mengatakan bahwa:

“Faktor pendukung yang paling utama adalah partisipasi siswa yang sangat antusias sekali. Pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle*, siswa begitu menikmati proses pembelajaran dengan ekspresi riang pada saat menyusun kepingan *Puzzle* satu persatu dengan kelompoknya.”¹⁴¹

3) Guru

Faktor guru sangat mendukung dalam menumbuhkan kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle*. Guru disini berperan sebagai fasilitator yang baik bagi siswa dalam mendukung kemampuan kognitifnya agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik, kompak dalam tim, saling berbagi dalam penyelesaian tugas kelompok. Sehingga hal tersebut dapat menumbuhkan kerjasama siswa.

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat dalam penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV adalah :

¹⁴⁰ Hasil wawancara Ibu Khalidah pada tanggal 28 November 2023

¹⁴¹ Wawancara ibu Khalidah selaku guru PAI kelas V MIN 9 aceh Timur, Pada tanggal 28 November 2023

1) Keterbatasan Waktu

Media *Puzzle* memerlukan waktu yang cukup banyak dalam penerapannya. Hal tersebut juga disebabkan dari kondisi siswa yang berbeda-beda dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu Khalidah. Beliau mengatakan bahwa:

“Faktor penghambatnya yaitu keterbatasan waktu dan juga kondisi dari siswa yang berbeda-beda. Dalam hal ini jika ada salah satu siswa yang usil dengan mengganggu temannya saat menyusun kepingan gambar *Puzzle* dan mengajak temannya bermain yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga pada saat mengerjakan siswa tersebut kebingungan.”¹⁴²

Dari hasil wawancara dengan ibu Khalidah ini menyebutkan bahwa ada beberapa kendala dalam melaksanakan implementasi media *Puzzle* ketika proses pembelajaran di MIN 9 Aceh Timur salah satunya yaitu keterbatasan waktu dalam membuat kerangka media yang akan di gunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung nantinya, namun dalam setiap kendala dan hambatan pasti mempunyai solusi dalam mengatasi hal tersebut, seperti yang disebutkan dalam wawancara yaitu:

“Dalam mengatasi hambatan tersebut, dilakukan dengan cara yaitu : membagi waktu dengan sebaik-baiknya agar dalam proses pembuatan media dapat teratasi dan tidak mengganggu kegiatan yang lain, membuat jadwal atau catatan tersendiri agar secara teratur dapat terlaksana karena sudah mengetahui apa yang akan dilakukan selanjutnya. Yang selanjutnya lebih memperhatikan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung agar semua siswa ikut dalam proses diskusi dan tidak ramai sendiri, dan ketika mengadakan evaluasi diberikan soal atau pengayaan yang akan dikerjakan secara individu, untuk melatih mereka apakah sudah memahami ataukah belum”

Dari hasil wawancara dengan ibu Khalidah selaku guru PAI dapat diketahui bahwa solusi dan hambatan yang telah peneliti bahas diatas adalah dengan mengoptimalkan waktu dan jadwal sebaik-baiknya agar dalam proses pembuatan media dapat berjalan lancar tanpa mengganggu aktivitas yang lain, yang kedua lebih memperhatikan siswa ketika berada di kelas agar mereka tetap fokus meskipun dalam kegiatan belajar mengajar dirasa menyenangkan.

¹⁴² Wawancara ibu Khalidah selaku guru PAI kelas V MIN 9 aceh Timur, Pada tanggal 28 November 2023

2) Faktor dari dalam diri siswa

Faktor penghambat yang lainnya yaitu dari siswa itu sendiri, seperti ada siswa yang pendiam dan kurang aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media *Puzzle*, hal tersebut akan membuat siswa takut dan malu dalam pembelajaran berkelompok sehingga tidak mau untuk bekerjasama dengan teman lainnya. Sehingga siswa tersebut tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Jadi dalam hal ini guru dituntut untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang nyaman pada siswa agar dapat meminimalisir rasa minder pada diri siswa.

Berdasarkan dengan adanya faktor penghambat tentunya ada solusi yang diberikan. Mengenai keterbatasan waktu, guru mempunyai solusi dengan cara mengondisikan siswa dengan memaksimalkan waktu yang telah tersedia dalam kegiatan pembelajaran melalui pemilihan materi yang sesuai dengan kondisi dan waktu yang digunakan, dan juga siswa diberi tahu ketika waktu belum selesai namun ada sebagian yang sudah menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka siswa tersebut bisa membaca materi pelajaran yang telah diterangkan oleh guru sebelumnya. Sehingga waktu tidak terbuang sia-sia dan tidak mengganggu teman lainnya.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan bersama Ibu Hanisah beliau mengatakan bahwa:

“Media *Puzzle* ini tidak bisa digunakan secara berulang atau terus menerus. Tergantung dengan materi yang apa yang akan di ajarkan karna berbeda materi berbeda juga bentuk dan isi *Puzzle* tersebut serta tidak semua materi bisa menggunakan media *Puzzle* ini dalam proses pembelajaran”.¹⁴³

Selain tidak dapat digunakan berulang atau hanya bisa digunakan pada materi yang cocok, guru juga terkendala dengan media *Puzzle* ini yang mudah rusak apalagi terkena air sebagaimana yang dikatakan Ibu Hanisah mengatakan bahwa:

¹⁴³ Wawancara Ibu Hanisah, selaku guru PAI kelas IV MIN 9 aceh Timur, Pada tanggal 28 November 2023

“Media *Puzzle* ini mudah rusak dikarenakan media ini berbahan dasar karton, kertas hvs, dan lem, sehingga jika terkena air gambar akan luntur dan juga robek”.¹⁴⁴

Disamping itu dalam mengimplementasikan media *Puzzle* ini tidak terlepas dari hambatan yang terjadi, dalam wawancara bersama Ibu Khalidah menyampaikan yaitu:

“Hambatan dalam penggunaan media *Puzzle* ini yang dirasakan itu dalam pembuatan kerangka dan mengumpulkan alat bahan, yang mana hal itu pastinya membutuhkan waktu dalam proses pembuatan media *Puzzle* ini. Akan tetapi setiap dalam pembuatan media *Puzzle* saya biasanya dibantu oleh anak saya, dan terkadang ada staf dari sekolah yang membantu saya ketika saya meminta pertolongan pada mereka. Dengan itu dalam proses pembuatan menjadi lebih cepat dan tidak memberatkan. Hambatan yang kedua biaya yang mahal, jadi dalam pembuatan media ini pasti membutuhkan alat dan bahan seperti kertas, isolasi, gunting, kertas berwarna dan lainnya. Dan yang pastinya itu membutuhkan banyak ketika akan digunakan. Oleh karena dalam setiap pembuatan pasti membutuhkan biaya yang sedikit lebih dari biasanya. Kendala selanjutnya yaitu biasanya dalam penerapan di kelas ada beberapa anak yang tidak ikut dalam proses diskusi dalam menentukan hasil jawaban dari proses pembelajaran dalam menerapkan media *Puzzle* ini. Oleh karenanya biasanya guru melakukan pengecekan dan keliling untuk dapat memastikan peserta didik fokus dalam melakukan diskusi bersama dan tidak ada yang main sendiri.”¹⁴⁵

Dari hasil uraian wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa kendala guru dalam menggunakan media *Puzzle* ini tergantung pada materi pembelajaran dan juga media ini mudah rusak apabila tidak hati-hati dalam penggunaannya. Untuk faktor penghambat siswa yang kurang aktif dalam bekerjasama dengan kelompoknya, guru memberi solusi yaitu dengan melakukan pendekatan pribadi dan mengarah siswa tersebut secara perlahan sambil diajak komunikasi agar siswa tersebut paham dengan tugas yang telah diberikan oleh guru dan juga bisa dengan cara diberikan motivasi oleh guru dengan cara diberi *reward* (hadiah) supaya siswa lebih antusias dan lebih bersemangat dalam pembelajaran.

¹⁴⁴ Wawancara ibu Hanisah, selaku guru PAI kelas IV MIN 9 Aceh Timur, Pada tanggal 28 November 2023

¹⁴⁵ Wawancara ibu Khalidah selaku guru PAI kelas V MIN 9 Aceh Timur, Pada tanggal 28 November 2023

C. Pembahasan

1. Kreatifitas Guru Dalam Penggunaan Media *Puzzle* Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di MIN 9 Aceh Timur

Media *Puzzle* merupakan media berupa gambar yang termasuk media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. Media *Puzzle* di sini dijadikan sebagai salah satu alat permainan edukasi (APE) yang dapat mengasah otak dan melatih kecepatan pikiran dan tangan siswa. Sesuai dengan tujuan *Puzzle* yang dikemukakan oleh Jamil dalam jurnal Dion Permana yaitu meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk, melatih dan meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah dan meningkatkan kemampuan bekerjasama.¹⁴⁶

Penggunaan *Puzzle* mempunyai banyak kelebihan diantaranya meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran, melatih kesabaran, melatih logika, melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan keterampilan motorik halus dan meningkatkan keterampilan kognitif. Penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan respon siswa. Belajar sambil bermain merupakan metode yang baik dalam proses pembelajaran karena penyajian materi melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain dan bersifat kolaboratif sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan respon siswa dalam belajar.

Selain itu, media *Puzzle* bermanfaat dalam proses pembelajaran agar dapat membawa variasi dan perasaan senang bagi siswa. Media *Puzzle* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁴⁷ Media yang mengusung tema permainan ini membuat minat siswa terhadap pembelajaran meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Anjaleka yang menunjukkan pengaruh media *Puzzle*

¹⁴⁶ Dion Permana, Analisis Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, An-Nuha: *Jurnal Pendidikan Islam* e-ISSN: 2775-7617 p-ISSN: 2775-7226 Volume 3 Number 1 February 2023, 40-52

¹⁴⁷ Aisyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Produk Untuk Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 1 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 7(3), 2019, 1-7.

dalam peningkatan motivasi belajar siswa.¹⁴⁸ Hal ini juga didukung oleh Fransiska yang menyatakan bahwa media *Puzzle* membantu siswa memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak dan dapat menarik perhatian siswa sehingga suasana kelas menjadi lebih bergairah.¹⁴⁹ Dalam teorinya, Piaget menjelaskan anak usia SD yang pada umumnya berusia 7 sampai 11 tahun, berada pada tahap ketiga dalam tahapan perkembangan kognitif operasional konkret. Anak belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak. Untuk itu, Guru hendaknya dapat membangun suasana belajar yang konkret bagi anak sebagai guna memudahkan anak dalam berpikir logis serta dapat memecahkan masalah.¹⁵⁰

Siswa MI juga masih terbiasa dengan permainan sehingga menjadikannya sasaran yang tepat untuk penggunaan media ini. Sehubungan dengan teori di atas selaku guru PAI di kelas 4 MIN 9 Aceh Timur sudah cukup sering menggunakan media *Puzzle* dalam pembelajaran. Media *Puzzle* ini digunakan dengan cara membagi siswa terlebih dahulu menjadi 3 kelompok belajar secara heterogen dimana masing-masing kelompok mendapat 1 *Puzzle*. *Puzzle* ini disesuaikan dengan materi apa yang akan dipelajari, oleh karena itu sebelum membagikan *Puzzle* ini ke beberapa kelompok mengarahkan siswa tentang hubungan *Puzzle* ini dengan materi yang akan dipelajari.

Setelah kelompok belajar mendapatkan media *Puzzle*, mereka mencocokkan potongan-potongan dari *Puzzle* tersebut dengan petunjuk yang berisikan poin-poin penting tentang materi yang sedang berlangsung dengan dituntun atau diarahkan oleh guru, sehingga membentuk sebuah gambar yang utuh. Sebagai siswa mereka telah mengetahui garis besar aturan dalam penggunaan media ini. Antusias mereka dalam penggunaan media ini juga cukup tinggi, karena mereka dapat belajar sambil bermain, sehingga penggunaan media *Puzzle* ini sangat bermanfaat digunakan dalam pembelajaran terlebih di jenjang pendidikan sekolah dasar.

¹⁴⁸ Kholis Anjaleka, *Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai, Elementary* : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar 114 Vol 1. No. 4, Oktober 2021 P-ISSN : 2774-8014, e-ISSN : 2774-7034

¹⁴⁹ *Ibid*

¹⁵⁰ *Ibid*

a) **Perencanaan Pembelajaran**

Dalam setiap proses pembelajaran sangat dibutuhkan perencanaan terlebih dahulu agar pada saat pelaksanaan sudah diketahui maksud dan tujuan dari pelaksanaan pembelajaran yang akan dicapai. Yang mana maksud dan tujuan pembelajaran ini akan disampaikan dan diterapkan kepada para siswa. Perencanaan sendiri adalah suatu petunjuk yang digunakan oleh para pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan, sehingga disini pendidik sudah seharusnya bisa mempersiapkan apa yang akan mereka sampaikan kepada siswa. Karena apabila tidak ada perencanaan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran maka tidak akan maksimal pelaksanaannya yang menyebabkan hal tersebut tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa tersebut ditakutkan akan beranggapan proses pembelajaran kurang menyenangkan dan tidak adanya motivasi untuk belajar di mata pelajaran tersebut.¹⁵¹

Dapat ditelaah bahawasannya pentingnya dalam pelaksanaan perencanaan di suatu proses pembelajaran maka pendidik di MIN 9 Aceh Timur ini memiliki rancangan pembelajaran, susunan materi yang akan diterapkan, adanya target yang akan dicapai, hingga kualifikasi guru yang digunakan khususnya dalam mata pelajaran PAI ini. Setelah melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi dari peneliti beserta informan yang telah dikumpulkan maka peneliti perlu membahas lebih dan menganalisis data guna dijelaskan lebih melalui metode kualitatif deskriptif.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN 9 Aceh Timur maka proses perencanaan dalam menggunakan media *Puzzle* ini sebagaimana tujuan guna meningkatkan motivasi belajar siswa memiliki tahapan sebagai berikut, merumuskan tujuan yang akan dicapai kemudian dalam membuat rancangan atau kerangka yang dilakukan oleh pendidik guna menentukan model *Puzzle* yang akan digunakan sesuai dengan modul, setelah itu dimulai dengan menggambar atau mendesain *Puzzle* yang nantinya akan di potong dengan tujuan untuk disatukan sesuai dengan materi yang diajarkan. Seperti menggambarkan alur media

¹⁵¹ Siti Aisyah, "Perencanaan Dalam Pendidikan" ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam 7, No. 1 (November 2018).

pembelajaran serta urutan dalam menyajikan. Merancang materi dibuat sesuai dengan analisis kurikulum serta menggunakan referensi dari sumber yang dipercaya. Setelah melakukan rancangan ada tahapan dan langkah yang dilakukan oleh pendidik yang nantinya ia terapkan dalam media pembelajaran *Puzzle* ketika proses pembelajaran berlangsung, yaitu :

1. Menyampaikan Tujuan.
2. Menyusun Skema.
3. Menyiapkan alat dan bahan yang sudah dibuat terlebih dahulu.
4. Membagi siswa dengan beberapa kelompok ataupun dindividu.
5. Memberikan arahan dan penjelasan kepada siswa sesuai dengan materi
6. Memberikan siswa kesempatan untuk mengerjakan sesuai dengan arahan.

Penejelasan diatas sesuai dengan data observasi yang diperoleh peneliti, guru PAI kelas IV menggunakan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, dan menjadikan siswa aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Menurut Abdul Majid, dalam menyusun modul, terdapat komponen didalamnya yang meliputi: Identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, pencapaian kompetensi, Tujuan Pembelajaran, Materi Ajar, Alokasi Waktu, Metode pembelajaran, Kegiatan pembelajaran, Penilaian hasil belajar, dan Sumber belajar.¹⁵²

Sebelum melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle*, guru menyiapkan modul terlebih dahulu, yang didalamnya terdiri dari seluruh komponen pembelajaran termasuk juga media yang akan digunakan yaitu media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media *Puzzle* digunakan untuk membuat siswa antusias dan lebih bersemangat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dan yang lebih utama untuk menumbuhkan kerjasama siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebelum pembelajaran guru telah menyiapkan modul terlebih dahulu yang didalamnya memuat keseluruhan

¹⁵² *Ibid*, 39-41

proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* dengan materi Perjalanan Hijrah Nabi. Tujuannya agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.

b) Pelaksanaan

Dalam tahapan proses pelaksanaan media pembelajaran di madrasah diharuskan untuk peneliti mengetahuinya agar dapat memahami bagaimana proses pelaksanaan dalam menggunakan media *Puzzle* MIN 9 Aceh Timur. Di setiap proses pembelajaran yang menggunakan media tidak terlepas dari adanya hambatan dan solusi guna melihat bagaimana kelancaran pada saat proses pembelajaran berlangsung apakah sesuai dengan tujuan atau tidak. Untuk itu proses pelaksanaan media *Puzzle* ini memiliki sebuah konsep, langkah, dan tahapan ketika akan menggunakannya di pembelajaran dengan tujuan agar pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa nyaman dan mudah memahami apa yang akan disampaikan oleh pendidik dengan menggunakan media tersebut.

Pembelajaran Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan mengenai pelaksanaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menumbuhkan kerjasama siswa kelas IV. Media *Puzzle* ini digunakan di kelas IV dengan materi Perjalanan Hijrah Nabi. Langkah-langkah pelaksanaan dalam penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 9 Aceh Timur adalah kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam, menanyakan kabar kemudian berdoa, menyampaikan tema materi pembelajaran, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, menjelaskan aturan permainan, meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju ke depan untuk menjelaskan, membimbing dan memberikan motivasi kepada siswa.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Anggit Nur Azmi yang menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* yaitu :

- 1) Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada siswa.
- 2) Guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran pada hari ini menggunakan media *Puzzle*.

- 3) Sebelum guru memulai materi pembelajaran, terlebih dahulu guru mengingatkan kembali siswa tentang materi pembelajaran sebelumnya.
- 4) Guru kemudian menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah pada awal pembelajaran yang kemudian dikembangkan lagi menggunakan metode tanya jawab dan yang terakhir menggunakan diskusi kelompok.
- 5) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian siswa berkumpul sesuai kelompoknya masing-masing.
- 6) Setelah dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian guru membagi tiap-tiap kelompok dengan 1 amplop yang berisi potongan-potongan *Puzzle* dan juga papan karton sebagai alas *Puzzle*.
- 7) Guru memberikan arahan atau aturan permainan kepada siswa tentang apa saja yang harus dilakukan siswa dengan *Puzzle* tersebut.
- 8) Guru memberi aba-aba kepada siswa dengan berhitung mundur agar mereka memulai menyusun *Puzzle* dengan waktu yang bersamaan di tiap kelompoknya.
- 9) Setelah semua kelompok menyelesaikan *Puzzle*, guru meminta untuk setiap perwakilan kelompoknya maju ke depan untuk menjelaskan gambar yang terdapat di *Puzzle* tersebut.
- 10) Setelah semua kelompok maju ke depan, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait dengan materi yang baru mereka dapat.
- 11) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru mengingatkan agar siswa terus belajar dan memotivasi siswa untuk tetap semangat dalam belajar.¹⁵³

c) Evaluasi

Evaluasi pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* di kelas IV dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran telah selesai. Evaluasi dalam pembelajaran ini dilakukan dengan

¹⁵³ Anggit Nur Azmi, *Penggunaan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III SD Negeri 3 Kranji Purwokerto Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Jurnal: IAIN Purwokerto, 2016), 66-70.

cara penilaian oleh guru ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan yaitu dengan mengawasi dan mengamatinya. Selain mengajarkan guru juga menilai, yaitu guru menilai bagaimana kinerja tentang kerjasama siswa dalam pembelajaran kelompok.

Selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle*, siswa sangat bersemangat bahkan ada yang tidak sabar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut. Selain itu siswa berantusias untuk menyelesaikan kepingan *Puzzle* tersebut menjadi gambar utuh secara bekerjasama dengan kelompoknya. Sehingga secara tidak langsung juga siswa belajar komunikasi, tanggung jawab dan saling menghargai. Sehingga didalam sebuah kelompok kegiatan pembelajaran tersebut selain siswa dapat memahami materi pelajaran PAI, siswa juga secara tidak langsung dapat menumbuhkan kerjasamanya. Menurut pendapat Didi Nur Jamaludin untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran maka perlu adanya sebuah evaluasi. Melalui evaluasi guru bisa mendapatkan sebuah informasi dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam menyusun evaluasi pendidik harus bisa menyesuaikan dengan sasaran pencapaian yang diinginkan. Instrumen evaluasi dibedakan menjadi tiga teknik yaitu teknik observasi, teknik tes tertulis dan teknik penilaian kinerja.¹⁵⁴

Dalam pembelajaran evaluasi penting dilakukan guna untuk mengetahui sampai mana perkembangan belajar siswa. Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* ini siswa terlihat antusias dan lebih bersemangat, bahkan dari beberapa siswa yang terlihat diam mulai berani untuk bertanya dan bersuara. Guru bertanya kepada para siswanya mengenai adakah siswa yang tidak bekerjasama atau tidak saling membantu dengan kelompoknya ketika menyusun kepingan *Puzzle*, siswa dengan antusiasnya menjawab bahwa kelompoknya bekerjasama dengan baik, bahkan banyak siswa yang angkat bicara mengenai pembelajaran kelompok dengan media *Puzzle* tersebut, Hal ini

¹⁵⁴ Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, (Kudus: IAIN Kudus, 2019), 90

bertujuan agar guru dapat menumbuhkan keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* tersebut terbukti mampu dalam menumbuhkan kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara berkelompok. Hal ini bisa dilihat dari partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa menjadi lebih bersemangat ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle*. Selain itu siswa sangat antusias bekerjasama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Sehingga secara tidak langsung juga siswa belajar komunikasi dalam kelompok dan menjadikan siswa bekerjasama satu sama lain dengan kelompoknya.

2. Respon Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Puzzle* di MIN 9 Aceh Timur

a. Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* di kelas IV, respon siswa baik dengan cara antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari keaktifan dengan kelompoknya terjalin dengan baik, materi yang disampaikan guru dipahami siswa dengan baik juga. Dengan kata lain siswa mampu mencari informasi dengan cara membaca LKS pada saat kebingungan dalam menyusun kepingan-kepingan gambar pada *Puzzle* dan ikut aktif di dalam kelompok untuk berfikir dalam penyelesaian pembelajaran kelompok dengan menggunakan media *Puzzle*.

Menurut Novia Viktoria Nini, respon timbul apabila ada rangsangan untuk berperilaku. Respon siswa terhadap media pembelajaran dapat berupa respon positif dan negatif. Dalam hal ini respon positif siswa dapat dijadikan tolak ukur bahwa siswa merasa nyaman dengan media yang guru gunakan.¹⁵⁵ Selaras dengan itu, Maharani dan Widhiasih berpendapat bahwa pembelajaran yang menarik

¹⁵⁵ Novia Viktoria Nini, *Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Sel Kelas XI di SMAN 1 Sandai Kabupaten Ketapang*,5.

membuat siswa menjadi senang dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang terlihat dari respon siswa selama pembelajaran. Respon siswa merupakan reaksi sosial yang dilakukan siswa dalam menanggapi pengaruh dari situasi yang dilakukan orang lain.¹⁵⁶

Penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV di MIN 9 Aceh Timur. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut dengan meliputi persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan penilaian. Guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam membuat MODUL terlebih dahulu dan menyiapkan media pembelajaran *Puzzle*. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* ini dimana terdapat sebuah aturan-aturan yang ada dalam permainan, adanya tujuan untuk meraih kemenangan, serta adanya sebuah persaingan dengan kelompok lain. Penggunaan media *Puzzle* selain membantu guru dalam mempermudah proses pembelajaran juga membuat siswa lebih bersemangat, dimana media *Puzzle* dibuat dengan gambar yang menarik dan juga diselipkan materi yang ada di dalamnya sehingga membuat siswa menjadi paham tentang materi pelajaran yang telah diterangkan oleh guru sebelumnya.

b. Kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle*

Keterampilan kerjasama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan hal yang sangat penting karena manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain, dan juga kita sebagai makhluk sosial harus tau dan paham tentang bagaimana cara bersosial yang baik, jadi keterampilan kerjasama penting ditumbuhkan dalam pembelajaran. Media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan media yang diterapkan dalam membentuk karakter sosial dalam sebuah kegiatan melalui etika dalam melaksanakan pembelajaran tersebut. Karena dengan penggunaan media *Puzzle* secara berkelompok dengan cara bekerjasama siswa satu dengan yang lain sehingga dapat memahami apa arti teman, sebuah keakraban, dan kekeluargaan sehingga hal tersebut menghasilkan kerjasama yang baik. Menurut Syaiful Bahri

¹⁵⁶ Maharani dan Widhiasih, *Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar. Jurnal Bakti Saraswati 5*, no.2 , (2016), 88.

Djamarah dan Aswan Zain, pembelajaran dengan berkelompok digunakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial siswa karena siswa dalam kehidupan cenderung untuk hidup bersama, dengan pembelajaran tersebut diharapkan dapat menumbuhkan rasa sosial yang tinggi pada setiap siswa.¹⁵⁷

Dalam hal ini siswa dibiasakan hidup bersama, dan menyadari dirinya ada kekurangan dan kelebihan dan bekerjasama dalam kelompok. Melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menyusun *Puzzle* secara berkelompok dapat menumbuhkan keterampilan kerjasama siswa karena permainan ini membutuhkan interaksi diantara anggota kelompoknya, melatih kesabaran siswa dimana siswa mampu menghargai serta menghormati teman dalam kelompoknya dan juga mengembangkan kemampuan kerjasama antar teman dalam satu kelompok agar dapat memenangkan permainan.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menyusun *Puzzle* secara berkelompok dapat menumbuhkan keterampilan kerjasama siswa karena permainan ini membutuhkan interaksi diantara anggota kelompoknya, melatih kesabaran siswa dimana siswa mampu menghargai serta menghormati teman dalam kelompoknya dan juga mengembangkan kemampuan kerjasama antar teman dalam satu kelompok agar dapat memenangkan permainan. Siswa begitu menikmati proses pembelajaran dengan ekspresi riang pada saat menyusun kepingan *Puzzle* satu persatu dengan kelompoknya. Dalam penggunaan media *Puzzle* keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Dalam penggunaannya *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan maupun kelompok. Dalam kerjasama kelompok siswa akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain, sehingga hal tersebut dapat menumbuhkan kerjasama siswa dalam pembelajaran.¹⁵⁸

Dari permainan *Puzzle* siswa akan belajar, pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi siswa dibandingkan hanya dengan pengetahuan yang dihafalkan. Hal tersebut yang awalnya siswa merasa bosan,

¹⁵⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 63-64

¹⁵⁸ Millati Silmi dan Yani Kusmarni, *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*, 233

jenuh, dan tidak bersemangat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam namun setelah pembelajaran dengan media *Puzzle* siswa menjadi begitu antusias dalam pembelajaran dan lebih bersemangat sehingga siswa merasa senang dalam pembelajaran. Mengenai respon siswa yang baik dengan cara antusias dan lebih bersemangat dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* yang telah dijelaskan sebelumnya, hal ini sesuai dengan pernyataan dari Andri yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 10 Palopo*, yaitu dalam penelitiannya menjelaskan penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan antusias dan minat belajar siswa pada materi yang telah diajarkan guru, pembelajaran dengan media *Puzzle* ini mampu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.¹⁵⁹

Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan dari Millati Silmi dan Yani Kusmarni dalam penelitiannya yang berjudul *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*, menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran kelompok dengan menyusun gambar *Puzzle*, sudah banyak dari siswa yang terlihat antusias, hal tersebut dapat terlihat dari raut wajah masing-masing siswa yang merasa senang. Banyak siswa yang antusias dan berkontribusi aktif untuk bekerjasama dalam kelompok, sudah ada kesadaran untuk ikut aktif dalam pembelajaran kelompok karena jika siswa hanya mengandalkan temannya yang lain dalam penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru, maka mereka tidak akan dapat pengetahuan apa-apa.¹⁶⁰

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini respon siswa baik, siswa begitu antusias dalam pembelajaran serta siswa merasa senang dan juga lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Melalui media ini juga siswa dapat berinteraksi dengan temannya tanpa merasa dipaksa atau tidak senang. Banyak hal yang siswa

¹⁵⁹ Andri, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 10 Palopo*, (Universitas Cokroaminoto Palopo, 2020), 36

¹⁶⁰ Millati Silmi dan Yani Kusmarni, “*Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*”, *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah* 6, No.2 (2017), 238

tumbuhkan ketika siswa belajar PAI dengan media *Puzzle* secara berkelompok, salah satunya adalah kerjasama.

Media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan sebuah pengalaman kepada siswa terhadap sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dalam hal siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama dengan kelompok yang telah ditentukan oleh guru. Dengan demikian dari aktifitas pembelajaran tersebut siswa dapat memperoleh pengalaman yang akan membentuk perilaku sebagai suatu kemampuan yang dimiliki siswa tersebut dan juga keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bisa tumbuh.

3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pada Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 9 Aceh Timur

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran terdapat faktor pendukung dan juga faktor penghambat. Faktor pendukung merupakan faktor yang mempengaruhi dalam suksesnya kegiatan pembelajaran.

a. Faktor Pendukung

Adapun faktor pendukung dalam penggunaan media *Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menumbuhkan kerja sama Siswa Kelas IV di MIN 9 Aceh Timur adalah :

1) Fasilitas Alat dan Bahan

Fasilitas yang mendukung dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, Media *Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah fasilitas penunjang pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi, menantang dan dapat mensukseskan pembelajaran. Oleh sebab itu, diharapkan keterampilan kerjasama siswa kelas IV dapat tumbuh dengan cara pembelajaran kelompok menggunakan media *Puzzle* dan juga dengan tersedianya alat dan bahan yang diperlukan membuat guru menjadi lebih mudah dalam membuat media *Puzzle* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut Misroh Sulaswari dkk, fasilitas fisik meliputi ruangan kelas, pusat media, laboratorium, dan lain-lain. Guru dan siswa bekerja

sama dalam menggunakan bahan pelajaran, memanfaatkan alat, berdiskusi dan lain sebagainya.¹⁶¹

Fasilitas tersebut dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam fasilitas media yang mendukung. Dengan adanya media pembelajaran akan menambah semangat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran tersebut tidak monoton dan membosankan karena pada hakikatnya media digunakan guru untuk memenuhi proses pembelajaran dan penunjang belajar siswa di sekolah. Hal ini selaras dengan teori Siti Nur Aidah dan Tim Penerbit KBM Indonesia, fasilitas pembelajaran berfungsi dalam memudahkan dan memenuhi kegiatan pembelajaran. Fasilitas juga sebagai bahan pelengkap dan penunjang belajar siswa di sekolah.¹⁶²

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fasilitas pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran terutama fasilitas media, karena media merupakan alat yang digunakan guru untuk menambah semangat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, jadi media merupakan fasilitas penting yang harus ada dalam proses pembelajaran.

2) Antusias Siswa

Kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle* dapat berjalan dengan lancar adanya antusias dari siswa. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* ini, partisipasi dari siswa yang sangat antusias dan bersemangat yang membuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media *Puzzle* berjalan dengan baik, dalam hal ini siswa merasa senang dalam pembelajaran serta siswa kompak dalam menjalankan kerjasama dalam menyusun potongan *Puzzle* dengan kelompoknya. Menurut Sugiarto, partisipasi yaitu kontribusi siswa dalam mencapai tujuan kelompoknya yang bisa diwujudkan dalam aktivitas-aktivitas berikut: ikut serta dalam membagi tugas dan bertanggung jawab dengan kelompoknya ketika menyelesaikan tugas kelompok, memberikan pemikiran dan

¹⁶¹ Misroh Sulaswari, dkk, *Buku Daras Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran IPS*, 11.

¹⁶² Siti Nur Aidah dan Tim Penerbit KBM Indonesia, *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*, (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2020), 12.

kreatifitas dalam menyelesaikan tugas kelompok, memberikan bantuan teknis atau bantuan tenaga fisik, menanyakan permasalahan terkait dengan tugas kelompok, memaparkan gagasan terkait penyelesaian tugas kelompok.¹⁶³

Antusias siswa dalam pembelajaran menggunakan media *Puzzle* membuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi bermakna. Dalam menerapkan media *Puzzle* untuk menumbuhkan kerja sama siswa bisa dikatakan berhasil karena mendapat respon yang baik dari siswa, yang membuat siswa menjadi sangat antusias. Kerja kelompok yang dijalani tidak menjadi beban untuk para siswa tapi membuat siswa menjadi riang pada saat menyusun kepingan *Puzzle* satu persatu dengan kelompoknya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan media *Puzzle* untuk menumbuhkan kerja sama siswa berhasil diterapkan karena sangat antusias sekali dan merasa riang pada saat menyusun kepingan *Puzzle* dengan kelompoknya membuat pembelajaran jadi lebih bermakna dan berhasil.

3) Guru

Guru yang bisa menyampaikan penjelasan materi dengan baik serta dapat menjadikan siswa paham merupakan faktor pendukung berhasilnya suatu pembelajaran. Karena dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator penentu tema pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media *Puzzle* yang akan dilaksanakan. Dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang menarik tentunya bukan hal yang mudah, guru harus menentukan tema sesuai dengan minat, kemampuan dan kebutuhan siswa, agar siswa dalam pembelajaran menjadi antusias dengan begitu siswa akan merasa senang sehingga siswa bersemangat dalam pembelajaran. Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, guru sebagai pengelola pengajaran dituntut memiliki kemampuan mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga setiap siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien.¹⁶⁴

¹⁶³ Sugiarto, *Mendongkrak Hasil Belajar Matematika Menggunakan PBL Berbantuan GCA*, (Karanganyar: Penerbit Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021) 7- 8

¹⁶⁴ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), 116.

Guru dituntut kreatif dalam menghidupkan suasana kelas yang pasif dan monoton. Media menjadi alat pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa dan menghidupkan suasana kelas yang pasif dan monoton. Guru dapat menjadikan media sebagai alat agar siswa dalam pembelajaran berperan aktif. Media *Puzzle* adalah alat yang dapat menumbuhkan kerja sama siswa, meningkatkan kognitifnya, dan membuat siswa menjadi makhluk sosial.

Pada faktor pendukung yang telah dijelaskan sesuai dengan pernyataan dari Lailatur Rif'ah dan Syaifullah dalam penelitiannya yang berjudul *Pembelajaran Round Table Menggunakan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Maharoh Qira'ah di Kelas VII MTs. Miftahul Ulum Tonggowa Kecamatan Pringen Kabupaten Pasuruan*. yaitu faktor yang pertama yaitu guru yang mensukseskan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator penentu tema pembelajaran dengan media *Puzzle* yang akan dilaksanakan. Faktor kedua yaitu antusias siswa yang menginginkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran dengan media *Puzzle*. Faktor yang ketiga yaitu Tersedianya sarana dan prasarana dalam melaksanakan pembelajaran dengan media *Puzzle*, serta adanya alat dan bahan yang memudahkan guru dalam pembuatan media *Puzzle* dalam pembelajaran.¹⁶⁵

b. Faktor Penghambat

Salah satu kelemahan media *Puzzle* adalah media *Puzzle* tidak dapat digunakan dalam jangka waktu lama. Perlu adanya pembaruan dalam setiap pemakaian media ini. Bahkan jika topik materi yang diajarkan sama, media ini harus menggunakan gambar yang baru untuk mencegah kebosanan siswa. Berdasarkan hasil penelitian juga terlihat adanya pergantian *Puzzle* yang digunakan di setiap pertemuan. Guru menggunakan media *Puzzle* yang berbeda agar siswa tetap menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran. Selain isi atau gambar yang digunakan berbeda, adakalanya bentuk *Puzzle* yang digunakan juga berbeda. Hal ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

¹⁶⁵ Lailatur Rif'ah dan Syaifullah, "Pembelajaran Round Table Menggunakan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Maharoh Qiro'ah di Kelas VII MTs. Miftahul Ulum Tonggowa Kecamatan Pringen Kabupaten Pasuruan", *Mu'alim Jurnal Pendidikan Islam* 3, No.2 (2021), 207.

pada pertemuan tersebut. Kebanyakan media *Puzzle* dibuat dengan bahan dasar kertas bergambar, dan lem. Sehubungan dengan ini Ibu Laslaini juga mendapati kendala pada penggunaan media *Puzzle* ini yaitu mudah rusak dikarenakan media *Puzzle* yang beliau buat sendiri ini terbuat dari karton, kertas hvs, dan lem.

Kreatifitas guru dalam menerapkan penggunaan media *Puzzle* ini juga harus tinggi. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Hanisah bahwa tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan media ini dan juga media ini harus hati-hati dalam penggunaannya karna rentan rusak, sehingga guru harus cekatan dalam penggunaan media ini. Selain itu, banyaknya ragam *Puzzle* yang digunakan juga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat melalui hasil observasi yang menunjukkan minat siswa pada pertemuan kedua lebih tinggi daripada pertemuan pertama.

Sedangkan faktor penghambat dalam penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menumbuhkan kerjasama Siswa Kelas VI di MIN 9 Aceh Timur adalah :

1) Terbatasnya waktu

Dalam penggunaan media *Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam memerlukan waktu yang banyak. Karena kegiatan pembelajaran dengan media *Puzzle* membutuhkan waktu yang lumayan lama dari mulai pembelajaran sampai selesai menjadikan pembelajaran menggunakan media *Puzzle* tidak selalu diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Eva Ayu kurniati, penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran memerlukan waktu yang lama, dikarenakan media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asyik dengan dengan susun menyusun gambar *Puzzle* dan juga kelas menjadi kurang terkendali, hal tersebut yang membuat waktu menjadi terbuang karena adanya hal tersebut.¹⁶⁶

2) Siswa kurang aktif

Siswa yang pendiam dan kurang aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media *Puzzle*, dalam hal ini kurangnya kepercayaan diri siswa dalam kerja kelompok, dapat dilihat dari kondisi siswa yang menganggap

¹⁶⁶ Eva Ayu Kurniati, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhaajirin Kota Jambi*.

dirinya tidak mampu dibandingkan dengan temannya yang lain dalam kelompoknya, atau adanya rasa takut dan malu dengan teman lainnya yang satu kelompok sehingga siswa hanya diam dan tidak berani untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media *Puzzle*.

Mengenai faktor penghambat tersebut juga sesuai dengan pernyataan dari Ahmad Izza Muttaqin, Nasrodin, dan Siti Humairih, dalam penelitiannya yang berjudul Implementasi Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussyafa'ah Setail Genteng. Menjelaskan bahwa dalam pembelajaran dengan media *Puzzle* ada beberapa siswa yang masih pasif kurang percaya diri serta terlihat malu-malu dalam kerjasama dengan kelompoknya.¹⁶⁷

Dengan adanya hambatan-hambatan tersebut, guru mempunyai solusi untuk mengatasi hambatan tersebut. Mengenai keterbatasan waktu, solusi yang guru lakukan dengan cara mengondisikan siswa dengan memaksimalkan waktu yang telah tersedia dalam kegiatan pembelajaran melalui pemilihan materi yang sesuai dengan kondisi dan waktu yang digunakan, dan juga siswa diberi tahu ketika waktu belum selesai namun ada sebagian yang sudah menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka siswa tersebut bisa membaca materi pelajaran yang telah diterangkan oleh guru sebelumnya. Sehingga waktu tidak terbuang sia-sia dan mengganggu teman lainnya.

Solusi untuk siswa yang kurang aktif dalam bekerjasama dengan kelompoknya yaitu dengan melakukan pendekatan pribadi dan mengarah siswa tersebut secara perlahan sambil diajak komunikasi agar siswa tersebut paham dengan tugas yang telah diberikan oleh guru dan juga bisa dengan cara diberikan motivasi oleh guru dengan cara diberi *reward* (hadiah) supaya siswa lebih antusias dan lebih bersemangat dalam pembelajaran. Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, Guru sebagai pembimbing, dituntut untuk melakukan pendekatan bukan hanya melalui pendekatan instruksi melainkan dibarengi

¹⁶⁷ Ahmad Izza Muttaqin dkk, “Implementasi Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussyafa'ah Setail-Genteng”, Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan dan Hukum Islam 19, No.2 (2021). 305

dengan pendekatan yang bersifat pribadi pada siswa dalam setiap proses pembelajaran.¹⁶⁸ Dengan cara pendekatan pribadi seperti ini guru secara langsung akan mengenal serta dapat memahami kondisi siswanya secara lebih mendalam.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru dalam pembelajaran untuk mengatasi persoalan siswa tersebut diharapkan mampu untuk membantu siswa dalam mengatasi masalahnya dengan cara melakukan sebuah pendekatan pribadi dengan mengarahkan siswa tersebut secara perlahan sambil diajak komunikasi. Hal tersebut perlu dilakukan agar siswa paham dengan tugas yang telah diberikan oleh guru. Media *Puzzle* dirasa sangat cocok diterapkan di pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena partisipasi siswa yang begitu antusias, dan memiliki daya minat yang tinggi terhadap media tersebut. Siswa mampu melakukan kegiatan yang telah diinstruksikan guru dengan baik serta dapat berinteraksi dengan temannya dalam bekerjasama saat pembelajaran kelompok.

¹⁶⁸ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, ...16.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian dalam pembahasan yang telah dijabarkan oleh peneliti, peneliti akan memaparkan pada bab ini berbagai kesimpulan dari hasil penelitian dan analisis data tentang Kreativitas Guru PAI dalam menggunakan Media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa MIN 9 Aceh Timur sebagai berikut :

1. Kreatifitas guru dalam penggunaan media *Puzzle* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa di MIN 9 Aceh Timur biasanya diterapkan sekali dalam satu tema pembelajaran, kadang juga satu bulan sekali, jadi media *Puzzle* tidak selalu diterapkan disetiap pertemuan, cara pelaksanaannya kondisional disesuaikan dengan materinya dan dengan kondisi siswanya juga. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media *Puzzle* di kelas IV dapat menumbuhkan kerjasama siswa dengan meliputi persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan penilaian. Guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam membuat modul terlebih dahulu dan menyiapkan media pembelajaran *Puzzle*.
2. Respon Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Puzzle* di MIN 9 Aceh Timur menunjukan respon yang baik, dimana siswa terlihat antusias dan lebih bersemangat, bahkan dari beberapa siswa yang terlihat diam mulai berani untuk bertanya dan bersuara dalam pembelajaran, bahkan ada yang tidak sabar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut. Selain itu siswa berantusias untuk menyelesaikan kepingan *Puzzle* tersebut menjadi gambar utuh secara bekerjasama dengan kelompoknya. Sehingga secara tidak langsung juga siswa belajar komunikasi, tanggung jawab dan saling menghargai.
3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pada Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 9 Aceh Timur adalah :
 - a. Faktor pendukung meliputi : 1) Adanya fasilitas yang mendukung. 2)

Partisipasi dari siswa yang sangat antusias dan bersemangat. 3) Peran guru dalam proses pembelajaran. b) Faktor penghambat meliputi : (1) Terbatasnya waktu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media *Puzzle*. (2) Siswa yang kurang aktif dan kurang percaya diri dalam pembelajaran secara berkelompok.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada guru PAI hendaknya lebih kreativitas lagi dalam penggunaan media pembelajaran untuk peningkatan mutu pendidikan.
2. Guru perlu adanya upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran, hendaknya guru belajar mengoperasionalkan media elektronik, guru harus dapat memilih media mana yang sesuai dengan materi yang diajarkan, guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran, pihak sekolah sebaiknya dapat menambah media pembelajaran yang diperlukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang serupa agar meninjau aspek-aspek lain dari penelitian ini, sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih optimal.