

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
PEMAHAMAN AKIDAH AKHLAK PADA PESERTA DIDIK
KELAS III MI AL-ASYHAR GRESIK**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Ishtifaiyah (D97219085)

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ishtifaiyah
NIM : D97219085
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan dari pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari terbukti bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 07 Juli 2023

Yang membuat pernyataan .



Ishtifaiyah
NIM D97219085

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Ishtifaiyah

NIM : D97219085

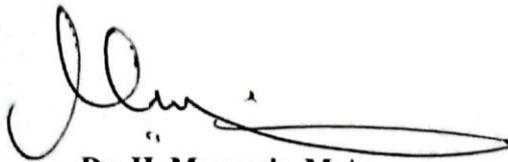
Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Pemahaman Akidah
Akhlah Pada Peserta Didik Kelas III MI Al-Asyhar Gresik**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 06 juli 2023

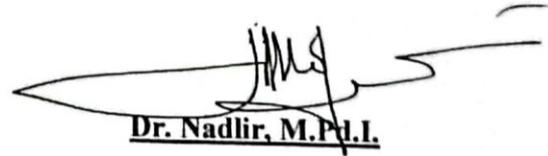
Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. H. Munawir, M.Ag.

NIP. 196508011992031005



Dr. Nadlir, M.Pd.I.

NIP. 196807221996031002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ishtifaiyah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi.

Surabaya, 10 Juli 2023

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S. Ag. M. Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Uswatun Chasanah, M. Pd. I.
NIP. 198211132150332003

Penguji II

Nasrul Fuad Erfansyah, M. Pd. I.
NIP. 198305282018011002

Penguji III

Dr. H. Munawir, M. Ag.
NIP. 196508011992031005

Penguji IV

Dr. Nadlir, M. Pd. I.
NIP. 196807221990031002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300 E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertandatangan di bawah ini, saya: Nama

: Ishtifaiyah
NIM : D97219085
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : Istifaiyah383@gmail.com

Demikian pengembalian ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Pemahaman Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas III MI Al-Asyhar Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (data base), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara full text untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Juli 2023

Penulis

(Ishtifaiyah)

ABSTRAK

Ishtifaiyah, 2023 . Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Pemahaman Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas III MI Al-Asyhar Gresik. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Dr. H. Munawir, M.Ag.** , Pembimbing II. **Dr. Nadlir, M.Pd.I.**

Kata Kunci: *Pemahaman Pembelajaran, Media Puzzle, Materi Surga Dan Neraka.*

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya pemahaman akidah akhlak pada materi surga dan neraka pada siswa kelas III MI Al-Asyhar Gresik. Hal ini disebabkan karena kegiatan belajar mengajar masih mengguakan media yang konvensional seperti ceramah dan buku pegangan. Sehingga menjadikan siswa kurang semangat serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas III pada materi surga dan neraka. Penggunaan media puzzle diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui pemahaman akidah akhlak sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle pada materi surga dan neraka kelas III MI Al-Asyhar Gresik. 2) Untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman aqidah akhlak materi surga dan neraka kelas III MI Al-Asyhar Gresik.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain yang digunakan adalah jenis desain eksperimen dengan tipe *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan memberikan soal tes sebelum perlakuan (*pe-test*), diberi perlakuan, dan soal tes sesudah perlakuan (*post-test*). Teknik pengumpulan data menggunakan tes pihan ganda, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reabilitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pemahaman Akidah Akhlak sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* pada materi surga dan neraka peserta didik kelas III MI Al-Asyhar Gresik, sebelum menggunakan media *puzzle* memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,46 dan sesudah penggunaan media *puzzle* terjadi peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,33. 2) media puzzle berpengaruh terhadap pemahaman surga dan neraka mata pelajaran akidah akhlak kelas III MI Al-Asyhar Gresik. hasil pengujian tersebut diperoleh dari hasil uji t-test yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari fariabel (X) media pezzle terhadap variabel (Y) pemahaman materi surga dan neraka mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas III MI Al-Asyhar Gresik. hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil pemahaman sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan nilai signifikansi sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang memiliki arti H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN JUDUL	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PEGUJI SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	11
3. Tujuan Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Media Pembelajaran Puzzle.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	15
3. Macam-Macam <i>Puzzle</i>	17

4. Manfaat Media Pembelajaran Permainan <i>Puzzle</i>	19
5. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Permainan <i>Puzzle</i>	20
B. Pemahaman	21
1. Pengertian Pemahaman	21
2. Indikator Pemahaman	23
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman	24
C. Mata Pelajaran Akidah akhlak	27
1. Pengertian Pembelajaran Akidah Akhlak	27
2. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak	28
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah	28
4. Materi Surga dan Neraka	31
D. Kajian Penelitian Yang Relevan	35
E. Kerangka Berfikir	38
F. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Desain Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi dan Sample Penelitian	45
D. Variabel Penelitian	46
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47
F. Validitas dan Reabilitas Instrumen	51
4. Uji Daya Pembeda	58

G.Teknis dan Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	65
A.Hasil Penelitian	65
1. Analisis Statistik Deskriptif	65
2. Analisis Statistik Inferensial.....	69
B.Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	82
A.Kesimpulan	82
B.Implikasi	83
C.Keterbatasan Peneliti.....	84
D.Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
RIWAYAT HIDUP	90
LAMPIRAN	91

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Nama-Nama Surga Beserta Tingkatannya	32
Tabel 2. 2 Nama-Nama Neraka Beserta Tingkatannya.....	34
Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Postest Disign	43
Tabel 3. 2 Instrumen Metode Penelitian	49
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes.....	50
Tabel 3. 4 Interpretasi Koefisien Korelasi	53
Tabel 3. 5 Uji Validitas Butir Soal.....	53
Tabel 3. 6 Kriteria Reabilitas	55
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal.....	56
Tabel 3. 8 Kategori Derajat Kesukara Soal	57
Tabel 3. 9 Hasil Uji Kesukaran Butir Soal.....	57
Tabel 3. 10 Kategori Daya Beda.....	59
Tabel 3. 11 Hasil Uji Daya Beda Soal.....	59
Tabel 4. 1 Hasil Nilai Pre-Test Dan Post-Test.....	66
Tabel 4. 2 Hasil Uji Statistik Deskriptif	67
Tabel 4. 3 Hasil Distribusi Skor Pre-Test Pemahaman Akidah Akhlak Materi Surga Dan Neraka	68
Tabel 4. 4 Hasil Distribusi Skor Post-Test Pemahaman Akidah Akhlak Materi Surga Dan Neraka	68
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk	69
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas Test Of Homogeneity Of Variances	70
Tabel 4. 7 Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Think Puzzle.....	19
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	39
Gambar 3. 1 Rumus Kolerasi Product Moment Pearson.....	52
Gambar 3. 2 Rumus Koefisien Reabilitas Crombach Alpha.....	55



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

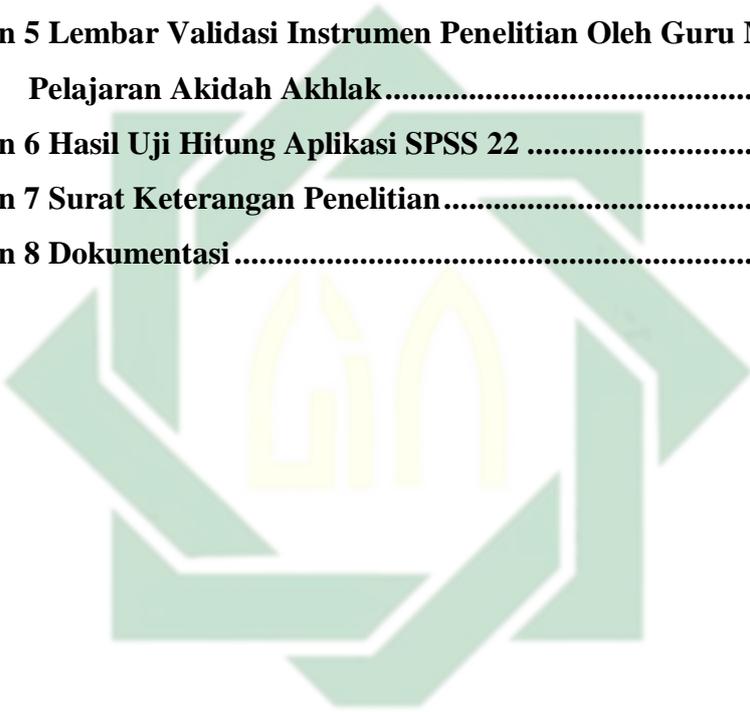
Diagram 4. 1 Statistik Deskriptif Pre-test Dan Post-test	67
---	-----------



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	91
Lampiran 2 Intrumen Tes	103
Lampiran 3 Pedoman Wawancara.....	107
Lampiran 4 Lembar Validasi Penelitian Oleh Dosen Ahli.....	109
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Penelitian Oleh Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	117
Lampiran 6 Hasil Uji Hitung Aplikasi SPSS 22	125
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian.....	132
Lampiran 8 Dokumentasi	133



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yaitu usaha sadar yang dilakukan oleh pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, serta latihan yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah.¹ Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan insan-insan yang berkualitas seperti dalam hal kecerdasan, kreatifitas, keterampilan, memiliki tanggung jawab yang tinggi, produktif serta berbudi pekerti yang baik. Pada hakikatnya pendidikan memiliki arti yaitu menyediakan kawasan yang membolehkan setiap peserta didik untuk meningkatkan bakat dan minat serta kemampuannya secara baik dan optimal.²

Pendidikan agama Islam merupakan ilmu yang disiplin, karena mempunyai karakteristik dan tujuan yang berbeda dari ilmu yang lain. sehingga sangat memungkinkan dari masing-masing lembaga pendidikan diharapkan dapat membawa peserta didik mampu mencapai tujuan dari pendidikan agam Islam itu sendiri, seperti meningkatkan dan menumbuhkan keimanan peserta didik melalui berkah pengajaran berupa pengetahuan, pengalaman dan penghayatan agama Islam. Bahkan menjadi manusia

¹ Riska Febrianti, "Pengaruh Penggunaan Metode Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS Muhammadiyah 15 Medan" (Skripsi, Medan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020): 4.

² Sonia Nor Ilaini, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menterjemah Hadits Ciri-Ciri Orang Munafik Di MIN 2 Kotawaringin Timur" (Skripsi, Kalimantan Tengah, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2021): 5.

muslim yang selalu berpegang teguh pada keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.³ Adapun tujuan dari pendidikan agama Islam merupakan upaya mencari pengetahuan serta pengelolaan sistem pendidikan yang harus selalu di tujukan untuk mengubah pola pikir (*aqliyah*) Islam, pola pikir sikap (*nafsiyah*) Islam, serta membentuk kepribadian (*syakhsiyah*) Islam dari tiap individu.

Kurikulum pendidikan agama Islam memiliki tujuan pembelajaran yaitu menghasilkan manusia yang selalu berusaha untuk menyempurnakan iman, takwa, akhlak, serta aktif membangun penerus bangsa yang bermartabat. Adapun macamnya ruang lingkup pendidikan agama Islam sebagai berikut yaitu Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam. Kurikulum pendidikan Islam harus menyesuaikan dengan tingkat kemampuan dan perkembangan peserta didik, dikarenakan mencakup keterampilan, pengetahuan, sikap serta dorongan untuk peserta didik supaya belajar dengan aktif dan tidak pasif.⁴

Dari tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pendidikan agama islam di Madrasah yang dilakukan oleh peserta didik dimulai dari tahap pengetahuan dan pemahaman yang terkandung dalam ajaran agama Islam. Selaras dengan tujuan tersebut dalam salah satu kurikulum pendidikan Islam, yaitu manusia selalu berusaha untuk menyempurnakan

³ Asiyah Nurbakti, "Penerapan Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah SAW Di Mekkah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Tanah Jambo Aye Aceh Utara," *Jurnal Pendidikan IGI Aceh Utara* 01, no. 02 (2022): 57.

⁴ Sonia Nor Ilaini, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menterjemah Hadits Ciri-Ciri Orang Munafik Di MIN 2 Kotawaringin Timur" (Skripsi, Kalimantan Tengah, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2021): 6.

iman. Dalam ajaran agama Islam rukun iman itu ada 6, sebagai berikut iman kepada Allah, iman kepada malikat-malaikat Allah, iman kepada kitab-kitab Allah, iman kepada rasul-rasul Allah, Iman kepada hari akhir, dan yang terakhir iman adanya qadho' dan qadarya Allah.

Rukun iman masuk dalam ruang lingkup pendidikan agama Islam Aqidah Akhlak kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Pada rukun iman yang ke lima yaitu Iman kepada hari akhir yang artinya kita wajib percaya adanya peristiwa yang akan datang di hari kiamat, karena ketika telah datang hari tersebut semua amal kita di dunia akan dipertanggung jawabkan. Maka dari itu sebagai umat Islam yang beriman harus menanamkan pada diri untuk berbuat baik, menyadari pentingnya kewajiban beribadah, berhati-hati dalam bersikap, menghindari larangan-larangan-Nya dan mendekati diri kepada perintah-perintah-Nya sebab setiap amal perbuatan akan mendapat balasan yang setimpal di akhirat kelak, serta mempercayai adanya surga dan neraka. Sebab, dalam kehidupan yang selanjutnya seseorang akan mempertanggungjawabkan segala amal dan perbuatannya selama hidup didunia, maka dari itu ketika melakukan sesuatu lakukan dengan hati hati agar tidak melakukan kemaksiatan yang akan menjerumuskan ke neraka dan melakukan kebaikan untuk menginginkan surga.

Surga dan nerak memiliki tingkatan atau jenis yang berbeda-beda, hal tersebut disesuaikan dengan amal dan perbuatan manusia semasa hidupnya. Kita sebagai orang islam harus tau nama-nama surga dan neraka berdasarkan tingkatannya. Supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai

dengan yang diinginkan pendidik, pendidik harus menguasai proses pembelajaran tidak hanya menggunakan kurikulum tetapi harus faham penggunaan metode, strategi, media, sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran metode menjadi salah satu proses penting dalam belajar, karena dalam metode tersebut terdapat langkah-langka yang sistematis yaitu cara yang dipakai untuk mengimplementasi rencana pembelajaran diantaranya ceramah, demonstrasi, diskusi. Selaian media ataupun metode pembelajaran berpengaruh pada proses tercapainya pemahaman peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Media adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana dapat membantu guru untuk mencapai proses belajar supaya lebih efektif dan efisien. Guru juga dapat lebih muda menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik dan peserta didik juga dapat lebih mudah memahami dan menangkap materi yang di sampaikan oleh guru. Adanya media pembelajaran di kelas dapat berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam menerima dan memahami pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga peserta didik ketika menerima pembelajaran dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui media yang sudah dibuat dan dimanfaatkan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.⁵

Oleh karena itu, pemahaman adalah suatu kemampuan yang harus dipegang oleh setiap orang khususnya peserta didik. Sebuah keterampilan

⁵ Nor Ilaini: 6.

dikatakan tercapai dengan baik jika siswa tersebut dapat memahami pembelajaran. Maka dari itu peran guru sangat penting dan diperlukan dalam merencanakan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Satrianawati yang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu memudahkan memahami materi pembelajaran, menumbuhkan minat belajar, serta memupuk situasi belajar yang multi efektif.⁶

Menurut penelitian Asiyah Nurbakti, Dapat diketahui bahwa SMAN 1 Tanah Jambo Aye dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pendidikan Agama Islamnya masih kurang bervariasi, sehingga menyebabkan siswa kurang mempunyai inisiatif mencari jawaban sendiri dalam pembelajaran. Hal ini diperoleh dari hasil tes peserta didik mencakup materi tentang meneladani perjuangan dakwah Rasulullah SAW di Makkah Pemberani sebanyak 4 soal *essay*, dengan hasil pemahaman secara keseluruhan pembelajaran pada tindakan kelas masih belum begitu aktif. Ketidak mampuan tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pendidikan agama Islam. Oleh karena itu diperlukan suatu alternatif pembelajaran baru yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pendidikan agama Islam. Salah satu strategi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa yaitu melalui proses pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang). Dengan proses

⁶ Arif Zamhari, *Konsep Iman Menurut Imam Abu Hanifah* (Malang: A-Empat Anggota IKAPI, 2021): 9.

penggunaan *crossword puzzle* guru dapat membangun pemahaman-pemahaman siswa berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.⁷

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtida'iyah Sungonlegowo Bungah Gresik kelas III, pada pembelajaran Aqidah akhlak di Madrasah Ibtida'iyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang membahas tentang rukun Iman yang dikaitkan dengan pengenalan al-Asma' al-Husna, serta ketaledanan mengamalkan akhlak terpuji pada islam. Ketika pembelajaran berlangsung peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu siswa hanya sekedar mendengar, menyalin materi dan mengerjakan tugas di buku pegangan yang sudah tersedia. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan guru pada saat pembelajaran seperti berbicara dengan teman sebangkunya, sehingga pada saat pembelajaran masih ada siswa yang kurang pemahamannya ketika guru melakukan refleksi. Kegiatan tersebut terjadi sebab anak tidak konsentrasi di dalam kelas. Pendidik hanya menggunakan sumber ajar yang sudah tersedia seperti buku pegangan, media atau metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran kurang efektif. Siswa yang aktif pada saat pembelajaran juga masih belum menyeluruh. Tujuan pembelajaran dikatakan berhasil jika peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Karena dalam satu kelas tidak semua anak memiliki tingkat pemahaman yang sama ada yang tinggi dan ada yang rendah sehingga ketika guru melakukan refleksi masih dijumpai siswa yang belum memahami materi, hal ini mempengaruhi

⁷ Nurbakti, "Penerapan Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah SAW Di Mekkah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Tanah Jambo Aye Aceh Utara": 57.

pemahaman peserta didik kelas III dalam pembelajaran Aqidah Akhlak materi surga dan neraka cenderung rendah.

Oleh karena itu dalam mengupayakan pemahaman pembelajaran pendidik memerlukan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media puzzle. Dimana media puzzle ini sebuah permainan dengan menyatukan kembali kepingan-kepingan gambar menjadi utuh. Hal ini sejalan dengan dengan pendapat Jamil bahwa *puzzle* adalah bentuk teka teki dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh.⁸

Pemilihan *puzzle* disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada siswa kelas III. Sebagaimana Ellida menyatakan bahwa “kemampuan peserta didik memasuki Sekolah Dasar (SD), kemampuan berfikir mereka berada pada priode berfikir konkrit. Kemampuan yang mereka miliki diantaranya seperti menggunakan angka, huruf, maupun simbol oprasi matematika”.⁹ Puzzle diharapkan mampu memberikan pengetahuan bagi siswa seperti melatih kesabaran dalam menyusun gambar, mengasah otak anak, dan berlatih nalar.¹⁰ Hal ini sejalan dengan pendapat Yulianti yang menyatakan bahwa beberapa manfaat dari puzzle yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar,

⁸ Sya’ban Jamil, *56 Games Untuk Keluarga* (Jakarta: Republika, 2012): 20.

⁹ Lusiana, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Tematik,” *Jurnal Basicedu* 02, no. 02 (2018): 34.

¹⁰ Karuniawati Septi dkk., “The Influence of Puzzle Picture Assisted Guided Inquiry Learning Model on Learning Outcomes of Natural Sciences,” *Journal Social Sciences and Humanities* 01, no. 01 (2022): 39.

melatih kesabaran, dan menambah pengetahuan serta pemahaman peserta didik.¹¹

Menurut Rokhmat yang menyatakan, *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Dalam pembelajaran permainan *puzzle* ini bisa diyakini bahwa sebagai media yang bisa melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, mulai dari kesabaran mata dan tangan, media ini juga dapat melatih logika anak, dan memperkuat daya ingat anak.¹² Dengan melihat gambar atau bentuk dapat melatih berfikir yang matematis menggunakan otak kiri. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah sebuah permainan atau alat bantu dalam menunjang proses pembelajaran pendidik dengan menggunakan media *puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran.

Kelebihan kegunaan media *puzzle* yaitu dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar siswa. Gambar yang akan ditampilkan membuat peserta didik tidak merasa bosan, karena kebiasaan para pendidik ketika mengajar hanya berceramah saja akan menimbulkan kebosanan pada peserta didik dan merasa jenuh. Hal ini dikarenakan anak usia sekolah dasar itu memiliki kepekaan rangsangan yang sangat kuat. Rasa keingin tauhuannya yang tinggi akan tersalurkan jika seorang anak mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan perkembangannya. Hal

¹¹ Zamhari, *Konsep Iman Menurut Imam Abu Hanifah*: 10.

¹² Tati Nurhayati, Dwi Anita Alfiani, dan Dwi Setiani, "The Effect of Crossword Puzzle Application on Students' Learning Motivation in Science Learning," *Jurnal Pendidikan Guru MI* 06, no. 01 (2019): 126.

tersebut dapat diyakini memicu keberhasilan siswa untuk mempelajari sesuatu dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.¹³

Beberapa hasil penelitian yang mendukung penelitian ini adalah yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Mardhatilah dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Crossword Puzzle* terhadap Keterampilan Sosial pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan” (2018). Menyatakan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan metode *crossword puzzle* terhadap keterampilan sosial. Hal ini terbukti dengan hasil analisa data *statistic product moment* (r_{hitung}) sebesar 0,625 yang mana jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai (r_{tabel}) sebesar 0,4555 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai (r_{hitung}) lebih besar dari pada (r_{tabel}) baik taraf signifikansi 5%. Hal ini termasuk dalam kategori kuat.¹⁴

Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Safrina Junita dan Haris Munandar. Menunjukkan bahwa hasil motivasi belajar peserta didik terhadap media pembelajaran *puzzle* sangat tinggi yaitu 89,4% siswa menyatakan termotivasi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Hal ini dapat dilihat dari presentase tiap-tiap indikator hasrat dan keinginan

¹³ Romadhoni Muhammad, “Pengembangan Media Puzzle Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV” (Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2020): 5.

¹⁴ Mardhatilah, “Pengaruh Penerapan Metode *Crossword Puzzle* terhadap Keterampilan Sosial pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan,” *Jurnal Pendidikan* 05, no. 02 (2018): 58.

91%, dorongan dan kebutuhan dalam belajar 91%, harapan 87%, menarik dalam belajar 89% dan indikator penghargaan 89%.¹⁵

Dalam penelitian yang lain juga yang dilakukan oleh Esty Tambaru, Asti Yunita Benu dan Heryon Bernard Mbuik menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat di buktikan dengan presentase tiap-tiap indikator minat belajar. pada indikator perhatian peserta didik 85%, prestasi peserta didik 95%, perasaan senang 95%, dan indikator terhadap ketertarikan terhadap KBM yaitu 95%.¹⁶

Dari permasalahan yang ada diatas membuat peneliti tertarik untuk menerapkan media *puzzel* terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi surga dan neraka. Sebagai orang yang beragama islam sepatutnya bisa memahami isi materi surga dan naraka yang terdapat dalam rukun Iman yang ke 5, yaitu Iman kepada hari kahir dengan membari contoh selalu berhati-hati dalam bertindak agar tidak terjermes ke neraka dan selalai berbuat baik untuk menginginkan surga, mulai dari pengertian surga dan neraka, nam-nama surga dan neraka dan kriteria dari surga dan neraka. dengan menggunakan media permainan *puzzle* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meghafal serta memahami surga dan neraka dengan baik dan benar. medai puzzle juga sangat efektif saat

¹⁵ Junita Safrina dan Munandar Haris, "Penerapan Media Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Sains-Edutanment," *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 1 (2019): 79.

¹⁶ Esty Tambaru, Asti Yunita Benu, dan Heryon Bernard Mbuik, "Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang," *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar* 02, no. 01 (Maret 2021): 59.

proses pembelajaran berlangsung dapat memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksud oleh pendidik pada saat menyampaikan materi sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Jadi berdasarkan penemuan dari probelmatika yang telah didaparkan maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian secara mendalam dengan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Aqidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas III MI Al-Asyhar Gresik”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan dalam latar belakang di atas, berikut permasalahan yang akan diidentifikasi:

1. Proses pembelajaran guru kurang aktif sehingga siswa cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan guru.
2. Sebagian guru lebih sering menggunakan metode atau media pembelajaran buku pegangan.
3. Pemahaman materi surga dan neraka rendah.

C. Batasan Masalah

Masalah ini dibatasi pada variabel x (*Media puzzle*) dan membahas variabel Y (Pemahaman Siswa). Pemahaman siswa yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak mengambil 4 indikator yaitu mengartikan, menjelaskan, memberi contoh, dan menganalisis pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, kemudian objek penelitiannya adalah materi surga dan

neraka kelas III MI Al-Asyahr sungonlegowo Bungah Gresik. Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi acuan sebagai berikut:.

3.7 Memahami keimanan adanya surga dan neraka.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemahaman Akidah Akhlak sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* pada materi surga dan neraka peserta didik kelas III MI Al-Asyhar Gresik?
2. Bagaimana pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman Aqidah Akhlak materi surga dan neraka peserta didik kelas III MI Al-Asyhar Gresik?

3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pemahaman Akidah Akhlak sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* pada materi surga dan neraka peserta didik kelas III MI Al-Asyhar Gresik.
2. Untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka peserta didik kelas III MI Al-Asyhar Gresik.

3. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, antara lain:

1. **Bagi madrasah** sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan untuk para guru mulai dari guru umum maupun guru agama untuk

meningkatkan pemahaman belajar asiswa dengan menggunakan media yang menyenangkan. Salah satunya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan media permainan *puzzle* untuk kelas III MI Al-Asyhar Gresik.

2. **Bagi guru** diharapkan dapat memberikan pengalaman serta masukan dalam rangka meningkatkan pemahaman materi tentang adanya surga dan neraka untuk para peserta didik dengan media permainan *puzzle* untuk kelas III MI Al-Asyhar Gresik.
3. **Bagi peneliti** untuk penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah wawasan seorang guru untuk lebih memilih media yang lebih kreatif dalam pembelajaran berlangsung.
4. **Bagi peserta didik** peneliti ingin mmeberikan kemudahan untuk peserta didik agar lebih mudah untuk bisa memahami materi adanya surga dan neraka dengan baik dan benar mulai dari mengetahui nama-nama dan tingkatan-tingkatan dari surga dan neraka.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Puzzle

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses penyampaian pembelajaran didalam kelas, apalagi di zaman sekarang ini media pembelajaran juga harus lebih variatif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak gampang bosan saat pembelajaran berlangsung dan lebih mudah untuk menangkap atau memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui berbagai saluran sehingga dapat menghasilkan suatu rangsangan pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk terdorong belajar pada saat pembelajaran sampai tujuan dari pembelajaran tersebut juga dapat terpenuhi dengan baik.¹⁷ Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai bagian integral yang dibuat untuk proses pendidikan, dan menjadi salah satu aspek yang dikuasai oleh setiap seorang guru dan juga sebagai fungsi menjadi guru yang profesional.¹⁸

¹⁷ Abi Hamid Mustofa dkk., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020): 4.

¹⁸ Arindah Pratiwi, "The Effect of Crossword Puzzle Learning Strategies on Fourth Grade Student Learning Outcomes on Science Learning Contents at Gunung Sari 1 Elementary School Rappocini District Makassar city," (*IJEST*) *International Journal Of Elementary School Teacher* 1, no. 1 (2021): 2.

Manfaat dari media pembelajaran adalah dapat membantu proses perjalanan pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih muda untuk menahami konsep materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal, dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung dikarenakan pada saat pembelajaran guru menarik rasa keingin tahuan para peserta didik dengan media yang kongkrit, dan yang terakhir dapat mengatasi keterbatasan mulai dari ruang, waktu, tenaga, dan daya indra seorang peserta didik.¹⁹ Untuk penelitian kali ini peneliti ingin menggunakan media *puzzle* pada proses pembelajaran Aqidah Akhlak dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III MI Al-Asyhar Gresik.

2. Pengertian Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan media permainan yang dimainkan bisa dalam bentuk potongan gambar-gambar, kotak-kotak, angka-angka, huruf-huruf yang di susun sehingga dapat membentuk sebuah pola tertentu hingga menjadikan peserta didik untuk termotivasi menyelesaikan tugas *puzzle* tersebut dengan tepat dan cepat.²⁰ Permainan *puzzle* ini menjadi salah satu media alternatif yang menjadi solusi bagi guru untuk diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung.²¹ Dengan ini dapat disimpulkan bahwa tujuan dari permainan *puzzle* adalah dapat mengajarkan kepada

¹⁹ Abi Hamid Mustofa dkk., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020): 8.

²⁰ Alfira Ramadani, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros," *Jurnal Binomial* 02, no. 02 (September 2019): 3.

²¹ Budi Sulistio, *27 Cara Asyik Belajar Matematika* (Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2020): 144.

peserta didik apa arti sabar dan teliti sehingga tidak mudah untuk putus asa dalam menghadapi masalah, dan juga dapat melatih anak untuk menggunakan waktu sebaik mungkin dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat, serta dapat melatih anak dalam kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan permasalahan dalam sebuah permainan. Terdapat langkah-langkah dalam pembuatan permainan *puzzle* ini, sebagai berikut:²²

- a. Siapkan beberapa pola yang digambar dengan berbagai macam bentuk.
- b. Gunting gambar sesuai dengan pola gambar lalu tempelkan pada kertas karton. Untuk pemotongan gambar bisa berbentuk persegi, bisa juga berbentuk liku-liku.
- c. Gunting kertas karton sesuai dengan gambar yang akan ditempelkan.
- d. Tempelkan kertas karton tersebut sesuai dengan gambar belakang gambar.
- e. Pada tahap akhir didapatkan *puzzle* bangunan sesuai dengan bentuk gambar yang digunakan

Adapun permainan ini memiliki cara atau teknis dalam bermain *puzzle* ini sebagai berikut:

- a. Pertama guru bisa mengatur pengerjaan tugas ini secara berkelompok, untuk satu kelompok berkisar 4-5 anak.

²² Worowirastrri Ekowati Dyah, Eka Kusumaningtyas Dian, dan Sulistyani Nawang, *Ethnomatika (Belajar Konsep Matematika Menggunakan Budaya Nusantara)* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018): 27.

- b. Selanjutnya guru akan menerangkan aturan dalam permainan tersebut.
- c. Siapkan amplop yang berisikan pecahan *puzzle* untuk masing-masing kelompok.
- d. Permainan akan dibatasi dalam pengerjaannya dalam kurun waktu 15 menit.
- e. Guru akan memberikan *puzzle* pada tiap-tiap kelompok yang sudah membentuk bundar dengan rapi.
- f. Setiap kelompok harus dan wajib mengerjakan secara bersama-sama dengan kompak tidak boleh menggantungkan pada satu anak saja semuanya harus ikut bekerja memecahkan masalah.
- g. Setelah selesai setiap kelompok harus mempresentasikan hasil kelompok mereka didepan kelas.
- h. Jika selesai dipresentasikan guru dan kelompok lain akan mengoreksi hasil dari pekerjaan kelompok yang maju ke depan.
- i. Guru akan memberi umpan balik berupa pertanyaan tentang gambar yang telah diragkai oleh kelompok tersebut.

3. **Macam-Macam *Puzzle***

Puzzle memiliki beberapa bentuk, ada yang berpa gambar, susunan kalimat, kepingan huruf dan lain sebagainya. Berikut ini manam-macam *puzzle* sebagai berikut.²³

²³ Ratnasari Dwi Ade Chandra, ““Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1- 10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019,” *Incrementapedia:Jurnal Penididikan Anak Usia Dini* 01, no. 01 (Juni 2019): 36.

- a. *Jigsaw puzzle* : adalah *puzzle* berupa pertanyaan untuk dijawab kemudia jawaban tersebut diambil dari huruf pertama untuk dirangkai manjadi sebuah kata dimana kata tersebut menjadi jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- b. *Spelling puzzle* : adalah *puzzle* berupa beberapa huruf yang diacak dan disusun menjadi kosa kata jawaban yang banar sesuai dengan pertanyaan.
- c. *The think puzzle* : adalah *puzzle* berupa deskripsi kalimat-kalimat yang dihubungkan atau dijodohkan dengan gambar yang sudah disediakan secara acak.
- d. *The latter* : adalah *puzzle* dalam bentuk gambar dengan huruf-huruf nama gambar, namun huruf tersebut belum lengkap.
- e. *Crossword puzzle* : adalah *puzzle* yang berisi beberapa pertanyaan dengan mencari jawaban berupa menulis tiap huruf dalam kotak-kotak berbentuk vertikal maupun horizontal.

Dari beberapa macam bentuk *puzzle*, maka dalam penelitian ini penenliti menggunakan jenis *puzzle the think puzzle*. Hal ini dikarenakan media *the think puzzle* cocok untuk penelitian terhadap pemahaman peserta didik MI. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Irfan Fathurohman, Yasbiati, Dian Indiha bahwa *the think puzzle*, Mampu memeberikan

pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa menulis kalimat deskriptif pada pembelajaran bahasa Inggris di pendidikan dasar.²⁴

Gambar 2. 1 Media *Think Puzzle*



Tujuan dari peneliti memilih *the think puzzle* ini adalah supaya siswa mampu menyusun kepingan gambaran tentang surga dan neraka. Selain itu puzzle ini dapat memudahkan penyusunan dari kepingan gambar yang dicocokkan pada jenis-jenis surga dan neraka. Sehingga penempatan kepingan gambar dapat disusun sesuai dengan jenis surga dan neraka yang telah tersedia dalam papan *puzzle*. Walaupun demikian dalam satu papan puzzle terdiri dari beberapa gambaran dari surga dan neraka.

4. Manfaat Media Pembelajaran Permainan *Puzzle*

Manfaat dari permainan *puzzle* adalah sebagai berikut mampu meningkatkan keterampilan kognitif, mampu meningkatkan keterampilan

²⁴ Ratnasari Dwi Ade Chandra, “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1- 10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019,” *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01, no. 01 (Juni 2019): 37.

motorik halus seorang peserta didik, mampu melatih keterampilan kemampuan nalar peserta didik.²⁵ Dalam media permainan *pezzle* ini suatu pembelajaran sudah bisa dikatakan efektif, karena dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga keaktifan dalam berinteraksi seorang peserta didik dan guru sangat bagus dalam permainan *puzzle* ini. Adapun kelebihan dari permainan *puzzle* ini dalam pembelajaran dapat mengajak peserta didik untuk belajar mandiri berdiskusi dengan teman, berkelompok, belajar dengan teman sebaya, dapat melatih koordinasi tangan dengan mata, melatih keterampilan sosial, melatih memori dan mengasah keterampilan visuospasial, dan yang paling penting dapat mengajari anak untuk mandiri dalam mengerjakan tugas.²⁶

5. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Permainan *Puzzle*

Dalam sebuah media pasti ada kelebihan dan kekurangan masing-masing media, adapun kelebihan dan kekurangan media permainan *puzzle* sebagai berikut: Pada kelebihan media *puzzle* sebagai berikut: dapat melatih siswa dalam ketelitian, kesabaran dalam memecahkan masalah, dapat melatih siswa untuk berimajinasi dan menyimpulkan suatu permasalahan, dapat melatih siswa untuk memperkuat daya ingat saat menyelesaikan masalah, dan yang terpenting adalah dapat meningkatkan rasa semangat belajar yang tinggi pada siswa ketika menyusun gambar, bentuk dan lain sebagainya, permainan *puzzle* ini juga dapat melatih

²⁵ Sulistio, *27 Cara Asyik Belajar Matematika*, 144.

²⁶ Wahyu Muallifi Ahmat dkk., *Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal* (Kediri: CV Srikandi Kreatif Nusantara, 2021), 14.

kerjasama antar siswa mulai dari mengamati dan melakukan percobaan dalam memecahkan masalah.

Adapun kekurangan pada permainan *puzzle* ini adalah sebagai berikut: dalam menyelesaikannya membutuhkan waktu yang cukup lama, terkadang peserta didik hanya ingin main-main saja, asyik dengan menyusun *puzzle*. Guru tidak diperkenankan memberi gambar yang kompleks karena dirasa kurang efektif untuk pembelajaran sehingga mudah untuk terjawab. Permainan ini kurang efektif jika dilakukan pada kelompok besar.²⁷

B. Pemahaman

1. Pengertian Pemahaman

Menurut Nana Sudjana pengertian dari pemahaman merupakan kegiatan yang bukan hanya berpikir semata, melainkan pemindahan letak dari dalam berdiri di situasi atau dunia orang lain. Mengalami kembali sesuatu yang sudah dijumpai pribadi lain di dalam Erlebnis (sumber pengetahuan tentang hidup, kegiatan melakukan pengalaman pikiran), pengalaman yang telah terjadi dalam hidupnya. Pemahaman adalah suatu kegiatan tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan. Menurut *Bloom* pemahaman merupakan cakupan dari tujuan, tingkah laku, tanggapan yang mencerminkan suatu pemahaman dalam bentuk pesan tertulis yang termuat dalam suatu komunikasi. Oleh sebab itu siswa dituntut untuk memahami apa yang sudah diajarkan, mengetahui apa yang

²⁷ Eva Ayu Kurnianti, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhaajirin Kota Jambi" (Skripsi, Jambi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, 2020): 23.

sudah dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal yang lain.²⁸

Menurut Nana Sudjana bahwa pemahaman memiliki 3 kategori perbedaan, di antara lain yaitu : 1) pada tingkat rendah yaitu pemahaman terjemahan, mengartikan dan menerapkan prinsip-prinsip, 2) tingkat yang kedua yaitu pemahaman penafsiran dimana menghubungkan beberapa bagian grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok, 3) pada tingkat yang ketiga yaitu tingkat pemaknaan ekstrapolasi. Menurut Sudijono, pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang agar mengerti dan memahami sesuatu yang telah diketahui kemudian diingat. Dengan kata lain, memahami yaitu mengetahui tentang sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang hal yang diketahuinya serta menggunakan bahasa mereka sendiri.²⁹

Dari definisi yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang agar bisa memahami dan mengerti suatu hal setelah hal tersebut sudah diketahui, dilihat, didengar, dirasakan, maupun dari sebuah pengalaman yang telah didapatkan. Dengan kata lain, memahami memiliki arti mengetahui tentang suatu hal tersebut dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Ketika seorang siswa bisa dikatakan dapat memahami sesuatu hal tersebut bisa dilihat dari bagaimana ia mampu menjelaskan atau memberi uraian dari apa yang telah ia dapatkan dengan menggunakan bahasanya sendiri.

²⁸ Hamda Kharisma Putra, *Monograf Model Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021): 20.

²⁹ Kharisma Putra, 21.

2. Indikator Pemahaman

Kemampuan pemahaman menjadi salah satu tujuan penting dalam pembelajaran, ketika guru memberikan penjelasan pada materi-materi yang diajarkan kepada peserta didik hal tersebut bukan hanya sebagai hafalan, namun lebih dari itu. Dengan pemahaman peserta didik dapat lebih mengerti maksud dari konsep materi pembelajaran itu sendiri. Seperti ketika pembelajaran pemahaman menjadi salah satu tujuan yang dicapai pada setiap materi yang disampaikan guru ke peserta didik. Sebab guru menjadi pembimbing muridnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan tersebut. hal ini sesuai dengan pendapat Hudoyo, yang menyatakan bahwa tujuan mengajar yaitu, agar materi atau pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami oleh peserta didik.³⁰ Adapun indikator yang digunakan pada pemahaman dalam taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson & Krathwohl meliputi sebagai berikut:³¹

- a. Mengartikan dengan menyatakan atau mengungkapkan ulang suatu konsep tersebut.
- b. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu.
- c. Memberi contoh dan non contoh dari konsep.
- d. Menyimpulkan dengan mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dalam suatu konsep.
- e. Membandingkan dengan menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.

³⁰ Kharisma Putra: 22.

³¹ Suhartono dan Anik Indramawan, *Group Investigatio Konsep Dan Implementasi Dalam Pembelajaran* (Lamongan: Academia Publication, 2021): 72.

f. Menjelaskan dengan mengaplikasikan atau menciptakan konsep.

Dari beberapa indikator pemahaman menurut taksonomi bloom. Pada penelitian ini peneliti menggunakan indikator pemahaman dalam memahami materi surga dan neraka yaitu siswa mengartikan, mengklasifikasi, memberikan contoh, dan menjelaskan dari materi yang diberikan sesuai kompetensi dasar.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sebagai berikut:³²

a. Tujuan

Tujuan merupakan pedoman sekaligus sebagai gagasan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam perumusan tujuan dapat mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus guru juga dapat mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik. Tujuan dapat dibagi menjadi dua, pertama tujuan umum dimana peserta didik dapat meningkatkan wawasan tentang diri, siswa, tugas, dan memiliki kompetensi profesional yang tercermin melalui penguasaan akademis. Yang kedua tujuan Intruksional dimana yang dinilai dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut: pertama membatasi tugas dan menghilangkan segala keburukan dan kesulitan didalam pelajaran, kedua menjamin pelaksanaan proses pengukuran dan penilaian

³² Ismawati, *Media Pemelajaran PAI (Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Memahami Materi Agama Islam)* (Surabaya: CV. Global Aksara Pres, 2021): 21-24.

yang tepat dalam pelaksanaan penempatan kualitas dan efektivitas pengalaman belajar peserta didik, tiga dapat membantu guru dalam menentukan strategi untuk keberhasilan belajar, empat berfungsi sebagai rangkuman pelajaran yang diberikan sekaligus pedoman awal dalam belajar.

b. Guru

Guru merupakan tenaga pendidik yang memberikan segala ilmu pengetahuan untuk peserta didik di sekolah. Guru juga memiliki arti orang yang memiliki pengalaman dalam bidang profesinya. Maka dari itu seorang guru harus bisa memahami bahwa didalam satu kelas peserta didik terdapat satu hal yang berbeda dengan yang lainnya. Dimana setiap individu pula terdapat keberhasilan belajar siswa juga berbeda-beda.

c. Peserta didik

Peserta didik merupakan orang yang dengan sengaja datang kesekolahan untuk belajar bersama guru dan teman sebaya. Mereka memiliki latar belakang yang berbeda seperti bakat, minat, dan potensi yang berbeda pula. Sehingga dalam satu kelas pasti terdiri dari peserta didik yang bervariasi karakteristik dan kepribadiannya.

d. Kegiatan pengajaran

Kegiatan pengajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan mengajar ini merujuk pada proses pembelajaran yang diciptakan guru dan

dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam mengolah dan mengondisikan kelas, sebagai berikut:

1) Suasana evaluasi

Keadaan kelas yang aman, tenang, nyaman dan disiplin dapat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik mulai dari soal ujian yang mereka kerjakan. Bagaimana siswa dapat memahami soal yaitu dengan cara mempengaruhi jawaban yang diberikan siswa. Jika hasil belajar siswa tinggi maka tingkat keberhasilan dalam proses belajar mengajar juga akan tinggi.

2) Cara dan alat evaluasi

Cara atau teknik evaluasi adalah cara-cara yang dipakai dalam menyajikan bahan evaluasi. Misalnya dengan memberikan tes, wawancara, pengamatan dan lain sebagainya.

Sedangkan alat atau instrument evaluasi di ambil jika sesuai berdasarkan cara atau teknik evaluasi yang telah dipilih, contohnya butir soal, pedoman wawancara, pedoman pengamatan, dan lain sebagainya.

Selain faktor-faktor yang ada di atas terdapat beberapa faktor lain, sebagai berikut: 1) faktor internal seperti jasmaniah, psikologis, pematangan fisik dan psikis. 2) faktor eksternal seperti faktor social, dan faktor budaya. 3) faktor lingkungan fisik seperti faktor lingkungan spiritual (keagamaan).

Samahalnya dengan Sekolah Dasar, Madrasah Ibtidaiyah, seperti yang diketahui bahwa pendidikan di lingkungan Sekolah Dasar menjadi tempat yang sangat potensial untuk menerapkan media pembelajaran. Seperti dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat mengarahkan siswanya agar lebih paham.

C. Mata Pelajaran Akidah akhlak

1. Pengertian Pembelajaran Akidah Akhlak

Akidah dan akhlak merupakan dua hal yang menjadi pondasi utama dalam ajaran agama islam, sehingga memiliki cakupan yang sangat luas dan mendalam. Akidah merupakan hubungan makhluk dengan Tuhan sedangkan (hablumminallah) sedangkan akhlak adalah hubungan antar sesama makhluk ciptaa-Nya (Hablumminannas). Akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah adalah salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang rukun Iaman yang dikaitkan dengan pengenalan dan penghayatan terhadap Al-asma' al-Husna, serta penciptaan suasana keteladanan dan pembiasaan dalam mengamalkan akhlak terpuji dan adab islam melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.³³

Jadi menurut Muhaimin pengertian pembelajaran Akidah Akhlak yaitu proses pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan tentang

³³ Rahmat Solihin, *Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah* (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021): 21.

keyakinan atau kepercayaan (Iman) islam yang menetapkan serta melekat dan diwujudkan memancar dalam sikap hidup perkataan, amal perbuatan peserta didik dalam segala aspek.³⁴

2. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah memiliki tujuan sebagai berikut:³⁵

- a. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- b. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai Akidah Islam.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah berisi pelajaran yang dapat mengarahkan pada pencapaian kemampuan dasar siswa serta pengalaman dan pembiasaan berakhlak Islam secara sederhana, untuk dijadikan bekal dalam kehidupan sehari-hari sebagai

³⁴ Dwi Surya Atmadja dan Fitri Sukmawati, *Chapter V Innovation Of Education* (Pontianak: Islamic State Institute Of Pontianak, 2017): 368.

³⁵ Solihin, *Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah*: 25.

bekal pada jenjang berikutnya. Adapun ruang lingkup Akidah Akhlak di MI meliputi sebagai berikut:³⁶

a. Aspek Aqidah (keimanan) sebagai berikut:

- 1) Meyakin enam rukun iman, sifat wajib Allah SWT., sepuluh nama-nam malaikat Allah SWT, iman adanya surga dan neraka, kitab-kitab Allah SWT, iman kepada rasul Allah SWT, iman kepada hari akhir, alam barzah atau alam kubur, iman kepada Qada' dan Qodar Allah.
- 2) Kalimat tayyibah sebagai materi pembiasaan, meliputi: La ilaha illallah, basmalah, alhamdulillah, subhanalla, Allahu Akbar, ta'awwuz, masya Allah, assalamu'alaikum, salawat, tarji', la haula wala quwwata illa billah, dan istigfar, dua kalimat syahdat.
- 3) Al-Asma' al-Husna sebagai materi pembiasaan, meliputi: al-ahad, al-Khaliq, ar-Rahman , ar-Rahim, as-Sami', as-Razzaq, al-Mugni, al-Hamid, asy-Syakur, al-Quddus, as-Samad, al- Muhamimin, al- 'Azim, al-Karim, al-Kabir, al-Malik, al-Batin, al- Hadi, as-Salam, al-Mu'min, al-Latif, al-Baqi, al-Basir, al-Muhyi, al-Mumit, al-Qawi, al-Hakim, al-Jabbar, al-Musawwir, al-Qadir, al-Gafur, al- 'Afuww, as-Sabir, dan al-Halim.

b. Aspek akhlak sebagai berikut:

- 1) Pembiasaan melakuka akhlak terpuji, sebagai berikut: disiplin, hidup bersih, ramah, sopan santun, syukur nikmat, hidup

³⁶ Solihin: 26.

sederhana, rendah hati, jujur, rajin, percaya diri, kasih sayang, taat, tukun, tolong menolong, hormat dan patuh, sidiq, amanah, tablig, fatanah, tanggung jawab, adil, bijaksana, teguh pendirian, dermawan, optimis, qana'ah, dan tawakal. hidup sehat dan bersih, pantang menyerah, pemberani, taat dan patuh kepada Allah, Rasulnya, kedua orang tua, dan guru. menghindari akhlak tercela sebagai berikut: hidup kotor, berbicara jorok/kasar, bohong, sombong, malas, durhaka, khianat, iri, dengki, membangkang, munafik, hasud, kikir, serakah, pesimis, putus asa, marah, fasik, dan murtad.

2) Membiasakan melakukan adab ketika berada di segala tempat sebagai berikut: kamar mandi, sebagai berikut mandi, berpakaian, belajar, bertamu, bertamu, minum, terhadap tetangga, dan lingkungan, serta diri sendiri.

c. Aspek kisah teladan sebagai berikut: Kisah Nabi Ibrahim a.s. seseorang yang teguh pendirian, dermawan, dan tawakkal mencari Tuhan, Nabi Sulaiman a.s. dengan tentara semut, masa kecil Nabi Muhammad SAW., masa remaja Nabi Muhammad SAW., Nabi Ismail a.s., kan'an, sifat kikir dan kufur nikmat melalui kisah Tsa'labah, Masyitah, Abu Lahab, tabah dan sabar menghadapi cobaan melalui kisah Bilal bin Rabah, dan serakah dan kikir melalui kisah Qarun. Materi kisah-kisah teladan ini disajikan sebagai penguat terhadap isi materi, yairu akidah dan akhlak sehingga tidak

ditampilkan dalam Standar Kompetensi, tetapi ditampilkan dalam Kompetensi Dasar dan indikator.

4. Materi Surga dan Neraka

a. Surga

Surga adalah tempat orang berbahagia dimana karunia Allah SWT tidak ada putus-putusnya. Surga menjadi tempat yang penuh dengan kemuliaan kebahagiaan dan kenikmatan pada hari akhir kelak. Surga diperuntukkan bagi manusia untuk menerima amal baiknya semasa hidupnya di dunia. begitu juga surga yang dijanjikan didepan mata, dengan dibukanya pintu-puntu para rombongan yang disambut dengan hanga para malaikat.³⁷ Sebagaimana yang digambarkan dalam ayat Al-Quran surah Az-Zumar ayat 73:³⁸

وَسِيقَ الَّذِينَ اتَّقَوْا رَبَّهُمْ إِلَى الْجَنَّةِ زُمَرًا حَتَّىٰ إِذَا جَاءُوهَا وَفُتِحَتْ أَبْوَابُهَا وَقَالَ لَهُمْ خَزَنَتُهَا سَلَامٌ عَلَيْكُمْ طِبْتُمْ فَادْخُلُوهَا خَالِدِينَ

artinya: “Dan orang-orang yang bertakwa kepada tuhan diantar ke dalam surga secara berombongan. Sehingga apabila mereka sampai kepadanya (surga) dan pintu-pintunya telah dibukakan, penjaga-penjaganya berkata kepada mereka, “kesejahteraan (dilimpahkan) atasmu, berbahagialah kamu! Maka masuklah, kamu kekal didalamnya”

surga dibagi menjadi beberapa bagian. Bagian paling tinggi Jannatul Firdaus diperuntukkan para nabi dan para rasul. Adapun

³⁷ Harjan Syuhada dan Fida' Abdilah, *Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas IX* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021): 28.

³⁸ Khoiril Mujahiddin, *Akidah Akhlak MI Kelas III* (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2020): 70.

bagian-bagian surga sebagai berikut: Jannatul Firdaus, Jannatul ‘Adn, Jannatul Na’im, Jannatul Ma’wa, Jannatul Darussalam, Jannatul Darul Muqamah, Jannatul Muqamul Amin, Jannatul Khuldi.³⁹ Tiap-tiap surga diperuntukkan kepada calon penghuni sesuai dengan amal kebaiakan dan amal ibadahnya semasa hidupnya sebagai berikut:⁴⁰

Tabel 2. 1 Nama-Nama Surga Beserta Tingkatannya

Nama-nama Surga	Tingkatan
Surga Firdaus	Artinya taman surga dengan rumput yang hijau dan menjadi surga yang memiliki tingkata paling tinggi, calon penghuni diperuntukka bagi orang yang khusyuk dalam shalatnya, menjauhkan diri dai perbuatan yang sia-sia, amanah, menepati janji, menunaikan zakat, menaati perintah Allah SWT. Dijelaskan Allah SWT dalam Al-Qur’an Surah Al-Kahfi ayat 107-108.
Surga ‘Adn	Artinya surga yang diciptakan Allah SWT dari intan dan penuh kenikmatan, calon penghuni diperuntukkan bagi orang yang bersabar dan jika ada orang yang berbuat jahat maka akan dibalas dengan kebaikan. Dijelaskan Allah SWT dalam Al-Qur’an Surah As-Shaff:12.
Surga Na’im	Artinya surga penuh kenikmatan yang tercipta dari perak putih, dan diperuntukkan bagi orang yang bertakwa kepada Allah dan beramal saleh. Dijelaskan Allah SWT dalam Al-Qur’an Surah Luqman:8.
Surga Ma’wa	Artinya surga yang didekatnya tardapat tempat tinggalnya, dan diperuntukkan bagi orang yang bertakwa kepada Allah, beramal saleh, menahan diri dari hawa nafsu, takut serta mengagungi kebesaran Allah SWT. Dijelaskan Allah SWT dalam Al-Qur’an Surah An.Najm:15.
Surga Darussalam	Artinya surga yang berada di sisi Rabbanya dan Dialah pelindung mereka karena sebab mereka melakukan

³⁹ Syuhada dan Abdilah, *Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas IX*: 29.

⁴⁰ Mujahiddin, *Akidah Akhlak MI Kelas III*: 71.

	amal-amal saleh yang selalu meraka kerjakan. Da diperuntukkan bagi orang yang kuat iman dan Islamanya, memperhatikan serta mengakui tanda-tanda kebesaran-Nya, dan beramal saleh. Dijelaskan Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surah Al-An'am:127.
Surga Darul Muqamah	Artinya surga yang diciptakan dari permata putih dimana orang yang berada didalamnya tidak akan pernah merasa lelah maupun lesu. Dan diperuntukkan bagi orang yang selalu bersyukur kepada Allah SWT. Dijelaskan Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surah Fathir:35.
Surga al-Maqamul Amin	Artinya surga yang berada dalam tempat yang aman. Dan diperuntukkan bagi orang yang benar-benar bertakwa. Dijelaskan Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surah Ad-Dukhan:51.
Surga khuldi	Artinya surga yang diciptakan Allah SWT. dari marjan merah dan kuning, dan surga tersebut diperuntukkan bagi orang yang taan menjalankan perintany-Nya dan menjahui larangan-Nya. Dijelaskan Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surah Al-Furqa:15.

b. Neraka

Neraka adalah tempat penyiksaan, nereka merupakan penderitaan yang sangat amat pedih, tempat orang celaka adalah neraka dan meraka kekal didalamnya. Neraka merupakan bentuk balasan bagi orang yang durhaka semasa hidupnya di dunia. Seperti mengingkari hukum-hukum Allah. Disebutkan dalam Al-Qur'an bahwa neraka merupakan "*annar*", yang artinta asal api. Jadi neraka adalah tempat yang disediakan Allah SWT. untuk orang-orang yang sering melakukan kemaksiatan serta durhaka kepada Allah SWT. Surga, neraka juga menjadi perjalanan akhir dalam peristiwa-peristiwa di hari akhir kelak, dan neraka diperuntukkan bagi orang-orang kafir,

Musyrik, serta munafik. Dengan panas api mencapai 70 kali lipat dari panas yang ada di dunia dan siksaannya sangat keras dan tidak dapat dibayangkan dan dirasakan.⁴¹

Barang siapa ada orang yang menyiksa orang lain maka siksaannya akan bertambah, sedangkan orang yang teraniaya siksaannya akan berkurang. Sama halnya jika ada orang yang pada masa hidupnya di dunia melakukan keburukan seperti mendustakan Allah SWT. dan Rasul-Nya, orang tersebut akan di masukkan kedalam neraka dan akan mendapat siksaan yang begitu pedih. Neraka menjadi tempat terburuk dengan segala keseramannya yang tidak akan bisa di bayangkan. Bahkan tidak bisa dipikirkan oleh akal manusia seperti apa neraka itu. Neraka memiliki beberapa pintu yang berbeda diantaranya: neraka jahim, neraka saqar, neraka lazza, neraka huthamah, neraka sa'ir, neraka wail, neraka jahannam. Dari 7 pintu tersebut memiliki tingkatan yang berbeda-beda sesuai dengan amal dan perbuatannya di dunia sebagai berikut:⁴²

Tabel 2. 2 Nama-Nama Neraka Beserta Tingkatannya

Nama-nama Neraka	Tingkatan
Neraka Jahim	Neraka dengan tempat yang sangat panas dan diperuntukkan bagi orang yang mendustakan Allah. Dijelaskan Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surah Al-Hajj:5.
Neraka Saqar	Neraka yang memiliki api yang sangat membakar dan diperuntukkan bagi orang yang munafik, sombong,

⁴¹ Syuhada dan Abdilah, *Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas IX*: 30.

⁴² Mujahiddin, *Akidah Akhlak MI Kelas III*: 72-75.

	tidak pernah shalat. Dijelaskan Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surah Al-Muddatsitsir:26-27, 42.
Neraka Lazza	Neraka dengan api yang bergejolak sampai dapat mengelupaskan kulit kepala, dan diperuntukkan bagi orang yang berpaling dari agama dan bakhil/kikir. Dijelaskan Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surah Al-Hijr:43-44.
Neraka Huthamah	Neraka yang penuh dengan kehancuran, dan diperuntukkan bagi orang yang suka perhitungan atau pelit, tidak mau bersedekah, dan suka mengumpat. Dijelaskan Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surah Al-Humazah:5-6.
Neraka Sa'ir	Neraka yang memiliki api yang menyala dan berkobar-kobar, dan diperuntukkan bagi orang yang tidak beragama Islam, memakan harta anak yatim, memakan harta yang bukan hak kepimilikan, serta tidak mau berzakat. Dijelaskan Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surah Al-Mulk:5,10,dan 11.
Neraka Wail	Neraka yang diperuntukkan bagi para pedagang yang nakal seperti mengurangi timbangan, curang dengan mengambil keuntungan yang berlipat serta orang yang riya', dengnan azab Allah membakar dagangan mereka dan dimasukkan dalam perut oarang yang berbuat dosa tersebut. Dijelaskan Allah SWT. dalam Al-Qur'an Surah Al-Muthafifin:1-3.
Neraka Jahanam	Neraka yang paling dalam dan berat siksaannya. Diperuntukkan bagi orang yang melakukan dosa besar, pengikut langkah-langkah setan, hingga orang yang pelit. Dijelaskan Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah Al-Hijr:43-44.

D. Kajian Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Firda Amalia Rachma dengan judul "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Rambu Lalu Lintas Dalam

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Madrasah Ibtoda'iyah Negeri 1 Ponorogo” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media puzzle terhadap pemahaman rambu lalu lintas dalam mata pelajaran bahasa Indoneisa. Desian pendekatan yang digunakan pada penelitian ialah kuantitatif dengan jenis eskperimen. Jenis rancangan penelitiannya menggunakan *quis experimental design* yaitu *nonequivalent control group design*. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, tes. Hasil penelitian yang diperoleh menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media puzzle dikategorikan cukup efektif di bandingkan dengan pebelajaran tanpa mediap *puzzle* terhadap pemahaman rambu-rambu lalau lintas. Hal ini dibuktikan dengan uji N-Gain Score yang mununjukkan presentase kelas ekperimen yaitu 58,2% (cukup efektif) dan presentase kelas kontrol yaitu 29,5% (tidak efektif).⁴³

2. Penelitian yang dilakukan oleh Asiyah Nurbakti dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah SAW Di Mekkah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Tanah Jambo Aye Aceh Utara”(2022). Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media puzzle terhadap pemahaman dan hasil belajar materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah SAW di Mekkah mata pelajaran PAI. Desian pendekatan yang digunakan pada penelitian ialah kualitatif dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas

⁴³ Firda Amalia Rachma, “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Rambu Lalu Lintas Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Ponorogo” (Skripsi, Ponorogo, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).

(PTK). Metode pengumpulan data menggunakan observasi, analisis visual, studi pustaka. Hasil penelitian yang diperoleh menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* dikategorikan meningkat dibandingkan siklus sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan tingkat keahaman dari 32 peserta didik hanya 2 peserta didik yang kurang paham dalam pembelajaran.⁴⁴

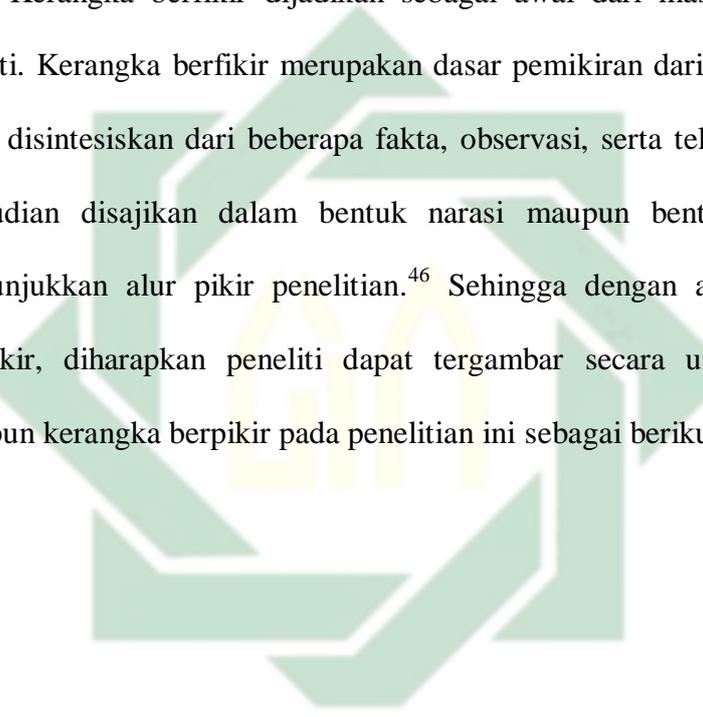
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Elma Yuniarti dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crosseord puzzle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Bukit Kemuning” (2018). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan strartegi *crossword puzzle* yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VII C di SMPN 1 Bukit Kemuning. Desian pendekatan yang digunakan pada penelitian ialah PTK (penelitian tindakan kelas) dengan jeis penelitian bersifat partisipasif, kolaboratif dan kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* dikategorikan terdapat penibgkatan pemahaman peserta didik pada siklus I peningkatan sebanyak 25% sehingga meningkat menjadi 46,87%, pada siklus ke II mengalami peningkatan 43,75% meningkat menjadi 90,62%

⁴⁴ Asiyah Nurbakti, “Penerapan Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah SAW Di Mekkah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Tanah Jambo Aye Aceh Utara,” *Jurnal Pendidikan IGI Aceh Utara* 01, no. 02 (2022).

dan terbukti bahwa strategi Crissword Puzzle dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.⁴⁵

E. Kerangka Berfikir

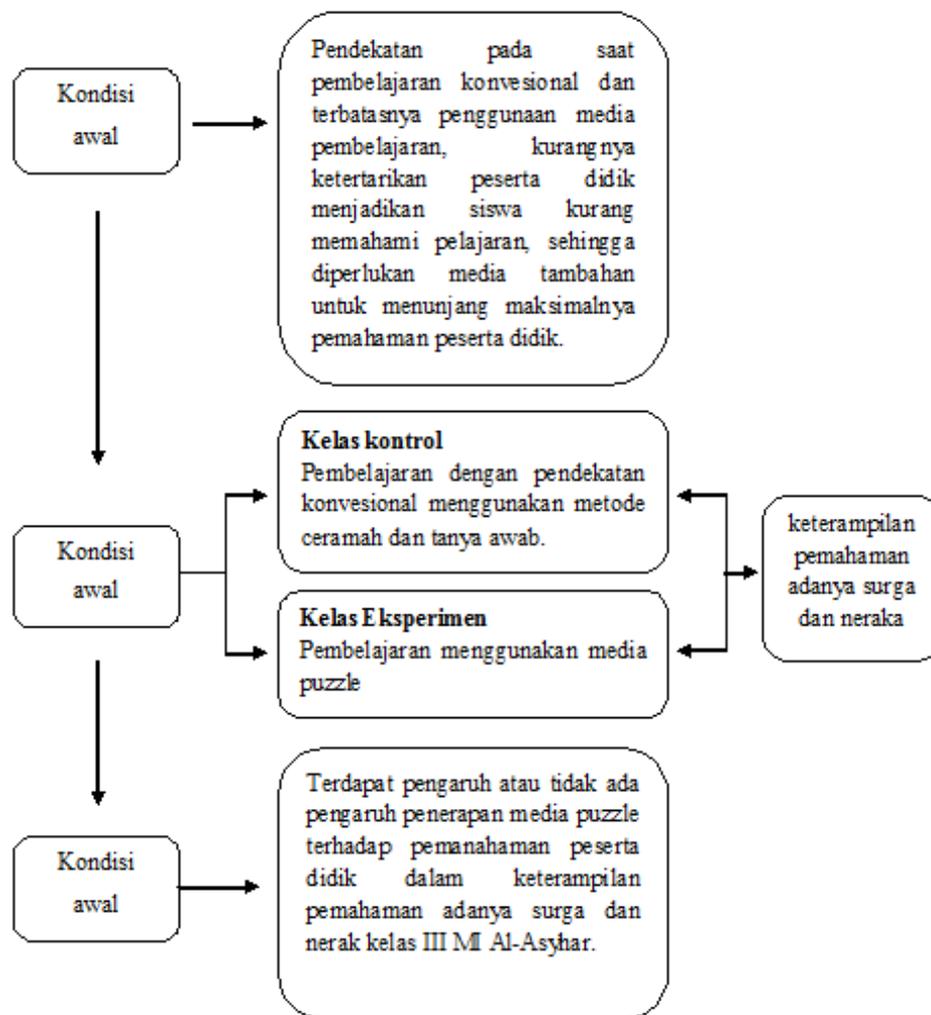
Kerangka berfikir dijadikan sebagai awal dari masalah yang akan diteliti. Kerangka berfikir merupakan dasar pemikiran dari suatu penelitian yang disintesis dari beberapa fakta, observasi, serta telaah kepustakaan kemudian disajikan dalam bentuk narasi maupun bentuk bagan yang menunjukkan alur pikir penelitian.⁴⁶ Sehingga dengan adanya kerangka berpikir, diharapkan peneliti dapat tergambar secara umum dan jelas. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut:



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁴⁵ Ayu Elma Yuniarti, "Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Negeri 1 Bukit Kemuning Lampung Utara" (Skripsi, Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

⁴⁶ Tarjo, *Metode Penelitian Administrasi* (Aceh: Syiah Kaula University Press, 2021): 21.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan kondisi tersebut, dipilihlah media pembelajaran *puzzle* pada keterampilan pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka. Media *puzzle* cukup efektif dan menarik untuk digunakan di Madrasah Ibtidaiyah, terlebih pada usia-usia kelas III A. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka dapat digunakan sebagai media tambahan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penggunaan media *puzzle* memiliki keuntungan antara lain: mudah dimanfaatkan karena dalam proses pembelajaran tidak memerlukan perlengkapan lain, susunan bagian *puzzle* menciptakan penasaran peserta didik, sehingga siswa yang biasanya acuh terhadap tugas yang diberikan oleh guru akan merasa tertarik unruk mengikuti pembelajaran, harganya terjangkau, media *puzzle* juga dapat melatih kemampuan psikomotirik peserta didik. Selain media *puzzle* dapat dibuat sendiri oleh guru secara sederhana juga dapat melatih kekreativitas seni seorang guru. bagian-bagian *puzzle* yang di susun atau dicocokkan secara utuh dapat menerjemah konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret.

Jadi penelitian ini peneliti menyajikan treatmean berupa media *puzzle* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas III materi pemahaman Surga dan Neraka. Media *puzzle* ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Untuk hasil yang lebih baik, guru dapat menggunakan media *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan dari suatu penelitian yang kebenarannya perlu diuji dengan menggunakan data-data empiris. Hipotesis juga berarti pernyataan suatu

parameter yang akan diuji kebenarannya berdasarkan statistik data-data dan sample.⁴⁷ Berikut hipotesis dari penelitian ini adalah :

H₀ : Tidak terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman Akidah Akhlak pada peserta didik kelas III MI Al-Asyhar.

H₁ : Ada pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman Aqidah Akhlak pada peserta didik kelas III MI Al-Asyhar.



⁴⁷ Agung Edy Wibowo, *Metodologi Penelitian Pegangan Untuk Menulis Karya Ilmiah* (Cirebon: Grup Publikasi Yayasan Insan Shodiqin Gunung Jati, 2021), 72.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Jadi penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan presentase rata-rata dan perhitungan lainnya. Dengan kata lain penelitian ini menggunakan penelitian angka atau kuantitatif. Tujuan dari penelitian kuantitatif yaitu menekankan pada fenomena-fenomena objektif dan Maksimal objektif, desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.⁴⁸

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu modal dalam suatu penelitian yang memberikan stimulus, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimulasi dalam suatu obyek yang di beri stimulasi. Data tersebut akan dijadikan sebagai pembandingan setelah diberi perlakuan melalui media puzzle. Untuk melihat keterampilan pemahaman siswa pada materi neraka dan surga melalui media puzzle sehingga dilakukan analisis uji beda (t-test).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental*

Design tipe one group pretest-posttest disign. Pada desain ini dilakukan pada

⁴⁸ Ariès Veronica, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022): 8.

satu kelompok saja tanpa menggunakan kelompok bandingan atau kelompok kontrol. Dalam penelitian ini dimana peneliti akan melakukan *pre-test* sebelum diberi perlakuan, dan *post-test* setelah pemberian perlakuan. Alasan peneliti mengambil penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil perbandingan yang akurat melalui tes pilihan ganda yang dilakukan pada satu kelompok yang sama, yaitu melakukan *pre-test* sebelum diberi perlakuan, dan *post-test* setelah pemberian perlakuan. Berikut ini desain *one group pretest-posttest design*.⁴⁹

Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Disign

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
0 ₁	X	0 ₂

Keterangan:

0₁ : Tes Awal (*Pre-test*)

0₂ : Tes Akhir (*Post-test*)

X : Perlakuan

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan atau hasil perlakuan yang diberikan. Eksperimen yang dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh X (*Media Puzzle*) terhadap Y (Pemahaman Akidah Akhlak Materi Surga dan Neraka). Sehingga setelah perhitungan dapat terlihat seberapa besar pengaruh X terhadap Y, tergantung pada kecermatan saat penialian.

Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan penelitian eksperimen dengan cara *purposive sampling*, yaitu pada penelitian ini peneliti

⁴⁹ Muhamad Uyun dan Baquandi Lutvi Yoseanto, *Seri Buku Psikologi Teknis Praktis Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2023): 12.

menggunakan sample dengan cara sengaja sesuai dengan persyaratan yang diperlukan oleh peneliti untuk mendapat hasil sebelum diberi perlakuan atau treatment dan peneliti juga mendapat hasil atau nilai setelah peserta diberi perlakuan atau treatment. Hal ini dilakukan untuk membandingkan dua hasil yang telah didapat. Sehingga dapat diketahui perbedaan pemahan peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau treatment melalui *Pre-test* dan *Post-test* yang dilakukan dalam penelitian.

Penelitian ini memabandingkan variabel terikat sebelum dan sesudah perlakuan. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pengaruh media *puzzle* sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka kelas III MI Al-Asyhar. Adapun skema dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Adapun skema dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

SKEMA

X ←————→ Y

Keterangan :

X : Pengaruh Media *Puzzle*

Y : Keterampilan Pemahaman Akidah Akhlak materi Surga dan Neraka

Siswa Kelas III MI Al-Asyhar Gresik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di mi Al-Asyhar pada peserta didik kelas III, yang berlokasi di JL. Raya No.33 Desa Sungonlegowo, Kecamatan Bungah,

Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023 pada semester genap.

C. Populasi dan Sample Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan sekumpulan individu yang memiliki ciri yang sama dan hidup menempati ruang yang sama dengan waktu tertentu. Menurut Sadjana, populasi merupakan totalitas semua nilai atau pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.⁵⁰ Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di MI Al-Asyhar Sungonlegowo Bungah Gresik pada tahun 2023/2024. Adapun subjek yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah dengan berjumlah 43 yang terdiri dari kelas III A berjumlah 24 anak, kelas III B berjumlah 19 anak.

2. Sample

Menurut Ridwan sample merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sample yaitu bagian dan jumlah serta bagian karakteristik yang dimiliki populasi.⁵¹ Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sample merupakan bagian dari populasi yang termasuk dalam anggota populasi kemudian dipilih untuk menjadi wakil dari populasi yang diteliti.

⁵⁰ Gusman Lesmana, *Bimbingan konseling Populasi Khusus* (Jakarta: Kencana, 2021): 3.

⁵¹ Eko Sudarmanto dkk., *Desain Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021): 141.

Adapun teknik pengambilan sample yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sygiyono *purposive sample* merupakan teknik pengambilan sample sumber data dengan pertimbangan tertentu atau secara sengaja.⁵² Jadi dapat dikatakan bahwa *purposive sampling* merupakan pengambilan sample dengan cara sengaja sesuai dengan persyaratan sample yang diperlukan oleh peneliti.

Berdasarkan keterangan yang ada diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *purposive sampling* yaitu pengambilan sample yang dilakukan dengan cara memilih anak yang disekitar yang di anggap dapat mendukung pelaksanaan penelitian ini. Adapun yang menjadi sample pada penelitian ini adalah kelas III A dengan jumlah peserta didik 23 anak di MI Al-Asyaha Sungonlegowo Bungah Gresik. Peneliti memilih kelas III A dikarenakan masih adanya siswa yang belum memahami materi surga dan neraka.

D. Variabel Penelitian

Diukur dari bentuk populasinya, variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tersebut lalu ditarik kesimpulannya. Menurut Kerlinger menyatakan bahwa variabel merupakan bentuk sifat yang akan dipelajari seperti tingkatan aspirasi, penghasilan, pendidikan status sosial dan

⁵² Riinawati, *Monograf: Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blanded Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika* (Mataram: CV. Kanhaya Karya, 2020): 9.

lain sebagainya.⁵³ Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian merupakan kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun variabel independen dan variabel dependen pada penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Variabel independen : media pembelajaran *puzzle* (X).
2. Variabel dependen : keterampilan pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka kelas III di MI Al-Asyhar Sungonlegowo Bungah Gresik (Y).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Ada banyak cara yang bisa digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya sebagai berikut:

a. Tes

Tes merupakan salah satu metode yang digunakan dalam pengukuran tingkat kemampuan seseorang. Dalam penelitian ini tes yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test* berupa pilihan ganda pada peserta didik untuk mengukur keterampilan pemahaman surga dan neraka pada pelajaran Akidah Akhlak. Butir soal yang akan diberikan sebanyak 20 soal. Dari data tes tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam menarik kesimpulan akhir penelitian.

⁵³ Marlymda Happy Nurmalita Sari dkk., *Metodologi Penelitian Kebidanan* (Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 57.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi antara pewawancara dengan yang diwawancarai untuk mendapatkan informasi. Menurut Budiyo, wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan melalui percakapan antara peneliti dan subjek yang diteliti atau responden atau bisa juga disebut sumber data.⁵⁴ Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah tes, Sebelum tes wawancara dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas III A. Wawancara sesudah tes dilakukan agar mengetahui pendapat guru dan siswa mengenai media puzzle terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran di MI Al-Asyhar Gresik. wawancara dilakukan secara tidak terstruktur tetapi tetap menggunakan tolak ukur yang sudah ditentukan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data yang memuat garis besar atau menjadi kategori yang akan dicari.⁵⁵ Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh daftar nama siswa kelas III di MI Al-Asyhar Tahun Pelajaran 2023/2024 yang nantinya akan diangkat sebagai sample dalam penelitian. Selain itu dokumentasi ini juga dimanfaatkan untuk mengumpulkan catatan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dokumentasi berupa data siswa yang didapatkan dengan meminta kepada guru mata pelajaran tersebut atau

⁵⁴ Luh Titi Handayani, *Buku Ajar Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif (Penelitian Kesehatan)* (Jakarta Selatan: PT Scifintech Andrew Wijaya, 2022): 23.

⁵⁵ Nova Nevila Rodhi, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022): 121.

ke administrasi madrasah. Dokumentasi berupa kegiatan penelitian berupa foto dapat dikumpulkan ketika kegiatan penelitian. Sedangkan dokumentasi hasil tes pemahaman siswa baik tes uji coba *pre-test* dan *post-test* dikumpulkan sebelum dan pada saat penelitian. Dokumentasi lain mengenai seputar kegiatan pembelajaran dalam penelitian dapat dilakukan dengan mencatat hal-hal yang dibutuhkan dan dirasa penting bagi peneliti.

2. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik, fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Untuk memudahkan penyusunan instrumen maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari tiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang diteliti. Penelitian kali ini peneliti akan menggunakan metode penelitian berupa tes, observasi, wawancara, dokumentasi.

Tabel 3. 2 Instrumen Metode Penelitian

No	teknik pengumpulan data	jenis instrumen	Data
1	Wawancara	pedoman wawancara	Jawaban responden mengenai pemahaman dan media puzzle.
2	Tes	Lembar soal	Soal pilihan ganda

3	Dokumentas	profil sekolah, jumlah siswa, rpp, nilai, dan proses penelitian	Foto dan Vidio
---	------------	---	----------------

2. Kisi-kisi instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen tes tulis dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa. Tes tulis yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 20 butir. Indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian ini meliputi 4 komponen, diantaranya adalah mengartikan, memberi contoh, mengklasifikasi, dan menjelaskan. Hal ini dikarenakan indikator pencapaian pada kelas III mata pelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Asyhar mencakup empat komponen tersebut. sehingga peneliti memilih, menggunakan serta menyesuaikan dengan indikator yang telah digunakan oleh pihak sekolah untuk diterapkan dalam penelitian ini, adapun instrumen kisi-kisi dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Subjek	Teknik	No Butir Soal
Memahami surga dan neraka	Mengartikan (C2)	Siswa dapat mengartikan nama-nam surga dan neraka	Siswa kelas III A MI Al-Asyhar	Tes tulis pilihan ganda	16, 17

	Memberi contoh (C2)	Siswa dapat menentukan yang termasuk contoh tingkatan penghuni surga dan neraka			2, 4, 7,10,
	Mengklasifikasi (C3)	Disajikan cerita pendek, siswa dapat mengklasifikasi surga dan neraka			1, 3, 5, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15
	Menjelaskan (C2)	Siswa dapat menjelaskan nam-nam surga dan neraka			6, 18, 19,20

F. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur seberapa cermat suatu uji melakukan fungsinya, apakah apakah alat yang sudah di susun benar-benar dapat mengukur apa yang perlu diukur. Uji ini dimaksud untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuisioner.⁵⁶ Tujuan dari pembelajaran dari penelitian ini adalah siswa dapat memahami pembelajaran Akidah Akhlak materi surga dan neraka.

Adapun pada uji validitas isi menggunakan pendapat ahli. Ahli dalam hal ini adalah guru mata pelajaran Akidah Akhlak untuk dimintai

⁵⁶ Budi Darma, *Statistik Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (Jakarta: Guepedia, 2021): 7.

keputusan pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun. Selanjutnya dilakukan uji validitas konstruk. Validitas konstruk digunakan untuk mengukur nilai dari individu-individu pada suatu karakteristik khusus seperti pada kemampuan pemahaman pembelajaran Akidah Akhlak materi surga dan nerka. Uji coba dilakukan pada siswa kelas III MI Al-Asyhar yang berjumlah 23 responden. Validitas tes ini menggunakan korelasi *product moment* dengan perhitungan berbantu IBM SPSS *statistic*22. Rumus yang digunakan untuk mengukur validitas instrumen sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Gambar 3. 1 Rumus Kolerasi Product Moment Pearson

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah subjek yang diteliti

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$: Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y

Untuk mengetahui tingkatan signifikansi 0,05 maka menggunakan kriteria sebagai berikut:

- Jika r hitung > dari tabel berdasarkan uji signifikansi 0,05 maka instrument atau item-item pernyataan berkolerasi signifikansi terhadap skor.

- Jika r hitung < dari r tabel berdasarkan uji signifikansi 0,05 maka instrument atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor (dinyatakan tidak valid).

Berikut ini kriteria validitas instrumen yang dinyatakan pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Interpretasi Koefisien Korelasi

Angka Korelasi	Keterangan	Interpretasi
0,81-1,00	Sangat Valid	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Valid	Tinggi
0,41-0,60	Sedang	Cukup
0,21-0,40	Tidak Valid	Rendah
0,00-0,20	Sangat Tidak Valid	Sangat Rendah

Berikut ini hasil perhitungan validitas statistic pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah (n) = 18 siswa.

Tabel 3. 5 Uji Validitas Butir Soal

No Soal	Nilai r hitung	Nilai r tabel 5%	Keterangan	Interpretasi
1	0,598	0,444	Sedang	Cukup
2	0,570		Sedang	Cukup
3	0,604		Sedang	Cukup
4	0,509		Sedang	Cukup
5	0,474		Sedang	Cukup
6	0,158		Tidak Valid	Sangat Rendah
7	0,604		Sedang	Cukup
8	0,600		Sedang	Cukup
9	0,511		Sedang	Cukup
10	0,791		Valid	Tinggi
11	0,532		Sedang	Cukup
12	0,157		Tidak Valid	Sangat Rendah
13	0,694		Valid	Tinggi
14	0,053		Tidak Valid	Sangat Rendah

15	0,790	Valid	Tinggi
16	0,013	Tidak Valid	Sangat Rendah
17	0,657	Valid	Tinggi
18	0,579	Sedang	Cukup
19	0,570	Sedang	Cukup
20	0,631	Valid	Tinggi

Berdasarkan uji validaitas pada tabel, soal dikatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Dari 20 soal yang sudah diujikan kepada 18 siswa diperhitungkan menggunakan SPSS 22, dapat diperoleh 16 soal yang dinyatakan valid pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 19, 20. Sedangkan soal yang tidak valid sebanyak 4 butir soal pada nomor 6, 12, 14, 16. Jadi untuk instrumen soal yang akan digunakan untuk penelitian berjumlah 16 soal.

2. Uji Reabilitas

Menurut pendapat Notoatmodjo Reabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya. Uji reabilitas juga memiliki manfaat untuk mengetahui konsistensi alat ukur, sehingga ketika pengukuran di ulang kembali tidak berubah. Uji reabilitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 22. Uji reabilitas dikatakan reliabel jika hasil menunjukkan sama meskipun dilakukan secara berulang kali. Tetapi sebelum melakukan uji reabilitas data, terlebih dahulu dilakukan uji validitas data. Dikarenakan data yang akan diukur harus valid terlebih dahulu. Setelah itu dilakukan uji reabilitas data. Namun, jika data yang diukur hasilnya tidak valid maka

tidak diperlukan uji reabilitas. Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis reabilitas dengan menggunakan rumus *Crombach Alpha* sebagai berikut:⁵⁷

$$r = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Gambar 3. 2 Rumus Koefisien Reabilitas Crombach Alpha

Keterangan :

r : Reliabilitas instrument

σt^2 : Varians total

K : Banyak butir pertanyaan atau bank soal

$\sum \sigma b^2$: Jumlah variant butir

Dalam pengukuran menggunakan *Crombach Alpha* penelitian uji reabilitas ini, apabila nilai reabilitas > nilai 0,06 maka kesimpulan yang diambil reliabel. Dan jika nilai reabilitas < 0,06 maka kesimpulan yang diambil tidak reliabel.

Tabel 3. 6 Kriteria Reabilitas

Nilain Reabilitas	Kriteria
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,71-0,80	Tinggi
0,41-0,70	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

⁵⁷ Solikhah dan Amyati, *Biostatistik Sebuah Aplikasi SPSS Dalam Bidang Kesehatan dan Kedokteran* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022): 19.

Untuk mengetahui reliabel atau tidaknya suatu data atau instrumen, maka dilakukan uji reabilitas dengan menggunakan perhitungan SPSS 22, adapun hasilnya reabilitas sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
,887	16	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa r tabel instrumen menggunakan rumus Cronbach Alpha yaitu 0,887 sehingga dapat disimpulkan bahwa uji reliability lebih besar dari 0,6. Instrumen yang digunakan juga bernilai sangat tinggi dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Sebelum soal diujikan, soal yang sudah dirancang harus diperhitungkan terlebih dahulu tingkat kesukaran soal. Tingkat kesukaran soal menggambarkan sukar atau mudahnya soal yang akan diujikan. Tingkat kesukaran butir soal ditentukan dengan rumus menurut Arikontuno, sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan :

P : indeks kesukaran

B : banyak peserta didik yang menjawab soal dengan benar.

Js : jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Untuk menentukan seberapa besar tingkat kesukaran butir soal, digunakan menggunakan klasifikasi tingkat kesukaran soal.⁵⁸ Sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kategori Derajat Kesukara Soal

Nilai	Tingkat Kesukaran Soal
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Uji tingkat kesukaran dihitung menggunakan SPSS 22, berikut untuk melihat tingkat kesukaran pada setiap butir soal pilihan ganda yang telah diuji dalam tabel, sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Hasil Uji Kesukaran Butir Soal

Butir Soal	Nilai	Tingkat Kesukaran
1	0,78	Mudah
2	0,72	Mudah
3	0,61	Sedang
4	0,83	Mudah
5	0,83	Mudah
6	0,83	Mudah
7	0,61	Sedang
8	0,94	Mudah
9	0,72	Mudah
10	0,89	Mudah
11	0,39	Sedang
12	0,78	Mudah
13	0,67	Sedang
14	0,83	Mudah
15	0,83	Mudah
16	0,61	Sedang

⁵⁸ Herawati Susilo, Husnul Chotimah, dan Yuyun Dwita, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesional Guru Dan Calon Guru* (Malang: Bayumedia Publishing, 2022): 176.

17	0,72	Mudah
18	0,56	Sedang
19	0,72	Mudah
20	0,61	Sedang

Berdasarkan tabel perhitungan uji kesukaran pada butir soal pilihan ganda, diketahui bahwa soal yang berada pada nilai 0,71 – 1,00 dengan 13 soal yaitu 1,2,4,5,6,8,9,10,12,14,15,17,19 dapat dikategorikan bahwa soal tersebut tergolong mudah. Sedangkan untuk soal yang berada pada nilai 0,31 – 0,70 dengan 7 butir soal yaitu 3,7,11,13,16,18,20 sehingga dapat dikategorikan bahwa soal tersebut tergolong sedang.

4. Uji Daya Pembeda

Daya beda merupakan kemampuan suatu item soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan yang tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah.⁵⁹ Untuk menentukan besarnya indeks daya beda, harus membedakan peserta tes kelompok atas dengan peserta tes kelompok bawah, yaitu kelompok dengan nilai tertinggi dengan kelompok dengan nilai terendah. Rumus yang digunakan menurut Arikunto dalam menghitung daya beda soal sebagai berikut:

$$D = \frac{B_a}{J_a} - \frac{B_b}{J_b} = P_a - P_b$$

Keterangan :

D : daya beda

B_a : jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

⁵⁹ Memet Muhammad, Achmad Sofyan Hanif, dan Aridhotul Haqiyah, *Statistik Dalam Pendidikan dan Olahraga* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2021): 107.

B_b : jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

J_a : jumlah siswa kelompok atas

J_b : jumlah siswa kelompok bawah

P_A : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3. 10 Kategori Daya Beda

Tingkat Pencapaian	Kategori
$0,00 < D < 0,20$	Jelek
$0,21 < D < 0,40$	Cukup
$0,41 < D < 0,70$	Baik
$0,70 < D < 1,00$	Baik sekali

Uji daya beda soal pilihan ganda dihitung dengan perhitungan SPSS 22, pada kolom dibawah ini terdapat corrected item total correlation. Berikut untuk melihat daya pembeda pada setiap soal yang diuji sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Hasil Uji Daya Beda Soal

No Item	Hasul Uji (r hitung)	Keterangan
Soal 1	0,529	Baik
Soal 2	0,492	Baik
Soal 3	0,532	Baik
Soal 4	0,440	Baik
Soal 5	0,402	Baik
Soal 6	0,072	Jelek
Soal 7	0,523	Baik
Soal 8	0,564	Baik
Soal 9	0,427	Baik
Soal 10	0,761	Baik Sekali
Soal 11	0,432	Baik
Soal 12	0,060	Jelek

Soal 13	0,629	Baik
Soal 14	-0,035	Jelek
Soal 15	0,753	Baik Sekali
Soal 16	-0,101	Jelek
Soal 17	0,591	Baik
Soal 18	0,493	Baik
Soal 19	0,492	Baik
Soal 20	0,554	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda soal, diketahui bahwa dari 20 butir soal dapat dikategorikan 2 butir soal memiliki daya pembeda soal sangat baik. 14 butir soal memiliki daya pembeda soal baik. Dan 4 butir soal memiliki daya pembeda jelek.

G. Teknis dan Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan proses kegiatan lanjut yang dilakukan setelah seluruh data responponden yang sudah terkumpul secara keseluruhannya. Kegiatan analisis data ini digunakan untuk mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden kemudian dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis data disini menggunakan statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku. Dalam statistik deskriptif juga dapat dilakukan mencari kuatnya hubungan antara variabel melalui analisis korelasi, dan

membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata data sampel atau populasi.

Dalam penelitian ini membandingkan antara dua variabel, untuk menguji hipotesis apakah ada perbedaan terhadap kemampuan siswa untuk memahami materi surga dan neraka sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle, dengan cara menggunakan penelitian kuantitatif, maka disini menggunakan analisis data uji t test yang dianalisis menggunakan program SPSS 22. Adapun uji persyaratan yang dilakukan adalah, sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan uji yang digunakan untuk mengukur atau mengetahui apakah data empirik yang sudah didapatkan dari lapangan itu sesuai dengan distribusi normal. Adapun fungsi dan tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah distribusi data yang sudah didapatkan dari penyebaran tes kepada masing-masing responden penelitian yang terdiri dari beberapa unsur mempunyai pola seperti distribusi normal.⁶⁰ Dalam penelitian ini untuk membuktikan distribusi normal menggunakan analisis Shapiro-Wilk dikarenakan data yang digunakan tidak lebih dari 50 sample. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka dapat penilaian berdistribusi abnormal.

⁶⁰ Diah Wijayanti Sutha, *Biostatistika* (Malang: Media Nusa Creative, 2019): 75.

- b. Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka dapat penilaian berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Sebelum melakukan uji *paired-sample* dalam (Uji T) maka syarat yang diperlukan untuk uji tersebut adalah dengan melaksanakan Uji homogenitas. Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek (dua kelompok) yang diteliti mempunyai varian yang sama. Uji homogenitas penelitian ini dilakukan dengan uji *Levene* pada aplikasi SPSS. Langkah awal yang dilakukan yaitu dengan memasukkan data ke program SPSS. langkah selanjutnya adalah dengan memilih menu *analyze – compare means – one way anova –* masukkan pemahaman siswa ke kolom *dependent list* dan memasukkan kelas ke kolom *factor –* pilih *options –* pilih *homogeneity of variance test –* pilih *continue* dan ok. Dalam uji homogenitas ini, pengambilan keputusan homogen atau tidaknya sampel didasari, sebagai berikut:⁶¹

- a. Jika nilai signifikansi (sig) *Based on Mean* $> 0,05$ maka variansi data adalah homogen.
- b. Jika nilai signifikansi (sig) *Based on Mean* $< 0,05$ maka variansi data adalah tidak homogen.

⁶¹ Toto Aminoto dan Dwi Agustina, *Mahir Statistika & SPSS* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020): 77.

3. Uji Hipotesis

Berikutnya, Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t yaitu perbandingan dua sample yang dapat digunakan untuk membandingkan apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda. Uji *paired-sample t-test* digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini. *Paired sample t-test* merupakan uji statistik yang memiliki tujuan dalam membandingkan rata-rata dua grup saling pasangan. Sample yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang serupa atau sama. Tapi memiliki dua perlakuan (treatment) dan pengukuran yang berbeda. Pengukuran yang dimaksud merupakan pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan sebuah treatment.⁶² Adapun prinsip dalam pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh media puzzle terhadap pemahaman akidah akhlak materi surga dan neraka pada kelas III MI Al-Asyhar Gresik. Berdasarkan tinjauan pustaka diatas dan fenomena yang terjadi di daerah tersebut, maka hipotesis yang diajukan (H_a) adalah:

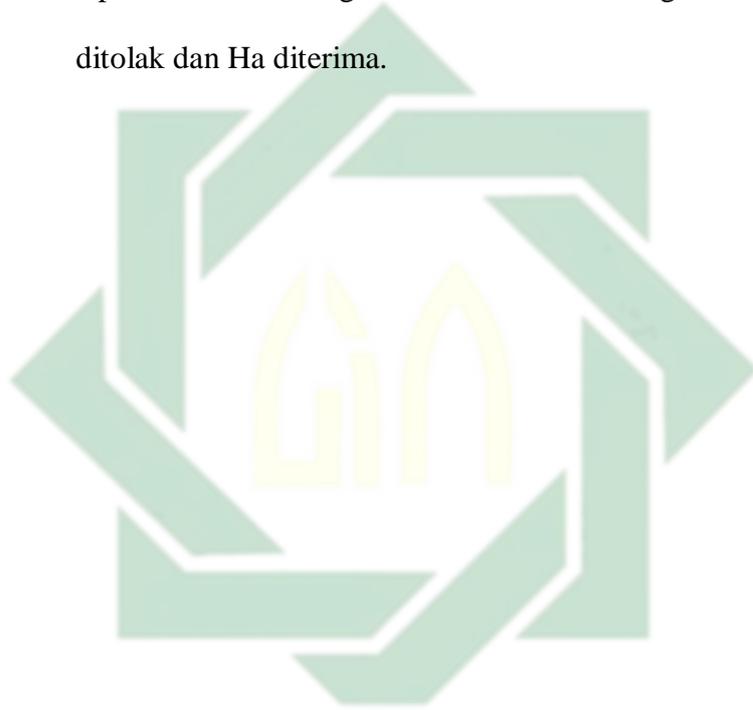
H_0 = Tidak terdapat pengaruh media puzzle terhadap pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka Siswa kelas III MI Al-Asyhar Gresik.

H_a = Adanya pengaruh media puzzle terhadap pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka Siswa kelas III MI Al-Asyhar Gresik.

⁶² Arie Anang Setyo, Muhammad Fathurahman, dan Zakiyah Anwar, *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Software Geogebra Untuk Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Self Confidence Siswa SMA* (Makassar: Yayasan Barcode, 2020), 82.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji perbedaan rata-rata hasil tes dengan rumus uji hipotesis sebagai berikut:

- a. Apabila nilai t hitung $< t$ tabel atau $-t$ hitung $> -t$ tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- b. Apabila nilai t hitung $> t$ tabel atau $-t$ hitung $< -t$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Asyhar Gresik pada semester genap tahun ajaran 2023. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yakni variabel independen berupa media puzzle dan variabel dependen yaitu keterampilan pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan kegiatan penelitian pada kelas III A yang memiliki jumlah 24 siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi surga dan neraka. Sebelum melakukan sebuah analisis statistik deskriptif data akan dikumpulkan terlebih dahulu dengan melakukan kegiatan pretest atau tes awal dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman pelajaran Akidah Akhlak materi surga dan neraka. Setelah itu diberikan sebuah perlakuan atau *treratment* berupa media *puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi surga dan neraka. Setelah proses pembelajaran memberikan perlakuan, selanjutnya dilakukan post-test atau tes akhir untuk mengetahui adanya peningkatan nilai dari pemahaman pelajaran Akidah Akhlak materi surga dan neraka. Berikut ini merupakan

hasil nilai pre-test dan post test pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka kelas III A MI Al- Asyhar Gresik sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Nilai Pre-Test Dan Post-Test

No	Nama	Pretest	Post Test
1	Aal	75	80
2	Adit	65	70
3	Adli	80	90
4	Alan	55	75
5	Beril	75	80
6	Derma	65	75
7	Dera	50	75
8	Devin	65	75
9	Fani	65	85
10	Hadnah	60	75
11	Lala	65	80
12	Layin	55	55
13	Lubna	85	100
14	Matus	65	80
15	Naura	85	90
16	Putri	45	65
17	Rafa	65	70
18	Rizqi	80	90
19	Savina	75	90
20	Tia	60	80
21	Tiara	65	65
22	Wafa	30	50
23	Yasmin	85	95
24	Zidane	80	90
rata-rata		66,5	78,3

Berdasarkan dari tabel diatas, bahwa hasil *pre test* dan *post test* dari variabel X dan Y sebelum dan sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Setelah hasil nilai *pre-test* dan *pos-test* diketahui selanjutnya dapat dilakukan analisis statistik deskriptif menggunakan SPSS 22, dengan tujuan untuk mendiskripsikan kemampuan pemahaman kelas III A

sebelum dan sesudah diberi perlakuan media puzzle pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Asyahr Gresik. hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	30	85	66,46	13,552
Posttest	24	50	100	78,33	12,129
Valid N (listwise)	24				

Tabel diatas menunjukkan sebelum pemberian perlakuan (*pre-test*) nilai pemahaman dengan jumlah peserta didik 24 siswa, skor rata-rata 66,46, nilai minimum 30, dan nilai maksimum 85. Sedangkan data setelah pemberian perlakuan (*post-test*), skor rata-rata 78,33, nilai minimum 50, dan nilai maksimum 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X terdapat pengaruh terhadap variabel Y. Adapun tabel statistik deskriptif *pre-test* dan *post-test* dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:

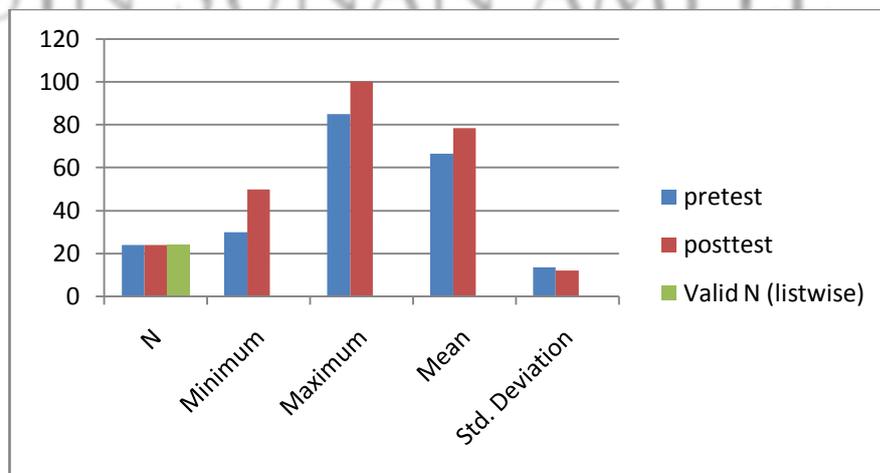


Diagram 4. 1 Statistik Deskriptif Pre-test Dan Post-test

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post test* dari variabel X (media puzzle) dan variabel Y (keterampilan pemahaman) sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka pada siswa kelas III MI Al-Asyhar Gresik. dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Berikut ini kriteria distribusi keterampilan pemahaman Akidah Askhlak pada materi surga dan neraka sisawa, sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Distribusi Skor Pre-Test Pemahaman Akidah Akhlak Materi Surga Dan Neraka

Interval	Frekuensi	Presentase
30-50	3	13%
51-60	4	17%
61-75	11	46%
76-80	3	13%
81- 100	3	13%
jumlah	24	100%

Berdasarkan tabel diatas bahwa data nilai interval pre-test dapat diketahui nilai 30-50 dengan frekuensi 3 dan presentase 13%, nilai 51-60 dengan frekuensi 4 dan presentase 17%, nilai 61-75 dengan frekuensi 11, dan presentase 46%, nilai 76-80, dengan frekuensi 3, dan presentase 13%, nilai 81-100, dengan frekuensi 3, dan presentase 13%.

Tabel 4. 4 Hasil Distribusi Skor Post-Test Pemahaman Akidah Akhlak Materi Surga Dan Neraka

Interval	Frekuensi	Presentase
30-50	1	4%
51-60	1	4%
61-75	9	38%

76-80	5	21%
81- 100	8	33%
Jumlah	24	100%

Berdasarkan tabel diatas bahwa data nilai interval pre-test dapat diketahui nilai 30-50 dengan frekuensi 1 dan presentase 4%, nilai 51-60 dengan frekuensi 1 dan presentase 4%, nilai 61-75 dengan frekuensi 9, dan presentase 38%, nilai 76-80, dengan frekuensi 5, dan presentase 21%, nilai 81-100, dengan frekuensi 8, dan presentase 33%.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat data distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro Wilk* untuk perhitungannya menggunakan program SPSS 22. Untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak apabila nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka pada penilaian berdistribusi abnormal. Dan Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka pada penilaian berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan data uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,168	24	,079	,927	24	,085
Posttest	,142	24	,200*	,958	24	,405

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan dari tabel diatas dapat diperoleh dari hasil statistik *Shapiro Wilk* dengan nilai signifikansi nilai *pretest* siswa 0,085 dan nilai *post-test* siswa 0,405, maka hasil tersebut $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* diatas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas sebagai persyaratan dari hasil data *pre-test* dan *post-test* siswa dengan hasil distribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dimana suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama (homogen). Pengujian ini menjadi persyaratan sebelum melakukan pengujian uji t-test. Adapun dasar pengambilan keputusan, jika nilai sig $> 0,05$, maka distribusi data homogen, dan jika nilai sig $< 0,05$, maka distribusi data tidak homogen. Berikut hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 22.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas Test Of Homogeneity Of Variances

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Pemahaman			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,131	1	46	,719

Dari hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan *levene statistic* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,719.

Dimana nilai dari uji homogenitas $0,719 > 0,05$ yang artinya data penelitian mempunyai nilai varian yang sama (homogen).

c. Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk pembuktian adakah pengaruh media puzzle terhadap pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka. Penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test Berikutini hasil dari uji paired sample t-test menggunakan SPSS 22, dengan pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media puzzle terhadap pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka Siswa kelas III MI Al-Asyhar Gresik.

H_a = Adanya pengaruh media puzzle terhadap pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka Siswa kelas III MI Al-Asyhar Gresik.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji perbedaan rata-rata hasil tes dengan rumus uji hipotesis sebagai berikut:

1. Apabila nilai t hitung $< t$ tabel atau $- t$ hitung $> - t$ tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
2. Apabila nilai t hitung $> t$ tabel atau $- t$ hitung $< - t$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre-test - post-test	-11,875	6,886	1,406	-14,783	-8,967	8,448	23	,000

Berdasarkan tabel output paired samplet-test di atas, dapat diketahui nilai sig.(2 tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media puzzle terhadap pemahaman akidah akhlak materi surga dan neraka. Dapat pula dilihat dari rata-rata perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang artinya ada perbedaan hasil pemahaman Akidah Akhlak materi surga dan neraka setelah penggunaan media puzzle pada siswakelas III A MI Al-Asyhar Gresik.

B. Pembahasan

1. Bagaimana pemahaman akidah akhlak sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle pada materi surga dan neraka kelas III MI Al-Asyhar Gresik?

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini mencakup tiga tahapan yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada penelitian ini tahap awal, peneliti memberikan soal *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman

siswa dalam memahami materi surga dan neraka pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas III A MI Al-Asyhar Gresik. kemudian setelah *pre-test*, peneliti akan memberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi surga dan neraka. Pada tahap selanjutnya memberikan soal *post-test* materi surga dan neraka pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk mengetahui terdapat peningkatan pemahaman siswa atau tidak.

Penelitian ini menggunakan penelitian mode *one group pretest dan posttest*, dengan keterlibatan kelas III A berjumlah 24 siswa. Adapun soal *pre-test* berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, Untuk mengetahui pemahaman materi surga dan neraka pada mata pelajaran Akidah Akhlak kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dalam pembelajaran. dilihat dari hasil penelitian beberapa peserta didik mendapat nilai pemahaman rendah dan ada beberapa peserta didik yang mendapat nilai pemahaman sedang. Sehingga hasil penelitian dapat dikategorikan bahwa pemahaman peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas III A MI Al-Asyhar Gresik bervariasi.

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata 66,46, nilai minimum 30, dan nilai maksimum 85. Diketahui data nilai interval *pre-test* dapat diketahui nilai 30-50 dengan frekuensi 3 dan presentase 13%, nilai 51-60 dengan frekuensi 4 dan presentase 17%, nilai 61-75 dengan frekuensi 11, dan presentase 46%, nilai 76-80, dengan frekuensi 3, dan presentase 13%, nilai 81-100, dengan frekuensi 3, dan

presentase 13%. Siswa yang memiliki nilai di bawah KKM yaitu 75 berjumlah 15 siswa. Hal ini disebabkan karena kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik sedikit lambat dalam memahami materi yang diajar yang mengakibatkan kurangnya respon peserta didik dan nilai pemahamannya rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa sebelum penggunaan media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran akidah akhlak materi surga dan neraka kelas III A MI Al-Asyhar Gresik pada kategori rendah.

Setelah dilakukan *pre test* selanjutnya diberikan *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan media puzzle. Dilanjutkan peneliti memberikan soal *post-test* yang terdiri dari 20 butir soal. Tes pemahaman ini dilakukan setelah pemberian perlakuan menggunakan media *puzzle*. Sehingga dapat dilihat dari hasil penelitian peserta didik mendapat nilai tinggi atau rendah.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa data setelah pemberian perlakuan (*post-test*), skor rata-rata 78,33, nilai minimum 50, dan nilai maksimum 100. Data nilai interval pre-test dapat diketahui nilai 30-50 dengan frekuensi 1 dan presentase 4%, nilai 51-60 dengan frekuensi 1 dan presentase 4%, nilai 61-75 dengan frekuensi 9, dan presentase 38%, nilai 76-80, dengan frekuensi 5, dan presentase 21%, nilai 81-100, dengan frekuensi 8, dan presentase 33%. Diketahui bahwa 18 peserta didik berada pada kategori di atas KKM 75. Hal demikian disebabkan karena media

puzzle yang diterapkan membuat peserta didik lebih cepat memahami materi yang diajarkan dan peserta didik sangat antusias *respond* dan *feedback* sehingga menciptakan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pemahaman setelah penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi surga dan neraka kelas III A MI Al-Asyhar Gresik lebih baik dari pada sebelum diberi perlakuan media *puzzle* dalam pembelajaran.

Disamping itu juga nilai rata-rata di atas juga terdapat perbedaan antara *pre-test* dengan *post-test* setelah pemberian perlakuan. Dimana nilai rata-rata *pre-test* menunjukkan angka 66,46, dan mengalami peningkatan pada nilai rata-rata *post-test* menunjukkan angka 78,33. Dengan melihat peningkatan tersebut nilai *post-test* cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test*.

Sehingga dapat diketahui bahwa kelas setelah diberi perlakuan menggunakan media *puzzle* lebih baik dari pada kelas menggunakan media konvensional dalam pembelajaran sejalan dengan pendapat Yulianti yang menyatakan bahwa beberapa manfaat dari *puzzle* yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran, dan menambah pengetahuan serta pemahaman peserta didik.⁶³

⁶³ Zamhari, *Konsep Iman Menurut Imam Abu Hanifah*, 10.

2. Bagaimana pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman akidah akhlak materi surga dan neraka kelas III MI Al-Asyhar Gresik?

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh, ditemukan bahwa hasil pemahaman akidah akhlak kelas III A (*pre-test*) yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional berbeda dengan hasil pemahaman Akidah Akhlak kelas III A (*post-test*) yang belajar menggunakan media *puzzle* mempunyai pengaruh yang signifikan. Hal ini dapat diketahui dari uraian deskripsi data dan analisis data di atas, terlihat angka rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa kelas *post-test* yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* lebih tinggi pemahamannya dibandingkan dengan kelas *pre-test* yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional lebih rendah.

Hasil dari penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman Akidah Akhlak siswa dalam materi surga dan neraka pada kelas III A MI Al-Asyhar Gresik. meskipun demikian, peningkatan pemahaman siswa antara kelas sebelum diberi perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan terdapat perbedaan. Hal tersebut diperkuat dengan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil nilai rata-rata dari *pre-test* pada kelas III A menunjukkan pada angka 66,46. Namun setelah berlangsungnya pembelajaran dengan adanya perlakuan tertentu, nilai kelas III A mengalami peningkatan. Nilai rata-rata *post-test* sebesar 78,33. Dengan melihat peningkatan tersebut kelas III A mengalami peningkatan pemahaman yang cenderung lebih tinggi dibandingkan

dengan sebelum pemberian perlakuan. Sehingga dapat diketahui bahwa kelas yang menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran memiliki pemahaman yang lebih baik dari pada pada saat pembelajarn tanpa penggunaan medaia *puzzle*.

Disamping itu, nilai rata-rata pemahaman di atas juga terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tertentu yang menjawab rumusan masalah yang ke dua. Hal ini diperkuat dengan adanya perbedaan yang relevan antara kelas yang diajar menggunakan media *puzzle* dengan kelas yang tanpa menggunakan media *puzzle*. Hasil penelitian ini dapat diamati dari perbedaan dari segi nilai rendah, sedang, maupun tinggi yang diperoleh dari *pre-test* maupun *post-test*. Berdasarkan data nilai uji normalitas yang diperoleh dari hasil statistik *Shapiro Wilk* dengan nilai signifikansi nilai *pretest* siswa 0,085 dan nilai *post-test* siswa 0,405, maka hasil tersebut $> 0,05$ menunjukkan bahwa hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* diatas berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas. Selanjutnya perhitungan hasil uji homogenitas menggunakan *levene statistic* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,719. Dimana nilai dari uji homogenitas $0,719 > 0,05$ yang artinya data penelitian mempunyai nilai varian yang sama (homogen). Selanjutnya melakukan pengujian hiotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* yang nilai signifikansinya sebesar 0,000 dan lebih kecil dari 0,5. Yang mana artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga uji tersebut

berkesimpulan bahwa terdapat perbedaan pemahaman siswa ketika sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan medi *puzzle* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi surga dan neraka mata pelajaran Akidah Akhlak kelas III MI Al-Asyhar. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan medai buku dan cenderung ceramah tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi surga dan neraka mata pelajaran Akidah Akhlak kelas III MI Al-Asyhar Gresik.

Secara keseluruhan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan pemahaman siswa pada materi surga dan neraka mata pelajaran Akidah Akhlak, terumatom pada kelas penggunaan media *puzzle*. Hal ini dikarenakan keaktifan dan pemahaman peserta didik dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang meingkatkan aktifiatas peserta didik dalam pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran akan tetapi guru harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga terjadi keseimbangan di pihak guru maupun peserta didik. Oleh sebab itu guru harus memiliki variasi dalam penguanaan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas sesuai kebutuhan peserta didik dan kurikulum berlaku. Hal ini sesuai dengan teori menurut Abi Hamid Musthofa yang telah dipaparkarkan

pada bab dua dimana media pembelajaran menjadi alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui berbagai saluran sehingga dapat menghasilkan suatu rangsangan pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk terdorong belajar pada saat pembelajaran sampai tujuan dari pembelajaran tersebut juga dapat terpenuhi dengan baik.⁶⁴

Peningkatan pemahaman siswa pada kelas yang diberi perlakuan disebabkan karena ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media puzzle. Ketertarikan siswa terhadap media *puzzle* ini dikarenakan siswa diberikan kesempatan untuk bekerja sama. Siswa bekerja sama untuk menyusun *puzzle* sesuai dengan bacaan terlampir pada pola yang telah disampaikan oleh guru. siswa secara bersama-sama memecahkan masalah dengan berbagai strategi, seperti mengidentifikasi hal yang penting dalam bacaan. Dengan identifikasi siswa mampu menyusun kepingan pola ke dalam puzzle. Jika terdapat perbedaan pendapat, mereka berusaha memahami informasi dari hasil menyimak bacaan dari guru. siswa memecahkan permasalahan tersebut secara bersama-sama. Dengan suasana tersebutlah diharapkan siswa lebih semangat, antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. sehingga dampak pada pemahaman siswa dapat lebih baik dari pada sebelumnya.

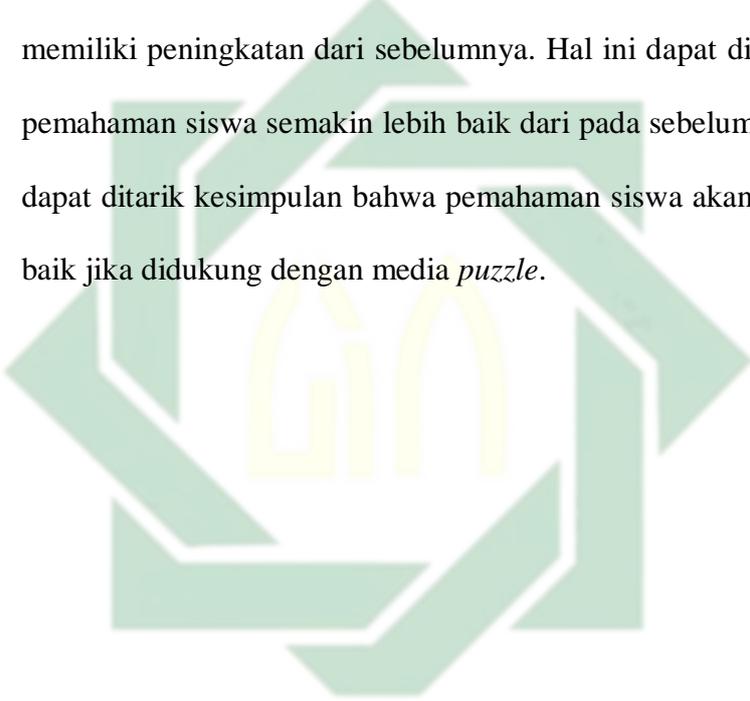
⁶⁴ Mustofa dkk., *Media Pembelajaran*: 144.

Menurut Sulistio, manfaat media puzzle mampu meningkatkan keterampilan kognitif, mampu meningkatkan keterampilan motorik halus seorang peserta didik, mampu melatih keterampilan kemampuan nalar peserta didik.⁶⁵ Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* siswa bersemangat dalam pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* siswa bersemangat dalam pembelajaran. hal ini terlihat ketika siswa selalu berusaha memahami bacaan dari guru dan dipecahkan secara bersama-sama. Mereka saling memahami antara satu sama lain untuk menemukan pola *puzzle* yang cocok dengan bacaan. Selanjutnya siswa menyusun pola yang cocok dalam papan *puzzle*. Siswa di sini dituntut untuk berusaha mengenali nama-nam surga dan neraka sesuai ketentuannya, sehingga mereka dapat menyimpulkan letak kepingan pola. Di samping itu, siswa dilatih untuk bersabar dalam menyelesaikan permasalahan. Kesabaran siswa terlihat dari usaha dalam menyusun *puzzle*. Siswa pantang menyerah sampai dengan menemukan pola yang cocok. Jika siswa mengalami kesulitan dalam menemukan pola yang cocok, guru berusaha memberikan bantuan.

Satu papan *puzzle* terdiri dari beberapa kepingan pola nam-nama surga dan neraka sehingga siswa secara berulang menyusun pola sesuai dengan bacaan atau deskripsi yang terdapat dalam papan pola. Siswa semakin lama terlatih dalam memahami dan menyusun *puzzle*.

⁶⁵Sulistio, *27 Cara Asyik Belajar Matematika*: 144.

Hal ini terlihat pada saat proses penyusunan kepingan pola. Siswa mendapat bantuan dari guru hanya pada awal penyusunan *puzzle*. Siswa semakin lama lebi mandiri dalam menemukan jawaban. mereka mampu menyusun semua kepingan pola dalam papan *puzzle*. Selain itu, hasil tes pemahaman siswa yang diambil pada akhir pembelajaran memiliki peningkatan dari sebelumnya. Hal ini dapat diketahui bahwa pemahaman siswa semakin lebih baik dari pada sebelumnya. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman siswa akan menjadi lebih baik jika didukung dengan media *puzzle*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang dilakukan peneliti mengenai pengaruh media *puzzle* dalam memahami surga dan neraka pada mata pelajaran akidah akhlak, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil pemahaman Akidah Akhlak sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* pada materi surga dan neraka peserta didik kelas III A MI Al-Asyhar Gresik, adapun sebelum penggunaan media *puzzle* terdapat 24 peserta didik berada pada kategori rendah dengan rata-rata sebesar 66,46. Dengan kategori nilai ter rendah 30 dan nilai tertinggi 85. Dari nilai rata-rata tersebut dapat diperoleh bahwa peserta didik sebelum menggunakan media *puzzle* pemahaman pembelajaran lebih rendah. Adapun hasil pemahaman setelah menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas III A MI Al-Asyhar yakni diperoleh nilai rata-rata 78,33. Dengan kategori nilai ter rendah 50 dan nilai ter tinggi 100. Jadi dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik setelah penggunaan media *puzzle* dapat meningkat pemahaman peserta didik dan termasuk dalam kategori efektif.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap pemahaman Akidah Akhlak kelas III MI Al-Asyhar Gresik dan juga terdapat peningkatan signifikan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi

perlakuan atau treatment media pembelajaran tersebut. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil *Uji Paired Sample T-Test*. Hasil uji tersebut diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ yang memiliki arti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media puzzle terhadap pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas III MI Al-Ashar Gresik. hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai post-test yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai pre-test yang lebih rendah.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, dapat memperoleh dampak dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Aqidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas III MI Al-Asyhar Gresik”, sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dapat menjadi sebuah koreksi kepada guru-guru khususnya guru mata pelajaran akidah akhlak agar lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran dan jangan menggunakan media yang konvensional saat proses belajar mengajar agar peserta didik tidak merasa jenuh. Serta menyiapkan media pembelajaran yang lebih variasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak yang diajarkan.
2. Penggunaan media puzzle dapat memberikan pengaruh bagi peserta didik terhadap pemahaman materi surga dan neraka pada mata Pelajaran Akidah Akhlak. Peserta didik menjadi lebih semangat dan aktif untuk

belajar dan tidak merasa bosan ketika pembelajar berlangsung, karena proses belajar mengajar berlangsung dilakukan dengan media pembelajaran yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain.

C. Keterbatasan Peneliti

Pada saat penelitian berlangsung, peneliti menghadapi beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti membuat guru menyarankan untuk melakukan penelitian di kelas III A saja. Dikarenakan pada kelas III A yang dijadikan penelitian sesuai dengan permasalahan yang di ambil oleh peneliti.
2. Media puzzle yang berjumlah satu buah menjadikan peserta didik harus bergantian dengan anggota kelompok, waktu yang digunakan cukup singkat sedangkan permainan puzzle membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga harus pandai-pandai membagi waktu. Serta fokus penelitian yang digunakan dalam penelitian hanya mencakup pada hasil belajar kognitif.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, berikut beberapa saran terkait penelitian ini yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi guru

Melalui penelitian ini, diharapkan guru dapat menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman Akidah Akhlak peserta didik. Dan guru

dapat mengembangkan pemilihan media pembelajaran sesuai dengan materi maupun tujuan pembelajaran.

2. Bagi siswa

Dalam pelaksanaan pembelajaran, diharapkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, baik dengan menggunakan media atau tidak. Diharapkan peserta didik dapat bekerja sama dan tidak ramai pada saat penerapan media, agar pembelajaran berjalan dengan baik dan optimal.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Mengingat keterbatasan yang dimiliki peneliti dalam penelitian ini, diharapkan dapat mengembangkan media *puzzle* berdasarkan teori lain dan dapat memperluas lingkup materi lainnya yang dapat disampaikan dengan menggunakan media *puzzle* serta perlu melakukan penelitian lebih lanjut kepada subjek atau siswa yang berbeda.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat, Wahyu Mualifi, Pratiwi Asa, Ardiansyah Auliyakhsani, dan Della Hrwitantri Putri Astrina. *Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifn Budaya Lokal*. Kediri: CV Srikandi Kreatif Nusantara, 2021.
- Amalia Rachma, Firda. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Rambu Lalu Lintas Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Ponorogo." Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021.
- Aminoto, Toto, dan Dwi Agustina. *Mahir Statistika & SPSS*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- Anang Setyo, Arie, Muhammad Fathurahman, dan Zakiyah Anwar. *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Software Geogebra Untuk Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Self Confidence Siswa SMA*. Makassar: Yayasan Barcode, 2020.
- Atmadja, Dwi Surya, dan Fitri Sukmawati. *Chapter V Innovation Of Education*. Pontianak: Islamic State Institute Of Pontianak, 2017.
- Ayu Kurnianti, Eva. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhaajirin Kota Jambi." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, 2020.
- Darma, Budi. *Statistik Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia, 2021.
- Dwi Ade Chandra, Ratnasari. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1- 10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01, no. 01 (Juni 2019): 32–45.
- Dyah, Worowirastr Ekowati, Eka Kusumaningtyas Dian, dan Sulistyani Nawang. *Ethnomatika (Belajar Konsep Matematika Menggunakan Budaya Nusantara)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.
- Edy Wibowo, Agung. *Metodologi Penelitian Pegangan Untuk Menulis Karya Ilmiah*. Cirebon: Grup Publikasi Yayasan Insan Shodiqin Gunung Jati, 2021.
- Elma Yuniarti, Ayu. "Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Negeri 1 Bukit Kemuning Lampung Utara." Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Febrianti, Riska. "Pengaruh Penggunaan Metode Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS Muhammadiyah 15 Medan." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020.
- Happy Nurmalita Sari, Marlymda, Silvia Mona, Cut Mainy Handiani, Ni'matul Ulya, Israini Suriati, M. Nur Dewi Kartikasari, Prasida Yunita, Rika

- Handayani, dan Lea Igne Reffita. *Metodologi Penelitian Kebidanan*. Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Ismawati. *Media Pembelajaran PAI (Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Memahami Materi Agama Islam)*. Surabaya: CV. Global Aksara Pres, 2021.
- Jamil, Sya'ban. *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Republika, 2012.
- Kharisma Putra, Hamda. *Monograf Model Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021.
- Lesmana, Gusman. *Bimbingan konseling Populasi Khusus*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Lusiana. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Tematik." *Jurnal Basicedu* 02, no. 02 (2018).
- Mardhatilah. "Pengaruh Penerapan Metode Crossword Puzzle terhadap Keterampilan Sosial pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan." *Jurnal Pendidikan* 05, no. 02 (2018).
- Muhammad, Memet, Achmad Sofyan Hanif, dan Aridhotul Haqiyah. *Statistik Dalam Pendidikan dan Olahraga*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2021.
- Muhammad, Romadhoni. "Pengembangan Media Puzzle Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Mujahiddin, Khoirul. *Akidah Akhlak MI Kelas III*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020.
- Mustofa, Abi Hamid, Ramadhani Rahmi, Juliana Masrul, Safitri Meilani, Munsarif Jamaludin Muhammad, dan Simarmata Janner. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Nevila Rodhi, Nova. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- Nor Ilaini, Sonia. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menterjemah Hadits Ciri-Ciri Orang Munafik Di MIN 2 Kotawaringin Timur." Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2021.
- Nurbakti, Asiyah. "Penerapan Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah SAW Di Mekkah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Tanah Jambo Aye Aceh Utara." *Jurnal Pendidikan IGI Aceh Utara* 01, no. 02 (2022).
- Nurhayati, Tati, Dwi Anita Alfiani, dan Dwi Setiani. "The Effect of Crossword Puzzle Application on Students' Learning Motivation in Science Learning." *Jurnal Pendidikan Guru MI* 06, no. 01 (2019): 124–33.
- Pratiwi, Arindah. "The Effect of Crossword Puzzle Learning Strategies on Fourth Grade Student Learning Outcomes on Science Learning Contents at Gunung Sari 1 Elementary School Rappocini District Makassar city."

- (IJEST) *International Journal Of Elementary School Teacher* 1, no. 1 (2021).
- Ramadani, Alfira. “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros.” *Jurnal Binomial* 02, no. 02 (September 2019).
- Riinawati. *Monograf: Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Mataram: CV. Kanhaya Karya, 2020.
- Safrina, Junita, dan Munandar Haris. “Penerapan Media Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Sains-Edutanment.” *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 1 (2019).
- Septi, Karuniawati, Utomo Slamet, Setiadi Gunawan, dan Pratama Hendri. “The Influence of Puzzle Picture Assisted Guided Inquiry Learning Model on Learning Outcomes of Natural Sciences.” *Journal Social Sciences and Humanities* 01, no. 01 (2022): 37–43.
- Solihin, Rahmat. *Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021.
- Solikhah, dan Amyati. *Biostatistik Sebuah Aplikasi SPSS Dalam Bidang Kesehatan dan Kedokteran*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022.
- Sudarmanto, Eko, Ardhariksa Zukhruf Kurniullah, Erika Revida Rolyana Frinia, Marisi Butarbutar, Leon A. Abdilah, Andriansan Sudarso, Bonaraja Purba, Sukarman Purba Ika Yuniwati, A. Nuurrochman Hidayatullah Irwati HM, dan Nurmadhani Fitri Suyuthi. *Desain Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Suhartono, dan Anik Indramawan. *Group Investigatio Konsep Dan Implementasi Dalam Pembelajaran*. Lamongan: Academia Publication, 2021.
- Sulistio, Budi. *27 Cara Asyik Belajar Matematika*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta, 2020.
- Susilo, Herawati, Husnul Chotimah, dan Yuyun Dwita. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesional Guru Dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing, 2022.
- Syuhada, Harjan, dan Fida’ Abdilah. *Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas IX*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021.
- Tambaru, Esty, Asti Yunita Benu, dan Heryon Bernard Mbuik. “Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang.” *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar* 02, no. 01 (Maret 2021): 59.
- Tarjo. *Metode Penelitian Administrasi*. Aceh: Syiah Kaula University Press, 2021.
- Titi Handayani, Luh. *Buku Ajar Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif (Penelitian Kesehatan)*. Jakarta Selatan: PT Scifintech Andrew Wijaya, 2022.
- Uyun, Muhamad, dan Baquandi Lutvi Yoseanto. *Seri Buku Psikologi Teknis Praktis Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2023.

- Veronica, Aries. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Wijayanti Sutha, Diah. *Biostatistika*. Malang: Media Nusa Creative, 2019.
- Zamhari, Arif. *Konsep Iman Menurut Imam Abu Hanifah*. Malang: A-Empat Anggota IKAPI, 2021.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A