

Pengembangan_Media_Puzzle_ pada_Mata_Pelajaran_Fikih.pdf

by Mutmainah Mutmainah

Submission date: 14-Apr-2023 09:02AM (UTC+0700)

Submission ID: 2064003441

File name: Pengembangan_Media_Puzzle_pada_Mata_Pelajaran_Fikih.pdf (502.77K)

Word count: 3317

Character count: 20493

Jurnal Ilmiah Iqra'

2541-2108 [Online] 1693-5705 [Print]

Tersedia online di: <http://journal.iain-manado.ac.id/index.php/JII>

Pengembangan Media Puzzle pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Fardhu di MTs Al-Inayah Manado

Nur Fadli Utomo

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Manado

fadli.utomo@iain-manado.ac.id

Mutmainah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Manado

mutmainah@iain-manado.ac.id

Indah Prayudisty Mamonto

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Manado

Indahmamonto46@gmail.com

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *puzzle* pada mata pelajaran fikih materi sholat fardhu serta menguji kelayakan dari produk tersebut untuk menunjang pembelajaran di kelas VII MTs Al-Inayah Manado. Model pengembangan yang digunakan merupakan model pengembangan Sugiyono level 1 yang mempunyai 5 tahap yaitu potensi dan masalah, studi literatur atau pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, dan desain teruji. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi dan dokumentasi. Angket ditujukan kepada validator media dan validator materi. Subjek uji coba penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas VII MTs Al-Inayah Manado yang berjumlah 30 peserta didik. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Hasil dari pengukuran skala Likert, kemudian dicari persentasenya dari sejumlah subjek sampel. Hasil studi ini menunjukkan bahwa *puzzle* ini layak digunakan sebagai bahan ajar, hal tersebut didasarkan pada skor yang diperoleh melalui penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase 87% dengan kriteria sangat valid, dan skor penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 77,33% dengan kriteria valid. Pada uji coba produk pada peserta didik didapatkan persentase kelayakan media *puzzle* sebesar 91,6%

dengan kriteria sangat valid. Dan respon dari pendidik mendapatkan persentase 85,33% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media puzzle sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.

Kata Kunci : media pembelajaran; puzzle; sholat fardhu

Abstract

Development of Puzzle Media in the Fiqh Subject of Fardhu Prayer Material at MTs Al-Inayah Manado. This study aims to produce puzzle media products in the fiqh subject of fardhu prayer material and test the feasibility of these products to support learning in class VII MTs Al-Inayah Manado. The development model used is Sugiyono's level 1 development model which has 5 stages, namely potentials and problems, literature study or information gathering, product design, design validation, and tested design. Data collection techniques used in this study were questionnaires, observation, and documentation. The questionnaire was addressed to the media validator and material validator. The subjects of this research trial were educators and class VII students of MTs Al-Inayah Manado, totaling 30 students. The measurement scale used is the Likert scale. The results of the Likert scale measurements, then look for the percentage of a number of sample subjects.

The results of this study indicate that this puzzle is suitable for use as teaching material, this is based on scores obtained through assessments from material experts getting a percentage of 87% with very valid criteria, and an assessment score from media experts getting a percentage of 77.33% with valid criteria. In product trials on students, it was found that the percentage of feasibility of puzzle media was 91.6% with very valid criteria. And the response from educators gets a percentage of 85.33% with very valid criteria. Based on the results of expert validation and product trials, the authors can conclude that puzzle media is very suitable for use as teaching material.

Keywords: instructional Media; puzzles; fardhu prayer

Pendahuluan

Pendidikan sebagai proses untuk mengubah individu atau kelompok dalam upaya mendewasakan manusia dengan melakukan pengajaran dan pelatihan serta cara mendidik (Nurkholis, 2013). Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam sistem pemerintahan suatu negara untuk kemajuan dan perkembangannya, khususnya di Indonesia (Triwiyanto, 2021). Oleh karena itu, baik pendidikan agama maupun pendidikan nasional harus diperhatikan dalam pendidikan. Hal ini disebabkan pendidikan yang bermutu tinggi akan mencerdaskan bangsa dan meningkatkan kemampuan peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan merupakan salah satu tanggung jawab pelaksanaan pendidikan. Pendidik memiliki peranan yang besar dalam merancang proses pembelajaran yang

menjadikan siswa menjadi subjek pembelajaran. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 bahwa proses belajar ataupun disebut juga dengan pembelajaran memerlukan hal yang harus mendukungnya agar supaya proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan sesuai dengan proses pembelajaran yang hendak dicapai (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI], n.d.). Hal yang bisa menunjang proses pembelajaran adalah pendidik yang kompeten, siswa yang aktif, metode dan strategi yang kreatif, serta media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran (Dewi et al., 2017). Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah (Prof. Dr. Azhar Arsyad, 2006). Media yang bervariasi dalam proses pembelajaran dapat membantu guru berkomunikasi dengan siswa dan membuat pembelajaran lebih fokus, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Sudjana, 2005).

Salah satu materi pelajaran fikih pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 di MTs Al-Inayah Manado, adalah sholat fardu. Sholat fardu ini merupakan materi yang penting pada mata pelajaran fikih, hal ini dikarenakan sholat fardu itu sendiri adalah wajib untuk dilaksanakan bagi umat Islam dan kunci suksesnya seorang muslim di dunia dan diakhirat. Terdapat ketentuan dalam Al-Qur'an dan hadis yang menunjukkan perintah untuk melaksanakan sholat fardu. Sebagaimana Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* berfirman dalam Q.S. Taha/20 : 14

Terjemahnya :

“Hai anakku, dirikanlah sholat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah).”

Berdasarkan firman Allah tersebut, dapat diketahui bahwa seorang anak harus sudah melaksanakan sholat fardu, terlebih khusus anak MTs karena sudah memasuki usia *baligh*. Melalui bimbingan orang tua dan guru serta lingkungan yang mendukung, siswa diharapkan mampu melaksanakan sholat dengan sendiri dan hafal gerakan serta bacaan sholat. Hal tersebut sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki siswa pada materi sholat fardu.

Hasil observasi guru fikih kelas VII di MTs Al-Inayah Manado diperoleh informasi bahwa dari 26 siswa kelas VII terdapat 10 siswa (53%) yang belum hafal gerakan sholat, 19 siswa (73%) yang belum hafal bacaan sholat, dan 19 siswa (73%) belum memahami makna dari bacaan sholat. Selain itu, sebagian siswa kurang berkonsentrasi terhadap pelajaran karena masih ada yang mengobrol saat guru sedang menjelaskan materi. Media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran hanya terbatas penjelasan dari guru, buku mata pelajaran, LCD dan Lembar kerja peserta didik. Sementara itu, proses pembelajaran fikih yang selama ini dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan sesekali melakukan praktek sesuai dengan materi.

Media yang digunakan dalam pembelajaran fikih di MTs Al-Inayah Manado, belum ada yang menggunakan media atau alat bantu pembelajaran berbentuk *puzzle*. Media pembelajaran berbentuk *puzzle* adalah media pembelajaran berupa permainan bongkar pasang dengan berbagai macam bentuk potongan yang dimainkan oleh anak-anak hingga dewasa. Media *puzzle* pada penelitian ini yaitu media *puzzle* yang memuat gambar gerakan sholat dan potongan-potongan do'a sholat untuk disusun agar menjadi gerakan sholat yang sesuai dengan urutannya dan bacaan sholat yang sempurna. Penggunaan media *puzzle* ini dapat meningkatkan semangat keaktifan peserta didik dalam belajar dan bermain serta menciptakan kesan yang menarik, dilihat dari sisi edukatif dapat juga melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran dari peserta didik.

Kajian Teori

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara" atau pengantar" media adalah perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2007). *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Muhson, 2010). Jadi dapat diartikan secara keseluruhan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pengetahuan yang diberikan pendidik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar atau pembelajaran dapat berlangsung efektif.

Media Puzzle

Media puzzle merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar utuh (Suchaio, 2013). Puzzle merupakan bentuk teka-teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. Puzzle dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi siswa untuk belajar (Jamil, 2012). Manfaat bermain puzzle adalah meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah (Elfanany, 2013). Puzzle memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Dengan adanya permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat (Jamil, 2012).

Pembelajaran Fikih

Kata fikih secara bahasa berarti : "paham yang mendalam". Fikih menurut pengertian (istilah) kebanyakan *fuqaha* ialah :“segala hukum syara’ yang diambil dari kitab Allah *Subhanahu Wa Ta’ala* dan sunnah Rasul *Salallahu Alaihi’ Wa Sallam* dengan jalan *ijtihad* dan *istinbath* berdasarkan hasil penelitian yang mendalam.” (Syarifuddin, 2014).

Fikih adalah ilmu-ilmu yang mempelajari tentang hukum Islam (*Hasil Pencarian - KBBI Daring*, n.d.). Menurut bahasa fikih berarti paham terhadap tujuan seseorang pembicara. Menurut istilah fikih merupakan hukum-hukum syara yang amaliah melalui dalil-dalil yang terperinci. Fikih adalah ilmu yang dapat dihasilkan oleh pikiran serta *ijtihad* (penelitian) dan memerlukan wawancara serta perenungan (A. Djazuli, 2005).

Pembelajaran fikih adalah salah satu mata pelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk dapat mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari (Maimunah, 2019). Pembelajaran fikih diajarkan melalui materi bahwa tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi dan misi untuk mewujudkan manusia agar dapat bertakwa kepada Allah *Subhanahu Wa Ta’ala* dan berakhlak mulia. Kemudian, bertujuan juga untuk menghasilkan manusia yang memiliki pemahaman ilmu agama dan sosial yang baik sehingga memiliki hubungan baik dengan Allah SWT dan sesama manusia.

Materi pembelajaran fikih dalam buku kurikulum Madrasah Tsanawiyah (standar kompetensi) dijelaskan bahwa ruang lingkup pembelajaran fikih di

Madrasah Tsanawiyah itu meliputi: keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara: hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia dan hubungan manusia dengan alam dan lingkungannya. Adapun pembelajaran fikih yang akan dibahas pada studi ini yaitu ibadah sholat fardhu.

Metode

Studi ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian untuk menghasilkan suatu produk (Sugiyono, 2008). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media puzzle yang memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di MTs Al-Inayah Manado. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah Sugiyono level 1 yang terdiri dari potensi dan masalah, study literatur atau pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, desain teruji. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari, ahli materi, ahli media, guru dan siswa kelas VII MTs Al-Inayah Manado. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif hasil validasi dengan perhitungan menggunakan rumus persamaan, yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

P	: Presentase kelayakan
$\sum x$: skor jawaban validator (nilai nyata)
$\sum xi$: skor jawaban tertingi (nilai harapan)

Sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran berbentuk puzzle, digunakan kriteria kualifikasi penilaian pada Tabel berikut (ARIKUNTO, 2006).

Tabel 1: Kriteria kelayakan media berdasarkan presentase

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
85-100	Sangat layak (tidak perlu revisi)
65-84,99	layak (revisi minor)
45-64,99	Cukup layak (revisi mayor)
0-44,99	Tidak layak (revisi total)

Hasil

Pengembangan *puzzle* yang dikembangkan dengan menggunakan model Sugiyono level 1 dengan lima tahapan. Tahapan pertama potensi dan masalah yaitu Potensi dalam penelitian ini yaitu pembelajaran fikih yang terdapat pada sekolah MTs Al-Inayah Manado siswa memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran.

Studi Literatur dan pengumpulan informasi, diperoleh dari buku fikih kelas VII untuk guru dan buku fikih untuk siswa serta jurnal-jurnal yang terkait dengan penelitian ini. Langkah selanjutnya peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan pra penelitian yaitu, melakukan wawancara kepada pendidik yang mengajar di kelas VII MTs Al-Inayah Manado. Pra penelitian dilakukan di MTs Al-Inayah Manado, dan hasil wawancara yang dilakukan dapat diperoleh bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal, pendidik kesulitan untuk menjelaskan materi karena keterbatasan kemampuan peserta didik.

Selanjutnya adalah desain produk, pada tahap ini peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk membuat produk berupa media *puzzle* gerakan dan bacaan sholat fardu. Format pengembangan produk ini berbentuk *puzzle*.

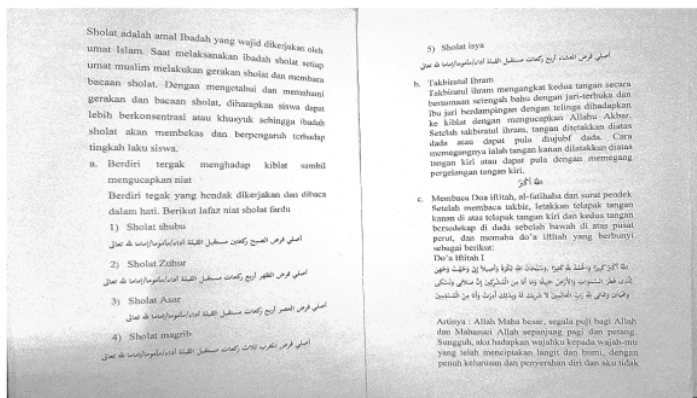
Puzzle

Puzzle gerakan dan bacaan sholat fardu berjumlah satu buah. Pada media *puzzle* memiliki ukuran 60 cm x 60 cm. Potongan pada gambar gerakan sholat ada 10 potongan, setiap potongan gambar gerakan sholat memiliki ukuran 8 cm x 6 cm. Adapun bacaan dari sholat itu sendiri 20 potongan. Pembuatan desain gambar *puzzle* ini menggunakan aplikasi *canva*. Media pembelajaran *puzzle* ini terbuat dari kardus sehingga aman digunakan oleh siswa.

Buku Pendamping Materi Sholah Fardu pada Media Pembelajaran Puzzle

Buku pendamping materi media pembelajaran *puzzle* merupakan buku yang berisikan materi sholat fardu yang memuat tata cara pelaksanaan sholat fardu. Buku ini juga dilengkapi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator. Dimana buku ini bisa mendukung dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Buku pendamping ini dicetak pada kertas HVS dengan ukuran A5.

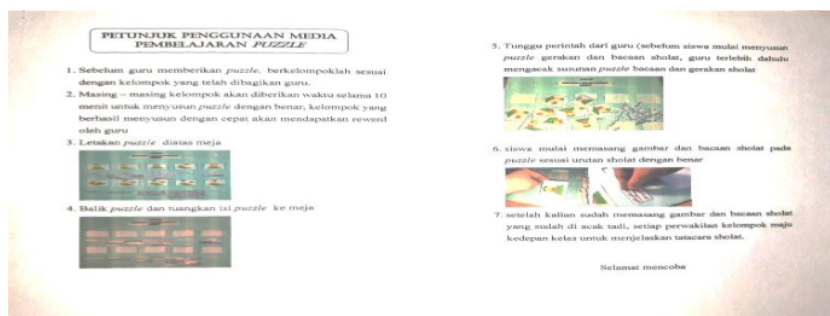
Gambar 1. Tampilan Buku Pendamping Media



Petunjuk Penggunaan

Dalam petunjuk penggunaan media pembelajaran puzzle terdapat cara dan langkah untuk memainkan puzzle gerakan dan bacaan sholat fardhu. Cara dan langkah ini dibuat secara runtut dengan bahasa yang mudah agar dapat dipahami oleh siswa. gambar berikut ini merupakan petunjuk penggunaan media pembelajaran puzzle.

Gambar 2. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle



Tahap ke empat validasi desain, Setelah pembuatan media puzzle selesai, kemudian peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli. Ahli tersebut yaitu ahli

materi, ahli media, tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media. Tahap kelima desain teruji.

Tabel 2 : Presentase Skor Hasil Uji Coba Produk Media puzzle

No	Subjek Uji Coba	Hasil	Kriteria
1	Ahli Materi	87	Sangat Valid
2	Ahli Media	77,33	Valid
3	Guru Fikih	85,33	Sangat valid
4	Siswa Kelas VII	91,6	Sangat valid

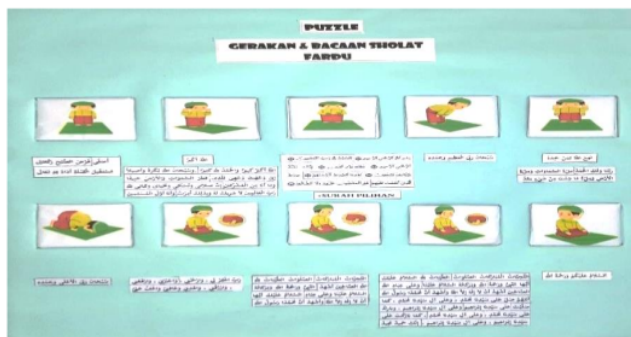
Dari Tabel 1 menunjukkan presentase hasil validasi media puzzle menurut ahli materi sebesar 87% dan ahli media sebesar 77,33%, guru fikih sebesar 85.33% serta siswa kelas VII sebesar 91,6%, maka media puzzle layak dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Produk pengembangan media pembelajaran berbentuk puzzle ini didasarkan dengan kenyataan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih kurang terutama pada mata pelajaran fikih. Dengan demikian hasil dari pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefesiensi, dan kemenarikan dalam pembelajaran fikih di MTs untuk mencapai proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Media ini didesain dengan bentuk persegi berbahan kardus sehingga aman untuk siswa dan dilengkapi juga dengan petunjuk penggunaan media dan buku pendamping yang berisikan materi sholat fardu. Puzzle ini disertai warna dan gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Gambar 3. Media Puzzle untuk Pembelajaran Fikih



Media pembelajaran berbentuk *puzzle* materi sholat fardu dibuat agar peserta didik dapat memahami dan mempraktekkan sholat dengan baik sesuai urutannya. Pembelajaran melalui media *puzzle* ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok harus kompak dan konsentrasi karena menguji kecepatan, ketangkasan dan ketepatan menyusun *puzzle* sholat. Waktu yang diberikan selama 7 menit untuk menyusun *puzzle* tersebut, setelah habis waktunya, setiap kelompok bertanggung jawab untuk menjelaskan dari *puzzle* yang telah disusun bersama-sama. Akhir dari pembelajaran ini adalah setiap kelompok akan menyadari kesalahannya masing-masing. Setelah itu, setiap anggota kelompok mengambil secara acak salah satu gambar gerakan sholat yang tersedia kemudian menyebutkan gerakannya dan bacaannya secara bergantian. Dengan adanya permainan secara acak ini dapat menguji pemahaman siswa, seberapa jauh mereka memahami bacaan sholat dan mampu mempraktekkan. Ketangkasan, ketepatan dan kecerdasan siswa dapat terasah dalam memahami materi dengan menggunakan media *puzzle*.

Pengembangan media berbentuk *puzzle* ini tidak sampai pada tahap diseminasi dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Jadi pengembangan media berbentuk *puzzle* ini hanya diterapkan di Madrasah Tsanawiyah Al-Inayah Manado saja. Untuk itu, kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mendesiminasikan produk yang dihasilkan, agar dapat digunakan secara maksimal serta dapat mengembangkan media berbentuk *puzzle* pada satu sub tema atau lebih dengan menggunakan model pengembangan lainnya seperti model ADDIE, 4D, dan lain sebagainya.

Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media *puzzle* materi sholat fardu. Berikut dapat disimpulkan yang berkaitan dengan pengembangan media. Media *puzzle* gambar gerakan dan bacaan sholat fardu yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan sebuah media pembelajaran edukatif yang berbentuk papan persergi panjang berbahan kardus dengan model *puzzle* kotak sederhana dengan gambar 2D dan dilengkapi dengan buku pendamping yang berisikan materi sesuai dengan media *puzzle*, serta petunjuk penggunaan media.

Hasil uji coba pengembangan media *puzzle* ini memiliki kelayakan atau kevalidan yang cukup tinggi dari ahli materi, ahli media, angket respon guru dan

peserta didik kelas VII MTs Al-Inayah Manado. Berikut hasil uji coba pengembangan media *puzzle*:

- 1) Penilaian dari ahli materi memperoleh penilaian sangat valid dengan presentase 96%
- 2) Penilaian dari ahli media memperoleh penilaian valid dengan presentase 77,33%
- 3) Penilaian dari respon pendidik memperoleh penilaian sangat valid dengan presentase 85,33 dan peserta didik kelas VII dengan tingkat kevalidan sangat valid dengan presentase 91,6%.

Referensi

- A. Djazuli, A. (2005). *Ilmu fiqh: Penggalan, perkembangan, dan penerapan hukum islam*. Universitas Indonesia Library; Prenada Media. <https://lib.ui.ac.id>
- ARIKUNTO, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka cipta.
- Dewi, E. P., Suyatna, A., Abdurrahman, A., & Ertikanto, C. (2017). Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1901>
- Elfanany, B. (2013). *Strategi jitu meningkatkan skor tes IQ Anak prasekolah (PAUD dan TK) (Cet. 1)*. Araska.
- Hasil Pencarian—KBBI Daring*. (n.d.). Retrieved November 7, 2022, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/fikih>
- Jamil, S. (2012). *56 Games Untuk Keluarga*. Republika Penerbit.
- Maimunah, M. (2019). Pembelajaran fiqh sebagai mata kuliah wajib pada perguruan tinggi keagamaan islam. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 142–148.
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

- Nurkholis, N. (2013). PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. A. (2006). *Media Pembelajaran*. Grafindo Persada Jakarta.
- Sadiman, A. S. (2007). *Media pendidikan / Arief S. Sadiman*. Raja grafindo Persada.
- Sucahyo, D. (2013). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), Article 2.
- Sudjana, N. (2005). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya) / oleh Nana Sudjana, Ahmad Rivai (Cet. ke-2)*. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Syarifuddin, P. D. A. (2014). *Garis-Garis Besar Ushul Fiqh*. Kencana.
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar Pendidikan*. Bumi Aksara.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI]**. (n.d.). Retrieved November 7, 2022, from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>

Pengembangan_Media_Puzzle_pada_Mata_Pelajaran_Fikih.pdf

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

24%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ Asep Abdul Aziz, Ajat Syarif Hidayatullah, Uus Ruswandi, Bambang Samsul Arifin. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar", Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 2021

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On