

**SKRIPSI**

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE MAKER* UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PAI  
PESERTA DIDIK KELAS V UPT SD NEGERI  
3 PASSENO KAB. SIDRAP**



**OLEH**

**AWALIA NAFIA  
NIM. 2120203886208080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE MAKER* UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PAI  
PESERTA DIDIK KELAS V UPT SD NEGERI  
3 PASSENO KAB. SIDRAP**



**OLEH**

**AWALIA NAFIA  
NIM. 2120203886208080**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
(S. Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut  
Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penggunaan Media *Puzzle Maker* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PAI Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap.

Nama Mahasiswa : Awalia Nafia

NIM : 2120203886208080

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Tarbiyah

Nomor: 3368 Tahun 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama

: Dr. Muzakkir, M.A,

(.....)

NIP

: 19641231 199403 1 030

Mengetahui:

✓ Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP 19830420 200801 2 010

## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penggunaan Media *Puzzle Maker* Untuk  
Meningkatkan Keaktifan Belajar PAI Peserta Didik  
Kelas V UPT. SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap

Nama Mahasiswa : Awalia Nafia

NIM : 2120203886208080

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.1846/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2025

Tanggal Kelulusan : 18 Juni 2025

Disahkan oleh Komisi Penguji:

Dr. Muzakkir, M.A.

(Ketua)

(.....)

Drs. Anwar, M. Pd.

(Anggota)

(.....)

Suhartina, M. Pd.

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP 19830420 200801 2 010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt. berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menyampaikan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya kepada ibunda Niska Mustafa, S.Pd dan bapak Rusman tercinta atas segala kasih sayang, doa, dan dukungan berupa morel maupun materil yang tidak terhingga, sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. Muzakkir, M.A selaku pembimbing, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M. Ag., sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Zulfah, M. Pd., sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare yang atas pengabdianannya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Dr. Rustan Efendy, S. Pd.I., M. Pd. I., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Drs. Anwar, M. Pd., sebagai Dosen Penguji I, dan Suhartina, M. Pd., sebagai Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran.

5. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada seluruh guru yang ada di UPT SD Negeri 3 Passeno yang menerima penulis dengan sangat baik untuk menjadikan sekolahnya sebagai tempat penelitian.
6. Keluarga besar penulis, nenek Kalma Palamma dan paman Aksam Mustafa, S.Pd yang selama ini mendukung dan selalu menciptakan suasana positif kepada penulis.
7. Sahabat-sahabat penulis yang selama ini menjadi tempat untuk berbagi keluh kesah dan senantiasa memberi dukungan.
8. Teman-teman kelas PAI C, PPL SMP 1 Parepare, KKN Posko 39 dan seluruh teman-teman mahasiswa yang telah hadir di sekitar penulis dan menjadi tempat untuk bercerita.

Sidrap, 5 Mei 2025 M  
7 Dzulkaidah 1446 H

Penulis



Awalia Nafia  
NIM: 2120203886208080

## PERNYATAAN KEASLIAN

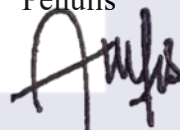
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : Awalia Nafia  
Nomor Induk Mahasiswa : 2120203886208080  
Tempat/Tanggal Lahir : Simpo Sidrap, 11 Oktober 2003  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Puzzle Maker* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PAI Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap

Menyatakan yang sesungguhnya dengan penuh kesadaran bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Sidrap, 5 Mei 2025 M  
7 Dzulkaidah 1446 H

Penulis



Awalia Nafia  
NIM: 2120203886208080

## ABSTRAK

AWALIA NAFIA. *Penggunaan Media Puzzle Maker Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PAI Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap* (dibimbing oleh Muzakkir)

*Puzzle Maker* adalah aplikasi berbasis web yang memudahkan guru menciptakan media pembelajaran melalui berbagai jenis teka-teki. Aplikasi ini mampu menarik minat peserta didik yang kurang aktif melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan, serta fitur-fitur yang memungkinkan variasi penyampaian materi untuk mendorong keterlibatan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi penggunaan *Puzzle Maker* dalam meningkatkan keaktifan belajar PAI peserta didik kelas V UPT SD Negeri 3 Passeno, Kab. Sidrap.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan dan mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 13 peserta didik kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi berdasarkan lembar indikator yang disusun dan didukung dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor keaktifan belajar peserta didik pada tahap awal adalah 3,8. Setelah penerapan media *Puzzle Maker* pada siklus I, rata-rata meningkat menjadi 5,6 namun masih dalam kategori cukup. Pada siklus II, skor meningkat signifikan menjadi 8,2. Dengan demikian, media *Puzzle Maker* terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar PAI peserta didik kelas V UPT SD Negeri 3 Passeno, Kab. Sidrap.

**Kata Kunci:** *Media Puzzle Maker, Keaktifan Belajar.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Penelitian Relevan .....	10
B. Tinjauan Teori.....	13
1. Media Pembelajaran.....	13

2. <i>Puzzle Maker</i> .....	18
3. Keaktifan Belajar .....	23
4. Pendidikan Agama Islam .....	29
C. Kerangka Pikir .....	31
D. Hipotesis Tindakan .....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Subjek Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Prosedur Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	39
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Analisis Data .....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	46
A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
BAB V PENUTUP.....	66
A. Simpulan.....	66
B. Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	68
LAMPIRAN .....	I
BIODATA PENULIS .....	XX

## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Perbandingan Penelitian Relevan	12-13
3.1	Indikator Keaktifan Belajar	42
4.1	Perolehan Keaktifan Belajar Sebelum Ptk (Prasiklus)	46
4.2	Data Perolehan Keaktifan Belajar Siklus I	52
4.3	Data Perolehan Keaktifan Belajar Siklus II	58
4.4	Perbandingan Keaktifan Belajar Antar Siklus	60



## DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Tutorial Menggunakan <i>Puzzle Maker</i>	21
2.2	Tutorial Menggunakan <i>Puzzle Maker</i>	21
2.3	Tutorial Menggunakan <i>Puzzle Maker</i>	21
2.4	Kerangka Pikir	31
3.1	Siklus Model Kemmis Dan Mc Taggart	36
4.1	Fitur <i>Word Search Puzzle</i>	50
4.2	Fitur <i>Word Search Puzzle</i>	51
4.3	Fitur <i>Criss-Cross Puzzle</i>	55
4.4	Fitur <i>Criss-Cross Puzzle</i>	56

## DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Profil Sekolah	II
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	III
3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	V
4	Instrumen Penelitian	VII
5	Daftar Hadir	XI
6	Lembar Observasi Prasiklus	X
7	Lembar Observasi Siklus I	XI
8	Lembar Observasi Siklus II	XII
9	Sk Pembimbing	XIII
10	Surat Rekomendasi Izin Penelitian Dari Fakultas	XIV
11	Surat Rekomendasi Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Kab. Sidrap	XV
12	Surat Keterangan Telah Meneliti	XVI
13	Dokumentasi	XVII

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Transliterasi

#### a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	,	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (').

b. Vokal

- 1) Vokal Tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasi sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dammah	U	U

- 2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ	fathah dan ya	Ai	a dan i
وُ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

c. *Maddah*

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

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ / اِي	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وِ	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

d. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- 1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- 2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *rauḍah al-jannah* atau *rauḍatul jannah*  
 الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah* atau *al- madīnatul fāḍilah*  
 الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

e. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*  
 نَجَّيْنَا : *Najjainā*  
 الْحَقُّ : *al-haqq*  
 الْحَجُّ : *al-hajj*  
 نُعَمُّ : *nu‘ima*  
 عُدُّوْ : *‘aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid diakhiri sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah ( عِ ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah (i)*.

Contoh:

عَرَبِيّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

#### f. Kata Sandang

Kata sandang dalam tulisan bahasa Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan oleh garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلَسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

#### g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (’), hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أَمِرْتُ : *Umirtu*

#### h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang di transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibukukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

*Fī zilāl al-qur'an*

*Al-sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab*

i. *Lafẓ al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *Dīnullah*

بِاللَّهِ : *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Hum fī rahmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, alam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang

berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi 'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an Nasir al-Din al-Tusī*

*Abū Nasr al-Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: IbnuRusyd, Abū al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid MuhammadIbnu)*

*Naşr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naşr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naşr Ḥamīd Abū)*

## 2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	=	<i>subḥānahū wa ta'āla</i>
Saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>

H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دون	=	بدون مكان
صه	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دون	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
خ	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : Editor (atau, eds [dari kata editors] jika lebih dari satu editor), karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

Et al.: “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenisnya.

- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume, Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkla seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar untuk meneruskan nilai-nilai budaya dari satu generasi kepada generasi selanjutnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan:

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terstruktur untuk membangun suasana belajar dan metode pengajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif mengembangkan kemampuannya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kemampuan spiritual, bisa mengontrol diri, memiliki kepribadian yang baik, cerdas, berbudi pekerti luhur, serta memiliki keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan individu, masyarakat, negara, dan bangsa.<sup>1</sup>

Al-Qur'an secara berkelanjutan menekankan pentingnya peran ilmu pengetahuan. Tanpa adanya ilmu, kehidupan manusia akan dipenuhi dengan tantangan. Karena itu, Al-Qur'an menganjurkan manusia agar senantiasa berusaha dalam mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam Q.S. at-Taubah (9): 122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Terjemahnya:

Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya jika mereka telah kembali agar mereka dapat menjaga dirinya.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (1).

<sup>2</sup> Kementerian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* 2019.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan memegang peranan krusial dalam menjaga keberlanjutan kehidupan manusia. Melalui pengetahuan, seseorang dapat membedakan antara kebaikan dan keburukan, kebenaran dan kesalahan, serta hal yang bermanfaat dan yang merugikan. Dengan demikian, pendidikan bukan hanya proses menyampaikan informasi dan membentuk keterampilan, tetapi juga berfungsi sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan, keinginan, dan potensi individu agar dapat menjalani hidup yang bermakna, baik secara pribadi maupun sosial. Pendidikan juga tidak hanya ditujukan untuk masa depan, melainkan penting bagi kehidupan anak-anak saat ini sebagai bagian dari proses menuju kedewasaan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dialami setiap individu (peserta didik) agar mereka dapat memahami, menjadi lebih dewasa, serta memiliki kemampuan berpikir secara kritis.<sup>3</sup>

Proses pendidikan mencakup berbagai unsur penting seperti peserta didik, pendidik, interaksi antara keduanya, tujuan pendidikan, materi ajar, metode atau alat pembelajaran, serta lingkungan tempat berlangsungnya pendidikan. Perubahan perilaku sebagai hasil dari proses belajar umumnya terjadi melalui bimbingan dan arahan dari guru, yang memanfaatkan berbagai metode serta kegiatan praktik untuk mendukung kelancaran pembelajaran. Selain itu, menentukan serta menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif juga menjadi faktor penting yang perlu mendapat perhatian khusus.

Lingkungan belajar memiliki pengaruh besar terhadap partisipasi dan pencapaian belajar peserta didik. Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, guru perlu menggunakan berbagai metode dan sarana agar proses

---

<sup>3</sup> Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): h. 3-4.

pembelajaran menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan berarti melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses penemuan, baik melalui interaksi dengan teman, media cetak, media elektronik, maupun melalui bimbingan guru. Dalam hal ini, guru berperan penting dalam mendorong keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang bermutu. Kualitas pembelajaran ditandai dengan adanya kegiatan peserta didik. Namun, tidak semua guru mampu mengaktifkan peserta didik.<sup>4</sup>

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah pelajaran yang memiliki peranan krusial dalam mengembangkan sifat dan karakter peserta didik. Namun, dalam praktiknya, banyak guru menghadapi tantangan untuk membuat pembelajaran PAI menjadi menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan kajian literatur, rendahnya keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI menjadi tantangan yang signifikan. Banyak peserta didik menunjukkan sikap pasif, seperti hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ada inisiatif untuk bertanya, berdiskusi, atau menyampaikan pendapat. Faktor yang memengaruhi rendahnya keaktifan belajar antara lain adalah metode pengajaran yang kurang variatif, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya motivasi internal siswa. Media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini.

Di sisi lain, Perkembangan teknologi serta inovasi di bidang pendidikan memberikan kesempatan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah penerapan media pembelajaran yang berbasis permainan. Teori pembelajaran berbasis permainan (*Game*

---

<sup>4</sup> Eka Febriyanti & Mayarni Mayarni, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 10, no. 4 (2022): h. 817.

*Based Learning*) menyatakan bahwa permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.<sup>5</sup> Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan menggabungkan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan umpan balik langsung.

Gee menyatakan bahwa permainan edukatif memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, serta kolaborasi dalam kelompok. Melalui pembelajaran berbasis permainan, peserta didik cenderung memahami materi dengan lebih mendalam dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks kehidupan nyata.<sup>6</sup>

Oleh karena itu peneliti mencoba meneliti keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran, karena hal ini terlihat banyak peserta didik yang menunjukkan kurangnya keaktifan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Pendidikan agama islam, misalnya pasif dalam diskusi, jarang bertanya, atau kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Situasi ini bisa terjadi karena sejumlah faktor, antara lain penggunaan metode pengajaran yang tidak menarik, rendahnya motivasi belajar dari peserta didik, atau kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif.

Beberapa penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperbaiki dinamika kelas, dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Namun,

---

<sup>5</sup> Maesaroh Lubis, *Inovasi Media Pembelajaran Non-Digital di Sekolah Dasar: Problematika dan Studi Kasus*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2024), h. 27.

<sup>6</sup> Maesaroh Lubis, *Inovasi Media Pembelajaran Non-Digital di Sekolah Dasar: Problematika dan Studi Kasus*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2024), h. 27.

penerapan media *puzzle maker* secara khusus dalam pembelajaran PAI masih belum banyak dieksplorasi, terutama dalam mengukur dampaknya terhadap keaktifan belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut dan memberikan kontribusi baru dalam dunia pendidikan.

Pemanfaatan media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu contoh pemanfaatan kemajuan teknologi adalah penggunaan media *puzzle maker*. Di era abad ke-21, kehidupan manusia sangat erat kaitannya dengan dunia digital, di mana perkembangan teknologi terus menghadirkan inovasi untuk mempermudah berbagai aktivitas. Perkembangan teknologi ini juga memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam konteks pendidikan, kemajuan teknologi tercermin dari tersedianya sarana pembelajaran berbasis teknologi seperti laptop dan komputer. Teknologi menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan karena dapat menunjang penyampaian informasi serta mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif.

*Puzzle Maker* adalah aplikasi yang dapat diakses di web yang dirancang untuk membantu guru dalam membuat berbagai jenis media pembelajaran berbentuk *puzzle*. Aplikasi ini mempermudah proses pembuatan teka-teki atau permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran seperti *Puzzle Maker* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik yang kurang aktif melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. *Puzzle Maker* menawarkan tantangan berbentuk teka-teki yang membuat peserta didik terdorong untuk berpikir,

mencari jawaban, dan secara tidak langsung terlibat dalam pembelajaran. *Puzzle Maker* menyediakan beragam jenis permainan edukatif, seperti teka-teki silang (*criss-cross puzzle*), pencarian kata (*word search puzzle*), teka-teki ganda (*double puzzle*), dan berbagai jenis lainnya. Saat guru menggunakan media ini, mereka tidak memerlukan banyak perlengkapan. Cukup dengan menggunakan handphone atau laptop yang terhubung ke internet, guru sudah dapat membuat media pembelajaran. Proses pembuatannya pun tergolong mudah, cepat, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>7</sup>

Berdasarkan fenomena yang ada di UPT SD Negeri 3 Passeno dari hasil pengamatan awal peneliti dimana peserta didik kelas V kurang aktif dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga peneliti mengangkat judul “Penggunaan Media *Puzzle Maker* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PAI kelas V di UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan mengenai masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka identifikasi terhadap masalah dapat ditentukan sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan belajar peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap.
2. Guru membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>7</sup> Eva Listiani et al., “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media *Puzzle Maker* Kelas V SD Khadijah 3 Surabaya,” *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 2 (2024): h. 79.

### C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keaktifan belajar peserta didik kelas v pada mata pelajaran pendidikan agama islam di UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap?
2. Apakah penggunaan *puzzle maker* efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas v pada mata pelajaran pendidikan agama islam di UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap?

### D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media *puzzle maker* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas v pada mata pelajaran PAI di UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan media *puzzle maker* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar PAI peserta didik kelas v di UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap.

### E. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi kajian baru dan memperluas pengetahuan pembaca tentang pemanfaatan media *puzzle maker* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah serta sumber data bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan studi pada bidang yang sejenis.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik dapat terdorong untuk lebih berusaha dalam proses belajar mereka.

- 2) Mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mengenai pendidikan iman tentang hari akhir.
- 3) Membantu peserta didik dalam menguasai materi.
- 4) Penggunaan berbagai macam media dalam pembelajaran dapat membantu mengatasi kebosanan belajar dan meningkatkan partisipasi peserta didik.

b. Bagi Pendidik

- 1) Meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran guna menunjang efektivitas proses pengajaran.
- 2) Menggali informasi terkait kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.
- 3) Menjadi acuan bagi guru dalam merancang strategi mengajar, dan membangkitkan keterlibatan aktif peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran.
- 4) Memperluas wawasan pendidik mengenai media pembelajaran yang praktis dan efisien.
- 5) Mengoptimalkan sistem pembelajaran agar mampu mendorong motivasi, memperkuat keterampilan komunikasi, dan memperdalam pemahaman peserta didik.

c. Bagi Lembaga Pendidik

- 1) Mendorong peningkatan mutu sekolah secara keseluruhan.
- 2) Memberikan kontribusi pemikiran serta menambah referensi melalui hasil penelitian.

- 3) Meningkatkan prestasi akademik siswa yang pada gilirannya turut berkontribusi terhadap perbaikan kualitas proses pembelajaran di institusi pendidikan terkait.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan penelitian yang relevan adalah analisis dari penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan subjek yang sedang diteliti. Tinjauan penelitian relevan juga digunakan sebagai perbandingan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, tinjauan penelitian relevan juga bermakna sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya. Berdasarkan hasil kajian terdahulu yang ada, ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Anisah Firdausi Nuzula dengan judul “Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* dalam Peningkatan Mufradat Bahasa Arab Siswa” mengemukakan bahwa Belajar Bahasa Arab dengan menggunakan media *Crossword* yang dibuat dengan *Puzzle Maker* menunjukkan hasil yang sangat baik dalam meningkatkan pencapaian siswa. Sebelum metode ini diterapkan, banyak siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa mengalami hambatan dalam memahami materi ketika diajarkan dengan metode tradisional. Namun, setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran yang menggunakan media *Crossword* atau teka-teki silang, tampak adanya perubahan yang cukup mencolok. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin dari meningkatnya keaktifan mereka di dalam kelas.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Anisah Firdausi Nuzula, “Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* Dalam Peningkatan Mufradat Bahasa Arab Siswa,” *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab* 7, no. 2 (2024): 827–37.

2. Eka Febriyanti dan Mayarni dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Berbantuan Media *Flip Book* Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” mengemukakan bahwa penerapan strategi pembelajaran melalui *crossword puzzle* yang dipadukan dengan media *flip book* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa kelas IV sekolah dasar dalam mata pelajaran IPA, baik dari segi pemahaman konsep maupun partisipasi aktif. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran tersebut dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam meningkatkan pencapaian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPA.<sup>9</sup>
3. Muhamad Azin dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa” mengemukakan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IX C SMPN 2 Bumiayu pada mata pelajaran PAI menggunakan metode pembelajaran role, jadi ditemukan bahwa siswa merasakan kelas menjadi lebih seru dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat lebih dekat dengan teman-teman mereka. Selain itu, mereka juga bisa lebih memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar.<sup>10</sup>

Berdasarkan deskripsi penelitian terdahulu, maka berikut dijabarkan persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini:

---

<sup>9</sup> Febriyanti & Mayarni, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Berbantuan Media *Flip Book* Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” h. 824.

<sup>10</sup> Muhamad Azin, “Penerapan Metode *Role Playing* Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa,” *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2023): h. 118.

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penerapan Metode <i>Crossword Puzzle</i> Berbasis Aplikasi <i>Puzzle Maker</i> dalam Peningkatan Mufradat Bahasa Arab Siswa	Persamaan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis puzzle maker. Keduanya berfokus pada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik melalui metode yang lebih menarik dan interaktif.	Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya meneliti tentang penerapan <i>media Puzzle Maker</i> dalam meningkatkan mufradat Bahasa arab, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar PAI.
2	Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Crossword puzzle</i> Berbantuan Media Flip Terhadap Keaktifan Belajar Ipa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Persamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada media serta tingkat keaktifan yang dijadikan fokus kajian.	Perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian kuantitatif dalam penelitiannya sedangkan penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas.
3	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Mata Pelajaran PAI	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan	Perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode

dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa	dilakukan adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.	role playing sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media <i>puzzle maker</i> .
--	--	---

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Relevan

## B. Tinjauan Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah kombinasi dari dua kata, yaitu "media" dan "pembelajaran". Dari sudut pandang etimologi, kata "media" datang dari bahasa Latin, yakni medium, yang berarti perantara. Sementara itu, dalam bahasa Arab, istilah ini berasal dari kata wasaila, yang merujuk pada alat atau cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Sementara itu, istilah pembelajaran dapat dijelaskan melalui dua konsep, yaitu *construction* dan *instruction*. *Construction* mengarah pada proses yang dilakukan terhadap peserta didik (dalam posisi pasif), sedangkan *instruction* adalah aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik sendiri (dalam posisi aktif). Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk kegiatan yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar. Selain itu, pembelajaran juga dipahami sebagai suatu tindakan yang dirancang secara sadar untuk mengatur pengalaman belajar guna membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.<sup>11</sup>

Dalam konsep media pembelajaran, terdapat lima unsur penting. Pertama, berperan sebagai sarana penyampaian pesan atau materi dalam proses belajar. Kedua,

<sup>11</sup> Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua* (Jakarta: Kencana, 2021), h. 6.

berfungsi sebagai sumber informasi atau pengetahuan. Ketiga, digunakan sebagai alat untuk mendorong semangat belajar siswa. Keempat, menjadi media yang efektif dalam merealisasikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan signifikan. Kelima, digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan. Jika kelima unsur tersebut dapat berfungsi secara sinergis, maka pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan yang ditargetkan akan lebih mudah terwujud.<sup>12</sup>

Terdapat dua fungsi pokok dari media pembelajaran yang penting untuk dipahami. Pertama, media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran, dan kedua, media pembelajaran berperan sebagai informasi yang mendukung proses pembelajaran. Kedua fungsi utama ini akan dijelaskan lebih lanjut dalam pembahasan berikutnya.

a) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai perangkat pendukung dalam proses belajar mengajar. Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Ada materi yang dapat dipahami tanpa bantuan apa pun, namun ada pula yang memerlukan dukungan media agar lebih mudah dimengerti. Materi yang kompleks atau memiliki tingkat kesulitan tinggi cenderung sulit dipahami oleh siswa tanpa bantuan media. Kesulitan ini akan semakin nyata jika materi bersifat abstrak dan rumit, sehingga penggunaan media sangat membantu dalam mempermudah pemahaman siswa.

Sebagai sarana pendukung, media memiliki peran dalam mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Keyakinan ini didasarkan pada pandangan bahwa

---

<sup>12</sup> Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), h. 29.

penggunaan media dalam proses belajar dapat meningkatkan kualitas aktivitas belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang. Dengan kata lain, pembelajaran yang didukung oleh media cenderung menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media.

- b) Media pembelajaran berperan sebagai sumber informasi yang mendukung proses pembelajaran

Sumber belajar merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai referensi atau tempat untuk memperoleh materi ajar bagi peserta didik. Sumber-sumber tersebut dibagi menjadi lima kategori, yaitu manusia, koleksi buku di perpustakaan, media massa, lingkungan sekitar, dan media pembelajaran.

Keberhasilan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh sejauh mana siswa melibatkan seluruh inderanya dalam pembelajaran. Guru berperan dalam menyajikan rangsangan yang dapat diterima melalui berbagai indera. Semakin banyak indera yang dilibatkan dalam proses penerimaan dan pemrosesan informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dipahami dan diingat oleh siswa. Oleh sebab itu, diharapkan siswa dapat lebih mudah dan efektif menyerap materi yang disampaikan. Berdasarkan uraian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa serta mendorong peningkatan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer interaktif.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> M. Ilyas Ismail, dkk, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), h. 53-56

## **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran pastinya diperlukan berbagai macam media agar tidak terjadi kejenuhan pada saat proses pembelajaran. Adapun jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan dengan klasifikasinya sebagai berikut:

### **1. Media Cetak**

Jenis media ini dianggap relatif terjangkau dan memiliki fleksibilitas tinggi dalam penggunaannya. Media cetak yang berupa teks hadir dalam berbagai bentuk, seperti buku, brosur, leaflet, dan handout. Selain bentuk tulisan, media cetak juga menawarkan data dan wawasan dalam berbagai format lain seperti foto, ilustrasi, tabel, diagram, infografis, serta gambar lucu.

### **2. Media Grafis dan Media Pameran**

Media grafis dan media pameran atau display digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan secara menarik kepada audiens, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka. Seperti halnya media cetak, jenis media ini juga memiliki beragam bentuk, mulai dari objek asli yang dikenal sebagai *realia*, hingga tiruan seperti tiruan dan contoh. Penyajian media grafis dan pameran dilakukan di area khusus guna memungkinkan peserta didik mengamati serta mempelajari konten yang terkandung di dalamnya.

### **3. Media Audio**

Media audio merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dianggap efektif dan efisien dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam mengembangkan keterampilan menyimak informasi dan pengetahuan secara menyeluruh. Meskipun media ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan berbagai jenis materi, beberapa pakar berpendapat bahwa media audio paling cocok diterapkan

dalam pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa maupun kesenian. Misalnya, pembelajaran pengucapan dalam bahasa asing atau *pronunciation* akan lebih optimal jika menggunakan media audio. Begitu pula dengan mata pelajaran seni musik dan latihan vokal, proses belajarnya akan lebih maksimal dengan bantuan media ini.

#### 4. Gambar Gerak

Gambar bergerak atau *motion pictures* adalah salah satu bentuk media yang dapat menampilkan visual dinamis yang disertai dengan suara. Contoh dari media ini meliputi film dan video. Kedua media tersebut memiliki keunggulan sebagai alat komunikasi karena mampu menyajikan informasi dan pengetahuan secara visual dengan nuansa yang nyata dan realistis.

Media ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran dalam ranah pengetahuan (kognitif), tetapi juga banyak dimanfaatkan dalam pendidikan yang menekankan aspek afektif dan pembentukan karakter. Film dan video pun sering dijadikan sarana untuk mendemonstrasikan langkah-langkah kerja dalam menyelesaikan suatu tugas. Misalnya, video yang menayangkan prosedur pemakaian sabuk pengaman di pesawat menyajikan instruksi secara runtut dan mudah dipahami.

#### 5. Multimedia

Multimedia adalah hasil dari perkembangan teknologi digital yang memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi penggunanya. Media ini mampu menyajikan informasi dan pengetahuan melalui perpaduan berbagai format penyampaian seperti teks, suara, gambar, video, dan animasi secara bersamaan. Dengan kemampuannya tersebut, multimedia memungkinkan penyajian materi secara menyeluruh sehingga dapat dipahami dan dipelajari dengan lebih efektif oleh peserta didik.

Saat ini, integrasi multimedia dalam kegiatan pembelajaran umumnya telah dilakukan melalui perangkat berbasis komputer, sehingga memungkinkan multimedia berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif.<sup>14</sup>

Pemahaman terhadap suatu bidang ilmu dapat diperoleh melalui bantuan media ikonik seperti gambar, foto, film, rekaman, video, dan bentuk media lainnya. Teori ini dikenal sebagai *symbol system theory* yang dikemukakan oleh G. Solomon. Inti dari teori ini adalah bahwa berbagai jenis media berfungsi sebagai alat yang mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Agar media tersebut dapat digunakan secara efektif, penting untuk memahami tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks lingkungan belajarnya.<sup>15</sup>

## **2. *Puzzle Maker***

### **a. *Pengertian Puzzle Maker***

Istilah *Puzzle Maker* terdiri dari dua kata, yaitu *puzzle* yang merujuk pada permainan teka-teki berupa potongan-potongan gambar yang dirangkai, yang dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif, sikap teratur, dan focus perhatian, serta *maker* yang berarti pembuat. *Puzzle Maker* merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk merancang teka-teki atau puzzle sendiri menggunakan gambar atau teks pilihan mereka. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk merancang beragam jenis permainan puzzle, seperti jigsaw, teka-teki silang, sudoku, dan sejenisnya.

Perkembangan inovasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi hal yang sangat penting guna mendukung proses pembelajaran di era modern ini. Hal ini berperan dalam peningkatan mutu pendidikan, yang pada akhirnya berdampak pada

---

<sup>14</sup> Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 18-20.

<sup>15</sup> Putri Kumala Dewi & Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, (Malang: UB Pers, 2018). h. 9.

kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing secara global. Oleh karena itu, kemajuan teknologi pendidikan perlu disertai dengan peran aktif guru-guru yang kreatif dalam memanfaatkannya untuk menunjang proses belajar mengajar.<sup>16</sup>

*Puzzle Maker* adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat permainan teka-teki silang. Permainan ini bersifat menghibur sekaligus merangsang kemampuan berpikir pemainnya. Melalui media ini, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan menjadi sarana untuk menguji kemampuan mereka.

Penggunaan teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran dapat melibatkan aspek fisik, kognitif, dan motorik peserta didik, mendorong partisipasi serta capaian belajar, menarik perhatian, menyenangkan, dan selaras dengan perkembangan teknologi. Selain itu, TTS juga membantu memperkuat daya ingat peserta didik melalui proses pengulangan materi, mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta membangkitkan semangat belajar. Guru pun dapat merasakan antusiasme yang tinggi saat siswa bersaing secara kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki peran penting dan aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

*Puzzle Maker* tersedia tidak hanya sebagai aplikasi, tetapi juga dalam bentuk website resmi yang dapat diakses langsung. Hal ini memudahkan pengguna, karena Anda tidak perlu khawatir tentang memori HP yang penuh akibat mengunduh aplikasi. Baik versi web maupun aplikasi memiliki fitur yang sama lengkapnya. Penggunaannya pun sangat sederhana. Sebagai contoh, jika Anda ingin membuat teka-teki silang

---

<sup>16</sup> Imroatul Maufidhoh & Ismil Maghfirah, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar," *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2023): 30–43.

(TTS), *Puzzle Maker* sudah menyediakan template kotak-kotak, sehingga Anda hanya perlu menyiapkan soal dan jawabannya saja.<sup>17</sup>

#### **b. Langkah-Langkah Mengakses *Puzzle Maker***

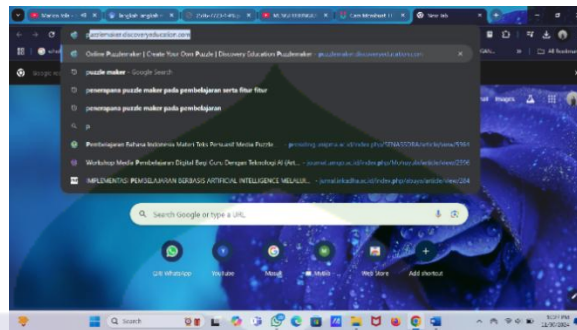
Dalam suatu aplikasi atau website tentu perlu akses masuk berupa tutor atau langkah-langkah. Adapun cara/langkah-langkah untuk memanfaatkan aplikasi *Puzzle Maker* ini melalui website yang dapat diakses melalui *goggle* adalah sebagai berikut:

1. Buka *goggle* kemudian ketik <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com>.
2. Pilih fitur yang akan diterapkan, pada penelitian ini akan diterapkan fitur *word search puzzle* dan *criss-cross puzzle*
3. Kemudian tekan tombol *next*.
4. Langkah berikutnya masukan jawaban dan soal pada kotak dibawah tulisan *enter your words*
5. Pilih *create my puzzle*.
6. Pada tahap ini boleh menuliskan nama file dan membuat file atau jika tidak, langsung pilih *next*.
7. Tentukan jumlah kotak yang akan digunakan untuk teka-teki silang. Masukkan jumlah kotak yang diinginkan, kemudian tekan "Next" untuk melanjutkan.
8. *Word search puzzle* atau *criss-ceoss puzzle* telah jadi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>18</sup>

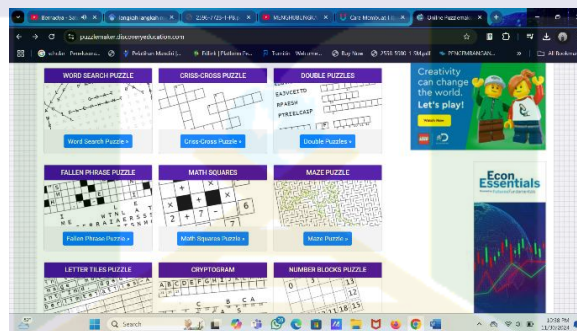
<sup>17</sup> Febrianto Hakeu et al., "Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence)," *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2023): h. 9.

<sup>18</sup> Nadira Fika Anjani, "Penerapan Metode Student Achivement Divisisions Berbantuan Media *Puzzle Maker* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berorientasi Kaidah Kebahasaan Pada Siswa Kelas X SMAS Kemala Bhayangkari Pendidikan" (FKIP UNPAS, 2024), h. 40.

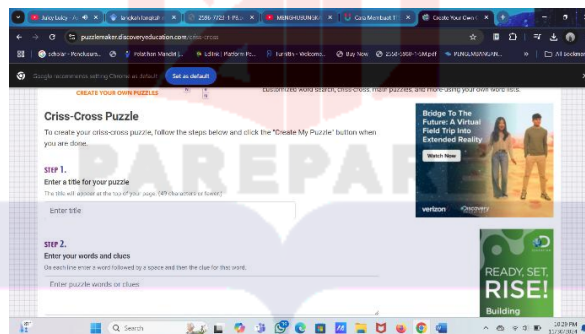
Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi *Puzzle Maker* yang dapat diakses di google chrome:



Gambar 2.1 Tutorial menggunakan puzzle maker



Gambar 2.2 Tutorial menggunakan puzzle maker



Gambar 2.3 Tutorial menggunakan puzzle maker

### c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Puzzle Maker*

#### 1. Kelebihan aplikasi *puzzle maker*

- a) Melatih kemampuan berpikir. Sel-sel saraf peserta didik akan terstimulasi, sehingga fungsi otak menjadi lebih optimal dan mereka terbiasa menyelesaikan masalah secara bijak.
- b) Mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan. Selama proses bermain, tidak hanya melibatkan kemampuan berpikir, tetapi juga memanfaatkan koordinasi antara mata dan tangan untuk mencapai tujuan. Seiring waktu, koordinasi keduanya akan semakin sinkron dan bergerak bersama untuk mencapai tujuan.
- c) Mengasah kemampuan penalaran. Puzzle menuntut peserta didik untuk menyusun gambar, kata, atau mengisi kotak kosong dengan tepat. Dalam proses tersebut, kemampuan berpikir logis mereka akan terasah untuk menyelesaikan tantangan yang ada.
- d) Menumbuhkan sikap sabar. Peserta didik akan belajar untuk tetap tenang dan tidak mudah menyerah ketika belum menemukan solusi atas suatu masalah, sehingga mereka lebih tahan menghadapi tantangan.
- e) Selain keterampilan psikomotorik yang meningkat, kemampuan kognitif peserta didik juga akan berkembang dan menjadi lebih tajam. Contohnya, melalui teka-teki silang, mereka dapat memperoleh pengetahuan baru sesuai dengan topik yang dimunculkan dalam soal.

## 2. Kekurangan aplikasi *puzzle maker*

- a) Keterbatasan waktu menjadi salah satu hambatan dalam penyampaian materi secara menyeluruh
- b) Penggunaan media teka-teki silang di kelas bisa memicu terjadinya diskusi aktif di antara peserta didik.

- c) Terdapat unsur spekulatif, di mana peserta didik yang menyelesaikan teka-teki lebih cepat sering dianggap sebagai indikator kecerdasan.
- d) Tidak semua pelajaran bisa diajarkan dengan teka-teki silang, dan banyaknya siswa membuat partisipasi secara keseluruhan menjadi sulit.
- e) Masih terdapat keengganan untuk mengubah pola pembelajaran konvensional yang telah lama diterapkan di dunia pendidikan.<sup>19</sup>

### 3. Keaktifan Belajar

#### a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan hasil penggabungan dua kata, yakni "aktif" dan "belajar". Kata "aktif" yang diberi imbuhan ke-an berubah menjadi "keaktifan", yang mengandung arti sebagai suatu bentuk aktivitas atau kesibukan. Maka, keaktifan belajar dapat diartikan sebagai upaya atau aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hamalik, keaktifan belajar merupakan suatu kondisi tertentu. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat diamati dari partisipasi mereka, misalnya saat menyimak penjelasan materi, ikut berdiskusi, maupun dalam penyusunan laporan tugas.<sup>20</sup>

Peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran perlu menjadi fokus perhatian. Tingkat keaktifan belajar peserta didik tercermin dari partisipasi mereka secara maksimal, baik dalam aspek intelektual, emosional, maupun fisik. Jika metode

---

<sup>19</sup> "Penerapan Metode Student Achievement Divisions Berbantuan Media Puzzle Maker Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berorientasi Kaidah Kebahasaan Pada Siswa Kelas X SMAS Kemala Bhayangkari, Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan," n.d., h. 37-38.

<sup>20</sup> Zuriatun Hasanah & Ahmad Shofiylul Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): h. 20.

pembelajaran yang digunakan tidak sesuai, hal ini dapat menghambat perkembangan keaktifan peserta didik dalam belajar.<sup>21</sup>

Menurut Nana Sudjana, aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat dari keterlibatannya dalam memenuhi tanggung jawab belajar, partisipasi dalam menyelesaikan masalah, serta kegiatan tanya jawab dengan sesama peserta didik maupun guru ketika menemui kesulitan. Selain itu, keaktifan juga tampak dalam upaya mencari informasi yang relevan untuk menyelesaikan permasalahan, melatih diri dalam mengerjakan soal-soal, serta kemampuan mengevaluasi hasil dan kapasitas diri sendiri. Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran tercermin melalui tindakan nyata untuk memahami materi pelajaran. Tingkat keaktifan ini sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan guru, karena pada dasarnya keaktifan belajar mencerminkan keterlibatan peserta didik dalam proses, baik melalui interaksi dengan teman maupun guru.<sup>22</sup>

#### **b. Bentuk- Bentuk Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari partisipasi mereka dalam setiap tahapan pembelajaran, misalnya saat memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan, berkontribusi dalam diskusi, menyusun laporan tugas, serta mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran lainnya. Adapun indikator keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat melalui aspek-aspek berikut:

---

<sup>21</sup> Nenah Sunarsih, Joko Rizkie Widokarti, & Donni Juni Priansa, *PBL Di Era Digital: Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Tutorial Daring* (Asadel Liamsindo Teknologi, 2023).

<sup>22</sup> Diah Susilowati, "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS", *Khasanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, V. 17, No. 1 (2023): h. 188

1. Keterlibatan dalam menyelesaikan tugas.

Berpartisipasi dalam penyelesaian tugas menunjukkan bahwa setiap siswa dalam kelompok belajarnya secara aktif turut berkontribusi menyelesaikan tugas yang diberikan guru, yang berkaitan dengan materi yang telah dibahas selama proses pembelajaran di kelas.

2. Terlibat dalam proses pemecahan masalah

Terlibat dalam proses pemecahan masalah berarti siswa berpartisipasi aktif dalam menganalisis dan mendiskusikan materi yang dianggap sulit bersama kelompok belajarnya, dengan tujuan mencari solusi atau pemahaman yang lebih jelas mengenai topik tersebut.

3. Mengajukan pertanyaan kepada rekan satu kelompok atau guru jika mengalami kesulitan dalam memahami masalah yang dihadapi.

Bertanya pada teman satu kelompok atau guru apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapi berarti ketika siswa menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok, mereka merasa nyaman untuk meminta bantuan baik kepada teman sekelompoknya atau kepada guru untuk menjelaskan materi yang belum dipahami. Ini mencerminkan usaha siswa untuk mencari solusi atas kesulitan yang mereka alami dalam proses pembelajaran.

4. Mengadakan diskusi kelompok sesuai arahan guru

Mengadakan diskusi kelompok sesuai arahan guru berarti peserta didik bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, mengikuti petunjuk yang telah disampaikan oleh guru di awal pelajaran, dan berusaha mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh guru. Hal ini menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar yang terencana dan terarah.

#### 5. Mampu mempresentasikan hasil kerjanya

Kemampuan mempresentasikan hasil kerja menunjukkan bahwa setiap peserta didik mampu menyampaikan hasil diskusi kelompoknya kepada kelompok lain secara jelas dan terstruktur dengan cara mempresentasikan materi yang telah dibahas di depan kelas, berbagi informasi, dan menjelaskan hasil yang telah mereka diskusikan secara jelas dan terstruktur.<sup>23</sup>

#### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui rangsangan yang tepat, yang juga berperan dalam mengembangkan potensi serta bakat mereka. Selain itu, siswa dapat dilatih untuk berpikir secara kritis. Beberapa faktor yang memengaruhi tingkat keaktifan belajar siswa antara lain adalah sebagai berikut:

##### 1. Stimulus belajar

Stimulus belajar merupakan suatu metode yang digunakan oleh guru untuk menangani berbagai kendala dalam kegiatan pembelajaran, sehingga permasalahan yang muncul selama proses belajar mengajar di kelas dapat diatasi dengan baik.

##### 2. Perhatian dan motivasi

Perhatian dan motivasi adalah suatu kondisi di mana peserta didik memfokuskan diri pada materi yang sedang diajarkan oleh guru, sehingga mereka menjadi lebih terarah dan konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

---

<sup>23</sup> Zuriatun Hasanah & Ahmad Shofiyul Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): h. 10-11

### 3. Respons yang dipelajarinya

Respons yang diperoleh melalui proses belajar adalah tindakan atau reaksi yang ditunjukkan oleh peserta didik setelah menerima rangsangan baik dari guru maupun dari rekan-rekan belajarnya.

### 4. Pendalaman

Pendalaman merupakan tanggapan terhadap suatu tindakan yang bertujuan untuk mendorong munculnya perilaku positif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga semangat dan motivasi belajar peserta didik menjadi lebih tinggi.

### 5. Penggunaan dan Peralihan

Penggunaan dan peralihan suatu respons terhadap perilaku tertentu berperan dalam membantu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses interaksi selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas.<sup>24</sup>

Partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan dan mengasah potensi serta bakat yang dimiliki oleh mereka. Salah satu faktor penting yang memengaruhi proses pembelajaran adalah aspek intelektual. Apabila siswa memiliki tingkat kecerdasan yang memadai, maka ia akan lebih mudah mengikuti jalannya pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan kemampuan intelektual yang rendah atau berkebutuhan khusus, seperti keterbelakangan mental, memerlukan perhatian dan penanganan yang lebih khusus selama proses belajar mengajar berlangsung.

Namun, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa bukan hanya kemampuan intelektual yang memengaruhi proses belajar siswa. Terdapat faktor lain yang juga berperan penting, salah satunya adalah kecerdasan emosional, yang turut

---

<sup>24</sup> Hasanah & Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," h. 11.

memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal.

Faktor emosional memberikan pengaruh yang lebih dominan dibandingkan kemampuan intelektual dalam mendukung keberhasilan belajar. Kecerdasan intelektual hanya merupakan syarat dasar untuk meraih kesuksesan, sedangkan kecerdasan emosional adalah yang sebenarnya mendorong seseorang mencapai prestasi tertinggi. Banyak contoh menunjukkan bahwa individu dengan IQ tinggi justru gagal bersaing, sementara mereka yang memiliki kecerdasan rata-rata mampu menonjol dan meraih keberhasilan luar biasa. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran kecerdasan emosional dalam kehidupan.<sup>25</sup>

Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkat pendidikan.<sup>26</sup>

#### **d. Indikator Keaktifan Belajar**

Beberapa aspek yang dapat dijadikan indikator untuk menilai keaktifan belajar dalam proses pembelajaran mencakup:

1. turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. berpartisipasi aktif dalam proses pemecahan masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran
3. menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar

---

<sup>25</sup> Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), h. 55-56

<sup>26</sup> Ahdar Djameluddin & Wardana, *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogik*, (Parepare: Cv. Kaaffah Learning Center, 2019), h. 6

4. mengajukan pertanyaan kepada teman sejawat atau guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan yang dihadapi.
5. berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
6. melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru<sup>27</sup>
7. menjawab pertanyaan guru
8. menggunakan media dengan baik
9. mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi
10. berani mempresentasikan hasil kegiatannya.<sup>28</sup>

#### 4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam dibangun oleh dua makna esensial yakni “pendidikan” dan “agama Islam”. Salah satu pengertian pendidikan menurut Plato adalah mengembangkan potensi siswa, sehingga moral dan intelektual mereka berkembang sehingga menemukan kebenaran sejati, dan guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya. Dalam etikanya Aristoteles, pendidikan diartikan mendidik manusia untuk memiliki sikap yang pantas dalam segala perbuatan.

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar mereka dapat menyadari dan menghayati ajaran Islam dengan baik. Pendidikan ini tidak hanya melibatkan aspek pengetahuan, tetapi juga menekankan pada pengalaman dan pengamalan nilai-nilai

---

<sup>27</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 61.

<sup>28</sup> Nanda Rizky Fitriani Kanza, dkk “Analisis keaktifan belajar siswa menggunakan model *project based learning* dengan pendekatan stem pada pembelajaran fisika materi elastisitas di kelas xi mipa 5 sma negeri 2 jember”. *Jurnal pembelajaran fisika*, 9(2), (2020).

agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diharapkan bahwa peserta didik tidak hanya memahami prinsip-prinsip ajaran Islam, tetapi juga dapat menjadikannya sebagai panduan dalam kehidupan mereka. Pendidikan Agama Islam berupaya untuk menciptakan individu yang memiliki pemahaman yang komprehensif tentang Islam serta memiliki sikap toleran terhadap agama lain, sehingga tercipta suasana kerukunan dan persatuan dalam masyarakat.

Pendidikan Agama Islam, proses pembelajaran tidak hanya sekadar menyampaikan pengetahuan agama, tetapi juga berfungsi sebagai bimbingan dan pelatihan bagi peserta didik untuk mengembangkan akhlak yang mulia.

Melalui berbagai metode, seperti pengajaran langsung, diskusi, praktik ibadah, dan pendekatan karakter, PAI membentuk kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Hal ini dilakukan dengan perencanaan yang matang dan terstruktur, di mana materi dan metode pembelajaran telah disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan usia dan kemampuan pemahaman peserta didik, sehingga mereka dapat menghayati dan mengamalkan ajaran Islam secara mendalam.

Tujuan Pendidikan Islam sangat terkait dengan tujuan penciptaan manusia, yaitu untuk menjadi khalifah atau wakil Allah di bumi. Sebagai khalifah, manusia memegang peranan penting dalam menjaga dan mengelola alam semesta dengan tanggung jawab yang tinggi. Namun, untuk dapat menjalankan tugas ini dengan baik, manusia perlu dibekali dengan pendidikan yang sesuai dengan nilai-nilai Ilahiah, yaitu nilai-nilai yang datang dari ajaran agama Islam. Pendidikan Islam hadir untuk membentuk individu yang memiliki kemampuan serta karakter yang kuat, sehingga dapat menjalankan amanah tersebut secara optimal.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Muammar Khadafi, *Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Teori Dan Praktik*, (Indramayu: PT. Adab Indonesia, 2020), h. 2-3

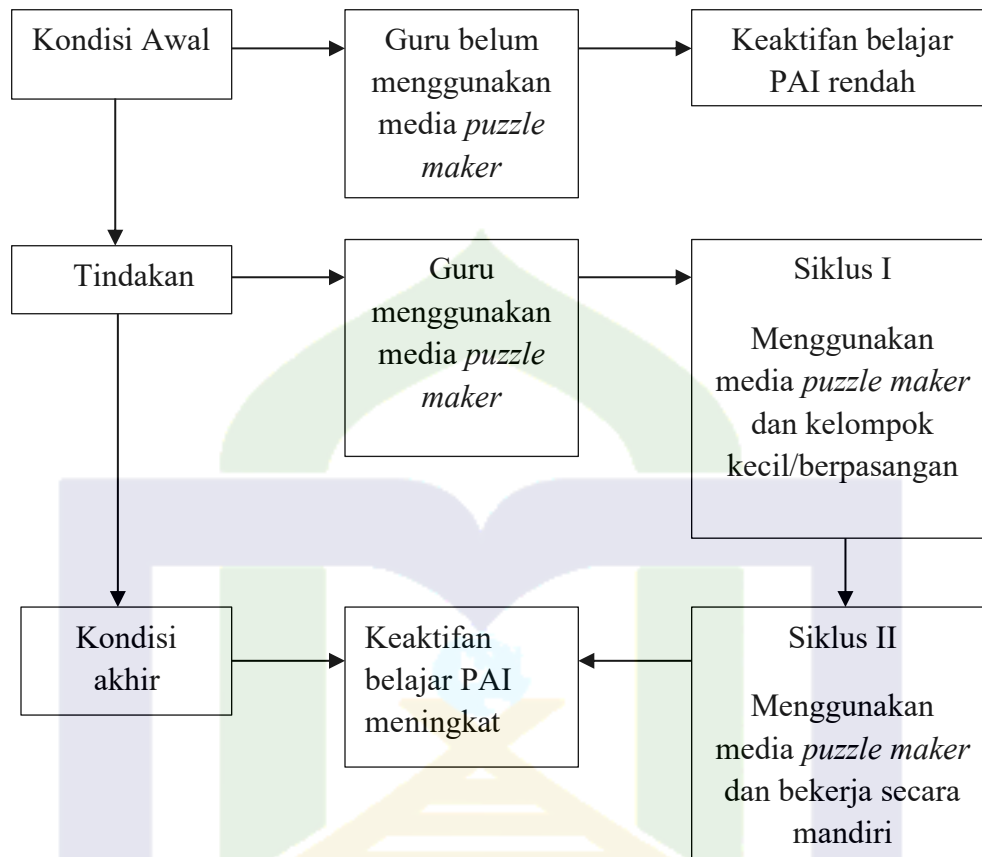
### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir berfungsi sebagai landasan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Tujuannya adalah untuk mengarahkan alur pemikiran secara logis atau konseptual yang sesuai, guna mengungkap penyebab munculnya suatu permasalahan. Bentuk kerangka pikir bisa berupa penjabaran secara kualitatif, model matematika, diagram, atau persamaan yang berkaitan langsung dengan disiplin ilmu yang sedang diteliti.<sup>30</sup>

Dari uraian tersebut, maka tergambarlah konsep kerangka pikir penelitian yang calon peneliti akan lakukan. Adapun kerangka pikir dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle Maker* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PAI Peserta Didik Kelas V UPT. SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap” adalah sebagai berikut.

---

<sup>30</sup> Erwin Widiaworo, *Mahir Penelitian Pendidikan Modern* (Yogyakarta: Araska Publisher, 2018), h. 179.



Gambar 2.4 Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah sebuah perkiraan awal atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan dalam penelitian, yang kebenarannya masih perlu diverifikasi melalui pengumpulan data dan analisis lebih lanjut. Pada penelitian tindakan kelas, hipotesis merupakan jawaban praduga dari keberhasilan tindakan yang dilakukan dalam penelitian terhadap masalah yang diangkat dalam penelitian. Adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah.

1. Penggunaan media *Puzzle Maker* dalam proses pembelajaran PAI pada peserta didik kelas V di UPT. SD Negeri 5 Passeno termasuk efektif.
2. Penggunaan media *Puzzle Maker* dapat meningkatkan keaktifan belajar PAI pada peserta didik kelas V di UPT. SD Negeri 3 Passeno.



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Classroom Action Research*. PTK merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk menunjukkan keterkaitan dampak dari suatu tindakan yang diberikan, sekaligus menjelaskan berbagai peristiwa yang terjadi selama penerapan tindakan tersebut, mulai dari awal pelaksanaan hingga dampak yang ditimbulkan.<sup>31</sup>

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berawal dari konsep Penelitian Tindakan. Penelitian Tindakan adalah pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman praktik sosial melalui refleksi dan kolaborasi. Secara lain, penelitian ini melibatkan intervensi dalam situasi sosial dengan tujuan untuk memahami dan meningkatkan mutu pelaksanaan. Penelitian ini juga dapat dipandang sebagai penerapan fakta untuk memecahkan masalah sosial dan meningkatkan kualitas tindakan melalui serangkaian proses, seperti diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan analisis hasil.

Dalam definisi penelitian Tindakan Kelas, beberapa ahli seperti Kemmis, Hasley, Burs, dan Elliot memiliki pendapat yang berbeda-beda tentang penelitian ini. Namun, secara umum, Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu cara untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui kolaborasi antara peneliti dan praktisi dengan melakukan intervensi dan memantau hasilnya.

Dalam PTK, peneliti juga berperan sebagai pengamat dan penelaah yang dapat membantu meningkatkan penalaran praktik sosial. Mereka dapat mengidentifikasi

---

<sup>31</sup> Suhardjo Supardi & Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 1-2.

masalah dan kesempatan yang terjadi dalam situasi sosial dan mencari solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas tindakan.<sup>32</sup>

### **A. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan subjek yang akan dilibatkan dalam studi yaitu kelas V di UPT. SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap. Peneliti mengambil kelas V sebagai subjek penelitian disebabkan karena peserta didik kelas V kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

#### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD Negeri 3 Passeno yang terletak di Jalan Poros Pinrang–Rappang, Desa Passeno, Kecamatan Baranti, Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan setelah dosen pembimbing skripsi menyetujui proposal ini dan izin dari pihak-pihak yang berwenang sudah diperoleh. Estimasi waktu penelitian ini akan dilaksanakan mulai tanggal 13 februari s/d 13 maret 2025 pada tahun ajaran 2024/2025.

### **C. Prosedur Penelitian**

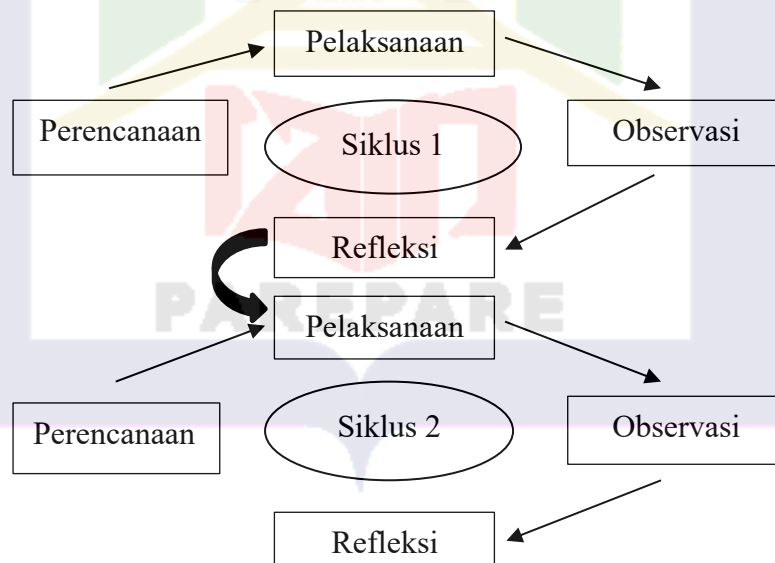
Prosedur penelitian ini berfokus pada 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahapan-tahapan yang ada dalam penelitian disebut sebagai siklus. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus, di mana setiap siklus mengikuti tahapan yang serupa. Setiap siklus akan diteliti sesuai dengan factor apa yang ingin

---

<sup>32</sup> Darinda Sofia Tanjung, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), H. 1-2

dicapai pada subjek, selanjutnya akan diterapkan media *Puzzle Maker* yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Apabila siklus pertama belum menunjukkan perubahan kearah perbaikan yang signifikan, maka peneliti akan melanjutkan ke siklus kedua atau siklus selanjutnya.

Penelitian ini menerapkan model siklus dari Kemmis dan McTaggart. Menurut mereka, penelitian tindakan kelas merupakan suatu metode yang memungkinkan individu atau kelompok mengelola kondisi tertentu untuk memahami pengalaman mereka secara lebih mendalam serta membagikan pemahaman tersebut kepada orang lain. Dalam konteks ini, kelas berfungsi sebagai laboratorium tempat guru melakukan penelitian sambil tetap menjalankan perannya sebagai pendidik di lingkungan sekolahnya. Model ini biasanya terdiri dari beberapa tahap berulang, seperti perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang dijalankan secara berkelanjutan.



Gambar 3.1 Siklus Model Kemmis dan Mc. Taggart

Dalam penelitian ini, akan diadakan dua siklus untuk mengamati peningkatan keterlibatan belajar siswa dalam pelajaran PAI melalui penggunaan media *puzzle maker*. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yakni:

#### Siklus I

##### 1. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal dalam proses penelitian tindakan yang bertujuan untuk merancang langkah-langkah strategis secara kritis guna memperbaiki kondisi yang telah diamati sebelumnya. Beberapa persiapan yang diperlukan untuk melaksanakan siklus I antara lain:

- a. Melakukan sosialisasi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), serta mengadakan diskusi mengenai konsep pembelajaran yang menggunakan media *puzzle maker*, dan membahas topik pembelajaran yang akan disampaikan.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai panduan dalam mengatur langkah-langkah kegiatan pembelajaran secara sistematis
- c. Menyusun lembar observasi untuk guru dan peserta didik guna memantau jalannya proses pembelajaran serta tingkat keaktifan selama kegiatan berlangsung.
- d. Penilaian akhir setiap siklus

##### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan tahap ini adalah mengimplementasikan pembelajaran menggunakan aplikasi Puzzle Maker. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru mengajar materi yang telah direncanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya.

### 3. Observasi

Aktivitas pada tahap ini meliputi pengamatan terhadap proses pembelajaran, pemantauan interaksi dan kolaborasi antar peserta didik dalam kegiatan kelompok, Serta mengevaluasi tingkat pemahaman masing-masing peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan, sesuai dengan tujuan dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Observasi terhadap pembelajaran peserta didik dilakukan langsung oleh guru yang menjadi peneliti, sementara pengamatan terhadap cara mengajar dilakukan dengan bantuan rekan sejawat atau guru mata pelajaran lain, menggunakan instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti.

### 4. Refleksi

Tahap ini adalah langkah akhir dalam pelaksanaan penelitian di kelas. Setelah tindakan dilaksanakan dan evaluasi dilakukan, peneliti mulai mengolah data hasil penelitian untuk menilai sejauh mana efektivitas tindakan yang telah diterapkan. Pada tahap ini juga dilakukan refleksi atau peninjauan kembali terhadap seluruh rangkaian tindakan berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

### Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, langkah selanjutnya adalah melanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan terhadap tindakan yang belum mencapai indikator yang diinginkan, serta mempertahankan aspek yang sudah berhasil terlaksana dengan baik.

#### a. Perencanaan

Peneliti menyusun strategi untuk pelaksanaan pembelajaran yang didasarkan pada hasil refleksi dari siklus pertama.

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti dilakukan dengan memanfaatkan media *Puzzle Maker* sesuai dengan desain yang telah dirumuskan pada tahap perencanaan.

c. Observasi

Observasi terhadap proses pembelajaran dilakukan sama seperti Siklus I, dimana peneliti memantau aktivitas belajar peserta didik dengan bantuan rekan sejawat atau guru mata pelajaran yang hadir di sekolah.

d. Refleksi

Peneliti mengevaluasi implementasi siklus kedua, menganalisis hasilnya, dan menyimpulkan dampak penggunaan media *Puzzle Maker* terhadap peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### **D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data**

Metode pengumpulan data digunakan sebagai sarana untuk memperoleh informasi langsung dari lapangan yang bertujuan mengidentifikasi serta menganalisis permasalahan penelitian. Dalam studi ini, peneliti menerapkan beberapa teknik pengumpulan data yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan proses kompleks yang dipengaruhi oleh sejumlah aspek biologis dan psikologis, khususnya terkait dengan kemampuan individu dalam melakukan pengamatan dan mengingat informasi. Metode observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian yang meneliti perilaku manusia, aktivitas pekerjaan, gejala alam, serta situasi dengan jumlah subjek pengamatan yang relatif terbatas.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV. Jejak, 2018), h. 109.

Observasi akan dilakukan secara sistematis terhadap peserta didik sebagai bagian dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Jenis penelitian ini dipilih karena memungkinkan guru untuk merefleksikan dan memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Dalam pelaksanaannya, peneliti akan bekerja sama dengan teman sejawat atau guru pendamping sebagai kolaborator. Kolaborator ini akan membantu dalam melakukan pencatatan dan dokumentasi hasil pengamatan terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan respon terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya, sehingga data yang diperoleh lebih terarah, objektif, dan dapat dianalisis untuk menentukan efektivitas tindakan yang diambil. Melalui pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran dapat mengalami perbaikan secara berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui proses pengamatan langsung serta pencatatan terhadap berbagai hal yang tampak pada objek penelitian. Pada prinsipnya, observasi menuntut peneliti untuk hadir secara langsung di lokasi penelitian guna mengamati secara saksama setiap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan sumber-sumber yang sudah tersedia dalam bentuk catatan atau dokumen, seperti

transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain, untuk memperoleh informasi terkait variabel yang sedang diteliti.<sup>34</sup>

Teknik dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun informasi dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Hal tersebut digunakan calon peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai profil sekolah, jumlah guru, jumlah peserta didik dan data-data lain yang berhubungan dengan sekolah.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai dalam penelitian berfungsi untuk memudahkan proses pengumpulan serta pengolahan data, sehingga bisa diperoleh hasil atau kesimpulan yang sah dan dapat diandalkan. Berdasarkan metode pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Lembar Observasi**

Adapun bentuk lembar observasi yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini yakni berupa checklist atau daftar check. Daftar check ini digunakan sebagai pedoman pengamatan yang berisi daftar semua yang diamati atau berupa catatan-catatan yang ditulis peneliti berupa anekdot atau kejadian pada saat observasi berupa kejadian penting pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Adapun format acuan yang akan dikembangkan menjadi butir pernyataan oleh calon peneliti yakni mengikut berdasarkan indikator-indikator dari keaktifan belajar, yakni sebagai berikut:

---

<sup>34</sup> Moh. Nazir, *Metodologi Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), h. 194.

No	Indikator Keaktifan Belajar	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Turut serta dalam melaksanakan tugas dalam proses belajar		
2	Berpartisipasi aktif dalam proses pemecahan masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran		
3	Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar		
4	mengajukan pertanyaan kepada teman sejawat atau guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan yang dihadapi.		
5	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal-soal		
6	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru		
7	Menjawab pertanyaan guru		
8	Menggunakan media dengan baik		
9	Mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi		
10	Berani mempresentasikan hasil kegiatannya		

*Tabel 3.1 Indikator Keaktifan Belajar*

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam bentuk tulisan maupun visual yang bersifat resmi dan relevan dengan kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan berbagai data penting, seperti identitas dan data akademik peserta didik, serta berkas-berkas yang berkaitan dengan proses belajar

mengajar, misalnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, hasil evaluasi, dan catatan harian guru. Selain dokumen tertulis, peneliti juga melakukan pengambilan gambar menggunakan kamera selama proses pembelajaran berlangsung. Foto-foto ini berfungsi sebagai bukti fisik pelaksanaan tindakan yang dapat memperkuat temuan dari observasi dan wawancara. Dengan adanya dokumentasi tertulis dan visual, peneliti dapat menyajikan data yang lebih lengkap, objektif, dan meyakinkan mengenai kondisi serta perkembangan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan di kelas. Dokumentasi ini juga memudahkan dalam melakukan refleksi dan evaluasi terhadap efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan tahap untuk mengelola dan menyusun data ke dalam pola, kategori, dan satuan deskriptif dasar sehingga memungkinkan untuk menemukan serta merumuskan hipotesis yang muncul dari data tersebut. Pemilihan teknik analisis data disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan. Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK), analisis data dapat dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, kualitatif, maupun menggunakan perpaduan keduanya sesuai kebutuhan penelitian.<sup>35</sup>

Penelitian ini menerapkan dua teknik analisis data, yakni pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Kedua pendekatan tersebut digunakan untuk menganalisis hasil observasi guna memperoleh gambaran mengenai tingkat keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI melalui penerapan media *Puzzle Maker*. Teknik kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang terjadi, sementara teknik kuantitatif akan mengukur dan menganalisis data yang bersifat numerik untuk memberikan gambaran yang lebih objektif.

---

<sup>35</sup> Fikri, dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023), h. 84.

## 1. Analisis Data Kualitatif

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan analisis kualitatif dengan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tahapan sebagai berikut:

### a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahapan dalam pengolahan data mentah yang dilakukan melalui proses penyaringan, penyederhanaan, peringkasan, serta transformasi data agar menjadi lebih terfokus dan mudah dianalisis yang diperoleh dari catatan lapangan menjadi bentuk yang lebih terorganisir. Proses reduksi data berfungsi untuk menyajikan informasi secara lebih terfokus, mendukung efisiensi pengumpulan data lanjutan, dan mempermudah peneliti dalam menelusuri kembali data yang relevan ketika diperlukan.

### b. Penyajian data (Data Display)

Penyajian ini bisa berupa penjelasan singkat, diagram, maupun hubungan antar kategori data, yang bertujuan untuk memudahkan dalam merancang langkah-langkah berikutnya. Data yang telah disusun secara sistematis akan membantu memberikan penjelasan yang lebih jelas serta mampu menjawab pertanyaan atau permasalahan yang menjadi fokus penelitian.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data dalam pendekatan kuantitatif dilakukan setelah semua informasi yang diperoleh dari responden maupun sumber lainnya telah terkumpul secara menyeluruh. Data tersebut biasanya disajikan dalam bentuk tabel atau grafik agar lebih mudah dipahami dan menarik perhatian. Penyajian data ini bertujuan untuk mempermudah interpretasi dan analisis lebih lanjut, sehingga hasilnya dapat

memberikan pemahaman yang jelas tentang fenomena yang diteliti.<sup>36</sup> Dalam penelitian ini dilakukan analisis kuantitatif untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan cara menghitung presentase tingkat keaktifan peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mx = Mean yang dicari

$\sum X$  = Jumlah dari skor-skor yang ada

N = Number of Cases (banyaknya skor itu sendiri)

Peneliti menggunakan skala penilaian (*rating scale*) pada lembar observasi guru dan peserta didik guna mengukur tingkat keaktifan serta keterlibatan mereka. Data kuantitatif yang dihasilkan dari observasi tersebut berupa angka, yang selanjutnya dianalisis dan diinterpretasikan ke dalam uraian deskriptif. Dengan cara ini, peneliti dapat memberikan interpretasi yang jelas dan sistematis mengenai tingkat partisipasi dan kinerja yang diamati selama proses pembelajaran.

0-3 = sangat kurang

4-6 = cukup baik

7-9 = baik

10 = sangat baik

---

<sup>36</sup> Rizka Andhika Putra dan Agie Hanggara, "*Analisis Data Kuantitatif*", (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2022), h. 3

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Tingkat Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

###### a. Kondisi awal (Pra-siklus)

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru PAI UPT SD Negeri 3 passeno, jumlah keseluruhan peserta didik pada kelas v, berjumlah 13 peserta didik dengan rincian 6 peserta didik laki-laki, dan 7 peserta didik perempuan. Penelitian ini melibatkan sebanyak 13 peserta didik sebagai subjek penelitian

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, diperoleh sejumlah indikasi terkait tingkat keaktifan belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi untuk memperoleh skor yang menggambarkan tingkat keaktifan belajar pada awal penelitian. Dari observasi awal yang dilakukan, peneliti memperoleh sejumlah temuan terkait partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam:

- 1) Terlihat kurangnya kerlibatan dalam menyelesaikan masalah dalam proses belajar.
- 2) Kurangnya rasa ingin tahu dalam belajar.

Selain dari hasil pernyataan diatas terdapat pula data keaktifan belajar peserta didik yang diperoleh sebelum pelaksanaan tindakan (pra-siklus) sebagai berikut:

No	Nama	L/P	Skor Ideal	Skor Perolehan
1	Muh. Furqon	L	10	4
2	Muh. Arham Firzah	L	10	4
3	Muh. Farhan	L	10	4
4	Muh. Afiq	L	10	3
5	Muhammad Arjuna	L	10	4
6	Zaidan Ahsan	L	10	4
7	Balqis Nurafizah	P	10	4
8	Putri Divayana	P	10	3
9	Nur Aliyah	P	10	4
10	Aqila Putri Syamsul	P	10	4
11	Nurulazizah	P	10	4
12	Putri Salsabila	P	10	izin
13	Nurul Muttalia	P	10	4
Jumlah				46
Rata-rata				3,8

*Tabel 4.1 Perolehan keaktifan belajar sebelum PTK (pra-siklus)*

Berdasarkan tabel hasil pengamatan keaktifan belajar pada pra-siklus, diperoleh rata-rata skor perolehan keaktifan belajar peserta didik sebesar (3,8), yang termasuk dalam kategori kurang baik (0-3). Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keaktifan tersebut. Sebagai solusinya, guru sekaligus peneliti memutuskan untuk menerapkan media *Puzzle Maker* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi "Memahami Beriman kepada Hari Akhir," untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

#### b. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Pada perencanaan siklus I dan siklus II, peneliti merancang rencana pembelajaran yang meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan bahan ajar, pemilihan media pembelajaran, serta teknik yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Semua elemen ini dirancang untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan, serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Penelitian pada siklus I dan siklus II dilaksanakan masing-masing dua kali pertemuan, dimana pertemuan pertama membahas materi pelajaran tanpa menggunakan media *Puzzle Maker* serta melakukan pengamatan terhadap keaktifan belajar peserta didik. Pada pertemuan kedua dalam siklus I dan siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media *Puzzle Maker* yang disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan, dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi. Setiap siklus pelaksanaan terdiri atas beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun hasil yang diperoleh dari masing-masing siklus adalah sebagai berikut:

#### **Siklus I**

##### **a. Perencanaan**

Berdasarkan hasil pengamatan awal sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, diperoleh data yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik berada dalam kategori kurang. Hal ini menandakan bahwa tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan keaktifan mereka, hal tersebut dapat

diwujudkan dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang bersifat menarik dan mendorong interaksi. Dengan demikian, diperlukan perencanaan yang matang sebelum tindakan dilaksanakan.

Sebelum memulai penelitian, diadakan diskusi persiapan dengan kepala sekolah tentang kemajuan peserta didik kelas V UPT SD Negeri 3 Passeno. Kemudian, dilakukan konsultasi dengan guru Pendidikan Agama Islam untuk membahas situasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar, terutama terkait dengan aktifitas mereka dalam belajar. Kemudian peneliti berkonsultasi mengenai materi yang akan diberikan sesuai dengan modul ajar guru yaitu materi memahami beriman kepada hari akhir. Tahap berikutnya, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan sebagai pedoman dalam menjalankan proses pembelajaran.

#### **b. Pelaksanaan**

Setelah menyelesaikan tahap perencanaan, peneliti melanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran kepada peserta didik yang dilakukan melalui tiga tahapan, yakni pendahuluan, inti, dan penutup.

##### **1) Tahap awal**

Kegiatan tahap awal dilakukan pada hari rabu tanggal 19 februari dan 26 februari 2025 pukul 09.45-11. 05 di kelas V UPT SD Negeri 3 Passeno yang berjumlah 12 peserta didik dari 13 peserta didik dikarenakan 1 orang yang tidak dapat mengikuti pembelajaran. Pada tahap awal peneliti melakukan pengenalan dengan membangun keakraban dengan peserta didik. Sebelum memberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle maker*, peneliti terlebih dahulu menyampaikan penjelasan kepada peserta didik mengenai alur dan tahapan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dan tentunya media *Puzzle Maker* itu sendiri. Dalam pertemuan itu,

peneliti memulai dengan membangun hubungan yang baik dengan para peserta didik yang akan berpartisipasi dalam pembelajaran. Setelahnya, peneliti menjelaskan cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle Maker* untuk meningkatkan proses belajar peserta didik kelas V, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Peneliti mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu agar pembelajaran yang dilakukan menjadi berkah serta dapat bermanfaat. Peneliti kemudian menginformasikan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang ditargetkan untuk dicapai oleh peserta didik, disertai dengan pemberian motivasi dan penjelasan singkat mengenai tahapan serta metode pembelajaran yang akan diterapkan selama proses berlangsung.

## 2) Tahap inti

Pada tahapan inti, peneliti terlebih memberikan stimulus materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan media power point sebagai pendukung. Pada saat proses belajar terjadi feedback antara peneliti dengan peserta didik. Peneliti mempersilahkan peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang belum dipahaminya. Kemudian peneliti memberikan jawaban dengan bahasa yang sederhana tetapi dapat dimengerti oleh peserta didik.

Pada awal pembelajaran, peneliti membagi peserta didik menjadi empat kelompok, masing-masing terdiri dari tiga anggota. Selanjutnya, peneliti menampilkan media *Puzzle Maker* yang memiliki fitur *word search puzzle* atau teka-teki pencarian kata. Setiap kelompok diminta untuk bekerja sama menyelesaikan teka-teki tersebut dalam waktu yang telah ditentukan. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan kerja sama tim serta memperkuat pemahaman terhadap kosakata yang telah dipelajari.

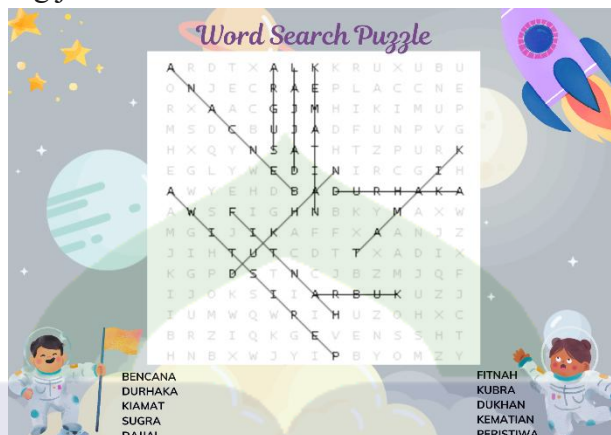


*Gambar 4.1 fitur word search puzzle*

Setelah media pembelajaran ditampilkan, peneliti memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai cara menggunakan media tersebut. Peneliti menjelaskan langkah-langkah pencarian kata dalam kumpulan huruf yang telah diacak, serta bagaimana mereka akan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tersebut. Setelah peserta didik memahami instruksi yang diberikan, mereka diberi kesempatan untuk mulai mencari kata-kata yang berkaitan dengan materi pelajaran secara berkelompok.

Setiap kelompok tampak bersemangat dan mulai berdiskusi untuk menemukan kata-kata yang tersembunyi dalam media. Namun, sebagian dari mereka juga hanya bekerja secara sendiri tanpa melakukan instruksi yang telah diberikan. Kegiatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong kerja sama, konsentrasi, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung. Peneliti sesekali memberikan arahan dan penguatan agar semua anggota kelompok terlibat secara aktif. Beberapa kelompok mampu menyelesaikan teka-teki dengan cepat karena koordinasi yang baik antar anggotanya. Sementara itu,

kelompok lain membutuhkan lebih banyak waktu karena kurangnya komunikasi dan pembagian tugas yang jelas.



Gambar 4.2 fitur word search puzzle

### 3) Tahap akhir

Pada tahap akhir peneliti memberikan *ice breaking* kepada peserta didik dengan menggunakan fitur yang sama, dimana peneliti meminta peserta didik menjelaskan atau menghubungkan kata dengan konsep dalam materi pembelajaran yang terdapat pada fitur *word search puzzle* tersebut kemudian peserta didik akan memberikan pernyataannya sesuai isi pikirannya.

#### c. Observasi

Selama tahap pelaksanaan, untuk menilai tingkat keaktifan belajar peserta didik, peneliti melakukan observasi langsung dengan dukungan instrumen berupa lembar observasi dan dokumentasi. Proses ini dibantu oleh teman sejawat peneliti untuk memperoleh data yang lebih akurat mengenai tingkat keterlibatan dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Data keaktifan belajar peserta didik yang diperoleh pada siklus I adalah sebagai berikut.

No	Nama	L/P	Skor Ideal	Skor Perolehan
1	Muh. Furqon	L	10	7
2	Muh. Arham Firzah	L	10	7
3	Muh. Farhan	L	10	6
4	Muh. Afiq	L	10	5
5	Muhammad Arjuna	L	10	5
6	Zaidan Ahsan	L	10	5
7	Balqis Nurafizah	P	10	6
8	Putri Divayana	P	10	6
9	Nur Aliyah	P	10	5
10	Aqila Putri Syamsul	P	10	5
11	Nurulazizah	P	10	6
12	Putri Salsabila	P	10	izin
13	Nurul Muttalia	P	10	5
Jumlah				68
Rata-rata				5,6

*Tabel 4.2 Data perolehan keaktifan belajar siklus I*

Hasil pengamatan keaktifan belajar pada siklus I yang ditampilkan dalam tabel menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh peserta didik adalah (5,6). Skor tersebut termasuk dalam kategori "cukup baik" dengan rentang nilai antara (4-6). Dengan kata lain, keaktifan belajar peserta didik tergolong cukup baik, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam keterlibatan mereka selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi iman kepada hari akhir. Namun, karena hasilnya masih dalam kategori cukup, guru yang juga bertindak sebagai peneliti

memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II dengan menerapkan media *Puzzle Maker* pada materi yang sama.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan data hasil pelaksanaan pembelajaran, diketahui bahwa keaktifan belajar peserta didik masih berada pada kategori cukup baik, sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

Beberapa aspek yang perlu menjadi bahan refleksi untuk perbaikan tindakan pada siklus II dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle Maker* adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam pembelajaran kelompok, peserta didik yang lebih cepat dalam menemukan kata cenderung mendominasi, sementara peserta didik yang lebih lambat bisa merasa tertinggal atau kurang berkontribusi.
- 2) Peserta didik hanya fokus pada pencarian kata tanpa memahami makna atau kaitannya dengan materi yang dipelajari.
- 3) Tidak semua peserta didik memiliki ketertarikan pada permainan ini. Terlihat beberapa darimereka merasa bosan atau kurang tertantang.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti akan melakukan perbaikan dengan menyiapkan solusi untuk merevisi beberapa permasalahan yang ditemukan selama pelaksanaan siklus I, salah satunya dengan lebih memperhatikan kondisi dan situasi kelas, memastikan mekanisme dalam kelompok atau setiap peserta didik berperan, misalnya dengan memberi batasan waktu atau giliran dalam pengerjaan tugas, dan memberikan variasi media pembelajaran dengan fitur-fitur yang terdapat pada *puzzle maker*. Temuan terhadap berbagai kekurangan pada siklus I menjadi dasar

bagi peneliti untuk melakukan penyempurnaan proses pembelajaran pada pelaksanaan siklus II.

## **Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Perencanaan dan persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan menyusun ulang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyesuaikan materi yang sesuai dengan kompetensi yang dituju, serta merancang langkah-langkah pembelajaran berdasarkan penerapan yang telah dilakukan pada siklus I.

### **b. Pelaksanaan**

Setelah kegiatan perencanaan, peneliti melanjutkan dengan memberikan perlakuan pembelajaran kepada peserta didik dengan 3 tahapan yaitu, tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir, seperti halnya pada siklus I.

#### **1) Tahap awal**

Pada tahap siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 6 Maret 2025 dan hari Rabu tanggal 12 Maret 2025 pada pukul 09.45-11.05 WITA. Pelaksanaan pembelajaran selama 2 jam pelajaran. Pada pelaksanaan siklus II ini hampir sama dengan pelaksanaan pada siklus I. Dimulai dari peserta didik melakukan doa sebelum belajar dan pemberian motivasi awal agar peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada siklus II ini peserta didik akan bekerja secara mandiri sedangkan pada siklus I peserta didik bekerja secara berkelompok. Kondisi ini diharapkan agar peserta didik dapat ikut andil dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle maker*.

## 2) Tahap inti

Pada tahap inti, peneliti terlebih dahulu meriview ulang materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang diberikan sebelumnya dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Selanjutnya, peneliti memberikan stimulus berupa media video dalam proses pembelajaran guna meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Video yang diperlihatkan juga merupakan isi dari materi yaitu tanda-tanda terjadinya hari akhir dan hikmah beriman kepada hari akhir. Video yang diperlihatkan memiliki waktu kurang dari 4-5 menit. Setelah video diperlihatkan peneliti kembali mempersilahkan kepada peserta didik untuk bertanya atau memberikan pendapatnya tentang apa yang telah mereka saksikan dalam video. Kemudian peneliti menampilkan media *Puzzle Maker* dengan fitur *criss-cross puzzle* atau teka-teki silang untuk dikerjakan oleh peserta didik.



Gambar 4.3 Fitur criss-cross puzzle

Setelah media *Puzzle Maker* ditampilkan, peneliti menjelaskan cara penggunaannya kepada peserta didik. Penjelasan ini mencakup bagaimana mengisi *puzzle* yang berisi materi pelajaran dan cara menyelesaikannya. Saat penjelasan berlangsung, peserta didik terlihat sangat antusias. Mereka memperhatikan dengan serius, banyak yang bertanya, dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengeksplorasi pengetahuan baru. Beberapa di antaranya terlihat tidak sabar untuk segera mencoba media tersebut.

Media *Puzzle Maker* berhasil menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih semangat untuk belajar. Penggunaan media yang atraktif terbukti mampu mendorong keterlibatan peserta didik serta menumbuhkan minat mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 4.4 Fitur criss-cross puzzle

### 3) Tahap akhir

Pada tahap ini peneliti kembali mengarahkan peserta didik maju kedepan untuk mempresentasikan hasil permainan yang telah mereka kerjakan. Tujuannya adalah agar peserta didik tidak hanya fokus untuk mengisi kotak yang kosong, tetapi juga memahami makna dari permainan tersebut. Dengan begitu, mereka dapat menyadari

bahwa permainan yang diberikan memiliki keterkaitan erat dengan materi yang telah dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### c. Observasi

Selama proses pelaksanaan berlangsung, peneliti turut melakukan observasi untuk memantau keaktifan belajar peserta didik. Observasi ini dilakukan melalui lembar pengamatan dan dokumentasi yang dibantu oleh rekan sejawat peneliti.

Data keaktifan belajar peserta didik yang diperoleh pada siklus II disajikan sebagai berikut.

No	Nama	L/P	Skor Ideal	Skor Perolehan
1	Muh. Furqon	L	10	9
2	Muh. Arham Firzah	L	10	8
3	Muh. Farhan	L	10	9
4	Muh. Afiq	L	10	8
5	Muhammad Arjuna	L	10	8
6	Zaidan Ahsan	L	10	8
7	Balqis Nurafizah	P	10	8
8	Putri Divayana	P	10	8
9	Nur Aliyah	P	10	9
10	Aqila Putri Syamsul	P	10	8
11	Nurulazizah	P	10	8
12	Putri Salsabila	P	10	8
13	Nurul Muttalia	P	10	8
Jumlah				107
Rata-rata				8,2

Table 4.3 Data perolehan keaktifan belajar siklus II

Berdasarkan data pada tabel hasil observasi keaktifan belajar pada siklus II, rata-rata skor yang diperoleh peserta didik adalah (8,2). Nilai ini termasuk dalam kategori "baik" (rentang 8–10). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran materi tentang iman kepada hari akhir mengalami peningkatan yang signifikan. Rincian skor keaktifan tersebut dapat dilihat pada lembar observasi yang tersedia.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus II, terlihat bahwa keaktifan belajar peserta didik telah mencapai kategori sangat baik atau mengalami peningkatan yang signifikan, sehingga penelitian dianggap cukup dan dihentikan pada siklus tersebut. Selama siklus II berlangsung dapat direfleksikan bahwa:

- 1) Peserta didik menunjukkan keaktifan belajar dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Peserta didik dapat memahami materi beriman kepada hari akhir
- 3) Pembelajaran lebih menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih antusias dan aktif dalam belajar.
- 4) Indikator keaktifan belajar peserta didik secara keseluruhan mengalami peningkatan yang signifikan.
- 5) Pelaksanaan proses pembelajaran sambil bermain dengan menggunakan media *Puzzle Maker* untuk meningkatkan keaktifan belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V UPT SD Negeri 3 Passeno, telah terlaksana dengan baik. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, ditandai dengan partisipasi aktif dan semangat dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Guru juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi peserta didik agar tetap fokus dan

bekerja sama dalam kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

## **2. Penggunaan *Puzzle Maker* Efektif untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Media berperan sebagai stimulus utama dalam proses pembelajaran yang menjembatani interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga dapat mendorong peningkatan keaktifan dan minat belajar peserta didik. Pemilihan media yang variative juga memberi pengaruh terhadap proses pembelajaran peserta didik. Karena pada dasarnya penggunaan media pada proses pembelajaran merupakan salah satu faktor keberhasilan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti dimulai dari pra-siklus, siklus I sampai dengan siklus II peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap berikut dijabarkan perbandingan keaktifan belajar antar siklus:

No	Siklus	Rata-Rata
1	Pra-Siklus	3,8
2	Siklus I	5,6
3	Siklus II	8,2

*Tabel 4.4 Perbandingan Keaktifan Belajar Antar Siklus*

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus yang telah dilaksanakan. Pada tahap pra-siklus, rata-rata keaktifan belajar peserta didik berada pada skor 3,8. Kemudian meningkat menjadi 5,6 pada siklus I, dan terus menunjukkan peningkatan yang signifikan hingga mencapai skor 8,2 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa Upaya

yang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan media *Puzzle Maker* memberikan dampak positif dan efektif terhadap keaktifan belajar peserta didik.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian akan dijabarkan secara mendetail setelah terlebih dahulu menguraikan secara umum dua variabel utama dalam penelitian ini, yaitu media *Puzzle Maker* sebagai variabel bebas (X) dan keaktifan belajar sebagai variabel terikat (Y). *Puzzle Maker* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna merancang teka-teki secara mandiri dengan menggunakan gambar atau teks pilihan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Sementara itu, keaktifan belajar peserta didik tercermin dari sejauh mana mereka terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti menyimak penjelasan materi, berpartisipasi dalam diskusi, menyusun laporan tugas, dan aktivitas lainnya yang mendukung proses belajar.

### **1. Tingkat Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau fasilitas yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui beragam saluran, dengan tujuan untuk menstimulasi pemikiran, emosi, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal dan bermakna. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efisien dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami informasi baru agar sasaran pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media ini sangat berperan dalam menunjang pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Oleh karena itu, penting bagi guru dan peserta didik untuk memahami dan memanfaatkan media pembelajaran agar proses belajar berjalan lancar, aktif, dan

bermanfaat.<sup>37</sup> Keaktifan belajar peserta didik merupakan elemen krusial dalam proses pembelajaran. Menurut Sriyono, keaktifan adalah upaya guru untuk mendorong peserta didik agar terlibat secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar.<sup>38</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari tahap pra tindakan hingga pelaksanaan pada siklus I dan siklus II, dimana sebelum menggunakan media *Puzzle Maker* pada materi beriman kepada hari kiamat menggunakan metode ceramah, penugasan dan diskusi kelompok pada saat proses pembelajaran berlangsung yang membuat keaktifan dan minat peserta didik kurang dalam belajar karena metode yang digunakan sering mereka dapatkan sebelumnya. Tidak sedikit dari mereka merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Selama proses pembelajaran sebelum diterapkannya media *Puzzle Maker*, terlihat bahwa peserta didik kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Banyak di antara mereka yang tampak tidak fokus, berbicara sendiri, atau hanya sekadar duduk pasif tanpa berpartisipasi aktif dalam diskusi. Hal ini mencerminkan bahwa metode ceramah, penugasan, dan diskusi kelompok yang digunakan cenderung monoton dan tidak lagi menarik minat mereka. Beberapa peserta didik bahkan mengungkapkan secara langsung bahwa materi terasa membosankan

Pada penerapan media *Puzzle Maker* pada pembelajaran setelah dilakukannya pengamatan awal, peneliti kemudian menerapkannya pada siklus I dan siklus II dimana peneliti membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan tugas yang ditampilkan pada media *Puzzle Maker* dengan fitur yang disesuaikan

---

<sup>37</sup> Yoan Melisa Putri, et al., “Penerapan Kombinasi Media Canva Dan Puzzle Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas Iv Sekolah Dasar”. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), (2024).

<sup>38</sup> Rifai, *Classroom Action Research in Christian Class (Penelitian Tindakan Kelas dalam PAK)*, (Sukoharjo: BornWin’s Publishing, 2016), h. 140.

dengan materi. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 3 Passeno dengan menggunakan media *Puzzle Maker* tentunya memberikan dampak positif bagi peserta didik aktif dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan agama islam materi beriman kepada hari akhir. Oleh sebab itu, seorang guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam menentukan serta menyajikan media pembelajaran yang selaras dengan isi materi yang diajarkan serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Setelah diterapkannya media *Puzzle Maker* dalam pembelajaran, terlihat peningkatan yang signifikan dalam keaktifan peserta didik. Peserta didik tampak lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, aktif dalam mengisi *puzzle* yang berisi soal dari materi ajar, serta melaksanakan tugas secara kolaboratif dalam kelompok belajar yang diberikan. Situasi pembelajaran di kelas menjadi lebih berenergi dan partisipatif, dan peserta didik mulai berani mengemukakan pendapat serta bertanya tentang materi yang belum dipahami. Aktivitas ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik aktif peserta didik secara fisik, mental, dan emosional dalam proses belajar.

Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sarana pendukung penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media yang beragam dapat membantu guru meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, karena media tersebut mampu menumbuhkan rasa antusias dan keingintahuan peserta didik, yang pada akhirnya mendorong munculnya minat dan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media yang sesuai juga dapat memfasilitasi gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk memahami

materi. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

## **2. Penggunaan *Puzzle Maker* Efektif untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi bagian wajib dalam kurikulum di seluruh jenjang pendidikan, baik pada satuan pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi maupun Kementerian Agama. Materi yang tercakup dalam PAI mencakup aspek Aqidah, Akhlak, Fikih, serta Sejarah Kebudayaan Islam. Mengingat karakteristik materinya yang bersifat nyata dan berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga dapat mengalami dan menghayati isi pembelajaran secara mendalam selama proses berlangsung.

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, bahwa penggunaan media sangat berpengaruh terhadap kondisi belajar peserta didik di kelas, seperti meningkatkan keaktifan atau minat belajar. Sehingga pada penelitian ini menggunakan media *Puzzle Maker* dimana media memberikan dampak positif kepada peserta didik, juga peningkatan yang signifikan pada keaktifan belajarnya. Penggunaan media *Puzzle Maker* ini dilakukan sebanyak 2 siklus.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas V UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap sebelum menerapkan media *Puzzle Maker* pada pembelajaran PAI khususnya materi beriman kepada hari kiamat, dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik sangat rendah. Dikarenakan penggunaan media yang kurang inovatif. Rasa bosan dan kejenuhan sering dirasakan oleh peserta didik ketika kegiatan pembelajaran sedang

berlangsung, sehingga pada saat media *Puzzle Maker* digunakan terlihat peserta didik sangat antusias dalam belajar. Pada siklus I peserta didik diberi kesempatan untuk belajar bersama teman kelompok atau belajar berkelompok.

Pada siklus I ini penggunaan media *Puzzle Maker* dengan fitur *word search puzzle* atau mencari kata memberikan peningkatan dalam belajar walaupun masih dikatakan cukup baik. Setelah pelaksanaan siklus I ini, peneliti melakukan refleksi untuk memperbaiki kekurangan pada penggunaan media *Puzzle Maker* ini, kemudian peneliti melanjutkan untuk melakukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya. Penggunaan media *Puzzle Maker* pada siklus II ini yang membedakan adalah fitur yang digunakan yaitu *criss-cross puzzle* atau teka-teki silang dan peserta didik di beri kesempatan untuk belajar secara mandiri. Dan setelah dilakukan tindakan pada siklus II ini keaktifan belajar peserta didik terlihat meningkat secara signifikan atau dikatakan sangat baik dari siklus sebelumnya.

Melalui pemanfaatan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, atraktif, dan mudah diresapi oleh peserta didik. Dengan menggabungkan permainan dengan diskusi, peserta didik tidak hanya mengenali istilah dari hari akhir saja, tetapi juga memahami maknanya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media *Puzzle Maker* efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di UPT SD Negeri 3 Passeno, Kab. Sidrap. Pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih mudah fokus dan terlibat secara aktif. Selain itu, media ini juga mendorong kolaborasi antar peserta didik dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kelompok.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Dari hasil kajian data dan pelaksanaan penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa.

1. Penggunaan media *Puzzle Maker* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara bertahap. Pada tahap prasiklus, keaktifan peserta didik masih tergolong rendah. Setelah penerapan media ini pada siklus I, terjadi peningkatan keaktifan meskipun masih dalam kategori cukup. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana keaktifan belajar mencapai kategori tinggi. Media *Puzzle Maker* menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif melalui pendekatan visual dan interaktif yang mampu menarik minat peserta didik. Selain meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, kegiatan penyusunan puzzle juga mendorong kerja sama kelompok, diskusi, serta berpikir kritis, sehingga turut mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif peserta didik.
2. Media *Puzzle Maker* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Efektivitas ini tercermin dari perubahan perilaku peserta didik yang menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok, mengajukan pertanyaan, serta terlibat dalam penyelesaian tugas. Karakter media yang interaktif dan berbasis permainan mampu menarik minat belajar peserta didik serta merangsang kemampuan berpikir kritis dan kerja sama. Oleh karena itu, media *Puzzle Maker* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

## B. Saran

Mengacu pada hasil temuan, pembahasan, dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka beberapa saran berikut layak untuk dipertimbangkan.

### 1. Bagi Peserta Didik

Setelah penelitian ini, peserta didik diharapkan memiliki semangat belajar yang lebih tinggi di sekolah serta menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan kelas, dengan menghindari berbagai bentuk pelanggaran yang dapat berdampak negatif terhadap keaktifan maupun capaian hasil belajar.

### 2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik sebaiknya lebih memperhatikan minat belajar peserta didik yang dapat mendorong keaktifannya, dan menerapkan media atau metode-metode pembelajaran yang berperan dalam menstimulasi motivasi serta gairah belajar peserta didik.

### 3. Bagi Lembaga Pendidikan

Sekolah diharapkan lebih aktif dalam memberikan perhatian dan arahan kepada guru, agar tidak hanya fokus pada kegiatan mengajar, tetapi juga berupaya mencari inovasi guna memperbaiki efektivitas proses pembelajaran. Salah satu langkah yang bisa dilakukan adalah melalui praktik langsung di kelas agar pembelajaran lebih interaktif, tidak pasif, dan tidak hanya bergantung pada guru.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan agar pembaca dapat lebih mendalami materi serta berbagai sumber yang berhubungan dengan media *Puzzle Maker*, dan menjadikan skripsi ini sebagai referensi atau perbandingan dalam pelaksanaan penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan media *Puzzle Maker* dalam konteks pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim*

- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak, 2018.
- Anjani, Nadira Fika. “Penerapan Metode Student Achivement Divisisions Berbantuan Media Puzzle Maker Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berorientasi Kaidah Kebahasaan Pada Siswa Kelas X SMAS Kemala Bhayangkari Pendidikan.” Skripsi. FKIP UNPAS, 2024.
- Arikunto, Suharsimi & Suhardjo Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Azin, Muhamad. “Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2023).
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogik*. Parepare: Cv. Kaaffah Learning Center, 2019.
- Febriyanti, Eka, & Mayarni. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 10, no. 4 (2022).
- Fikri. dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.
- Hakeu, Febrianto, *et. al.*, “Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence).” *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2023).
- Hasanah, Rudy Sumiharsono & Hisbiyatul. *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018.
- Hasanah, Zuriatun, & Ahmad Shofiyul Himami. “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021).
- Hasan, Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021.
- Ismail, M. Ilyas, dkk. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher, 2020.

- Kanza, N. R. F., dkk. Analisis keaktifan belajar siswa menggunakan model project based learning dengan pendekatan stem pada pembelajaran fisika materi elastisitas di kelas xi mipa 5 sma negeri 2 jember. *Jurnal pembelajaran fisika*, 9(2), (2020).
- Khadaifi, Muammar. *Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Teori Dan Praktik*. Indramayu: PT. Adab Indonesia. 2020.
- Kumala Dewi, Putri & Nia Budiana. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Pers, 2018.
- Listiani, Eva, *et. al.*, “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media *Puzzle Maker* Kelas V SD Khadijah 3 Surabaya.” *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 2 (2024).
- Lubis, Maesaroh. *Inovasi Media Pembelajaran Non-Digital di Sekolah Dasar: Problematika dan Studi Kasus*. Tasikmalaya: Edu Publisher. 2024.
- Maufidhoh, Imroatul, & Ismil Maghfirah. “Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media *Puzzle Maker* Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2023).
- Nazir, Moh. *Metodologi Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Nugroho, Untung. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2018.
- Nuzula, Anisah Firdausi. “Penerapan Metode Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* Dalam Peningkatan Mufradat Bahasa Arab Siswa.” *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab* 7, no. 2 (2024).
- Pribadi, Benny A. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Putra, Rizka Andhika & Agie Hanggara. “*Analisis Data Kuantitatif*”. Surabaya: Jakad Media Publishing. 2022.
- Putri, Yoan Melisa, *et. al.*, “Penerapan Kombinasi Media Canva Dan *Puzzle Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dan Keaktifan Peserta Didik di Kelas Iv Sekolah Dasar”. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, no. 2 (2024).
- Rahman, Abd, *et. al.*, “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan.” *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022).
- Rifai, *Classroom Action Research in Christian Class (Penelitian Tindakan Kelas dalam PAK)*, Sukoharjo: BornWin’s Publishing, 2016
- Salim & Syahrums. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2012.

- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015.
- Sunarsih, Nenah, dkk. *PBL Di Era Digital: Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Tutorial Darng*. Asadel Liamsindo Teknologi, 2023.
- Susilowati, Diah “Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Dididk Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS”, *Khasanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, V. 17, No. 1 (2023).
- Tanjung, Darinda Sofia, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1).
- Wahyuningsih, Endang Sri. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Widiasworo, Erwin. *Mahir Penelitian Pendidikan Modern*. Yogyakarta: Araska Publisher, 2018.
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana, 2021.



### PROFIL SEKOLAH

Identitas Sekolah	
Nama	UPT SD NEGERI 3 PASSENO
NPSN	40305658
Alamat	Jl. Poros Pinrang Rappang
Desa/Kelurahan	Passeno
Kecamatan	Baranti
Kabupaten	Sidenreng Rappang
Provinsi	Sulawesi Selatan
Status Sekolah	Negeri
Bentuk Pendidikan	SD
Jenjang Pendidikan	DIKDAS

Untuk sementara jumlah guru dan tenaga kependidikan sebanyak 11 orang dengan disiplin ilmu yang berbeda. Yang terdiri dari 2 laki-laki dan 9 perempuan. Adapun jumlah peserta didiknya sebanyak 67 orang. Berdasarkan dari hasil observasi jumlah peserta didik dapat diakumulasikan pada tabel berikut.

No	Kelas	Jumlah
1	I	5
2	II	10
3	III	15
4	IV	15
5	V	13
6	VI	9
Jumlah		67

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : UPT SD Negeri 3 Passeno  
 Fase/Kelas/Semester : C/V/II (Genap)  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Alokasi Waktu : 1 x 2 JP (1 kali pertemuan)

Materi Pembelajaran : Memahami Iman Kepada Hari Akhir

✓ **Capaian Pembelajaran**

Peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, qada dan qadar.

✓ **Tujuan Pembelajaran**

Memahami iman kepada hari akhir.

✓ **Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)**

- Mengidentifikasi makna iman kepada hari akhir.
- Menjelaskan macam-macam hari akhir.

### Media/Alat, bahan & Sumber Belajar

- Media/alat : Power point, *Puzzle Maker (word search puzzle)*
- Bahan : Spidol, papan tulis, laptop, lcd
- Sumber belajar : Buku Siswa Pendidikan Agama Islam

✓ **Kegiatan Pembelajaran**

### *Siklus 1*

#### Pendahuluan

- a. Guru mengucapkan salam, mengondisikan kesiapan belajar dari segi kebersihan, kesiapan fisik dan mental dengan menanyakan kabar, mengajak siswa untuk meluruskan niat belajar karena Allah dan cek presensi
- b. Pembelajaran diawali dengan membaca basmalah dan doa sebelum belajar
- c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik
- d. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan diskusi interaktif tentang materi pertemuan sebelumnya
- e. Guru meminta peserta didik mempersiapkan buku siswa, alat, dan bahan untuk mengikuti pelajaran dan mengondisikan kesiapan mental peserta didik untuk belajar

f. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran untuk pertemuan pertama yakni mengidentifikasi makna iman kepada hari akhir dan menjelaskan macam-macam hari akhir.
g. Guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
<b>Kegiatan Inti</b>
a. Peserta didik secara berkelompok mencermati alur cerita tentang makna iman kepada hari akhir secara gambar/ilustrasi sebagaimana terdapat dalam buku teks.
b. Setelah mencermati gambar/ilustrasi, peserta didik diberi kesempatan untuk memberikan pendapat mengenai hal tersebut.
c. Selanjutnya guru memberikan materi ajar dengan menggunakan power point agar pembelajaran lebih menarik.
d. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami dari penjelasan materi.
e. Pertanyaan peserta didik yang diharapkan tidak saja apa atau siapa, tetapi mengapa dan bagaimana.
f. Pertanyaan peserta didik di jawab oleh guru dengan menggunakan Bahasa sederhana namun dapat dipahami.
g. Dari materi yang diberikan peserta didik diberi refleksi dengan menggunakan media yang telah disiapkan guru yaitu <i>Puzzle Maker</i> yang menggunakan fitur <i>word search puzzle</i> dan peserta didik mengerjakan bersama teman kelompok.
h. Dari permainan yang dilakukan guru menambahkan tugas kepada peserta didik dengan meminta menjelaskan arti kata yang ditemukan atau menggunakannya dalam kalimat.
<b>Penutup</b>
a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan apakah memberikan umpan balik positif terhadap proses dan hasil pembelajaran
b. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
c. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa dan salam

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : UPT SD Negeri 3 Passeno  
 Fase/Kelas/Semester : C/V/II (Genap)  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Alokasi Waktu : 1 x 2 JP (1 kali pertemuan)

Materi Pembelajaran : Memahami Iman Kepada Hari Akhir

✓ **Capaian Pembelajaran**

Peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, qada dan qadar.

✓ **Tujuan Pembelajaran**

Memahami iman kepada hari akhir.

✓ **Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)**

- Memaparkan tanda-tanda terjadinya hari akhir.
- Menunjukkan hikmah beriman kepada hari akhir.

### Media/Alat, bahan & Sumber Belajar

- Media/alat : Video, *Puzzle Maker (criss-cross puzzle)*
- Bahan : Spidol, papan tulis, laptop, lcd
- Sumber belajar : Buku Siswa Pendidikan Agama Islam

✓ **Kegiatan Pembelajaran**

### Siklus 2

#### Pendahuluan

- a. Guru mengucapkan salam, mengondisikan kesiapan belajar dari segi kebersihan, kesiapan fisik dan mental dengan menanyakan kabar, mengajak siswa untuk meluruskan niat belajar karena Allah dan cek presensi
- b. Pembelajaran diawali dengan membaca basmalah dan doa sebelum belajar
- c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik
- d. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan melakukan diskusi interaktif tentang materi pertemuan sebelumnya
- e. Guru meminta peserta didik mempersiapkan buku siswa, alat, dan bahan untuk mengikuti pelajaran dan mengondisikan kesiapan mental peserta didik untuk belajar

f. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran untuk pertemuan pertama yakni memaparkan tanda-tanda terjadinya hari kiamat dan menunjukkan hikmah beriman kepada hari kiamat
g. Guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
<b>Kegiatan Inti</b>
i. Peserta didik secara mandiri mengamati video yang diberikan oleh guru dan mencermati tanda-tanda kiamat yang terjadi pada video tersebut.
j. Setelah mencermati video, peserta didik diberi kesempatan untuk memberikan pendapat mengenai hal tersebut.
k. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami dari penjelasan materi.
l. Pertanyaan peserta didik yang diharapkan tidak saja apa atau siapa, tetapi mengapa dan bagaimana.
m. Pertanyaan peserta didik di jawab oleh guru dengan menggunakan Bahasa sederhana namun dapat dipahami.
n. Dari materi yang diberikan peserta didik diberi refleksi dengan menggunakan media yang telah disiapkan guru yaitu <i>Puzzle Maker</i> yang menggunakan fitur <i>criss-cross puzzle</i> .
<b>Penutup</b>
a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan apakah memberikan umpan balik positif terhadap proses dan hasil pembelajaran
b. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
c. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa dan salam



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
**Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon**  
**(0421) 21307**

**INSTRUMEN PENELITIAN**

NAMA : AWALIA NAFIA  
 NIM : 2120203886208080  
 FAKULTAS : TARBIYAH  
 PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 JUDUL : PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE MAKER* UNTUK  
 MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PAI PESERTA  
 DIDIK KELAS V UPT SD NEGERI 3 PASSENO KAB.  
 SIDRAP

No	Indikator Keaktifan Belajar	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Turut serta dalam melaksanakan tugas dalam proses belajar		
2	Terlibat dalam menyelesaikan masalah dalam proses belajar		
3	Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam belajar		
4	Bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya		

5	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal-soal		
6	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru		
7	Menjawab pertanyaan guru		
8	Menggunakan media dengan baik		
9	Mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi		
10	Berani mempresentasikan hasil kegiatannya		

Parepare, 23 Desember 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Muzakkir, M.A  
19641231 199403 1 030

PAREPARE

# **DAFTAR HADIR KELAS V UPT. SD NEGERI 3 PASSENO**

## **KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG**

No	Nisn	Nama Peserta didik	L/P	Bulan 2/3 Tahun 2025				Ket.
				Tanggal				
				19/2	26/2	6/3	12/3	
1	127242006	Muh. Furqon		✓	✓	✓	✓	
2	3138265614	Muh. Arham Firzah		✓	✓	✓	✓	
3	121160685	Muh. Farhan		✓	✓	✓	✓	
4	133900557	Muh. Afiq		✓	✓	✓	✓	
5	129455494	Muhammad Arjuna		✓	✓	✓	✓	
6	0126996053	Zaidan Ahsan		✓	✓	✓	✓	
7	137718043	Balqis Nurafizah		✓	✓	✓	✓	
8	127722458	Putri Divayana		✓	✓	✓	✓	
9	138754511	Nur Aliyah		✓	✓	✓	✓	
10	137949794	Aqila Putri Syamsul		✓	✓	✓	✓	
11	129752334	Nurulazizah		✓	✓	✓	✓	
12	129752334	Putri Salsabila				✓	✓	Izin
13	129752334	Nurul Muttalia		✓	✓	✓	✓	

**Lembar Observasi Peserta Didik (Pra skilus)**

No	Nama Peserta didik	Indikator Keaktifan Belajar										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Muh. Furqon	✓			✓		✓	✓				4
2	Muh. Arham Firzah	✓			✓		✓			✓		4
3	Muh. Farhan	✓			✓	✓				✓		4
4	Muh. Afiq	✓				✓		✓				3
5	Muhammad Arjuna			✓			✓			✓		4
6	Zaidan Ahsan	✓		✓	✓							4
7	Balqis Nurafizah	✓		✓		✓				✓		4
8	Putri Divayana		✓	✓			✓					3
9	Nur Aliyah		✓			✓		✓		✓		4
10	Aqila Putri Syamsul	✓			✓		✓	✓				4
11	Nurulazizah	✓	✓			✓				✓		4
12	Putri Salsabila											izin
13	Nurul Muttalia	✓		✓			✓	✓				4
	Jumlah											46
	Rata-rata											3,8

### Lembar Observasi Peserta Didik (Siklus I)

No	Nama Peserta didik	Indikator Keaktifan Belajar										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Muh. Furqon	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			7
2	Muh. Arham Firzah	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓		7
3	Muh. Farhan	✓	✓			✓	✓		✓	✓		6
4	Muh. Afiq	✓	✓			✓		✓	✓			5
5	Muhammad Arjuna		✓	✓		✓	✓			✓		5
6	Zaidan Ahsan	✓		✓	✓		✓	✓				5
7	Balqis Nurafizah	✓		✓	✓	✓	✓			✓		6
8	Putri Divayana		✓	✓		✓	✓	✓	✓			6
9	Nur Aliyah		✓		✓	✓		✓		✓		5
10	Aqila Putri Syamsul	✓		✓	✓		✓		✓			5
11	Nurulazizah	✓	✓		✓	✓		✓		✓		6
12	Putri Salsabila											izin
13	Nurul Muttalia	✓		✓		✓	✓	✓				5
	Jumlah											68
	Rata-rata											5,6

### Lembar Observasi Peserta Didik (Siklus II)

No	Nama Peserta didik	Indikator Keaktifan Belajar										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Muh. Furqon	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	9
2	Muh. Arham Firzah	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		8
3	Muh. Farhan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		9
4	Muh. Afiq	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	8
5	Muhammad Arjuna	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		8
6	Zaidan Ahsan	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	8
7	Balqis Nurafizah	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		8
8	Putri Divayana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			8
9	Nur Aliyah	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	9
10	Aqila Putri Syamsul	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	8
11	Nurulazizah	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		8
12	Putri Salsabila	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		8
13	Nurul Muttalia	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	8
	Jumlah											107
	Rata-rata											8,2

## SK PEMBIMBING



DEKAN FAKULTAS TARBIYAH  
NOMOR : B. 3368/In.39/FTAR.01/09/2024  
TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA  
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

- Menimbang**
- Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024
  - Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
- Mengingat**
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
  - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
  - Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
  - Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
  - Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
  - Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
  - Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
  - Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan :**
- Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2023 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024
  - Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 157 Tahun 2024, tanggal 22 Januari 2024 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan**
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024
  - Menunjuk saudara: **Dr. Muzakkir, M.A.**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :  
Nama Mahasiswa : AWALIA NAFIA  
NIM : 2120203886208080  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Penelitian : Penggunaan Media Puzzle Maker untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SDN 3 Passeno Kab. Sidrap
  - Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
  - Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
  - Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare  
Pada tanggal 03 September 2024  
Dekan.



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198304202008012010

## SURAT REKOMENDASI IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 9110, website : [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id) email: [mail.iainpare.ac.id](mailto:mail.iainpare.ac.id)

Nomor : B-582/In.39/FTAR.01/PP.00.9/02/2025

13 Februari 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI SIDENRENG RAPPANG

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di

KAB. SIDENRENG RAPPANG

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: AWALIA NAFIA
Tempat/Tgl. Lahir	: SIMPO SIDRAP, 11 Oktober 2003
NIM	: 2120203886208080
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: DUSUN SIMPO, KEC. PASSENO, KEC. BARANTI, KAB. SIDENRENG RAPPANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI SIDENRENG RAPPANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE MAKER UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PAI PESERTA DIDIK KELAS V UPT. SD NEGERI 3 PASSENO KAB. SIDRAP

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 13 Februari 2025 sampai dengan tanggal 13 Maret 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

**SURAT REKOMENDASI IZIN PENELITIAN DARI DINAS PENANAMAN  
MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
JL. HARAPAN BARU KOMPLEKS SKPD BLOK A NO. 5 KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG  
PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Telepon (0421) - 3590005 Email : ptsp\_sidrap@yahoo.co.id Kode Pos : 91611

**IZIN PENELITIAN**

**Nomor : 90/IP/DPMPTSP/2/2025**

- DASAR**
1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 1 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Kewenangan di Bidang Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang
  2. Surat Permohonan **AWALIA NAFIA** Tanggal **14-02-2025**
  3. Berita Acara Telaah Administrasi / Telaah Lapangan dari Tim Teknis **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** Nomor **B-582/In.39/FTAR.01/PP.00.9/02/202** Tanggal **13-02-2025**

**MENGIZINKAN**

**KEPADA**

**NAMA : AWALIA NAFIA**

**ALAMAT : DSN SIMPO, KEC. BARANTI**

**UNTUK** : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :

**NAMA LEMBAGA / UNIVERSITAS : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

**JUDUL PENELITIAN : PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE MAKER UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PAI PESERTA DIDIK KELAS V UPT. SD NEGERI 3 PASSENO KAB. SIDRAP**

**LOKASI PENELITIAN : JL. POROS PINRANG RAPPANG, DESA/KELURAHAN PASSENO**

**JENIS PENELITIAN : PTK**

**LAMA PENELITIAN : 13 Pebruari 2025 s.d 13 Maret 2025**

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung

Dikeluarkan di : Pangkajene Sidenreng

Pada Tanggal : 14-02-2025



**Biaya : Rp. 0,00**

Tembusan :

1. UPT. SD NEGERI 3 PASSENO
2. REKTOR IAIN PAREPARE

## SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPT SD NEGERI 3 PASSENO**

Alamat: Jln. Poros Pinrang Desa Passeno Kec. Baranti Kab. Sidrap 91652

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 400.3/013/UPTSDN3PASSENO

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HJ. SUFYATI, S.Pd  
Nip : 19750101 200901 2 005  
Pangkat/Gol : Penata Tk.I/III.d  
Jabatan : Kepala Sekolah UPT SD Negeri 3 Passeno

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : AWALIA NAFIA  
Nim : 2120203886208080  
Program Studi : S1 Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah

Telah melakukan penelitian di UPT SD Negeri 3 Passeno mulai tanggal 13 Februari s/d 13 Maret 2025 untuk memperoleh data guna penyusunan Skripsi Tahun Akademik 2024/2025, dengan judul skripsi “ Penggunaan Media Puzzle Maker untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PAI Peserta Didik Kelas V di UPT SD Negeri 3 Passeno Kabupaten Sidenreng Rappang.”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Passeno, 14 Maret 2025  
Kepala Sekolah  
  
**HJ. SUFYATI, S.Pd**  
Nip. 19750101 200901 2 005

## DOKUMENTASI







## BIODATA PENULIS



Nama lengkap Awalia Nafia, lahir pada tanggal 11 Oktober 2003 di Simpo, Sidrap. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan suami istri Bapak Rusman dan Ibu Niska Mustafa. Penulis beretmpat dinggal di Baranti, Jl. Abd Baki, Kel. Passeno, Kec. Baranti, Kab. Sidrap. Penulis memulai pendidikannya di Taman Kanak-Kanak PGRI (TK) Marawi Kab. Pinrang. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Passeno Kab. Sidrap. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan ketingkat menengah pertama di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Sidrap Kab. Sidrap. Kemudian sekolah menengah atas di Madrasah Aliyah Negeri Sidrap Kab. Sidrap dan lulus pada tahun 2021. Setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan ketingkat perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Penulis mengambil program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah. Adapun judul skripsi penulis yang diajukan sebagai tugas akhir yakni “Penggunaan Media *Puzzle Maker* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PAI Kelas V UPT SD Negeri 3 Passeno Kab. Sidrap”