

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE QALQALAH*  
*UNDERSTAND (PUZZLE QU)* PADA MATERI  
HUKUM BACAAN *QALQALAH* MATA PELAJARAN  
AL-QUR'AN HADITS KELAS III B MSI 14 MEDONO  
PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Oleh :

**SALSABILA**  
**NIM. 2320146**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH. ABRURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE QALQALAH*  
*UNDERSTAND (PUZZLE QU)* PADA MATERI  
HUKUM BACAAN *QALQALAH* MATA PELAJARAN  
AL-QUR'AN HADITS KELAS III B MSI 14 MEDONO  
PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Oleh :

**SALSABILA**  
**NIM. 2320146**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH. ABRURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2024**

**SURAT PERNYATAAN  
KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salsabila

NIM : 2320146

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **Pengembangan Media *Puzzle Qalqalah Understand (Puzzle QU)* Pada Materi Hukum Bacaan *Qalqalah* Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan** ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau kutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang telah dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 12 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



**Salsabila**  
**NIM. 2320146**

Perum Sejahtera Asri (PSA) 4 Blok B10  
Desa Sampih, Wonopringgo, Kab. Pekalongan

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Salsabila

Kepada Yth;  
DEKAN FTIK UIN KH. Abdurrahman Wahid  
c/q. Ketua Prodi PGMI  
di  
Pekalongan

**Assalamu'alaikum, Wr. Wb.**

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara :

Nama : Salsabila

NIM : 2320146

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

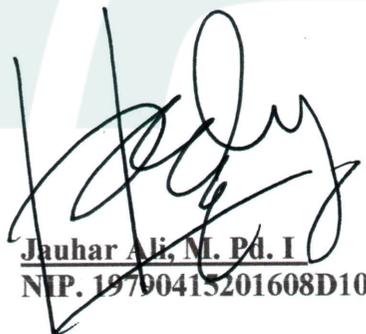
Judul : Pengembangan Media *Puzzle Qalqalah Understand (Puzzle QU)*  
Pada Materi Hukum Bacaan *Qalqalah* Mata Pelajaran Al-Qur'an  
Hadits Kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan.

Dengan ini mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Pekalongan, 12 Maret 2024  
Pembimbing



**Jauhar Ali, M. Pd. I**  
NIP. 19790415201608D1005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kab. Pekalongan  
Website: [ftik.uingusdur.ac.id](http://ftik.uingusdur.ac.id) Email: [ftik@uingusdur.ac.id](mailto:ftik@uingusdur.ac.id)

### **PENGESAHAN**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri  
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi Saudari:

Nama : **SALSABILA**  
NIM : **2320146**  
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE QALQALAH  
UNDERSTAND (PUZZLE QU) PADA MATERI HUKUM  
BACAAN QALQALAH MATA PELAJARAN AL-QUR'AN  
HADITS KELAS III B MSI 14 MEDONO PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Kamis, tanggal 21 Maret 2024 dan dinyatakan  
**LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S. Pd.).

Dewan Penguji,

Penguji I

Zuhair Abdullah, M. Pd.  
NIP. 19890201 201801 1 002

Penguji II

Dimas Setiaji Prabowo, M. Pd.  
NIP. 19901202 202012 1 008

Pekalongan, 25 Maret 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M. Ag.  
NIP. 19730112 200003 1 001

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b//U/1987. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

### 1. Konsonan

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

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### a) Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	a
ِ	Kasrah	I	i
ُ	Dammah	U	u

### b) Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama

ي...َ	Fathah dan ya	ai	a dan u
و...َ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

### 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ِى...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...ِى	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā

- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

#### 4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

- a) Ta' marbutah hidup = Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
- b) Ta' marbutah mati = Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
- c) Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَالِحَةٌ talhah

#### 5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

#### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

a) Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

b) Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

## 7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un

- النَّوْءُ an-nau'u

- إِنَّ inna



## MOTO

“Akan ada yang berubah, akan ada yang bertahan. Tetapi satu yang pasti: harapan, keyakinan dan cita-cita harus terus diperjuangkan.”

**(Serly Annavita, *Muslim United*)**

*“Hasbunallahu Wa Ni'mal Wakil”*

Cukuplah Allah sebagai penolong kami.

**(Q.S. Ali Imran:173)**

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, puji syukur kepada Allah swt, atas segala izin dan karunia-Nya, skripsi ini telah selesai. Skripsi ini, peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ibu Jarotun dan Bapak Sugianto (alm), yang senantiasa memberi kasih sayang tiada henti dari kecil sampai bisa menikmati bangku kuliah di perguruan tinggi, serta yang tidak pernah lelah mendoakan saya, supaya menjadi pribadi yang sukses dunia dan akhirat. Semoga bapak bahagia di alam sana, aamiin.
2. Kedua adekku, Ulil Absor Abdallah dan Muhammad Ibnu Atho'illah. Terimakasih selalu memberikan semangat serta doa yang diberikan untuk kakak, semoga bisa menyusul keberhasilan dan kesuksesan untuk bisa membahagiakan kedua orang tua.
3. Teman-teman PGMI angkatan 2020 dan Almamaterku UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

## ABSTRAK

Salsabila. 2024. “Pengembangan Media *Puzzle Qalqalah Understand (Puzzle QU)* Pada Materi Hukum Bacaan *Qalqalah* Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Jauhar Ali, M. Pd. I.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Puzzle QU*, *Qalqalah*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa yang kurang fasih dalam melafalkan huruf-huruf *hijaiyyah* terutama pada huruf-huruf *qalqalah* pada saat membaca surat pendek yang ada di Al-Qur’an, siswa belum bisa membedakan cara pelafalan pada huruf *qalqalah* dengan tepat, beberapa siswa belum bisa membedakan mana yang termasuk huruf *qalqalah* dengan huruf *hijaiyyah* yang lainnya serta penggunaan media masih bersifat monoton, guru masih berfokus pada buku paket saja.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media *puzzle qalqalah understand (Puzzle QU)*, bagaimana validitas media *puzzle QU* dan bagaimana respon siswa siswa terhadap media *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur’an Hadits kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan. Tujuannya untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berupa *puzzle QU* yang valid dan praktis. Produk diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Riset and Development (R&D)*. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu *Borg and Gall*. Subjek penelitian yang terlibat terdiri dari validator (ahli media dan ahli materi), pendidik serta peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan angket analisis kebutuhan. Sedangkan analisis data dengan validitas produk dan angket respon siswa.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*, peneliti memodifikasi 10 tahapan model *Borg and Gall* menjadi 6 tahapan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi bahwa media pembelajaran *puzzle QU* dinyatakan “sangat *valid*” oleh ahli media dengan perolehan skor rata-rata 88,6% dan dinyatakan “sangat *valid*” dengan perolehan skor rata-rata 98% oleh ahli media. Hasil angket respon siswa tingkat kepraktisan media pembelajaran *puzzle QU* dinyatakan “sangat praktis” dengan perolehan skor rata-rata 97,5%.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle Qalqalah Understand (Puzzle QU)* Pada Materi Hukum Bacaan *Qalqalah* Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Aamiin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag. selaku Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Hafizah Ghany H., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Riskiana, M. Pd. selaku dosen wali yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi.
6. Bapak Jauhar Ali, M. Pd. I., selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa mengarahkan dan membimbing selama peneliti menyusun skripsi.
7. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa mencurahkan ilmunya selama peneliti duduk di bangku kuliah.
8. Segenap staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa membantu peneliti selama ini.

9. Kepala Madrasah dan segenap guru MSI 14 Medono yang telah memberikan izin penelitian dan ketersediaannya membantu suksesnya penelitian.
10. Kedua orangtua dan adik-adik yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
11. Sahabat-sahabat dan teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dorongan, semangat dan kebersamaan yang tak terlupakan.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan. Aamiin.

Pekalongan, 12 Maret 2024



**Salsabila**  
**NIM. 2320146**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>xi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Deskripsi Teoritik .....	8
2.1.1 Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Al-Qur'an Hadits .....	13
2.1.3 Hukum Bacaan Qalqalah .....	15
2.1.4 Media Puzzle .....	15
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan .....	19
2.3 Kerangka Berfikir .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Desain Penelitian .....	24
3.2 Prosedur Penelitian .....	25

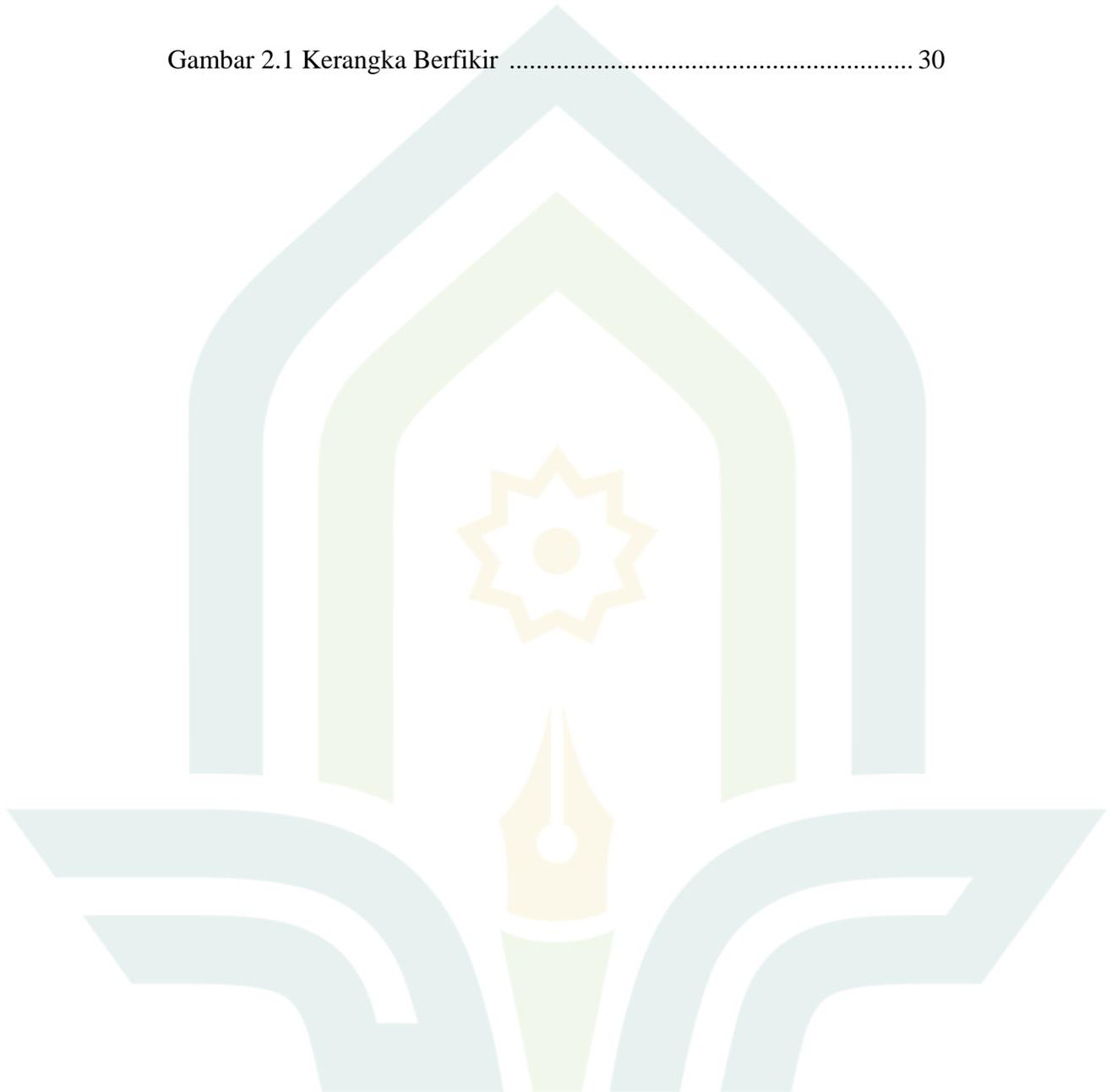
3.2.1 Potensi dan Masalah .....	25
3.2.2 Pengumpulan Data .....	26
3.2.3 Perencanaan .....	26
3.2.4 Pengembangan Produk .....	26
3.2.5 Uji Coba Lapangan .....	27
3.2.6 Penyempurnaan Produk .....	27
3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian .....	27
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	28
3.5 Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	36
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk Awal .....	36
4.1.2 Hasil Uji Coba Produk .....	52
4.2 Pembahasan .....	53
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
5.1 Simpulan .....	58
5.2 Implikasi .....	60
5.3 Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Observasi .....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan .....	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	40
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru .....	41
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa .....	43
Tabel 3.7 Kriteria Hasil Validitas Media Puzzle QU .....	44
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Kepraktisan Media Puzzle QU .....	45
Tabel 4.1 Tampilan Media Pembelajaran Puzzle QU .....	50
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media 1 .....	53
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media 2 .....	54
Tabel 4.4 Saran Validator Ahli Media .....	56
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi 1 .....	56
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi 2 .....	58
Tabel 4.7 Saran Validator Ahli Materi .....	59
Tabel 4.8 Hasil Respon Guru .....	60
Tabel 4.9 Hasil Respon Siswa .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	30
------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Sekolah
- Lampiran 2. Surat Keterangan Hasil Penelitian Sekolah
- Lampiran 3. Hasil Observasi
- Lampiran 4. Hasil Angket Analisis Kebutuhan
- Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 6. Penilaian Angket Validasi Ahli Media 1
- Lampiran 7. Penilaian Angket Validasi Ahli Media 2
- Lampiran 8. Penilaian Angket Validasi Ahli Materi 1
- Lampiran 9. Penilaian Angket Validasi Ahli Materi 2
- Lampiran 10. Penilaian Angket Respon Guru
- Lampiran 11. Penilaian Angket Respon Siswa
- Lampiran 12. Hasil Analisis Respon Siswa
- Lampiran 13. Dokumentasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam pengetahuan seseorang dalam menjalani hidup yang lebih baik. Melalui pendidikan, semua manusia dapat mengetahui ilmu pengetahuan dengan luas dan manusia juga bisa berfikir yang dari lahir belum mengerti apa-apa hingga mengenal segala sesuatu yang ada di sekelilingnya. Pada zaman sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan berkembang semakin cepat sehingga memudahkan dalam mendapatkan informasi khususnya mengenai pendidikan agar dapat meningkatkan kualitas potensi belajar. Perkembangan merupakan proses berkembangnya suatu bidang dalam kawasan pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian dalam pembelajaran (Rahman et al., 2022, p. 2).

Dalam proses pembelajaran, ada yang namanya media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses belajar siswa. Apabila proses belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas, untuk menyampaikan materi pelajaran guru akan memanfaatkan beberapa peralatan seperti papan tulis, gambar, audio atau alat peraga yang lainnya. Peralatan tersebut dapat memberikan motivasi belajar siswa serta mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Pernyataan tersebut yang dimaksud dengan media pembelajaran (Lathifah, 2020, p. 134).

Media pembelajaran adalah sebuah alat, bahan dan teknik yang membantu dalam proses kegiatan belajar secara langsung antara guru dengan peserta didik dengan tepat. Media pembelajaran membuat siswa berpusat pada materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Karena, solusi yang utama yaitu dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan pantas untuk siswa di sekolah dasar, bukan sekedar mengajarkan aspek

teori saja yang diajarkan, akan tetapi siswa juga harus aktif dalam proses pembelajaran (Tastin et al., 2021, p. 160).

Selain itu, untuk mendukung adanya media pembelajaran, maka guru dapat memanfaatkan teknologi yang pada hakikatnya bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan misalnya dengan mengolah media pembelajaran dalam aplikasi multimedia seperti aplikasi *microsoft powerpoint*, *canva*, *kinemaster* dan lain sebagainya agar dapat memudahkan akses belajar dengan mudah dan lebih efisien dalam mendapatkan informasi yang diperlukan dalam pendidikan. Semakin konkrit pengalaman yang diberikan oleh guru, maka semakin terjamin juga kualitas dalam proses belajar (Komara et al., 2022, p. 318). Akan tetapi, agar proses pembelajaran menjadi efisien maka diusahakan pengalaman belajar yang diberikan semakin menarik perhatian peserta didik. Pengalaman belajar tersebut dapat disajikan berupa media pembelajaran.

Al-Qur'an Hadits merupakan bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam untuk mengamalkan Al-Qur'an agar mampu membaca dengan fasih, memahami arti dan isi kandungan dari ayat-ayat serta memahami dan mengamalkan hadits-hadits sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pembelajaran Al-Qur'an Hadits dalam ranah Madrasah Ibtidaiyah agar siswa mampu membaca, menulis, menghafal, mengartikan, memahami isi kandungan Al-Qur'an Hadits dan beriman serta bertakwa kepada Allah SWT. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah lebih menekankan pada proses belajar yang bersumber dari kedua ajaran tersebut. Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki peran yang lebih utama daripada mata pelajaran yang lain dalam pelajaran pendidikan agama Islam (Rasikh, 2019, p. 15).

Demi mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, sebagai seorang guru perlu menentukan media pembelajaran

yang efektif agar siswa paham dengan materi yang disampaikan. Media pembelajaran semata-mata tidak mengenai media elektronik saja, akan tetapi media bisa bersifat benda atau alat permainan yang dapat disiapkan oleh guru pada saat sebelum mengajar. Salah satu cara alternatif dalam menentukan media pembelajaran yang bisa digunakan dalam ranah sekolah dasar adalah media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang bentuknya berisi potongan-potongan gambar yang dimainkan dengan cara membongkar dan memasang gambar menjadi gambar yang utuh sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Macam-macam *puzzle* yang dapat digunakan untuk dimainkan oleh anak-anak seperti *spelling puzzle*, *jigsaw puzzle*, *the think puzzle*, *crossword puzzle* dan lain sebagainya (Alzanah & Dewi, 2022, p. 130). Media *puzzle* ini jika diterapkan pada proses pembelajaran ranah sekolah dasar sangat cocok dan efektif karena dapat merangsang kemampuan pemahaman anak dalam memahami materi yang dipelajarinya. Media pembelajaran ini dapat dimainkan oleh satu orang ataupun berkelompok. Cara penggunaan media *puzzle* yaitu dengan menggabungkan potongan-potongan gambar sehingga menjadi suatu gambar yang utuh.

MSI 14 Medono Pekalongan adalah salah satu ranah sekolah dasar yang berbasis Madrasah Salafiyah Ibtidaiyah yang mempunyai program unggulan takhasus di Kota Pekalongan. Madrasah Salafiyah Ibtidaiyah ini berdiri sejak tanggal 11 Januari 1983. MSI 14 Medono ini terletak di Jl. Karya Bakti V/21 Kelurahan Medono Kecamatan Pekalongan Barat. Yang menarik dari model pembelajaran program takhasus di MSI 14 Medono adalah program tahfidhul Qur'an, tahsinul Qur'an, pembiasaan sholat dhuha serta pembiasaan sholat dhuhur berjamaah. Guru dan pegawai di MSI 14 Medono berjumlah 25 orang dan siswa yang berjumlah kurang lebih 175 orang (Mahfiyah, Wawancara, 2024).

Alasan peneliti mengambil penelitian pengembangan ini karena melihat fenomena siswa kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan pada saat membaca surat-surat pendek di dalam Al-Qur'an masih dikatakan kurang fasih dalam pelafalan *makharijul* huruf-huruf hijaiyyah, siswa masih belum bisa membedakan cara pelafalan pada huruf-huruf *qalqalah* dengan tepat dan beberapa siswa masih belum bisa membedakan mana yang termasuk huruf *qalqalah* dengan huruf hijaiyyah yang lainnya serta penggunaan media pembelajaran masih bersifat monoton, guru masih berfokus pada media sumber buku paket saja, agar siswa tidak jenuh dengan materi pelajaran maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *puzzle* yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar.

*Puzzle* pada umumnya permainan edukatif berupa potongan gambar yang dijadikan menjadi suatu gambar yang utuh (Manuarti & Putra, 2021, p. 130). Dalam penelitian ini, jenis *puzzle* yang akan peneliti kembangkan adalah *puzzle* yang berbentuk kubus. *Puzzle* ini terdiri dari 6 sisi yang tiap sisinya berupa huruf-huruf *qalqalah*. Setiap sisi dalam *puzzle* ini memiliki bagian masing-masing. Maka, peneliti memberi nama *puzzle* ini yaitu *Puzzle Qalqalah Understand* atau *Puzzle QU*. *Puzzle Qalqalah Understand* merupakan kata yang berasal dari bahasa inggris yang berarti *puzzle* untuk memahami materi *qalqalah*.

Peneliti menggunakan media *Puzzle QU* untuk membantu mengatasi kesulitan belajar siswa MSI 14 Medono Pekalongan kelas III B materi hukum bacaan *qalqalah* karena dengan media ini tentunya sangat menarik bagi anak-anak khususnya di tingkat sekolah dasar. Selain dapat menarik perhatian siswa, rasa ingin tahu dan mencocokkan kepingan gambar yang mendorong siswa untuk bereksplorasi memainkan *puzzle*. Dengan media permainan *puzzle QU* ini peserta didik lebih

mudah dalam memahami materi hukum bacaan *qalqalah* serta hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media *Puzzle Qalqalah Understand (Puzzle QU)* Pada Materi Hukum Bacaan *Qalqalah* Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan.**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut, yaitu:

1. Kondisi pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang monoton sehingga siswa kurang memahami materi.
2. Masih minimnya media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk belajar secara aktif.
3. Pemanfaatan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis media visual seperti *puzzle QU* belum dilakukan dengan baik oleh guru dan siswa.
4. Pengembangan media pembelajaran *puzzle QU* dengan materi hukum bacaan *qalqalah* belum dilakukan sebagian besar oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini maka permasalahan yang dikaji akan dibatasi pada masalah :

1. Pengembangan media *puzzle QU* untuk siswa kelas III B pada materi hukum bacaan *qalqalah*.
2. Kelayakan media pembelajaran *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits berdasarkan penilaian dari validator ahli media, validator ahli materi, guru pengampu Al-Qur'an Hadits dan uji coba siswa kelas III B.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah disajikan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan?
2. Bagaimana validitas media *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III B.
2. Untuk mengetahui validitas media *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III B.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III B.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian tersebut dengan tujuan diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan khususnya pengembangan media *puzzle QU* siswa kelas III B pada materi hukum bacaan *qalqalah*.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Sekolah**

Manfaat penelitian bagi sekolah adalah seperti pada investasi dalam pengembangan, peningkatan

kualitas pembelajaran dan penambahan koleksi perpustakaan sebagai media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru yaitu dapat meningkatkan kreativitas kemampuan siswa sehingga mampu menyampaikan materi pembelajaran secara maksimal dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya media *puzzle QU* diharapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajarnya.

### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Dalam penelitian pengembangan ini akan dihasilkan sebuah media *puzzle QU* yang berisi materi hukum bacaan *qalqalah* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran secara mandiri ataupun kelompok secara fleksibel.
2. Interaktif.
3. Mudah dibawa dan dapat digunakan kapanpun.

### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Sebagian sekolah sudah menggunakan media pembelajaran berbasis media visual.
  - b. Sebagian besar guru dapat membuat media berbasis media visual.
2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *puzzle QU* memiliki batasan sebagai berikut:

  - a. Sasaran uji coba hanya pada siswa kelas III B di MSI 14 Medono Pekalongan.

- b. Pengembangan yang peneliti lakukan lebih ditekankan pada kelayakan produk, tidak sampai pada tahap keefektifan produk.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan antara lain:

1. Penelitian dan pengembangan media *puzzle qalqalah undertand (puzzle QU)* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Terdapat 10 tahapan model pengembangan *Borg and Gall*, peneliti memodifikasi tahapan tersebut menjadi 6 tahapan yaitu dengan menggali potensi dan masalah (observasi), pengumpulan data dengan memberikan angket analisis kebutuhan kepada guru pengampu mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan dan penyempurnaan produk.
2. Hasil pengembangan media *puzzle qalqalah understand (puzzle QU)* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan dinyatakan sangat *valid*.

Hal ini ditunjukkan dengan:

a) Hasil penilaian ahli media

Produk media *puzzle QU* divalidasi oleh 2 validator ahli media yaitu Ibu Aan Fadia Annur, M. Pd. dan Bapak Alyan Fatwa, M. Pd. Diperoleh rata-rata skor dari kedua validator ahli media sebesar 133 dari skor maksimal 150 dengan persentase 88,6% dari persentase maksimal 100%. Hal ini diaplikasikan pada tabel 3.7, bahwa media *puzzle QU* termasuk dalam kategori sangat *valid* dan layak diuji cobakan.

b) Hasil penilaian validator ahli materi

Produk media *puzzle QU* divalidasi oleh 2 validator ahli materi yaitu Ibu Dian Rif'iyati, M. S. I. dan Bapak Muhammad Hufron, M. S. I. Diperoleh rata-rata skor dari kedua validator ahli materi sebesar 147 dari skor maksimal 150 dengan persentase 98% dari persentase maksimal 100%. Hal ini diaplikasikan pada tabel 3.7, bahwa media *puzzle QU* dikategorikan sangat *valid* dan layak diuji cobakan.

3. Respon siswa terhadap media *puzzle qalqalah understand (puzzle QU)* pada materi hukum bacaan *qalqalah* mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan dinyatakan sangat praktis.

Hal ini ditunjukkan dengan:

- a) Penilaian dari 15 responden terhadap 4 buah butir indikator dalam aspek kemudahan antara lain:
  - 1) Siswa menyukai media *puzzle QU*.
  - 2) Media *puzzle QU* menarik bagi siswa.
  - 3) Media *puzzle QU* ini memudahkan siswa untuk belajar.
  - 4) Media *puzzle QU* ini memudahkan siswa untuk memahami materi.
- b) Penilaian dari 15 responden terhadap 1 buah butir indikator dalam aspek kemenarikan yaitu warna dan gambar yang digunakan dalam media *puzzle QU* menarik bagi siswa.
- c) Penilaian dari 15 responden terhadap 1 buah butir indikator dalam aspek motivasi yaitu media *puzzle QU* menambah motivasi belajar siswa.
- d) Penilaian dari 15 responden terhadap 2 buah butir indikator dalam aspek kebermanfaatan antara lain:
  - 1) Media *puzzle QU* ini menjadi media yang menyenangkan bagi siswa.
  - 2) Siswa menjadi aktif di kelas pada saat menggunakan media *puzzle QU*.

Berdasarkan penilaian siswa diperoleh skor atau nilai rata-rata angket respon siswa sebesar 585 dari skor maksimal 600 dengan persentase 97,5% dari maksimal 100%. Hal tersebut bahwa media *puzzle QU* dinyatakan sangat praktis dan tergolong pada kualitas *puzzle QU* baik.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *puzzle qalqalah undertand (puzzle QU)* pada mata pelajaran hukum bacaan *qalqalah* kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan terdapat beberapa implikasi dari hasil pengembangan media pembelajaran, diantaranya:

1. Adanya media *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* disambut baik oleh siswa kelas III B MSI 14 Medono Pekalongan, semoga menjadi media pembelajaran yang dapat dikembangkan lebih jauh dan dapat dimodifikasi dikemudian hari.
2. Kemampuan media *puzzle QU* dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.
3. Peneliti mempunyai harapan agar semua pendidik, khususnya pendidik yang mengajar di ranah sekolah dasar dalam pengajaran dapat diterapkan alat peraga edukatif atau media pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran media *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* untuk Madrasah Ibtidaiyah dapat dijadikan acuan dalam penelitian dan pengembangan selanjutnya yang relevan.
2. Media pembelajaran *puzzle QU* pada materi hukum bacaan *qalqalah* untuk Madrasah Ibtidaiyah dapat dikembangkan pada materi yang lain.
3. Tampilan desain yang terdapat pada media *puzzle QU* perlu dikembangkan lebih lanjut dari aplikasi pengedit desain

seperti aplikasi *canva*. Banyak aplikasi yang pengedit desain agar tampilan pada media pembelajaran *puzzle QU* lebih menarik lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Rabiatul. (2022). Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits. (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management).
- Afrizal. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Dalam Hukum Bacaan Qalqalah Melalui Penggunaan Model Make A Match dan Muktimedia Bagi Peserta Didik Kelas VIII MTSN 7 Kabupaten Solok. *Journal of Science Education Teaching and Learning*, 3(2), 251–267.
- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 6(2), 126–135.
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80.
- Arumsari, D. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran dan Keterampilan Pengelolaan Kelas Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 5 Madiun. *Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan*, 6, 13–25.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriyani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Febuan, S. (2022). Sepenting Apa Media Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2, 43–46.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran

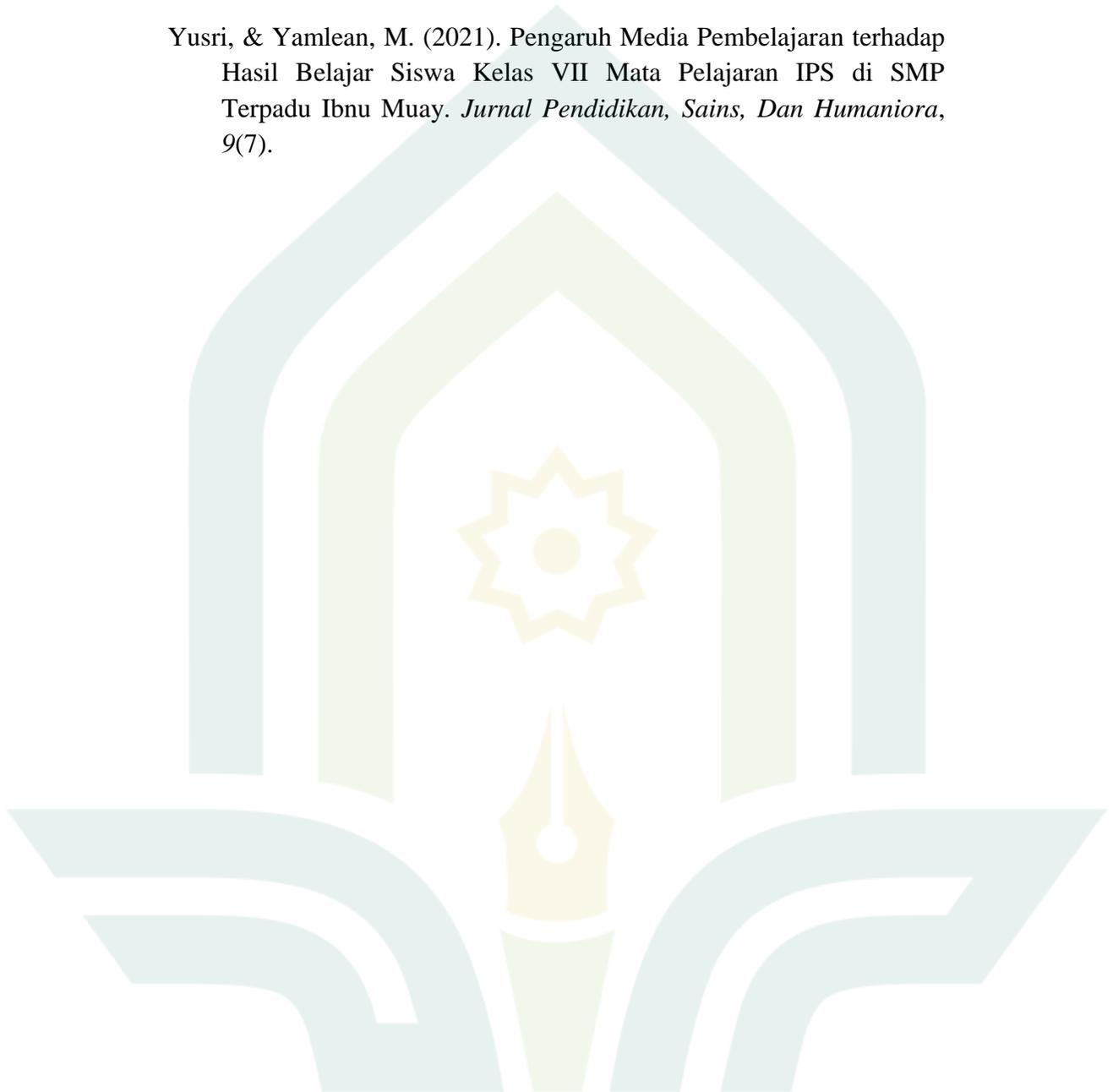
- Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19–33.
- Hartati, S. (2022). Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada MIN 1 Lebong. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2, 305–312.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Snistek*, 4, 296–301.
- Idris, A., Nurbayani, & Turiza, M. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al - Qur'an Hadist Kelas VII MTsS samahani Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1, 117–128.
- Jaya, S. A. F. (2019). Al-Qur'an dan Hadits Sebagai Sumber Hukum Islam. *INDO-ISLAMIKA*, 9, 204–216.
- Kenangkinayu, A. S., & Asyiwati, Y. (2022). *Studi Identifikasi Potensi dan Masalah untuk Pengembangan Desa secara Berkelanjutan di Desa Tegalrejo*. 111–118.
- Khumaeroh, S., Ningsih, A. S., Arianti, E., Fitriani, S., & Wala'Zahra, F. (2022). Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif dan Implikasinya Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 164–171.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(April), 316–326.
- Kurnia, S. Y., Apriliya, S., & Hidayat, S. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 317–326.

- Lathifah, M. F. (2020). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Abad Ke 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5, 133–137.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3, 312–325.
- Manuarti, N. K. S. A., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 129–134.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Nahung, G., Dhiu, K. D., & Ita, E. (2023). Pengembangan Media Video 3M Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dengan Tema Binatang. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2, 436–451.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di PAUD AIZA Kabupaten Kepahlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 803–810.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Putra, R. P., & Fuad, A. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Sumber Daya Alam Berupa Produk Olahan Dari Bambu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Seminar Nasional*, 4, 207–218.

- Rasikh, A. (2019). Pembelajaran Al- Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus pada MIN Model Sesela dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib Ar Rasikh. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(1), 14–28.
- Santrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. (Yogyakarta: CV Budi Utama).
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Suherman, Rahmani, A., & Alpiani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(1), 1–7.
- Suratiningsih. (2021). Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan*, 8, 15–26.
- Tastin, Sholikhah, H. A., & Sulastri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah*, 14(2), 157–168.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354–362.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023).

Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.  
*Jurnal on Education*, 05(02), 3928–3936.

Yusri, & Yamlean, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS di SMP Terpadu Ibnu Muay. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 9(7).



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Salsabila

Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 30 Desember 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Kewarganegaraan : Indonesia

Agama : Islam

Alamat : Jl. Ky. Khoeron Desa Pacar Kec. Tirto

No. HP : 085741915751

Email : [bilas5109@gmail.com](mailto:bilas5109@gmail.com)

Riwayat Pendidikan

2007 – 2009 : TK Muslimat NU Pacar

2009 – 2014 : SDN Pacar

2014 – 2017 : MTs S Hidayatul Athfal

2017 – 2020 : SMK Ma'arif NU Tirto

2020 – 2024 : UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan