

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE  
PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI AL-KHULAFUR AR-RASYIDIN  
KELAS VII SMP DARUSSYAFU'AH, SETAIL-GENTENG**

Ahmad Izza Muttaqin<sup>1</sup>, Nasrodin<sup>2</sup>, Siti Humairoh<sup>3</sup>

Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia  
e-mail: [1izza@ibrahimy.ac.id](mailto:1izza@ibrahimy.ac.id), [2nzulfi6@gmail.com](mailto:2nzulfi6@gmail.com), [3humairohsiti99@gmail.com](mailto:3humairohsiti99@gmail.com)

**Abstract**

*This study aims to explain the implementation of puzzle learning media in PAI subjects with the material of Al-Khulafaur Ar-Rashidin Class VII Darussyafa'ah Middle School, Setail-Genteng for the 2020/2021 Academic Year. This type of descriptive qualitative research. Data collection methods are passive participation observation, semi-structured interviews, and documentation. The subject of the study was PAI teachers, students of class VII. The validity of the triangulated data. Data analysis includes data collection, data reduction, data presentation, verification. The results of the study, PAI educators use three components in learning, planning, implementation, and assessment (evaluation). Lesson planning prepares the syllabus, lesson plans, and subject matter. The implementation of learning is in accordance with the steps of the puzzle learning media. And for evaluation/assessment, write tests, remedials, and evaluations are carried out in the middle of the semester and at the end of the semester. Inhibiting factors, lack of motivation of students in studying religious education, varied learning styles, students who lack confidence, are not maximally applied in large groups, only exist in schools, and require special care in storing them. Supporting factors, the sense of interest in learning and the curiosity of students to use puzzle media, the size is not too large, students can see, observe and conduct experiments and add insight, teachers are creative, teacher abilities, appropriate learning models, and student responses good.*

**Keywords:** *Implementation of Puzzle Learning Media, Islamic Religious Education*

Accepted: March 17 2021	Reviewed: September 11 2021	Published: October 25 2021
----------------------------	--------------------------------	-------------------------------

**A. Pendahuluan**

Pendidikan menurut Undang - Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) nomor 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

muliah serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bahkan negara (UU RI No. 20: 2003).

Pendidikan adalah usaha manusia untuk memanusiakan manusia. Sementara pendidikan Islam berarti pembentukan pribadi muslim. Isi pribadi muslim itu adalah pengalaman sepenuhnya ajaran Allah SWT dan Rasul-Nya. Tetapi pribadi muslim itu tidak akan tercapai atau terbina kecuali dengan pengajaran dan pendidikan. Membina pribadi muslim adalah wajib. Pribadi muslim tidak mungkin terwujud kecuali dengan pendidikan, pendidikan itupun wajib dalam pandangan Islam (Daradjat, 2017). Pendidikan juga menjadi tolak ukur bagi kemajuan dan kualitas kehidupan suatu bangsa. Pendidikan di antaranya juga memiliki banyak macam, model dan perkembangan sesuai dengan keadaan masyarakat Indonesia yang majemuk, dan penuh toleransi antar umat. Pendidikan agama Islam yang berlandaskan aqidah-aqidah Islamiyah, dengan keberadaannya memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan kehidupan masyarakat yang cerdas, pandai, berilmu pengetahuan yang luas, berjiwa demokratis serta berakhlakul karimah (Muttaqin & Faishol, 2018).

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan guru, dalam proses belajar mengajar mereka dituntut untuk aktif dan termotivasi. Oleh karena itu untuk menciptakan proses belajar yang dapat menarik minat dan memotivasi belajar peserta didik maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Arsyad, 2013).

Dalam dunia pendidikan baik di lingkup lembaga sekolah atau madrasah, proses pembelajaran memang hal yang wajib ada karena itu merupakan keharusan atau syarat dalam menciptakan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sendiri tidak luput dari penggunaan metode, model dan strategi yang harus dilakukan oleh pendidik sebagai cara yang harus digunakan untuk menambah efektifitas pembelajaran, baik pembelajaran umum maupun pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Dewi dkk., 2019)

Pembelajaran yang menarik yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar salah satunya dengan menggunakan media permainan. Permainan adalah media untuk melakukan aktivitas bermain (Susanto dkk., 2013). Media adalah alat, bahan, metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan

pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan intensitas interaksi yang komunikatif dan edukatif guru-peserta didik berlangsung secara berdayaguna dan tepat guna (Herda dkk., 2014). Media pembelajaran merupakan segala sumberdaya yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan dapat merangsang membangkitkan semangat dan kemauan siswa untuk belajar (Faishol, Meliantina, dkk., 2021; Faishol, Muttaqin, dkk., 2021; Faishol & Mashuri, 2021). Selain itu, media pembelajaran merupakan seluruh alat bantu atau benda yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dalam bentuk materi sehingga dapat diterima dengan menggunakan salah satu atau gabungan alat indra (Marfuatun & Budiasih, 2012).

Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari peserta didik yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran di sekolah. Media dimanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap serta retensi belajar peserta didik. Perkembangan media pembelajaran menuntut agar guru/ pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah (Kustandi & Sutjipto, 2011). Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik adalah media *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Armiati & Pahriah, 2015).

Pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional (Purwantoko, 2010). Penggunaan media bergambar dengan bentuk *puzzle* dapat membantu proses pembelajaran peserta didik lebih aktif dan terampil dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Pramudiani dkk., 2014). Kegiatan *puzzle* adalah kegiatan yang merupakan alat pengamatan dan penelitian yang baik bagi guru, sehingga memungkinkan guru mudah mengamati anak-anak. Selain itu dengan kegiatan menyusun *puzzle* guru dapat mengamati konsentrasi, gerakan tubuh, bahasa, cara berpikir menyelesaikan tugas, dan melakukan pilihan yang akan dilakukan anak (Beaty, 2019).

Penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik untuk belajar (Lukitaningsih, 2015). Kegiatan menyusun *puzzle* mempunyai manfaat untuk perkembangan dan peningkatan kemandirian anak yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan belajar berkonsentrasi, melatih koordinasi

tangan dan mata, meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah, belajar bersosialisasi (secara berkelompok), melatih kesabaran, mengenalkan warna dan bentuk, melatih kemampuan motorik, dan melatih konsentrasi. Kegiatan menyusun puzzle tentunya mempunyai kelebihan tersendiri yaitu dengan potongan bervariasi, warna yang bermacam-macam dan bentuk *puzzle* yang lengkap (Jatmika, 2012).

Pendidik yang mendominasi pembelajaran di dalam kelas membuat peserta didik merasa bosan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menerangkan materi pelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan inovasi media maupun model pembelajaran, aktivitas belajar peserta didik pun kurang maksimal karena pembelajaran berpusat pada pendidik. Dengan melihat karakteristik peserta didik SMP yang masih senang bermain berakrobat kurang kondusifnya pembelajaran mata pelajaran PAI, peserta didik cenderung berfikir pelajaran PAI adalah pelajaran yang kurang menyenangkan dan membosankan karena kurangnya kesadaran diri peserta didik terhadap pentingnya pelajaran PAI. Sekolah SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng ini tergolong sekolah yang baru berkembang dan berbasis pondok pesantren sehingga dalam pembelajarannya peserta didik dibatasi oleh penggunaan gadget seperti *handphone* dan laptop untuk menanamkan kedisiplinan pada santri yang sekaligus statusnya menjadi peserta didik. Dalam mencari solusi dari permasalahan yang terjadi guru pendidikan agama Islam di SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng telah berinovasi dalam pembelajarannya yaitu dengan menggunakan media *puzzle* khususnya pada materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin kelas VII semester genap.

Alasan guru menggunakan media *puzzle* salah satunya yaitu dikarenakan materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin tergolong materi yang cukup sulit karena dalam pembelajarannya menerangkan tentang nama tokoh, sifatnya, hal yang telah dicapai dan lain sebagainya. Jika pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah maka cenderung akan membuat suasana pembelajaran di kelas membosankan. Dengan implementasi media *puzzle* diharapkan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif dengan melibatkan keaktifan peserta didik, belajar sambil bermain, menjalin komunikasi yang baik antar tim, membuat peserta didik sabar dan kerjasama yang baik dalam merangkai potongan-potongan *puzzle* agar menjadi *puzzle* yang utuh, peserta didik akan penasaran sehingga tertarik untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi utuh sekaligus media pembelajaran ini tidak tergantung dengan adanya media pembelajaran elektronik sehingga para peserta didik yang juga berstatus santri bisa menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran PAI materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin semester genap ini.

Namun ada beberapa hal yang menjadikan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *puzzle* kurang berjalan dengan maksimal. Hal ini dapat diketahui pada saat proses pembelajarannya yaitu ditemukan masih ada peserta didik yang sibuk dengan urusannya sendiri sehingga tidak ikut andil dalam kelompok untuk memasang media pembelajaran *puzzle*, kurangnya ruang yang diberikan oleh anggota kelompok yang menjadikan beberapa anak tidak ikut berpartisipasi, kurangnya percaya diri dan masih ada yang malu-malu dalam menyampaikan pertanyaan atau pendapat, inilah beberapa hal yang dijumpai oleh peneliti saat melakukan observasi implementasi media pembelajaran *puzzle* di kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng.

Media *puzzle* ini baru digunakan oleh guru PAI kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng. Kelas lainnya belum pernah menggunakan media ini. Untuk mata pelajaran lain biasanya hanya menggunakan media sederhana seperti gambar ataupun alat peraga yang sudah disediakan oleh pihak sekolah. Hanya mata pelajaran PAI materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin yang sudah menggunakan media *puzzle*. Ini menjadi alasan peneliti untuk meneliti tentang implementasi media *puzzle* di kelas VII.

Penelitian terfokus pada penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran PAI materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian agar diketahui gambaran implementasi media *puzzle* pada mata pelajaran PAI. Untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dengan adanya inovasi media pembelajaran *Puzzle* tersebut sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan media, yaitu "Implementasi Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng Tahun Ajaran 2020/2021"

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif jenis kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai dengan bulan April 2021. Subyek penelitian adalah guru mata pelajaran pendidikan agama Islam dan peserta didik Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipasi pasif, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data penelitian selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh guru pendidikan agama Islam.

Analisa data meliputi *data collection* (pengumpulan data), *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), *conclusion drawing/ verification*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Triangulasi sumber dan teknik, dimana data diperoleh dari tiga sumber yaitu : Kepala Sekolah, Guru PAI, Siswa kelas X MIPA 1 yang nantinya data tersebut akan dihubungkan dan disinkronkan. Dalam pengambilan data serta untuk mengecek keabsahan peneliti juga melakukan konsultasi dengan pembimbing dan juga informan seperti guru mata pelajaran PAI dan peserta didik kelas VII SMP Darussyafa'ah dengan teknik penelitian berupa wawancara.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Setelah dilakukan penelitian dan terkumpul data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi terkait implementasi media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran PAI materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng tahun ajaran 2020/2021, peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Implementasi Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng Tahun Ajaran 2020/2021.

Belajar dan pembelajaran berlangsung dalam suatu proses yang dimulai dengan perencanaan berbagai komponen dan perangkat pembelajaran agar dapat diimplementasikan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dengan menyatukan komponen-komponen yang memiliki karakteristik tersendiri yang secara terintegrasi, saling terkait dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud, mencakup tujuan, materi, metode, media, dan sumber, evaluasi, peserta didik, guru, dan lingkungan.

Dalam proses belajar mengajar pendidik harus lebih kreatif dan pandai-pandai dalam penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat untuk materi pembelajaran. Mengajar adalah kegiatan yang terencana dan melibatkan peserta didik. Dalam penelitian ini telah didapatkan data mengenai pengimplementasian media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin, sebagaimana hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti dari wawancara dengan Bpk. Hasan Khubbilah S.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI, proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *puzzle* bertujuan untuk memfokuskan kembali peserta didik dalam menerima materi

yang disampaikan dan peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran *puzzle* ketika proses belajar mengajar, dengan adanya penggunaan metode tersebut peserta didik lebih mudah dalam proses pemahan materi yang disampaikan khususnya materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin.

Implementasi media pembelajaran merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Namun guru harus pandai-pandai memilih media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar, karena penggunaan sebuah media pembelajaran akan sangat berpengaruh dalam kualitas pembelajaran. Di SMP Darussyafa'ah Setail ini guru sudah menggunakan media pembelajaran *puzzle* untuk memfokuskan kembali peserta didik dan menarik minat peserta didik dengan media pembelajaran *puzzle* ketika proses belajar mengajar dalam menerima pembelajaran di kelas. *Puzzle* menawarkan latihan mengagumkan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata dan tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk, dan hubungan bagian dengan keutuhan (Beaty, 2019).

Tujuannya adalah untuk memfokuskan kembali peserta didik dan menarik minat peserta didik karena peserta didik lebih antusias dengan media pembelajaran *puzzle* ketika proses belajar mengajar menurut Bpk. Hasan Khubbiliah S.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI dan peserta didik lebih mudah dalam proses pemahaman materi yang disampaikan khususnya materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin. Dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam pembelajaran harus tersusun berdasarkan rencana yang jelas dan didasarkan pada tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut guru dituntut untuk kreatif agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Implementasi Media Pembelajaran *puzzle* ini memiliki tujuan antara lain:

- a. Meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi khususnya materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin.
- c. Membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan.
- d. Memudahkan pendidik dalam mengajar.

Dengan memahami tujuan yang diperoleh dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle*, seorang guru diharapkan memiliki keterampilan dalam proses belajar mengajar yang akan dilakukannya. Hasilnya bukan hanya untuk peserta didik saja tetapi guru juga merasakannya. Dengan begitu guru dan peserta didik sama-sama mendapat sebuah keuntungan dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

Sesuai hasil observasi yang dilakukan peneliti, peneliti mendapatkan hasil bahwa seorang pendidik di SMP Darussyafa'ah Setail telah melaksanakan tiga

komponen tersebut dalam proses belajar mengajar, terlebih untuk pendidik yang mengajar pendidikan agama Islam (PAI), ketiga komponen tersebut sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Ketiga komponen tersebut harus dilakukan secara berlanjut supaya proses belajar mengajar tercapai dengan baik.

Dari hasil wawancara oleh Bpk. Hasan Khubbilah S.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI mengenai langkah-langkah proses belajar mengajar mata pelajaran PAI melalui implementasi media pembelajaran *puzzle* meliputi tiga tahap.

Adapun tahap-tahap tersebut antara lain:

a. Tahap persiapan

Tahap persiapan merupakan awal dari semua proses suatu pelaksanaan kegiatan yang bersifat rasional. Perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pelaksanaan perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih utama adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran. Oleh karena itu perencanaan pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman dalam mendesain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Hasan Khubbilah, S.Pd.I pada tanggal 04 April 2021, beliau memaparkan bahwa dalam proses belajar mengajar guru perlu mempersiapkan diri, penampilan, dan perangkat pembelajaran terlebih dahulu. Pada garis besar perencanaan pembelajaran bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pendidik juga menyiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, di mana silabus tersebut bermanfaat sebagai pedoman pengembangan perangkat pembelajaran, mulai dari perencanaan, pengelolaan kegiatan pembelajaran dan pengembangan penilaian menyangkut konsep 1 semester dalam proses pembelajaran. Selain menyiapkan silabus pendidik juga menyiapkan RPP sebagai perangkat pembelajaran, karena RPP tersebut merupakan pedoman bagi pendidik dalam proses belajar mengajar yang bertujuan supaya pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana secara sistematis dan dapat berjalan secara efektif, serta materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Untuk implementasi media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran perlu perencanaan secara sistematis agar tercapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam hal ini, kegiatan persiapan yang dilakukan oleh guru yaitu: a) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dijadikan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan, b) menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi, c) menentukan metode yang sesuai dengan materi yang sedang di ajarkan.

b. Tahap pelaksanaan

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, kemampuan yang di tuntut adalah kreativitas guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam tahap persiapan.

Peneliti telah mewawancarai guru dan beberapa peserta didik, dari salah satu peserta didik didapatkan hasil wawancara bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran *puzzle* Al-Khulafaur Ar-Rosyidin tingkat pemahaman peserta didik bertambah dan juga dengan adanya media tersebut peserta didik lebih semangat dalam menerima proses belajar mengajar. Dengan adanya implementasi media pembelajaran *puzzle* Al-Khulafaur Ar-Rosyidin di kelas menjadi tidak monoton dan peserta didik menjadi lebih aktif.

Sesuai hasil observasi di lapangan, peneliti menyimpulkan bahwa pendidik sudah menggunakan media pembelajaran *puzzle* dengan tujuan menjadikan pembelajaran aktif dan tidak monoton. Pendidik melaksanakan media pembelajaran tersebut sesuai dengan langkah-langkah. Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik adalah sebagai berikut: a) Guru menyiapkan media *puzzle* yang akan digunakan, b) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, c) Guru menjelaskan proses Permainan, d) Guru menjelaskan aturan bermain, e) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*, f) Setelah selesai, Guru dan anak membacakan hasil kerja mereka, g) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

c. Tahap evaluasi

Pada tahap ini kegiatan guru adalah melakukan penilaian atas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi adalah alat untuk mengukur ketercapaian tujuan. Dengan evaluasi, dapat diukur kuantitas dan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran. Sebaliknya, oleh karena evaluasi sebagai alat ukur ketercapaian tujuan, maka tolak ukur perencanaan dan pengembangannya adalah tujuan pembelajaran.

Berdasarkan teori yang menyebutkan demikian, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa upaya guru dalam proses belajar mengajar dengan implementasi media pembelajaran *puzzle* di SMP Darussyafa'ah Setail dilakukan melalui tiga tahap, meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Jadi dapat ditarik kesimpulan, bahwa dengan adanya proses pembelajaran implementasi media pembelajaran *puzzle* materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin memberikan dampak yang lebih bagus dalam pembelajaran PAI di SMP Darussyafa'ah Setail, karena guru mudah dalam mengajar dan peserta didik merasa lebih nyaman dan mudah paham dengan materi yang disampaikan. Dengan begitu peserta didik akan bersungguh-sungguh untuk menerima pelajaran dan

membangkitkan minat belajar peserta didik untuk mendapatkan prestasi yang lebih bagus, dan unggul dalam pelajaran. Sehingga menjadikan proses pembelajaran PAI materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin dapat berjalan dengan baik, efektif dan juga efisien.

2. Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung dalam Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng Tahun Ajaran 2020/2021.

Implementasi sebuah media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tentu tidak lepas dari kekurangan. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran dan tepat dalam pemilihan materi. Dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* juga mempunyai faktor yang menghambat dan pendukung.

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, didapatkan data mengenai faktor penghambat dan pendukung dari implementasi media pembelajaran *puzzle* materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin dalam pembelajaran PAI. Faktor penghambat dari implementasi media pembelajaran *puzzle* materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin yaitu kurangnya motivasi peserta didik dalam mempelajari pendidikan agama. Karena peserta didik kebanyakan hanya minat belajar di pelajaran umumnya saja. Maka dari itu menjadi tantangan bagi pendidik untuk meningkatkan minat peserta didik agar jumlah peminat pelajaran agama meningkat. Pendidik diharuskan mempersiapkan sebuah pengajaran dengan matang supaya proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Dalam hal ini pemilihan penggunaan sebuah media sangat penting, penggunaan media tersebut bertujuan untuk membuat suasana kelas menyenangkan. Faktor penghambat yang lain diantaranya adalah gaya belajar peserta didik yang bervariasi, dalam proses pembelajaran gaya belajar peserta didik bervariasi ada yang pasif dan aktif sehingga membutuhkan kemampuan guru yang lebih agar mampu mengkondisikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran *puzzle* materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin guru hanya berpedoman dengan buku LKS yang disediakan oleh pihak sekolah dan tidak menggunakan sumber lain sebagai bahan ajar.

Implementasi media pembelajaran *puzzle* dilakukan secara berkelompok oleh karena itu ada beberapa peserta didik yang kurang percaya diri dan masih malu-malu dalam menyampaikan pertanyaan atau pendapat, mereka adalah yang tidak terbiasa berpikir masalah yang kompleks sehingga tidak terlatih untuk memecahkan sebuah masalah, kurangnya pengalaman sehingga tidak ada

bayangan yang mendukung proses berpikir. Sehingga menyebabkan proses belajar kurang berjalan dengan lancar.

Media pembelajaran *puzzle* kurang maksimal apabila diterapkan dalam kelompok besar karena kapasitas dan jumlah media yang dibuat oleh guru matapelajaran PAI hanya ada dua pasang media *puzzle*. Implementasi media pembelajaran *puzzle* hanya ada di sekolah dan media pun tidak bisa dibawa pulang oleh peserta didik sehingga penggunaannya pun hanya bisa dilakukan di Sekolah. Bahan yang digunakan terbuat dari styrofoam yang mudah rapuh sehingga membutuhkan perawatan khusus dalam menyimpannya agar media pembelajaran *puzzle* tidak mudah rusak. Pada saat kegiatan memasang *puzzle* masih ada peserta didik yang mengandalkan temannya sehingga penilaian kerja sama juga diberikan secara merata antar peserta didik dalam kelompok.

Selain faktor penghambat ada juga faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin dalam pembelajaran PAI yaitu, rasa minat belajar peserta didik yang tumbuh dan rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar menggunakan media *puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* tergolong alat yang memiliki ukuran tidak terlalu besar jadi dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Dengan media pembelajaran *puzzle* peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan. Peran guru dalam pembelajaran yang tidak malas untuk berkreasi dan kemampuan guru dalam mengkondisikan peserta didik sangat mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dan respons atau antusias peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* terkesan baik.

Menurut hasil wawancara peneliti menemukan bahwa, media pembelajaran *puzzle* adalah media pembelajaran bongkar pasang sehingga peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan. dan respon atau antusias peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* terkesan baik karena peserta didik menyimak dengan baik materi yang mereka pelajari.

Agar penilaian tugas kelompok mendapat nilai yang baik harus ada teman satu kelompok yang mengingatkan dan juga mendorong sesama teman untuk aktif ikut dalam pembelajaran. Harapannya dalam satu kelompok dapat membangun kerja sama yang baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah di program oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat berjalan dengan lancar.

Jadi dapat ditarik kesimpulan, penggunaan media pembelajaran *puzzle* materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin dalam pembelajaran PAI tidak terlepas dari faktor penghambat dan faktor pendukung. Selain itu dengan adanya faktor penghambat

dan faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle*, proses belajar mengajar akan lebih kreatif dan inovatif. Selain itu sebagai guru mata pelajaran PAI terus berusaha merancang berbagai cara untuk mengajar peserta didik dengan tidak menggunakan satu cara saja, dan dengan perkembangan teknologi sekarang yang sudah beragam sehingga guru juga harus mengikuti perkembangannya dalam mengajar, dengan begitu guru dapat meminimalisir faktor penghambat dalam implementasi media pembelajaran *puzzle* materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin pada mata pelajaran PAI di SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis pada bab IV dapat disimpulkan tentang implementasi media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran PAI materi *Al-Khulafaur Ar-Rasyidin* kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng tahun ajaran 2020/2021 adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Mata Pelajaran PAI Materi *Al-Khulafaur Ar-Rasyidin* Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng Tahun Ajaran 2020/2021.

Dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidik PAI Materi *Al-Khulafaur Ar-Rasyidin* di Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng mengimplementasikan media pembelajaran *puzzle* menggunakan tiga komponen dalam pembelajaran yakni, perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian (evaluasi). Dalam perencanaan pembelajaran pendidik menyiapkan silabus, RPP, dan materi pelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik sudah melakukan sesuai dengan langkah-langkah media pembelajaran *puzzle*. Dan untuk evaluasi/ penilaian pendidik melakukan tes tulis dan untuk memperbaiki nilai pendidik melakukan proses remedial, dan evaluasi tersebut dilakukan pada pertengahan semester dan akhir semester. Implementasi media pembelajaran *puzzle* Pada Mata Pelajaran PAI Materi *Al-Khulafaur Ar-Rasyidin* di Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng merupakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi khususnya materi *Al-Khulafaur Ar-Rasyidin*, membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan, dan memudahkan pendidik dalam mengajar.

2. Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung dalam Implementasi Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Mata Pelajaran PAI Materi *Al-Khulafaur Ar-Rasyidin* Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng Tahun Ajaran 2020/2021.

a. Faktor Penghambat

1) Perencanaan

Pada saat melakukan analisis karakteristik peserta didik ada beberapa faktor penghambat di antaranya adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam mempelajari pendidikan agama, gaya belajar peserta didik yang bervariasi ada yang pasif dan aktif, dan pendidik dalam membuat media pembelajaran *puzzle* materi *Al-Khulafaur Ar-Rasyidin* hanya berpedoman dengan buku LKS.

2) Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya beberapa penghambat dalam implementasi media pembelajaran *puzzle* yaitu masih ada peserta didik yang sibuk dengan urusannya sendiri sehingga tidak ikut andil dalam kelompok untuk memasang *puzzle*, kurangnya ruang yang dikasih oleh kelompoknya yang menyebabkan ada peserta didik yang mengganggu teman yang lainya.

Implementasi *puzzle* dilakukan secara berkelompok dan masih ada peserta didik malu-malu dalam mengungkapkan pertanyaan atau pendapat, media pembelajaran *puzzle* kurang maksimal apabila diterapkan dalam kelompok besar, Implementasi media pembelajaran *puzzle* hanya ada di Sekolah, bahan yang digunakan terbuat dari styrofoam yang mudah rapuh sehingga membutuhkan perawatan khusus dalam menyimpannya agar media pembelajaran *puzzle* tidak mudah rusak.

3) Evaluasi/Penilaian

Faktor penghambat saat melakukan evaluasi atau penilaian implementasi media pembelajaran *puzzle* materi *Al-Khulafaur Ar-Rasyidin* adalah pada saat kegiatan memasang *puzzle* masih ada peserta didik yang mengandalkan temannya sehingga penilaian kerja sama juga diberikan secara merata antar peserta didik dalam kelompok.

b. Faktor Pendukung

1) Perencanaan

Faktor yang mendukung berjalannya media pembelajaran *puzzle* yaitu peran guru dalam pembelajaran yang terus melakukan inovasi dan berkreasi dalam proses belajar akan menciptakan suasana belajar mengajar yang menarik dan kemampuan guru dalam mengkondisikan peserta didik saat proses pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran *puzzle* tergolong alat yang memiliki ukuran tidak terlalu besar jadi dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena tidak semua objek benda dapat dibawa kedalam kelas.

2) Pelaksanaan

Media pembelajaran *puzzle* adalah media pembelajaran bongkar pasang sehingga peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan, respon atau antusias peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* terkesan baik karena peserta didik menyimak dengan baik materi yang mereka pelajari.

3) Evaluasi/Penilaian

Faktor pendukung saat proses penilaian adalah apabila masih ada anak yang malas untuk ikut andil dalam bekerja sama dalam memasang *puzzle* ada teman satu kelompok yang mengingatkan dan juga mendorong sesama teman untuk aktif ikut dalam pembelajaran. Harapannya dalam satu kelompok dapat membangun kerja sama yang baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah di program oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat berjalan dengan lancar.

### Daftar Rujukan

- Armiati, S. E., & Pahriah, P. (2015). Pengaruh Model Somatic Auditory Visualization Intellectually (SAVI) dengan Media Puzzle Terhadap Aktivitas dan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Hidrokarbon. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 3(2), 302–308.
- Arsyad, A. (2013). Media pembelajaran edisi revisi. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Beaty, J. J. (2019). *Observasi perkembangan anak usia dini*.
- Daradjat, Z. (2017). *Ilmu pendidikan islam*.
- Dewi, N. L., Muttaqin, A. I., & Muftiyah, A. (2019). IMPLEMENTASI STRATEGI INFORMATION SEARCH DENGAN MEMAKSIMALKAN PENGGUNAAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS X MIPA 1 DI SMA NEGERI 1 GENTENG TAHUN PELAJARAN 2018/2019. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 82–96.
- Faishol, R., & Mashuri, I. (2021). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 2 MI TARBIYATUS SIBYAN SRONO. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 1(6), 523–540.
- Faishol, R., Meliantina, M., Ramiati, E., & Putri, E. I. E. (2021). PENDAMPINGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SISWA DENGAN MEMANFAATKAN BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MASA PANDEMI COVID-19. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 92–100.
- Faishol, R., Muttaqin, A. I., & Prayogie, M. A. F. (2021). PENGGUNAAN MEDIA

- PEMBELAJARAN FILM DOKUMENTER PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) KELAS VIII C DI MTs KEBUNREJO GENTENG BANYUWANGI. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5(1), 40–54.
- Herda, A., Damris, M., & Asrial, A. (2014). Pengembangan Media Interaktif pada Pembelajaran Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit untuk Siswa SMA Kelas X. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1).
- Jatmika, Y. N. (2012). *Ragam aktivitas harian untuk playgroup*. DIVA Press.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. *Bogor: Ghalia Indonesia*, 173.
- Lukitaningsih, T. (2015). Peningkatan pencapaian kompetensi siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Paron pada materi sistem pencernaan manusia dengan pendekatan saintifik melalui media puzzle. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(1).
- Marfuatun, S. M., & Budiasih, K. S. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Director MX Pada Pembelajaran Topik Kimia Inti dan Radiokimia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(2).
- Muttaqin, A. I., & Faishol, R. (2018). PENDAMPINGAN PENDIDIKAN NON FORMAL DIPOSDAYA MASJID JAMI'AN-NUR DESA CLURING BANYUWANGI. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 80–90.  
[http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/Abdi\\_Kami/article/view/235](http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/Abdi_Kami/article/view/235)
- Pramudiani, H., Widiati, T., & Peniati, E. (2014). Penerapan pendekatan accelerated learning disertai media puzzle terhadap aktivitas dan hasil belajar. *Journal of Biology Education*, 3(2).
- Purwantoko, R. A. (2010). Keefektifan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Puzzle Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(2).
- Susanto, S., Dewi, N. R., & Irsadi, A. (2013). Pengembangan multimedia interaktif dengan education game pada pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 2(1).