

Manajemen Pembelajaran Penggunaan Media Puzzle Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di Sekolah Dasar

Ahlun Naja
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
ahlunnaja789@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris proses penggunaan media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi hafalan surat pendek Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Jetisharjo, Yogyakarta. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V di Sekolah Dasar Jetisharjo, Yogyakarta. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis interaktif. Penelitian ini menggunakan tahap manajemen pembelajaran Suryapermana (2016) yang terdiri dari *Preparation, Presentation, Practice* dan *Performance*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle berjalan dengan baik. Ini terbukti dari fakta bahwa para siswa dapat menikmati pembelajaran dan merasa bahwa materi-materi tersebut mudah dipahami. Materi yang di sampaikan dengan menerapkan media puzzle menggunakan teka-teki jadi pembelajaran Pendidikan agama islam menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini kemudian yang menjadikan media puzzle ini bermanfaat untuk pembelajaran bagi siswa dan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada Pembelajaran Pendidikan agama islam bagi siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Jetisharjo, Yogyakarta.

Kata kunci: Manajemen pembelajaran, media puzzle, dan Pendidikan Agama Islam

Abstract: *This study discusses how to use puzzle learning media on the subject of Religion Mathematics on rote learning materials for Class V in Jetisharjo State Elementary School, Yogyakarta. The research subjects were teachers and fifth grade students at Jetisharjo Elementary School, Yogyakarta. This research is a qualitative descriptive study. Data collection techniques in this study used observation, interviews and documentation. Data analysis in this study was conducted using interactive analysis. Suryapermana (2016) consisting of Preparation, Presentation, Practice, and Performance. The results of this study prove how to carry out learning by using puzzle media to work well. This is evident from the fact that students can enjoy learning and material that is easily understood. The material is delivered by using puzzle media using puzzles so that the learning of Islamic religious education becomes easier and more enjoyable. This then makes the puzzle media useful for learning*

for students and is suitable to be applied to specific learning in Islamic religious learning for Class V students at Jetisharjo State Primary School, Yogyakarta.

Keywords: Learning management, puzzle media, and Islamic Religious Education

Pendahuluan

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang lahat nanti (Arief, S. S., (dkk). 2010:2). Dengan demikian belajar merupakan usaha yang dilakukan manusia agar terjadi perubahan pada diri manusia secara benar. Proses belajar yang baik adalah dimana siswa diajak secara aktif terlibat langsung dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator.

Meir dalam Suryapermana (2016: 78) unsur-unsur manajemen pembelajaran meliputi: 1) *Preparation*, pada tahap ini untuk menimbulkan minat peserta didik, memberikan mereka perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang dan menempatkannya dalam situasi optimal untuk belajar. Dalam tahap ini bisa menggunakan kata, gambar, demo dan lainnya. 2) *Presentation*, tahap ini mempertemukan peserta belajar dengan materi belajar yang mengawasi proses belajar secara positif dan menarik. 3) *Practice*, tahap ini guru menyusun konteks tepat peserta belajar yang dapat menciptakan isi yang bermakna mengenai materi belajar yang sedang dibahas. 4) *Performance*, tahap ini untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan.

Pendidikan agama menjadi kebutuhan bersama dalam rangka membina manusia dalam berperilaku sesuai norma yang ada. Pendidikan agama Islam sebagai usaha yang diperlukan untuk menanamkan ajaran agama Islam yang tujuannya adalah untuk mengembangkan moral dan kepribadian manusia. Adanya pendidikan agama Islam bagi anak-anak dan keluarga menjadi sangat penting. Salah satu upaya pemberian pendidikan agama Islam bagi umat muslim adalah melalui lembaga pendidikan yang ada di sekolah.

Salah satu ciri pengajaran yang berhasil dapat dilihat dari kadar kegiatan siswa belajar. Makin tinggi kegiatan belajar siswa, makin tinggi peluang berhasilnya pengajaran. Kegiatan belajar siswa tersebut meliputi belajar secara mandiri/individual, kelompok dan klasikal. Dalam proses transfer ilmu tersebut, peserta didik diwajibkan agar bisa berperan lebih ke dalam kegiatan belajar-mengajar. Peserta didik tidak boleh berpaku pada pendidik atau Gurunya saja tentang sumber ilmu pengetahuan. Padahal realita proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Jetisharjo masih sangat bergantung kepada siapa gurunya. Semakin cerdas, kreatif dan inovatif guru tersebut maka akan disenangi peserta didik. Sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan serta hasil prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran itu akan meningkat.

Menurut Skinner dalam (Dimiyati dan Mujiono, 2009: 9), belajar adalah suatu perilaku. Sedangkan Gagne dalam (Dimiyati dan Mujiono 2009:10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Lebih lanjut Piaget dalam (Dimiyati dan Mujiono 2009:13) bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Dilihat dari pendapat yang dikemukakan

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*"Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa
Menghadapi Revolusi Industri 4.0"*

Yogyakarta, 28 September 2019

oleh para ahli bahwa setelah mengalami proses belajar yang terus-menerus akan menghasilkan yang disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar atau pembelajaran. Sebelum mengetahui hasil belajar siswa harus dilakukan proses pembelajaran yaitu dengan melakukan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar.

Media puzzle yang dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di kelas V pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi tentang hafalan surat pendek dalam Al-Quran. Menurut Yudha (2007: 33), puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kajian teoritik dalam penelitian ini sebagai berikut: Berbagai cara bermain sebenarnya banyak memberikan arti dan manfaat dalam hidup anak. Salah satu permainan edukatif untuk anak-anak adalah puzzle. Menurut Al-azizy, A. S. (2010: 78) puzzle bisa dimainkan mulai dari 12 bulan. Untuk pemula mungkin puzzle adalah sesuatu yang kurang menarik, tetapi puzzle bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak. Selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain, kesempatan ini dapat merekatkan hubungan antara ibu dan anak. Permainan puzzle dapat dilakukan di rumah dan di sekolah yang diberikan oleh guru. Menurut Nisak, R (2011: 110), permainan puzzle ini memiliki tujuan sebagai berikut: a) membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. b) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. c) melatih kecerdasan logis matematis peserta. d) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. e) menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa. f) melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa. g) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa. h) menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa. i) menghibur para siswa di dalam kelas.

Media merupakan komponen yang sangat penting pada proses pembelajaran yaitu membantu guru agar proses belajar lebih efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan yang ditentukan dan mempercepat pemahaman siswa. Media berfungsi bukan hanya untuk mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran akan tetapi juga untuk mempermudah siswa menangkap yang disampaikan guru. Artinya media difungsikan bukan hanya untuk guru akan tetapi juga untuk siswa. Dengan adanya media pembelajaran puzzle di kelas dapat berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, dimana peserta didik dapat lebih belajar aktif di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian, peserta didik akan membangun pengetahuan sendiri melalui media yang dibuat dan dimanfaatkan oleh guru di dalam proses pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwa ketersediaan media

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

“Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa
Menghadapi Revolusi Industri 4.0”

Yogyakarta, 28 September 2019

pembelajaran sangat penting dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran serta guru wajib dan berhak untuk menggunakan media yang disediakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Husna, N., Sari, S. A., dan Halim, A. (2017) yang berjudul Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle pada materi pencemaran lingkungan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian kelayakan media. Media puzzle telah dikembangkan melalui beberapa tahapan, yang dinamakan dengan model ADDIE yaitu, terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase rata-rata yang diperoleh dari kelayakan media puzzle yaitu 83,35% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan rincian aspeknya, maka kelayakan media berdasarkan aspek format media ditemukan sebesar 79,20 persen dengan kategori layak, dan berdasarkan kejelasan dalam penyajian konsep atau isi materi adalah sebesar 81,25 persen dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, kelayakan berdasarkan aspek penyajian bahasa yang digunakan dan fungsi media berturut-turut adalah 81,25 dan 91,70 persen, dengan kategori sangat layak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media puzzle layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Hernawan, D. P., Herumurti, D., dan Kuswardayan, I. (2017) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG Dan Puzzle RPG sebagai sarana Belajar Matematika”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengukur efektivitas game dari ketiga jenis game tersebut sebagai sarana belajar matematika pada tingkat sekolah dasar (kelas 1-3). Keefektifan game edukasi dilihat dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah dilakukan percobaan. Untuk mengetahui jenis game manakah yang paling efektif adalah dengan cara membandingkan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan ketiga game tersebut. Analisis perbandingan akan dilakukan dengan uji perbedaan menggunakan ANOVA dan uji lanjut menggunakan scheffe. Hasil percobaan menunjukkan peningkatan hasil belajar pada game puzzle RPG sebesar 53,9%, game RPG sebesar 41,7% dan game puzzle sebesar 33,9%. Setelah dilakukan uji ANOVA, didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan signifikan pada ketiga hasil tersebut. Untuk mengetahui perbedaan pada masing-masing game dilakukan uji scheffe dan didapatkan hasil bahwa hanya hasil belajar antara game puzzle dan puzzle RPG saja yang perbedaannya signifikan. Kesimpulannya, berdasarkan peningkatan hasil belajar, game puzzle RPG memiliki pengaruh terbesar. Berdasarkan uji lanjut dan perbandingan, game berjenis puzzle RPG hanya lebih efektif dibandingkan dengan game puzzle, dan tidak jauh berbeda dibandingkan dengan game RPG. Sedangkan game RPG tidak jauh berbeda dibandingkan dengan game puzzle.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa *media puzzle* sangat penting untuk diterapkan pada pembelajaran, karena dapat membuat siswa belajar secara efektif, efisien, dan memberi kontribusi positif pada pemahaman siswa tentang materi pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi manajemen pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan agama islam di SDN Jetisharjo kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Serta manfaat penelitian ini adalah

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*"Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa
Menghadapi Revolusi Industri 4.0"*

Yogyakarta, 28 September 2019

agar guru mempunyai berbagai macam model pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan menyampaikan materi peserta didik tidak merasa bosan dan mudah memahami pelajaran tersebut.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Fokus penelitian ini manajemen pembelajaran penggunaan media puzzle dalam mata pelajaran pendidikan agama islam kelas V di Sekolah Dasar Jetisharjo, Yogyakarta. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data yang berupa kata-kata dan bukan angka-angka. Dengan penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman dan penafsiran yang mendalam mengenai makna dan fakta yang relevan.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat penelitian ini pelaksanaan pada bulan juli -agustus 2019, tempat penelitian ini berlokasi di Sekolah Dasar Negeri Jetisharjo, Yogyakarta.

Target/Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Jetisharjo, Yogyakarta.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mencari informasi dan memperoleh data lebih lengkap dan terperinci, sehingga dalam pelaksanaannya memerlukan partisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas dalam manajemen pembelajaran penggunaan media puzzle dalam mata pelajaran pendidikan agama islam kelas V di Sekolah Dasar jetisharjo, Yogyakarta.

2. Wawancara

Teknik wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang manajemen pembelajaran penggunaan media puzzle dalam mata pelajaran pendidikan agama islam kelas V di Sekolah Dasar Jetisharjo, Yogyakarta. Dalam penelitian ini diajukan beberapa pertanyaan kepada informan berdasarkan pedoman wawancara. Informan penelitian yang diwawancarai meliputi guru.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data-data yang bersifat dokumenter atau tertulis yang dapat dibaca, dilakukan melalui dokumentasi. Sumber dokumentasi meliputi dua macam sumber yaitu tertulis dan kertas, sebagai pelengkap dalam pengumpulan data. Sumber tertulis merupakan perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru tentang media puzzle, sumber kertas meliputi: silabus, RPP.

Teknis Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis interaktif dari Miles, B. M., dan Huberman, M. (1992) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi data
Data yang di hasilkan dari wawancara, dokumentasi, dan studi literature merupakan data yang masih kompleks. Untuk itu, peneliti melakukan pemilihan data yang relevan dan bermakna. Pemilihan tersebut dilakukan dengan memilih data yang mengarah pada perumusan masalah sehingga mampu menjawab permasalahan yang diteliti.
2. Penyajian Data
Penyajian data dilakukan dengan melihat gambaran data yang diperoleh selama penelitian. Pada tahap ini, peneliti menyajikan data yang telah direduksi dan dipaparkan dalam bentuk narasi, yang berupa informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.
3. Pengambilan kesimpulan
Data yang diperoleh dianalisis dari hal-hal yang bersifat khusus untuk memperoleh kesimpulan yang obyektif. Kesimpulan tersebut kemudian diverifikasi dengan melihat kembali reduksi data dan display data, sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang dari permasalahan penelitian.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan dengan observasi di dalam kelas dan wawancara kepada guru Sekolah Dasar Jetisharjo Kota Yogyakarta diketahui bahwa pada tahap *preparation* (persiapan) untuk menimbulkan minat peserta didik, guru memberikan siswa perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan diterapkan dan menempatkannya dalam situasi optimal untuk belajar. Dalam tahap ini bisa menggunakan kata, gambar, demo dan lainnya. Seperti hasil wawancara kepada guru berikut:

“Sebelum pembelajaran dimulai saya mempersiapkan segala sesuatunya yaitu alat-alat bantu pembelajaran dengan menggunakan media puzzle dengan lengkap agar proses pembelajaran menjadi lancar”

Perancangan dilakukan berdasarkan dari hasil pengamatan pada tahap analisis. Perancangan dilakukan agar media yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan perancangan dari bentuk media puzzle. Pertama membuat desain awal bingkai atau alas puzzle, pada bagian kiri terdiri dari beberapa kotak persegi panjang dan didalam kotak tersebut terdapat potongan surat pendek, dan sebelah kanan terdapat petunjuk permainan dan soal.

Pada tahap *presentation* (penyampaian) guru mengenalkan siswa dengan materi pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar secara positif dan menarik. Presentasi berarti pertemuan, dimana fasilitator dapat memimpin, tetapi siswa yang menjalani pertemuan itu. Pembelajaran berasal dari keterlibatan aktif dan penuh dari seorang siswa dengan pelajaran, bukan dari mendengarkan presentasi guru. Dalam tahap ini membantu peserta didik menemukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan dan panca indra untuk semua gaya belajar. Seperti hasil wawancara kepada guru berikut:

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*“Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa
Menghadapi Revolusi Industri 4.0”*

Yogyakarta, 28 September 2019

“Saat sebelum pembelajaran di mulai biasanya saya memberikan gambaran terlebih dahulu mengenai pembelajaran yang akan di laksanakan, hal ini bertujuan agar siswa mengerti tentang metode pembelajaran yang akan diterapkan dan siswa menjadi tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran”

Pada tahap ini guru mempresentasikan media puzzle yang akan di implementasikan dalam pembelajaran dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan relevan untuk siswa agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle tersebut.

Pada tahap *practice* (latihan) guru menyusun konteks siswa yang dapat menciptakan isi yang bermakna mengenai materi belajar yang sedang dibahas. Penggunaan media puzzle untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pada materi hafalan surat-surat pendek. Pengamatan dilakukan pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Jetisharjo, Yogyakarta. Seperti wawancara kepada guru berikut:

“Selanjutnya saya menyusun kertas-kertas yang sudah saya gunting dan saya warnai serta sudah saya beri tulisan surat pendek pada kertas itu untuk dibagikan kepada siswa, selanjutnya saya menyuruh siswa untuk menggabungkan potongan-potongan kertas tersebut”

Pada tahap ini terlihat siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran pada materi hafalan surat-surat pendek dengan menggunakan media puzzle.

Pada tahap *performance* (penampilan hasil) guru memastikan bahwa pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan. Tujuan pada tahap *performance* adalah membantu peserta didik menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat. Seperti hasil wawancara kepada guru berikut:

“Setelah saya menyuruh siswa untuk menggabungkan potongan-potongan kertas dengan materi tanda baca (harakat) tersebut saya mengecek satu-persatu siswa dan mengevaluasinya atau memberikan masukan jika ada yang belum paham pada saat menggabungkan potongan kertas”

Pada tahap ini siswa terlihat senang dan menginginkan media puzzle ini diterapkan dalam setiap pembelajaran. Siswa juga terlihat lebih dapat memahami materi pembelajaran daripada menggunakan metode ceramah.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

"Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa
Menghadapi Revolusi Industri 4.0"

Yogyakarta, 28 September 2019

Tabel 1. Ringkasan Temuan Penelitian

Manajemen Pembelajaran	Indikator	Hasil Penelitian
<i>Preparation</i> (persiapan)	Guru memberikan siswa perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan diterapkan dan menempatkannya dalam situasi optimal untuk belajar.	Perancangan dilakukan agar media yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Pertama membuat desain awal bingkai atau alas puzzle, pada bagian kiri terdiri dari beberapa kotak persegi panjang dan didalam kotak tersebut terdapat potongan surat pendek, dan sebelah kanan terdapat petunjuk permainan.
<i>Presentation</i> (penyampaian)	Guru mengenalkan siswa dengan materi pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar secara positif dan menarik.	Pada tahap ini guru mempresentasikan media puzzle yang akan di implementasikan dalam pembelajaran dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan relevan untuk siswa agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle tersebut.
<i>Practice</i> (latihan)	Guru menyusun konteks siswa yang dapat menciptakan isi yang bermakna mengenai materi belajar yang sedang dibahas	Pada tahap ini terlihat siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran pada materi hafalan surat-surat pendek dengan menggunakan media puzzle.
<i>Performance</i> (penampilan hasil)	Guru memastikan bahwa pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan	Pada tahap ini siswa terlihat senang dan menginginkan media puzzle ini diterapkan dalam setiap pembelajaran. Siswa dapat memahami materi pembelajaran daripada metode ceramah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa manajemen pembelajaran dengan menggunakan media puzzle sudah diterapkan dengan baik. Tahap-tahap manajemen pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai prosedur yaitu, *Preparation*, *Presentation*, *Practice* dan *Performance*.

Pada tahap *preparation* (persiapan) guru sudah membuat desain awal bingkai atau alas puzzle, pada bagian kiri terdiri dari beberapa kotak persegi panjang dan didalam kotak tersebut terdapat potongan surat pendek, dan sebelah kanan terdapat petunjuk permainan. Media puzzle didesain sedemikian rupa agar media yang dikembangkan dapat memotivasi dan membuat peserta didik terlibat aktif dalam belajar sehingga menghasilkan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sari dan Edi (2011) bahwa media yang dibuat diharapkan dapat menarik

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*"Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa
Menghadapi Revolusi Industri 4.0"*

Yogyakarta, 28 September 2019

minat peserta didik untuk lebih semangat dalam mempelajari pelajaran sehingga membuat suasana belajar mengajar yang interaktif, efektif dan efisien. Selain itu, Kurniawati dan Rahayu (2014) juga menyatakan bahwa media puzzle dapat dimodifikasi bentuk dan ukurannya agar dapat memberi tantangan bagi peserta didik dalam menyusunnya.

Pada tahap *presentation* (penyampaian) guru mempresentasikan media puzzle yang akan di implementasikan dalam pembelajaran dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan relevan untuk siswa agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle tersebut. pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar secara positif dan menarik. Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu dari Husna, N., Sari, S. A., dan Halim, A. (2017) yang mengatakan bahwa media puzzle layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap *practice* (latihan) terlihat siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran pada materi hafalan surat-surat pendek dengan menggunakan media puzzle. Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu dari Husna, N., Sari, S. A., dan Halim, A. (2017) yang mengatakan bahwa media puzzle layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap *performance* (penampilan hasil) siswa terlihat senang dan menginginkan media puzzle ini diterapkan dalam setiap pembelajaran. Siswa dapat memahami materi pembelajaran daripada metode ceramah. Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hernawan, D. P., Herumurti, D., Kuswardayan, I. (2017) yang menunjukkan game puzzle dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 53,9%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan manajemen pembelajaran dalam pelaksanaannya. Tahap manajemen pembelajaran yang digunakan yaitu *Preparation, Presentation, Practice dan Performance*. Manajemen pembelajaran menggunakan media puzzle pada pelajaran PAI sudah terlaksana dengan baik mulai dari proses *Preparation, Presentation, Practice dan Performance*.

Keterbatasan penelitian ini adalah belum diperolehnya data yang komprehensif tentang manajemen pembelajaran yang menggunakan media puzzle dalam implementasinya.

Bagi peneliti, disarankan untuk melakukan penelitian serupa dengan metode penelitian yang bervariasi. Hasil penelitian nanti akan berguna untuk menambah wawasan keilmuan mengenai media pembelajaran yang efektif bagi siswa. Bagi sekolah, disarankan agar guru mengevaluasi media yang dipakai dalam proses pembelajaran dan pertimbangan dari siswa agar siswa merasa senang pada saat proses pembelajaran, demikian akan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa.

Daftar pustaka

- Al-azizy, A. S. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Arief, S. S., (dkk). (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hernawan, D. P., Herumurti, D., Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG Dan Puzzle RPG sebagai sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi - Volume 15, Nomor 2, Juli 2017: 195 – 205*.
- Husna, N., Sari, S. A., dan Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No.01, hlm 66-71.
- Kurniawati, I., & Rahayu, E, S. (2014). Pengembangan media woody puzzle untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa materi struktur jaringan tumbuhan. *Journal of Biology Education*, 3(3):47-52.
- Miles, B. M., dan Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP
- Nisak, R. (2011). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sari, H. L., & Edi, K. N. (2011). Media pembelajaran kimia terpadu pada MTsN 2 Kota Begkulu. *Jurnal Media Infotama*, 7(2):103-120.
- Suryapermana, N. (2016). Manajemen pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Volume 1 No 2 (Juli-Desember) 2016
- Yudha. (2007). *Cara pintar mendongeng*. Bandung : PT Mizan Bunaya Kreativa