ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Copernicus, Sinta 5, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v5i3.5872

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 2 PETERONGAN JOMBANG

The Implementation of Puzzle-Based Learning to Improve Students' Cognitive Abilities in Islamic Religious Education at SMP Negeri 2 Peterongan Jombang

Azza Riski Dwiyanti & Chusnul Chotimah
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
azzadwiy@gmail.com; chusnulchotimah@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 10, 2025	May 2, 2025	May 17, 2025	May 22, 2025

Abstract

Islamic Religious Education (PAI) learning at SMP Negeri 2 Peterongan Jombang faces challenges due to low student engagement and cognitive ability, which stem from monotonous and unengaging teaching methods. This study aims to describe the application of puzzle media in PAI learning and to evaluate its impact on improving students' cognitive abilities. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing, with source triangulation for validation. The findings show that the use of puzzle media creates an interactive, enjoyable, and collaborative learning environment. Students became more active and motivated, showing improved understanding and memory of the material. Cognitive improvement was indicated by successful puzzle completion, enthusiasm during quizzes, and better learning outcomes. The media was found to be easy to make, cost-

AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

effective, and effective in enhancing concentration and group cooperation, although it posed limitations such as preparation time, potential errors in arrangement, and uneven participation. These findings suggest that puzzle media is an effective learning strategy to enhance students' cognitive abilities in PAI classes. The implication is that teachers can utilize this media as an innovative alternative to create a more meaningful and engaging learning process.

Keywords: Puzzle Media; Cognitive Ability; Islamic Religious Education; Innovative Strategy; Group Activity; Learning Motivation

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang menghadapi kendala rendahnya keterlibatan dan kemampuan kognitif siswa akibat metode yang monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media puzzle dalam pembelajaran PAI serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan validasi menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Siswa tampak lebih aktif dan termotivasi, serta menunjukkan peningkatan pemahaman dan daya ingat terhadap materi. Indikator peningkatan kognitif tercermin dari keberhasilan menyusun puzzle, antusiasme dalam kuis, dan hasil belajar yang membaik. Media ini dinilai mudah dibuat, ekonomis, dan efektif dalam meningkatkan konsentrasi serta kerja sama kelompok, meskipun memiliki keterbatasan dalam hal waktu persiapan, potensi kesalahan susunan, dan distribusi partisipasi yang belum merata. Temuan ini mengindikasikan bahwa media puzzle merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran PAI. Implikasinya, guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif inovatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Puzzle; Kemampuan Kognitif; Pembelajaran PAI; Strategi Inovatif; Aktivitas Kelompok; Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses aktif di mana individu secara sadar memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai melalui interaksi dengan lingkungan atau pengalaman belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019). Tujuan utama dari pembelajaran adalah meningkatkan pemahaman individu terhadap berbagai subjek, konsep, atau

fenomena melalui penguasaan fakta, teori, dan prinsip yang relevan. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian aspek kognitif peserta didik sebagai indikator penguasaan pengetahuan (Budiastuti et al., 2021).

Kognitif merupakan proses mental yang mencakup keterampilan berpikir seperti belajar, bernalar, memecahkan masalah, dan mengingat (Basri, 2018). Perkembangan kognitif terjadi melalui proses internal di sistem saraf pusat saat seseorang berpikir, dan kemampuan ini dapat berkembang seiring waktu melalui pengalaman belajar dan latihan yang berkelanjutan. Faktor-faktor seperti lingkungan dan pendidikan juga memengaruhi perkembangan kemampuan kognitif individu. Menurut Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, kemampuan kognitif terbagi menjadi enam tingkatan: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Nafiati, 2021).

Dalam lingkungan pembelajaran, suasana belajar dan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru sangat memengaruhi perkembangan kognitif siswa (Widiastari & Puspita, 2024). Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang merangsang kemampuan berpikir siswa secara optimal (Novela et al., 2024). Selain itu, siswa juga memiliki tanggung jawab untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Media pembelajaran seperti video, animasi, dan teknologi digital mampu membantu proses pemahaman siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual (Wulandari et al., 2023).

Proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang selama ini didominasi metode ceramah dan penggunaan media PowerPoint, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif. Hal ini menyebabkan banyak siswa kesulitan memahami dan mengingat materi dengan baik. Oleh karena itu, perlu diterapkan metode pembelajaran yang lebih aktif seperti diskusi, tanya jawab, atau kegiatan praktis, serta penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif, salah satunya media puzzle.

Media puzzle adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan puzzle menjadi bentuk yang utuh. (Tambaru et al., 2021) Puzzle memiliki berbagai tingkat kesulitan, mulai dari teka-teki silang sederhana hingga teka-teki 3D kompleks, dan dapat digunakan dalam pembelajaran kolaboratif untuk mendorong kerja sama dan diskusi antar siswa. Media ini

berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif karena berkaitan erat dengan kemampuan belajar dan pemecahan masalah. Selain itu, aktivitas berbasis permainan seperti puzzle dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga mereka lebih bersemangat memahami materi pelajaran (Nari et al., 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keterampilan motoric halus anak, perkembangan bahasa, keterampilan sosial, kapasitas kognitif, dan menumbuhkan kemandirian (Juliani & Astriani, 2024), serta motivasi dan hasil belajar (Fadli & Putra, 2023). Dengan demikian, media puzzle diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan membantu siswa mengingat materi pelajaran dengan lebih baik.

Namun, sebagian besar penelitian yang telah dilakukan masih berfokus pada jenjang pendidikan anak usia dini atau sekolah dasar, serta belum secara spesifik meneliti efektivitas media puzzle dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP. Selain itu, belum ditemukan penelitian serupa yang dilakukan di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut sekaligus mengkaji secara lebih mendalam potensi media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran PAI.

Merujuk pada latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian tentang "Penerapan Pembelajaran Berbasis Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang",

Dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis media puzzle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang, serta untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran PAI di sekolah tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena secara mendalam dalam konteks alami. Dalam pendekatan ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan

analisis data, memungkinkan eksplorasi yang kaya terhadap pengalaman dan perspektif partisipan. Metode studi kasus dipilih sebagai desain penelitian karena memungkinkan analisis mendalam terhadap individu, kelompok, atau organisasi dalam konteks spesifik. Studi kasus memberikan fleksibilitas dalam penggunaan berbagai teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen, serta memungkinkan triangulasi untuk meningkatkan validitas temuan (Siregar & Murhayati, 2024). Sebagai ilustrasi penerapan, studi kasus kualitatif dilakukan untuk mengkaji kesulitan belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar, melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen untuk memahami tantangan pembelajaran secara menyeluruh (Umalihayati et al., 2024). Pendekatan ini menunjukkan bahwa studi kasus kualitatif memungkinkan eksplorasi fenomena secara kontekstual dan mendalam, serta relevan diterapkan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian kualitatif, kehadiran peneliti di lapangan sangat penting karena peneliti berperan sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Peneliti dapat berperan sebagai partisipan penuh, pengamat partisipan, atau pengamat penuh, tergantung konteks lapangan. Selain itu, penting dijelaskan apakah informan mengetahui status peneliti sebagai peneliti. Dalam pengamatan partisipatif, peneliti tidak hanya mengamati tetapi juga terlibat dalam aktivitas sehari-hari subjek guna memahami perilaku dan makna yang muncul dalam konteks alami (Rahmat, 2017). Pada penelitian ini, peneliti hadir secara langsung di SMP Negeri 2 Peterongan sebagai pengamat partisipan untuk memperoleh pemahaman yang autentik dan mendalam mengenai subjek penelitian kontribusi signifikan dalam memahami kompleksitas isu yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 4 Maret hingga 22 November 2024. Dengan lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 2 Peterongan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tahun ajaran 2024/2025. Sekolah ini beralamat di Desa Tanjung Gunung, Kecamatan Peterongan, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur.

Partisipan dalam penelitian ini meliputi, guru Pendidikan Agama Islam, dan siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Peterongan. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu teknik pemilihan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kriteria partisipan dipilih berdasarkan kapasitas mereka dalam memberikan

informasi yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu implementasi media pembelajaran dalam pembelajaran tajwid.

Dalam penelitian ini, sumber data terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa serta observasi terhadap aktivitas siswa di SMP Negeri 2 Peterongan, sedangkan data sekunder berasal dari jurnal ilmiah, buku, dan artikel relevan (Sulung & Muspawi, 2024).

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup tiga metode utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan baik secara partisipan, di mana peneliti terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati, maupun non-partisipan, di mana peneliti hanya mengamati tanpa keterlibatan langsung (Ardiansyah et al., 2023). Wawancara dilakukan secara terbuka kepada kepala sekolah, guru, dan siswa untuk menggali informasi secara mendalam sesuai fokus penelitian (Nashrullah et al., 2023). Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dari berbagai sumber tertulis seperti buku, foto, dan rekaman yang relevan (Waruwu, 2023).

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi tiga tahap utama. Pertama, reduksi data, yaitu proses menyederhanakan dan mengelompokkan data mentah agar informasi yang paling relevan lebih mudah dipahami (Millah et al., 2023). Kedua, penyajian data, di mana data yang telah direduksi disusun dalam bentuk uraian singkat, grafik, atau hubungan antar kategori (Sofwatillah et al., 2024). Ketiga, kesimpulan, yaitu tahap penarikan makna dan interpretasi dari temuan penelitian berdasarkan analisis mendalam untuk menghasilkan gambaran yang lebih jelas (Ahmad & Muslimah, 2021).

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian kualitatif penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan realitas. Peneliti melakukan verifikasi melalui dua teknik, yaitu perpanjangan pengamatan dan triangulasi. Perpanjangan pengamatan memungkinkan peneliti kembali ke lapangan untuk memperdalam hubungan dengan narasumber dan memverifikasi data secara langsung. Sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari berbagai narasumber guna memperoleh perspektif yang lebih luas dan meningkatkan kredibilitas temuan (Mekarisce, 2020).

HASIL

1. Pembelajaran Berbasis Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses belajar, terutama dalam aspek kognitif. Media visual dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik dan meningkatkan daya ingat serta kemampuan memecahkan masalah. Dalam hal ini, kemampuan kognitif siswa perlu mendapat perhatian, karena sangat memengaruhi cara berpikir dan perilaku mereka di masa depan.

Dalam wawancara, Bapak Aslih menyampaikan bahwa,

> "Kemampuan kognitif adalah keterampilan otak untuk menerima dan mengelola informasi, baik yang berkaitan dengan perasaan, pengetahuan, maupun kesadaran. Kemampuan ini penting karena akan mempengaruhi cara berpikir dan perilaku anak di masa dewasa serta menentukan kemampuan dalam mengingat, berpikir, bernalar, dan memecahkan masalah."

Salah satu media yang mendukung perkembangan kognitif adalah puzzle. Media ini mendorong siswa berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut Bapak Aslih,

> "Kesan pertama tentang penerapan media puzzle cukup menarik karena memberikan variasi baru dalam pembelajaran PAI dan menjaga antusiasme siswa." Ia juga menambahkan, "Keterlibatan siswa meningkat, mereka terlihat senang dan menikmati proses pembelajaran. Dibandingkan dengan media sebelumnya seperti power point atau video, diskusi siswa lebih hidup ketika menggunakan puzzle."

Lebih lanjut, ia melihat potensi penggunaan puzzle untuk materi lain, dengan mengatakan,

> "Tentunya disesuaikan dengan materi agar pembelajaran tetap bervariasi dan menarik bagi siswa."

Dukungan juga datang dari siswa. Galang Gemilang, ketua kelas VII-B, menyatakan,

> "Belajar dengan media puzzle menyenangkan, bisa bekerja sama dengan kelompok dan mudah dipahami."

Sementara Sheeril Naura menambahkan,

> "Senang banget, apalagi bisa bareng teman kelompok, cocok-cocokin huruf, dan dapat hadiah juga."

Secara keseluruhan, penerapan media puzzle memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Baik guru maupun siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Media ini terbukti mendorong kerja sama, diskusi, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan.

2. Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, kemampuan kognitif memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan karena memengaruhi cara siswa berpikir, memahami, mengingat, dan menyelesaikan masalah. Dalam wawancara bersama Bapak Aslih selaku guru PAI, ia menjelaskan bahwa,

> "Upaya yang saya lakukan dalam mengembangkan dan meningkatkan aspek kognitif siswa adalah dengan melakukan pendekatan personal agar lebih mengenal kelebihan dan kekurangan siswa. Saya juga memberikan contoh-contoh nyata yang relevan dengan materi serta mendorong siswa melakukan aktivitas yang merangsang kemampuan kognitif."

Selain pendekatan tersebut, Bapak Aslih juga menyoroti manfaat media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Ia menyatakan,

> "Media puzzle dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis. Tiap soal menjadi tantangan yang memicu siswa untuk menyelesaikannya, dan ketika mereka berhasil mengisi kolom puzzle, itu menjadi indikator bahwa mereka telah menguasai materi dengan baik."

Dukungan terhadap efektivitas media puzzle juga terlihat dari respon siswa. Sheeril, siswi kelas VII-B, mengatakan,

> "Lebih mengerti saat menggunakan puzzle, karena sebelumnya belum pernah mengalami ini. Kami saling berpikir agar sesuai jumlah kolomnya. Seru kak, yang awalnya tidak tahu jadi tahu."

Galang Gemilang, ketua kelas VII-B, menambahkan,

> "Lebih mudah mengerti dan memahami materi. Belajarnya jadi menyenangkan, kami bisa selesai lebih cepat dan masih ingat materi karena ada kuis dan hadiah."

Sementara Rayhan Miftakhur Rozikin, wakil ketua kelas, menyampaikan,

> "Saya lebih cepat mengerti materi tajwid dengan puzzle. Seru dan tidak membosankan. Kami saling membantu, jadi saya masih ingat soal dan jawabannya."

Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa media puzzle tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, bahkan ketika dilakukan kuis di akhir pembelajaran, banyak siswa berebut menjawab, menunjukkan bahwa mereka masih mengingat isi materi yang disampaikan.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa secara jelas, peneliti berdiskusi dengan guru PAI untuk melakukan penilaian sesuai rencana. Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media puzzle tergolong masih rendah. Namun setelah media puzzle diterapkan dan pembelajaran diawasi oleh guru PAI, kemampuan kognitif siswa meningkat signifikan dan berdampak positif pada hasil belajar mereka yang menjadi jauh lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif serta hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Untuk memastikan peningkatan kemampuan kognitif siswa secara objektif, peneliti bekerja sama dengan guru PAI dalam melakukan penilaian hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media puzzle. Hasil ini digunakan sebagai data kuantitatif untuk mendukung temuan secara kualitatif, sekaligus menilai efektivitas media puzzle dalam meningkatkan aspek kognitif siswa dalam pembelajaran PAI.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Dari Penerapan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Penerapan dari sebuah media tidak jauh dari adanya kelebihan dan kekurangan media tersebut. Tidak ada media pembelajaran yang sepenuhnya sempurna atau sepenuhnya buruk. Hal tersebut tentunya disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk

karakteristik dari media itu sendiri. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Aslih selaku guru PAI menyatakan bahwa:

> "Perbandingan efektifitas pembelajaran menggunakan media puzzle dengan metode yang biasa saya terapkan tentunya disesuaikan dengan tema maupun topik pembahasan. Kesesuaian penggunaan media dengan tema pembelajaran menjadi faktor yang penting agar kegiatan pembelajaran mencapai ketercapaian tujuannya secara efektif. Pada tema tajwid dengan menggunakan media puzzle selama kegiatan yang dilakukan saya kira cukup efektif bagi perkembangan kognitif peserta didik secara umum. Di antara kelebihan yang saya amati: penggunaan media puzzle tidak membutuhkan biaya yang mahal dan rumit, melatih peserta didik dapat lebih aktif dalam belajar karena ada suatu tantangan dalam menyelesaikan puzzle, dapat melatih dan menanamkan sikap kemandirian peserta didik, meningkatkan tingkat konsentrasi dan berfikir peserta didik, memicu kompetisi yang sehat antar peserta disik, dan memudahkan peserta didik mengingat materi pelajaran yang telah disampaikan"

Dari pernyataan yang disampaikan oleh Bapak Aslih tersebut, dapat diketahui bahwa diterapkannya media puzzle pada tema tajwid cukup efektif bagi perkembangan kognitif peserta didik. Bapak Aslih juga mengamati adanya kelebihan dari media puzzle yaitu diantaranya dalam penggunaan media puzzle tidak membutuhkan biaya yang mahal dan rumit, ada suatu tantangan dari media puzzle sehingga melatih peserta didik lebih aktif dalam belajar, melatih dan menanamkan sikap kemandirian peserta didik, dapat meningkatkan tingkat konsentrasi peserta didik, memicu kompetisi yang sehat serta dengan media puzzle dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran yang telah disampaikan. Kemudian dari segi kekurangan media puzzle, Bapak Aslih juga menambahkan:

> "Sedangkan untuk kekurangannya, persiapan yang agak lama karena pembuatan media membutuhkan waktu yang cukup banyak, pengisian satu jawaban yang salah akan memicu kesalahan selanjutnya sehingga puzzle tidak terselesaikan dengan baik, dan karena kegiatan bersifat kelompok, maka akan ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam kegiatan pembelajaran disebabkan memiliki kemampuan

> ataupun minat yang rendah serta partisipasi yang kurang aktif dalam kelompok".

Dari hasil wawancara diatas, dapat diketahui juga kekuarangan dari media puzzle yaitu diantaranya, pembuatan media puzzle membutuhkan waktu yang cukup banyak sehingga terasa lama dalam persiapannya. Kemudian ketika proses pengisian, satu jawaban yang salah akan memicu kesalahan selanjutnya yang dapat menjadikan puzzle tidak terselesaikan dengan baik. Pada saat penerapan media puzzle kegiatannya bersifat kelompok, maka akan ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam kegiatan pembelajaran karena kemampuan atau minat yang rendah serta partisipasi yang kurang aktif dalam kelompok.

Untuk menambahkan pernyataan yang lebih jelas lagi mengenai kelebihan dan kekurangan dari penerapan media puzzle tersebut, peneliti juga mewawancarai siswa yang menjadi pihak dari penyusunan puzzle. Wawancara yang pertama yaitu dengan Galang Gemilang selaku ketua kelas VII-B yang menyatakan:

> "Saya merasa kelebihannya itu seru kak, walaupun sudah hampir jam pulang tapi saya dan teman-teman malah semangat nyusun puzzle nya. Dan kekurangannya itu paling waktu nyusun hurufnya, kalau kelebihan satu huruf saja sudah salah semua kak".

Kemudian ditambahkan juga pernyataan dari wawancara oleh Sheeril Naura siswi kelas VII-B bahwasannya:

> "Kelebihannya itu saya bisa memahami materi sesudah menyusun puzzle kak, puzzle nya seru, tapi kekurangannya tadi kelompok saya ada satu kertas huruf yang kurang jadi harus minta kertas dulu".

Dalam pernyataan yang telah disampaikan diatas bahwasannya kelebihannya yaitu mereka merasa seru ketika menggunakan media puzzle dan merasa semangat meskipun sudah mendekati jam pulang. Selain itu, media puzzle juga dianggap bisa memahami materi. Sedangkan kekurangan dari media puzzle yaitu terdapat pada proses penyusunan hurufnya serta adanya kelompok yang mendapati kekurangan kertas huruf. Dengan demikian, meskipun terdapat kelebihan dan kekurangan dari media puzzle, siswa dengan teman-teman kelompoknya tetap berupaya untuk dapat menyelesaikan susunan-susunan pola huruf yang telah disediakan. Sehingga penerapannya dapat berjalan sesuai dengan yang peneliti harapkan.

PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Berbasis Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan pembelajaran berbasis media puzzle dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton dan berpusat pada guru melalui metode ceramah berubah menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Penggunaan media puzzle mendorong keterlibatan siswa secara lebih intensif karena mereka diajak berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan menyusun strategi untuk menyelesaikan tantangan puzzle yang berkaitan dengan materi pelajaran. Guru PAI menyatakan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan mudah memahami materi ketika pembelajaran menggunakan media ini. Hal ini juga diperkuat dengan testimoni siswa yang merasa lebih senang dan mudah memahami konsep-konsep tajwid melalui kegiatan menyusun puzzle. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis karena adanya interaksi, tantangan, dan rasa ingin tahu yang terus terbangun selama proses berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan minat, semangat belajar, dan kemampuan berpikir logis siswa. (Tambaru et al., 2021) dan (Nari et al., 2020) misalnya, mengemukakan bahwa media puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan kognitif anak, terutama dalam aspek pemecahan masalah dan penguatan memori. Penelitian oleh (Juliani & Astriani, 2024) juga menunjukkan bahwa media ini mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kontribusi media puzzle dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat SMP, yang sebelumnya belum banyak diteliti. Jika sebelumnya media puzzle banyak diterapkan pada jenjang PAUD dan SD untuk materi berhitung atau bahasa, penelitian ini membuktikan bahwa media tersebut juga efektif untuk pembelajaran berbasis nilai dan konsep, seperti tajwid dalam PAI. Ini sejalan pula dengan Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, di mana pembelajaran pada level memahami, menerapkan, hingga menganalisis dapat dicapai melalui pendekatan interaktif dan kontekstual seperti media puzzle.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi luas, baik bagi guru, siswa, sekolah, maupun pengembangan kurikulum. Bagi guru, media puzzle dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik siswa saat ini. Media ini juga membantu guru menciptakan suasana kelas yang kolaboratif dan kompetitif secara sehat, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan media puzzle dapat menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan semangat belajar, sekaligus mengasah keterampilan berpikir dan bekerja dalam tim. Sekolah sebagai institusi juga dapat mengambil manfaat dengan mendorong para guru untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran sederhana namun efektif tanpa harus mengandalkan teknologi tinggi. Lebih jauh, temuan ini dapat menjadi inspirasi dalam pengembangan kurikulum berbasis proyek atau pembelajaran berdiferensiasi sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, karena pembelajaran melalui media puzzle terbukti dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran berbasis media puzzle membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama, terutama dalam proses desain dan pencetakan media. Tantangan lain adalah jika terdapat kesalahan kecil dalam menyusun jawaban, maka keseluruhan puzzle bisa menjadi tidak terbaca dengan baik. Selain itu, dalam pembelajaran kelompok, tidak semua siswa menunjukkan partisipasi aktif — terutama mereka yang memiliki kemampuan rendah atau kurang berminat. Penelitian ini juga belum menggunakan pendekatan kuantitatif secara mendalam untuk mengukur peningkatan hasil belajar melalui pre-test dan post-test, sehingga efektivitasnya masih lebih banyak diukur secara deskriptif dan naratif. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan pendekatan kuantitatif atau mixed methods sangat dianjurkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media puzzle dalam berbagai konteks pembelajaran.

2. Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang

Peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang terlihat secara signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis puzzle. Dalam wawancara dengan guru PAI, diketahui bahwa pendekatan personal yang dilakukan guru untuk memahami kekuatan dan kelemahan siswa menjadi salah satu kunci dalam mendorong perkembangan kognitif mereka. Media puzzle kemudian hadir sebagai alat bantu yang efektif untuk merangsang daya pikir siswa secara aktif. Ketika siswa dihadapkan pada tantangan menyusun potongan puzzle yang sesuai dengan konsep tajwid, mereka tidak hanya menghafal tetapi juga menganalisis dan mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan konteks baru. Hal ini mendorong terjadinya proses berpikir tingkat tinggi, sesuai dengan level "menganalisis" dalam taksonomi Bloom. Siswa yang awalnya kurang aktif menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, bahkan menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menjawab kuis atau tantangan terkait materi di akhir sesi pembelajaran.

Hasil ini menguatkan penelitian sebelumnya seperti yang dikemukakan oleh (Basri, 2018) dan (Nafiati, 2021) bahwa perkembangan kognitif erat kaitannya dengan metode pembelajaran yang merangsang kemampuan berpikir kritis, logis, dan reflektif. Puzzle sebagai media problem-solving tidak hanya berperan dalam membangun keterampilan logika dan pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan emosional siswa dalam aktivitas belajar yang menyenangkan turut mendukung peningkatan hasil belajar mereka. Ini sejalan dengan pandangan (Wulandari et al., 2023) bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif mampu mengoptimalkan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga kreatif dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna. Puzzle sebagai media sederhana tetapi efektif dapat digunakan tidak hanya dalam pembelajaran tajwid, tetapi juga pada materi-materi lain dalam PAI seperti akidah, akhlak, dan fiqih dengan pendekatan kontekstual. Di samping itu, peningkatan kemampuan kognitif yang terjadi juga berdampak positif terhadap sikap

belajar siswa, seperti rasa percaya diri, kemampuan bekerjasama, dan tanggung jawab kelompok. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis media interaktif seperti puzzle perlu mendapat perhatian lebih dalam pengembangan strategi belajar di tingkat SMP.

Meski demikian, terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu dicermati. Tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman atau kecepatan berpikir yang sama, sehingga dalam konteks kerja kelompok, siswa dengan kemampuan rendah cenderung bergantung pada teman-temannya. Selain itu, puzzle yang dirancang secara manual membutuhkan waktu pembuatan dan persiapan yang tidak sedikit, yang bisa menjadi kendala dalam penerapannya secara rutin. Penelitian ini juga tidak menggunakan tes standar untuk mengukur peningkatan kognitif secara kuantitatif, melainkan hanya berdasarkan pengamatan dan wawancara. Oleh karena itu, penelitian lanjutan yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sangat dibutuhkan untuk melihat secara lebih objektif pengaruh media puzzle terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa di berbagai konteks pembelajaran.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Dari Penerapan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang

Penerapan media puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang menunjukkan berbagai kelebihan yang signifikan dalam mendukung proses belajar siswa. Guru PAI yang menjadi informan dalam penelitian ini menyampaikan bahwa media puzzle mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif karena menuntut siswa untuk berpikir, menganalisis, dan menyusun jawaban dalam bentuk visual. Kegiatan ini menumbuhkan semangat belajar, menstimulasi rasa ingin tahu, serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi. Puzzle juga menciptakan tantangan yang memacu siswa untuk menyelesaikan tugas dengan semangat kompetitif yang sehat. Dari sisi karakter, puzzle turut melatih kemandirian, konsentrasi, dan kerjasama tim. Selain itu, media ini relatif murah, tidak memerlukan perangkat teknologi yang canggih, dan dapat disesuaikan dengan berbagai tema pembelajaran, menjadikannya fleksibel dan hemat biaya. Keunggulan ini sejalan dengan hasil penelitian (Juliani & Astriani, 2024) yang menyatakan bahwa media puzzle mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman materi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Meskipun konteksnya berbeda, prinsip

manfaat edukatif puzzle tetap relevan dan dapat diterapkan di jenjang SMP, terutama pada mata pelajaran PAI yang membutuhkan keterlibatan kognitif dan afektif secara bersamaan.

Namun, penelitian ini juga mengungkap sejumlah kekurangan dari penggunaan media puzzle. Dari sisi teknis, guru membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama untuk merancang dan mencetak media puzzle, terutama jika harus menyesuaikan dengan materi spesifik seperti tajwid. Selain itu, sifat puzzle yang saling terkait satu sama lain membuat satu kesalahan kecil dalam pengisian jawaban dapat berdampak pada keseluruhan hasil puzzle, yang bisa menghambat proses pembelajaran. Dalam konteks kerja kelompok, tidak semua siswa memiliki tingkat partisipasi yang sama. Beberapa siswa dengan minat atau kemampuan rendah cenderung pasif, bahkan bergantung pada rekan yang lebih aktif. Hal ini berpotensi mengurangi manfaat individual dari penggunaan media ini. Kekurangan lainnya adalah kemungkinan terjadinya kendala logistik seperti kekurangan potongan puzzle atau kerusakan pada media yang telah disiapkan. Hal ini tercermin dari pernyataan siswa yang menyebutkan bahwa keterbatasan alat seperti potongan huruf dapat mengganggu kelancaran kegiatan.

Temuan ini memberikan implikasi penting dalam perencanaan pembelajaran. Guru perlu memperhitungkan waktu dan sumber daya yang dibutuhkan agar media puzzle dapat digunakan secara maksimal. Selain itu, penting bagi guru untuk menyusun strategi manajemen kelas yang baik agar seluruh siswa terlibat aktif, termasuk mereka yang kurang percaya diri atau cenderung pasif. Puzzle dapat menjadi alat evaluasi formatif yang efektif, tetapi penggunaannya harus disertai dengan refleksi dan panduan yang memadai agar tidak menimbulkan kebingungan. Meskipun demikian, media puzzle tetap menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang layak dipertimbangkan karena mampu menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu dalam proses pembelajaran. Untuk penerapan yang lebih efektif di masa mendatang, sekolah dapat menyediakan pelatihan bagi guru atau memfasilitasi pembuatan media pembelajaran yang lebih praktis dan siap pakai.

Dalam konteks penelitian, keterbatasan utama dalam mengevaluasi kelebihan dan kekurangan media puzzle adalah masih bersifat subjektif dan berdasarkan persepsi guru serta siswa, tanpa disertai instrumen evaluasi objektif yang terstandar. Selain itu, dampak jangka panjang dari penggunaan media ini belum terpantau secara

longitudinal. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang tidak hanya memperluas jangkauan sampel, tetapi juga menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas media puzzle secara lebih terstruktur dan mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis media *puzzle* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Penggunaan media ini mendorong peningkatan partisipasi aktif siswa, daya ingat terhadap materi, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Media *puzzle* menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Respons guru dan siswa terhadap penerapan media ini juga sangat positif, meskipun diakui terdapat beberapa kendala seperti waktu persiapan yang relatif panjang dan adanya variasi dalam tingkat partisipasi siswa saat kerja kelompok.

Secara ilmiah, temuan ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metodologi pembelajaran inovatif dalam konteks Pendidikan Agama Islam di tingkat menengah. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran sederhana seperti *puzzle* memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa secara kontekstual, menyenangkan, serta fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai materi ajar dan jenjang pendidikan. Oleh karena itu, media *puzzle* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan di era pendidikan yang menuntut pendekatan kreatif dan partisipatif.

Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* guna memperoleh data yang lebih objektif dan terukur terkait efektivitas penggunaan media *puzzle*. Cakupan penelitian juga sebaiknya diperluas ke berbagai konteks pendidikan dan mata pelajaran lain guna menguji konsistensi pengaruh media ini secara lebih menyeluruh. Selain itu, pengembangan media *puzzle* berbasis digital direkomendasikan sebagai solusi praktis dan adaptif terhadap tantangan implementasi pembelajaran di era digital, sehingga dapat memperluas dampak positif metode ini dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Proceedings*, *1*(1), 173–186. https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PICIS/article/view/605

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *18*(1), 1–9. https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054

Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, *5*(1), 39–48. https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In A. Syaddad (Ed.), *CV Kaaffah Learning Center*. CV. Kaaffah Learning Center Sulawesi Selatan. https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639/1/Belajar Dan Pembelajaran.pdf

Juliani, & Astriani, L. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *(Jurnal UMJ) Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UM*, 1–8. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/26495

Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat (JIKM)*, *12*(3), 145–151. https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102

Millah, A. S., Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1*(2), 140–153. https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1447

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, *21*(2), 151–172. https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252

Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, *7*(1), 44–52. https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499

Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* (M. T. Multazam (ed.); Ed-1). UMSIDA Press Sidoarjo. https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/download/978-623-464-071-7/1117

Novela, D., Ari Suriani, & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *4*(2), 100–105. https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283

Rahmat, A. (2017). Implementasi Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Kognitif Anak di RA AL-Manar Lenteng Sumenep. *Jurnal Kariman*, *05*(1), 83–100. https://doi.org/10.52185/kariman.v5i1.44

Siregar, A. Y., & Murhayati, S. (2024). Metodologi Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif :Kajian Konsep, Desain, dan Manfaatnya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(3), 45305–45314. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/21801

Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, *15*(2), 79–91. https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147

Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, dan Tersier. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, *5*(3), 110–116. https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.238

Tambaru, E., Benu, A. Y., & Mbuik, H. B. (2021). Analisis Penggunaan Media Puzzle pada Tema Pahlawanku Kebanggaanku dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpress Bertingkat Oebobo 2 Kupang. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, *2*(1), 55–63. https://ojs.cbn.ac.id/index.php/spasi/article/view/178

Umalihayati, Aini, S., Sa'diyah, H., Fajrudin, L., Fajari, L. E. W., Havita, V. N., Cahyaningsih, A. P., Ramadhani, D., Luthfiyah, S. M., & Sopianti, N. A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar: Studi Kasus Kualitatif. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *12*(2), 845–856. https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.86666

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 2896–2910. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187

Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Pengunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpers 2 Nambaru. *ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *4*(4), 216–222. https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074