
EFEKTIFITAS PENERAPAN MEDIA *JIGSAW PUZZLE* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH

Khubni Maghfirotn¹, Mukaromah Lilya Sari²

^{1,2} Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Fattah Siman Lamongan

Pos-el : khubnimaghfirotun@gmail.com¹⁾

mukaromahlilyasari@gmail.com

Received 4 October 2022; Received in revised form 25 October 2022; Accepted 16 November 2022

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar peserta didik kelas V MI Islamiyah Bumiayu Baureno sebelum menggunakan *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran Fiqih; untuk mengetahui minat sesudah penerapan media *Jigsaw puzzle*; untuk mengetahui keefektifan media *jigsaw puzzle* terhadap minat belajar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen (*one group design*) dilaksanakan di MI Islamiyah Bumiayu Baureno pada bulan juli 2022 dengan populasi 25 responden dengan pengambilan sampel acak, memiliki variabel bebas yakni media *jigsaw puzzle* dan variabel terikat yakni minat belajar peserta didik, metode pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Uji validitas menggunakan dengan spss versi 25 begitu pula dengan uji reliabilitas, teknik analisis data menggunakan analisis deskriptive menggunakan prosentase. Uji normalitas menggunakan *table on-sample* SPSS versi 25, begitu pula dengan Uji homogenitas. Analisis hipotesis menggunakan uji T test pada SPSS versi 25. Berdasarkan analisis data maka peneliti menarik kesimpulan minat belajar peserta didik sebelum penerapan media *jigsaw puzzle* pada kategori rendah dengan nilai kategori prosentase pada angka nilai kategori 35-54 berada pada prosentase 60% dengan perolehan nilai rata-rata 50,80 dan setelah penerapan media berada pada kategori sangat tinggi pada angka nilai kategori 84-100 berada pada prosentase 76% dengan perolehan nilai rata-rata 86,28 maka media ini efektif meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan nilai hasil one sample t test $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ yakni $55,329 \geq 2,06$.

Kata kunci: *Media pembelajaran, minat belajar, peserta didik.*

Abstract

This study aims to determine the learning students' interest of Class V MI Islamiyah Bumiayu Baureno before implementing Jigsaw Puzzle in Fiqh learning; to recognize the interest after the application of Jigsaw puzzle media; to determine the effectiveness of Jigsaw puzzle media on learning interest. This research was a quantitative research through experimental methods (one group design) and carried out at MI Islamiyah Bumiayu students' attention, interest, thoughts and feelings ollected by random sampling. This study contained an independent variable, namely Jigsaw puzzle media while the dependent variable was the students interest. Data collection methods used questionnaires and observation. Validity test was analyzed using SPPSS version 25 as well as reliability test and data analysis techniques used percentage descriptive analysis. The normality test used table on-sample on SPSS version 25, as well as the Homogeneity test. Hypothesis analysis used T-test in SPSS version 25. Based on the result data analysis of the study, the students interest before the application of Jigsaw puzzle media showed in the low category with a percentage value of 60% and the acquisition of an average value of 50,80. Besides, after the application andia showed at a very high category in the number category value 84-100 was 76% with the acquisition of the

average value of 86,28. Thus, this media is effective in increasing the students' interest in learning, with the values of one sample t test results were $T_{count} > T_{table}$ and $55,39 > 2,06$.

Keywords: Learning Media, Learning Interest, Students.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu proses psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap (Winkel 1991 : 200). Aktivitas guru dalam merencanakan suatu strategi untuk mencapai tujuan umum pembelajaran seperti penguasaan konsep ,prinsip, keterampilan mengajar siswa, dan bagaimana menumbuhkan rasa suka terhadap materi, sehingga proses perolehan ilmu yang didapat dari pendidik, melalui proses pembelajaran tersebut dapat membentuk sikap dan percaya diri peserta didik. Maka dalam proses pembelajaran diperlukan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Strategi pembelajaran disusun berdasarkan suatu pendekatan tertentu, yang mana strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk didalam materi atau paket pembelajaran.Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, metode pembelajaran

sangat beraneka ragam seperti metode diskusi, metode tanya jawab, metode demonstrasi dan metode ceramah. Dari beragamnya metode pembelajaran yang ada, pada kenyataannya masih sedikit tenaga pendidik yang menggunakan metode pembelajaran yang memusatkan pada keaktifan siswa, para pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan monoton, Penggunaan metode ceramah di rasa kurang efektif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran hanya terjadi satu arah.

Pembelajaran yang terjadi hanya satu arah, dapat mengurangi minat belajar peserta didik, pembelajaran yang berlangsung tidak menarik bagi sebagian siswa, alasannya siswa tidak tertantang untuk mengikuti pelajaran, sehingga para peserta didik terkesan menyepelkan saat proses pembelajaran berlangsung, dan lebih pasif dalam merespon materi yang di sampaikan guru.

Keaktifan belajar peserta didik relatif rendah saat mengikuti pembelajaran pada materi sholat wajib mata pelajaran fiqih di MI Islamiyah Bumiayu Baureno,karena penggunaan metode yang kurang tepat dan kurangnya penggunaan media sebagai alat komunikasi guru dalam proses pembelajaran. Selain pemilihan metode, penggunaan media

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

pembelajaran juga sangat penting untuk mendukung tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

Pada pengalaman lapangan saat observasi, peneliti menemukan kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran, karena penggunaan model pembelajaran konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang di gunakan sehingga hal tersebut membuat daya serap dan minat belajar peserta didik rendah. Sesuai dengan peran pendidik dalam pembelajaran yakni sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran, karena media merupakan cara untuk komunikasi guna mengefektifkan proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti skripsi yang berjudul pengaruh media jigsaw puzzle terhadap minat belajar peserta didik kelas V MI Islamiyah Bumiayu Baureno ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen yaitu *Pre Experimental Design*.

Sugiyono dalam victoria (2021:40) mengatakan metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan

instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sugiyono (2017: 107) mengatakan Eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* yaitu dengan memberi kelompok dengan perlakuan yang sama tanpa ada kelas control dan kelas eksperimen yang terpilih.

Tabel 1. Desain *One Group Pretest-Posttest Design*

Tes Awal <i>Pretest</i>	Perlakuan	Tes Akhir <i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pretest* (tes sebelum penggunaan media *jigsaw puzzle*)

X = Perlakuan (eksperimen penggunaan media *jigsaw puzzle*)

O₂ = *Posttest* (tes sesudah penggunaan media *jigsaw puzzle*)

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Suharsimi Arikunto, dalam Sandu dan Ali, 2015:55). Populasi dalam kelas V MI Islamiyah Bumiayu Baureno Bojonegoro berjumlah 25 peserta didik. Mengacu pada pendapat Suharsimi arikunto bahwasannya penelitian yang meneliti semua objeknya maka dapat disebut



penelitiannya adalah penelitian populasi.

Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Riyanto(2010:96) observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan secara langsung maupun tidak langsung. Metode observasi digunakan peneliti dalam pelaksanaan media *jigsaw puzzle* dalam proses pembelajaran.

b. Metode angket (kuesioner)

Angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan dan pertanyaan tertulis pada responden

untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011:142). Metode angket di gunakan penulis untuk memperoleh data tentang minat belajar peserta didik dengan menggunakan media *jigsaw puzzle*.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur minat belajar peserta didik. Setelah menentukan bobot nilai setiap pertanyaan, maka penelitian menjabarkan kisi-kisi instrumen pada tabel berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel Penelitian	Konsep	Definisi Oprasional	Indikator	No.Soal
1.	Media <i>Jigsaw Puzzle</i> (Y)	Media Jigsaw Puzzle adalah suatu alat komunikasi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang aktif dan kreatif. Adapun yang saya maksud dalam skripsi ini adalah presepsi siswa dalam mengaplikasikan media puzzle dalam proses pembelajaran	Media Jigsaw Puzzle adalah media yang berbentuk kepingan gambar yang telah dipotong dan dapat disusun kembali sesuai dengan konsep, tidak mengandung unsur suara dan untuk meningkatkan kreatifitas dan daya nalar peserta didik	Penggunaan media <i>Jigsaw Puzzle</i>	1,2,3
				Ketrampilan menggunakan media <i>Jigsaw Puzzle</i>	4,5,6
				Mengingat langkah permainan <i>jigsaw puzzle</i>	7,8
				Daya nalar peserta didik	9,10
		Minat belajar siswa	Minat belajar adalah	Aktif dalam pembelajaran	1,2,3

2. Minat Belajar (X)	merupakan rasa ketertarikan yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun yang saya maksud dalam skripsi ini adalah minat belajar peserta didik mencakup keaktifan belajar, rasa senang dan daya ingat setiap proses pembelajaran	perasaan senang untuk melakukan kegiatan belajar sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.	Senang mengikuti proses pembelajaran	4,5,6
			Mengenang suatu proses pembelajaran	7,8
			Ketertarikan dalam proses pembelajaran	9,10

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu tes (Arikunto 1999). Penelitian ini dilakukan pada 25 peserta didik. Dalam ujicoba instrumen dengan menganalisis butir tes, yaitu dengan mengkorelasikan skor tiap-tiap butir dengan skor totalnya. Pengujian validitas atau kesahihan butir menggunakan teknik korelasi product moment.

Dalam menguji validitas ini peneliti menggunakan cara internal *cinsistency* dengan menggunakan *Alpha Cornbach* dengan *Software Statistical and Service Solution Versi 25* (spss 25). Langkah - langkah uji validitas adalah sebagai berikut : klil *Analyze - Corelation - Bivariate-* Input data- pindahkan ke kolom kiri- oke.

Untuk menafsirkan hasil uji validitas, kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan valid.
- Jika nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$,maka butir instrumen dinyatakan tidak valid.

Tabel 3. Validitas instrumen

TOTQL	Pearson	,65	,8	,6	,4	,5	,5	1
	n	8**	50	89	12	43	23	
	Correlation		**	**	*	**	**	
	Sig. (2-tailed)	,00	,0	,0	,0	,0	,0	
	N	0	00	00	41	05	07	
		25	25	25	25	25	25	25

Dilihat dari nilai pearson corelation maka instrumen dikatan valid karena $\geq 3,69$

2. Reliabilitas Instrumen

Menurut sugiyono(2005) Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu secara berulang.

Dalam menguji reliabilitas ini peneliti menggunakan cara *internal consistency* dengan menggunakan *Alpha Chorbach's* dengan *Software Statistical and Servise Solution Versi 25* (SPSS 25). Langkah-langkah uji reliabilitas dalam SPSS 25, yaitu: klik *analyze – Scale – Reability analyze –* Masukkan data tanpa jumlah – dari tabel statistik centang pada bagian *Scale if item deleted* klik *oke*. Suatu instrument dikatakan *reliable* apabila nilai *Alpha crorbach's* $>0,60$.

Tabel 4. Reliabilitas instrumen

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,917	,921	20

Dari nilai alpha cronbach yaitu $0,97 \geq 0,60$ maka instrumen penelitian dikatakan reliabel.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengetahui penerapan media *jigsaw puzzle* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas v pada materi sholat wajib mata pelajaran fiqih MI Islaminyah Bumiayu. Dalam penelitian ini analisis data menggunakan metode statistik sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif

Dalam perhitungan analisis deskriptif menggunakan cara *internal consistency* dengan menggunakan *Alpha Chorbach's* dengan *Software Statistical and Servise Solution Versi 25* (SPSS 25). Yaitu dengan langkah-

langkah sebagai berikut: klik *Analyze – Analysis descriptif- frequencies-* pindah data dari kanan ke kiri lalu oke.

Setelah hasil prosentase diperoleh, langkah selanjutnya peneliti menafsirkan hasil presentase tersebut dengan penentuan kriteria pencapaian hasil presentase pendapat Sudjiono(2018:43), yaitu:

Tabel 5. Presentasi Nilai

NO	PRESENTASE	KRITERIA
1.	80%-100%	Baik Sekali
2.	70%-79%	Baik
3.	60%-69%	Cukup
4.	<60%	Kurang

Statistik Inferensial

a. Data – data nalisis statistik

Untuk menguji hipotesis, maka diperlukan pengujian dasar yaitu:

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data-data yang digunakan berdistribusi normal atau tida. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *tabel on-sample kolmogrom smirnov* dengan *Software Statistical Product and Service Solution Versi 25* (SPSS). Langkah uji normalitas dalam SPSS 25 yaitu: klik *Analyze –* Pindahkan variabel yang ingin di uji pada kolom *dependent list* yang ada pada jendela *Explore –* Pilih *Both* pada *display* dan centang bagian *descriptive –* isi *confidence interval for mean –* klik *continue –* klik *post –* dan beri tanda centang pada *normality plost with test –* klik *continue –* klik oke. Variabel dikatakan berdistribusi normal apabila nilai hitung *Kolmogrov smirnov* $> 0,05$ atau sama dengan $0,05$.

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varian data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau tidak sama. Dalam penelitian ini penulis menghitung dengan menggunakan Software Statistical Product and Service Solution Versi 25 (SPSS 25). Langkah – langkah uji homogenitas dalam SPSS 25 yaitu: klik *Analyze – compare means – one way ANOVA* masukkan variable hasil ke kotak *dependent list*, variabel kelas ke kotak *faktor list* – pada bagian display pilih *both* – klik *option* – lalu centang *Homogeneity of variances test*– klik *continue* – klik *oke*. Varian data bisa dikatakan homogen apabila nilai hitung based of mean > 0,05.

3) Analisis hipotesis

Analisis data dilakukan untuk menjawab hipotesis yang diajukan. Untuk menjawab hipotesis yang peneliti ajukan.pengujian hipotesis minat belajar dianalisis dengan uji T test menggunakan SPSS versi 25.

Langkah –langkah uji T-test dalam SPSS 25yaitu : klik *Analyze – Compare means – one sample t test* – Masukkan variabel hasil ke kolom *test variable* dengan cara klik hasil kemudian klik icon panah ke kanan – if masukkan variabel kelas ke kolom *Test Variable* – klik *oke*. Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak adalah dengan mengambil keputusan sebagai berikut:

- a. jika $T \text{ hitung} \geq T \text{ tabel}$ atau taraf signifikan $\leq \alpha$ (nilai sig $\leq 0,5$) maka H_0 di tolak dan H_a di

terima.yang berarti bahwa media jigsaw puzzle evektif meningkatkan minat belajar peserta didik

- b. namun jika $T \text{ hitung} \leq T \text{ tabel}$ atau taraf signifikan $\geq \alpha$ (nilai sig $\geq 0,05$) maka H_0 diterima dan H_a di tolak. Yang berarti bahwa media jigsaw puzzle tidak evektif meningkatkan minat belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Analisis Data Angket sebelum penerapan media Jigsaw Puzzle

Media *puzzle* (media gambar) adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran(Oemar,H, 1994). *Jigsaw puzzle* merupakan salah satu jenis puzzle yang berupa kepingan gambar yang disusun menjadi satu konsep gambar yang

1. Penyajian Data Hasil Penelitian Angket

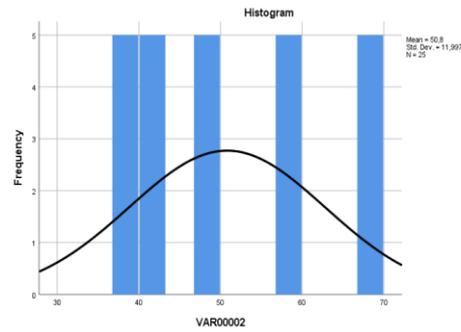
Data angket minat peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan media *jigsaw puzzle* mata pelajaran Fiqih kelas V di MI Islamiyah Bumiayu. Data ini di peroleh dari 25 responden. Untuk mengetahui penyebaran angket maka dapat diamati pada tabel 6.

Tabel 6. Data Angket Minat Belajar Sebelum Penerapan Media Jigsaw Puzzle

No Responden	Jumlah Nilai Angket
1	40
2	60
3	37



4	49
5	68
6	40
7	60
8	37
9	49
10	68
11	40
12	60
13	37
14	49
15	68
16	40
17	60
18	37
19	49
20	68
21	40
22	60
23	37
24	49
25	68



Gambar 1. Histogram Data Angket Sebelum Penerapan Media Jigsaw Puzzle

Setelah mengetahui nilai deskripsi selanjutnya adalah menentukan nilai frekuensi angket sebelum penerapan media Jigsaw puzzle pada materi sholat fadrhu kelas V MI Islamiyah Bumiayu Baureno. Untuk mengetahui data frekuensi dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Nilai Frekuensi Sebelum Penerapan Media Jigsaw Puzzle

		Freque ncy	Valid Percent	Cumulati ve Percent
Valid	37	5	20,0	20,0
	40	5	20,0	40,0
	49	5	20,0	60,0
	60	5	20,0	80,0
	68	5	20,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Kategori nilai terendah yakni pada nilai 37 ada 5 (20,0 %) peserta didik, pada nilai 40 ada 5 (20,0 %) peserta didik, pada nilai 49 ada 5 (20,0 %) peserta didik, nilai 60 ada 5 (20,0 %) nilai 68 (20,0%) peserta didik. Jika di lihat dari perolehan nilai frekuensi tersebut dapat dilihat prosentase perolehan nilai angket yang berjumlah < 60% setiap 5 soal angket sehingga dapat dikatakan minat belajar peserta didik kurang.

2. Analisis Data

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan peneliti di Mi Islamiyah Bumiayu Baureno dengan jumlah responden 25, peneliti mengumpulkan data minat belajar peserta didik sebelum penerapan media *jigsaw puzzle*. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif.

Berdasarkan pengolahan data menggunakan program SPSS 25 Pada tabel 4.3 maka diperoleh analisis deskriptif, Berdasarkan nilai yang diperoleh data tersebut nilai angket terendah yakni pada angka 37 dan nilai yang tertinggi berada pada nilai 68. Dari data tersebut di peroleh nilai Mean (rata-rata) 50,80, Median 49,00, Modus 37. Di peroleh nilai Range 31 dan Standart Deviasi 11,997.

Tabel 8. Nilai Statistik Hasil Angket Sebelum Penerapan Media *Jigsaw Puzzle*

Statistik	Nilai Statistik
Nilai Terendah	37
Nilai Tertinggi	68
Rata-Rata	50,80
Standart Deviasi	11,997

Berdasarkan tabel 4.4, hasil angket di peroleh rata-rata nilai angket sebelum penerapan media *Jigsaw Puzzle* memiliki nilai rata-rata nilai angket 50,80 .

Jika angket minat belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi sangat tinggi maka akan diperoleh prosentase pada tabel 9.

Tabel 9. Prosentase Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Mdeia *Jigsaw Puzzle*

Nilai Katago ri Angket	Katego ri	Angket sebelum penerapan Media Frekuen si	Prosentase
0-34	Sangat Renda h	0	0%
35-54	Renda h	15	60%
55-56	Sedang	5	20%
65-84	Tinggi	5	20%
84-100	Sangat tinggi	0	0%
Jumlah		25	100%

Pada kategori rendah ada 15 peserta didik 60% , pada kategori sedang ada 5 peserta didik (20%) dan pada kategori tinggi ada 5 peserta didik (20%). Melihat dari prosentase tersebut bisa dilihat bahwa peserta

didik memiliki minat yang rendah dalam proses pembelajaran. **Penyajian Data dan Analisis Angket Setelah Penerapan Media *Jigsaw Puzzle***

Data angket minat peserta didik sesudah mendapatkan perlakuan media *jigsaw puzzle* mata pelajaran Fiqih kelas V di MI Islamiyah Bumiayu. Data ini di peroleh dari 25 responden.

Untuk mengetahui penyebaran angket maka dapat di amati pada tabel 4.6

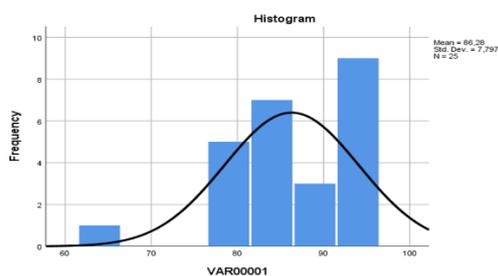
Tabel 9. Data Angket Minat Belajar Sesudah Penerapan Media *Jigsaw Puzzle*

No Responden	Jumlah Nilai Angket
1	96
2	92
3	78
4	86
5	87
6	80
7	90
8	82
9	94
10	92
11	78
12	64
13	94
14	94
15	88
16	95
17	82
18	96
19	80

20	82
21	86
22	78
23	86
24	82
25	94

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan peneliti di Mi Islamiyah Bumiayu Baureno dengan jumlah responden 25, peneliti mengumpulkan data minat belajar peserta didik sesudah penerapan media jigsaw puzzle. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif.

Berdasarkan pengolahan data menggunakan program SPSS 25 Pada tabel 4.6 maka diperoleh analisis deskriptif, Berdasarkan nilai yang diperoleh data tersebut nilai angket terendah yakni pada angka 64 dan nilai yang tertinggi berada pada nilai 96. Dari data tersebut di peroleh nilai Mean (rata-rata)86,28 , Median 86,50 , Modus 82. Di peroleh nilai Range 32 dan Standart Deviasi 7,797.



Gambar 2. Histogram Data Angket Sesudah Penerapan Media *Jigsaw Puzzle*

Setelah mengetahui nilai deskripsi selanjutnya adalah menentukan nilai frekuensi angket sebelum penerapan media Jigsaw

puzzle pada materi sholat fadrhu kelas V MI Islamiyah Bumiayu Baureno.

Kategori nilai angket sesudah penerapan Media Jigsaw puzzle nilai terendah 64 ada 1 peserta didik (4,0%), nilai 78 ada 3 peserta didik (12,0%), nilai 80 ada 2 peserta didik (8,0 %), nilai 82 ada 4 peserta didik (16,0%), nilai 86 ada 3 peserta didik(12,0%), nilai 87 ada 1 peserta didik (4,0%), nilai 88 ada 1 peserta didik (4,0%) , nilai 90 ada 1 peserta didik (4,0%), nilai 92 ada 2 peserta didik (8,0%), nilai 94 ada 4 peserta didik (16,0%) dan nilai 96 ada 3 peserta didik (12,0%).

Jika angket minat belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi sangat tinggi maka akan diperoleh prosentase pada tabel 4.10:

Tabel 10. Prosentase Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Media *Jigsaw Puzzle*

Nilai Katago ri Angket	Katego ri	Angket sebelum penerapan Media	
		Frekuen si	Prosentase
0-34	Sangat Rendah	0	0%
35-54	Rendah	0	0%
55-56	Sedang	0	0%
65-84	Tinggi	6	24%
84-100	Sangat tinggi	19	76%
Jumlah		25	100%

Pada kategori tinggi ada 6 peserta didik 24% , pada kategori sangat tinggi 19 peserta didik 76%

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

jadi pada prosentase ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media Jigsaw puzzle dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Observasi

Metode observasi ini digunakan peneliti dalam proses pelaksanaan media jigsaw puzzle dalam proses pembelajaran di kelas V MI Islamiyah Bumiayu.

Pada lembar observasi tersebut menyatakan bahwa proses pembelajaran menggunakan media *jigsaw puzzle* peserta didik menggunakan media dan antusias saat proses pembelajaran berlangsung, berbanding terbalik

dengan proses pembelajaran secara konvensional peserta didik cenderung pasif dan senang bermain sendiri.

Uji Hipotesis (Uji T-test)

Hipotesis dalam penelitian ini akan di uji dengan menggunakan statistik uji T jenis *one sample t-test* dengan bantuan SPSS 25 dengan kriteria pengujian adalah jika T hitung $\geq T$ tabel atau taraf signifikan $\leq \alpha$ (nilai sig $\leq 0,5$) maka H_0 di tolak dan H_a di terima, namun jika T hitung $\leq T$ tabel atau taraf signifikan $\geq \alpha$ (nilai sig $\geq 0,05$) maka H_0 diterima dan H_a di tolak. Adapun hasil dari uji t jenis one sample t-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil uji *one sample t-test*
One-Sample Test

Test Value = 0						
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
VA	55	24	,00	86,2	83,0	89,5
RO	,3		0	80	6	0
00	29					
01						

Dari hasil uji *one sample t-test* diperoleh T hitung sebesar 55,329 dengan nilai sig = 0,000 df = 24, sehingga nilai T tabel = 2,06 pada taraf signifikan 0,05%. Untuk mengetahui hipotesis ditolak atau diterima maka dapat dilakukan dengan memperhatikan kaidah keputusannya. Jika $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berdasarkan hasil uji

diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 di tolak karena T_{hitung} lebih besar yakni $55,329 \geq 2,06$.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan minat belajar peserta didik bahwa s penerapan media jigsaw puzzle mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi sholat fardhu mata pelajaran Fiqih.



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat peneliti paparkan dari uraian diatas adalah: Minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran fiqh sebelum penerapan media jigsaw puzzle berada pada kategori rendah. pada nilai kategori prosentase berada pada angka kategori nilai 35-54 berada pada prosentase 60% , dengan perolehan nilai rata-rata 50,80. Minat belajar peserta didik dalam mata pelajar fiqh sesudah penerapan media jigsaw puzzle berada pada kategori sangat tinggi. Pada nilai kategori prosentase berada pada angka nilai kategori nilai 84-100 dan berada pada posentase 76%, dengan perolehan nilai rata—rata 86,28. Media jigsaw puzzle efektif meningkatkan minat belajar peserta dalam mata pelajaran Fiqih. Dengan hasil *one sample t test* Thitung \geq Ttabel. Yakni $55,329 \geq 2,06$.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, Endr. *Implementasi Alat Permainan Edukatif Jigsaw Puzzle Dalam Menghafal Huruf Hijaiyah Di Kelompok Bermain Aisiyyah Puton, Bantul, Yogyakarta*, Skripsi S1 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Aprianti, Wini. (2021). *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung*. Universitas Islam Raden Intan Lampung.
- Dewi, Putri Kumala dan Nia Budiana, (2018). *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB press
- Djaali, H. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Istigfari, Victoria (2021). *Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Hasil Belajar dikelas XII SMA Al-Kaustar Lamongan*. Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyyah Al -Fattah Lamongan.
- Jaedun, Amat (2011). *Metodologi Eksperimen*. Jurnal ilmiah Fakultas teknik UAY.
- Mustofa, Abi Hamid., (2020) *Media Pembelajaran*. Medan: yayasan kita menulis
- Rachma, Firda Amalia (2020) *pengarung media puzzle terhadap pemahaman rambu lalu lintas Dalam Pemahaman Rambu Lalu Lintas Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 11 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Ponorogo*, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Rofik jalaludin rosya nafi, widya nusantara, halimah. (2018). *Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun kata bahasa arab) Anak Usia dini*. Vol 1 No 1 / <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ijazarabi>.

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

Rudi, Sumiharsono dan Hasanah Hisbiyatul, 2018 *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember : Pustaka Abadi.

Sabri, M Alisuf. 1995 *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Ilmu Jaya.

Siyoto, Sandu dan M Ali Sodikin 2015 *Dasar Metodologi Penelitian*.

Sleman : Literasi Media Publishing.

Sugiyono, 2016 *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Syah, Muhibbin. 2001 *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

