

## Penggunaan Media *Advanced Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama

Septiana Purwaningrum<sup>1\*</sup>, Siti Nunik Khoirul Iftitah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, Indonesia

<sup>2</sup> Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Grogol Kediri, Indonesia

\*Corresponding author: [septianamanisdewe@gmail.com](mailto:septianamanisdewe@gmail.com)

### Abstract:

Currently, learning uses a student-centered approach. Teachers are also required to develop their creativity in using strategies, methods or media. On the other hand, students are expected to have 21st century skills known as 4C, namely critical thinking, creativity, collaboration and communication. Critical thinking or critical thinking skills are important to have, so that students are able to think rationally and be able to solve various problems that they face. In fact, students' critical thinking skills are still low. Therefore, the author innovates to make *Advanced Puzzle* media in order to improve students' critical thinking skills. *Media Advanced Puzzle* is a learning media in the form of a three-dimensional puzzle that can stimulate students to think critically and be integrated with online material and questions. This learning innovation work was carried out in class VII-I of SMPN 1 Grogol consisting of 32 students. This study aims to find out whether the use of *Advanced Puzzle* media can improve students' critical thinking skills in PAI learning and how the use of *Advanced Puzzle* media improves students' critical thinking skills in PAI learning. The results showed that the use of *Advanced Puzzle* media in PAI learning could improve students' critical thinking skills with an increase of 37.5%. The use of *Advanced Puzzle* media in improving students' critical thinking skills is through the process of pairing puzzles (which contain material and problems), so that students are able to understand the relationship between material and find solutions to these problems.

**Keywords:** *Advanced Media Puzzle*; Critical Thinking Ability; PAI Learning.

### Abstrak:

Sekarang ini, pembelajaran menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Guru juga dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menggunakan strategi, metode, atau media. Di sisi lain siswa diharapkan memiliki keterampilan abad 21 yang dikenal dengan istilah *4C* yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration* dan *communication*. Kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Oleh karena itu, penulis berinovasi membuat media *Advanced Puzzle* agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media *Advanced Puzzle* adalah media pembelajaran yang berbentuk puzzle tiga dimensi yang dapat memberi stimulus siswa untuk berpikir kritis serta diintegrasikan dengan materi dan soal *online*. Karya inovasi pembelajaran ini dilaksanakan di kelas VII-I SMPN 1 Grogol yang terdiri 32 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media *Advanced Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI dan bagaimana penggunaan media *Advanced Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Advanced Puzzle* pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan peningkatan sebesar 37,5 %. Penggunaan media *Advanced Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu melalui proses memasangkan *puzzle* (yang

berisi materi dan permasalahan), sehingga siswa mampu memahami hubungan antar materi dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut.

**Kata kunci:** Media *Advanced Puzzle*; Kemampuan Berpikir Kritis; Pembelajaran PAI.

**History:**

Received: 20 02 2023

Revised: 11 03 2023

Accepted: 25 05 2023

Published: 26 05 2023

**Publisher:** LPTK IAIN Kediri

**Licensed:** This work is licensed under  
a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad 21 ini memiliki tujuan untuk membimbing siswa mengembangkan *skill* serta keahlian yang dimiliki oleh siswa untuk menghadapi tantangan di era globalisasi. Sistem pembelajaran dalam pendidikan abad 21 merupakan suatu peralihan kurikulum dimana menuntut sekolah untuk merubah pendekatan pembelajaran yang awalnya berpusat pada pendidik menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru juga dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menggunakan strategi, metode atau media yang menarik siswa dalam pembelajaran.

Sebagaimana yang diketahui bahwa guru Pendidikan Agama Islam merupakan orang yang mendidik, mengarahkan dan menjembatani siswa dalam mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa (Imamah, Pujianti, & Apriansah, 2021). Dalam mendidik, mengarahkan dan menjembatani siswa dalam mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi, metode atau media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar materi Pendidikan Agama Islam dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa. Seiring dengan perkembangan zaman, guru Pendidikan Agama Islam juga harus menguasai teknologi informasi dan mampu memanfaatkannya dalam pembelajaran.

Di abad 21 ini siswa diharapkan memiliki empat kompetensi yang disebut *4C* yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreatifitas), *Collaboration* (kemampuan bekerja sama), dan *Communication* (kemampuan berkomunikasi).

Berpikir kritis penting untuk dimiliki siswa, karena dengan berpikir kritis, siswa mampu berpikir secara rasional dan mampu menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Keterampilan berpikir kritis merupakan berpikir rasional (masuk akal) dan reflektif berfokus pada keyakinan dan keputusan yang akan dilakukan (Robert, 2011). Menurut Harlinda (2014), berpikir kritis mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah berpikir yang menggunakan akal pikirnya untuk menyelesaikan suatu masalah dengan terlebih dahulu memahami masalah, mengemukakan pendapat atau argumen secara jelas, dapat mendeteksi bias dari berbagai sudut pandang dan dapat menarik kesimpulan dari permasalahan yang ada (Fatmawati, Mardiyana, & Triyanto, 2014).

Sementara itu menurut Ayu (2019), keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mensintesis informasi yang dapat dibelajarkan, dilatihkan, dan dikuasai. Keterampilan berpikir kritis juga menggambarkan keterampilan lainnya seperti keterampilan komunikasi dan informasi, serta kemampuan untuk memeriksa, menganalisis, menafsirkan, dan mengevaluasi bukti (Kemenag RI, 2019, hal. 8). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara rasional dalam menyelesaikan suatu masalah dengan cara memahami masalah, mengemukakan argumen secara jelas dan menarik kesimpulan, sehingga mampu menemukan solusi dari permasalahan yang ada.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki di abad 21 ini. Berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Manfaat dari berpikir kritis yaitu agar seseorang dapat memecahkan masalah yang ada secara rasional dan menentukan keputusan yang tepat dalam waktu yang singkat. Seseorang yang mempunyai kemampuan berpikir kritis akan mampu menemukan solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi. Sebelum mengambil keputusan, maka harus mengumpulkan informasi-informasi terlebih dahulu tentang permasalahan yang dihadapi. Indikator berpikir kritis dapat dilihat dari karakteristiknya sehingga dengan memiliki karakteristik tersebut seseorang dapat dikatakan telah memiliki kemampuan berpikir kritis.

Dari hasil observasi penulis di kelas VII-I SMPN 1 Grogol, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, khususnya pada pembelajaran PAI. Terlihat

dari hasil pekerjaan siswa, sebagian besar belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal tersebut. Siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan media yang digunakan guru monoton dan tidak menarik, sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan tidak membentuk kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis siswa yang masih rendah membuat penulis mencari solusi dengan mencari media pembelajaran yang menarik dan dapat memberi stimulus siswa untuk berpikir kritis. Seorang guru memang diharapkan dapat mengembangkan media dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi suasana pembelajaran sehingga siswa akan lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis mencoba untuk berinovasi dengan membuat media *Advanced Puzzle*. Media ini adalah media pembelajaran yang berbentuk *puzzle* tiga dimensi yang dapat memberi stimulus siswa untuk berpikir kritis. Media ini juga diintegrasikan dengan materi dan soal-soal yang berbasis *IT* yang dapat di akses siswa lewat gawai yang mereka miliki, karena sekarang ini gawai adalah sesuatu yang sangat dekat dengan siswa, dengan demikian siswa bisa memanfaatkan gawai yang mereka miliki untuk pembelajaran.

Menurut Aqib (2015), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (Zaenal, 2015, hal. 5). Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2015), berpendapat media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidikan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2015, hal. 196). Jadi, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan/ materi pembelajaran dari guru kepada siswa, agar dapat merangsang siswa untuk belajar.

Sehubungan dengan hal demikian, pengertian *puzzle* menurut Ismail (2011) *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian yang menarik perhatian anak (Ismail, 2011). Menurut Rosdijati (2012), menyatakan bahwa kata “puzzle” berasal dari bahasa

Inggris yang berarti “teka-teki” atau “bongkar pasang”, dengan kata lain media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Jadi, *puzzle* adalah media yang digunakan dengan cara merangkai kepingan-kepingan atau bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang utuh (Rosdijati, 2012, hal. 34).

Merujuk dari berbagai pendapat di atas, media *Advanced Puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan/ materi pembelajaran dari guru kepada siswa yang berupa permainan merangkai kepingan-kepingan *puzzle* menjadi satu kesatuan utuh sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Media *Advanced Puzzle* ini berbentuk tiga dimensi dan diintegrasikan dengan materi dan soal-soal online.

Sebagaimana mainan balok, media *puzzle* juga merupakan mainan edukasi tertua. *Puzzle* memiliki jenis yang tidak kalah banyak dari jenis mainan lainnya. Bahannya pun beraneka macam, karton, kayu, logam, kain, ataupun sponge. *Puzzle* dapat berupa *jigsaw* atau bentuk tiga dimensi, menganut asas potongan homogen atau acak, bisa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang harus digabungkan, serta dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu (Husna, Adelila, & Halim, 2017). Adapun manfaat media *puzzle*, di antaranya: 1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran; 2) melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar; 3) memperkuat daya ingat; 4) mengenalkan anak pada konsep hubungan; 5) dengan memilih gambar atau bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri) (Devi, 2020).

Melalui media *Advanced Puzzle* ini diharapkan kemampuan berpikir kritis siswa akan meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pencapaian tujuan pembelajaran sangat penting, karena tujuan pembelajaran merupakan perilaku hasil belajar yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran tidak hanya berpusat pada kemampuan kognitif, tetapi juga mencakup ketrampilan personal dan sosial seperti kemampuan berpikir kritis. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam dibarengi dengan tuntutan

untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa (Majid & Andayani, 2006).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *Advanced Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI dan untuk mengetahui bagaimana media *Advanced Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan yang berfokus pada suatu produk yang dikembangkan atau dikenal dengan istilah *RnD (Research and Development)*. *RnD* didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang akan dikembangkan dan bertujuan untuk menguji kebermanfaatan suatu produk tersebut (Sugiyono, 2017). Jenis penelitian dan pengembangan ini dipilih peneliti sebab peneliti mengembangkan mandiri suatu produk yakni media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran *Advanced Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama. Pada penelitian pengembangan ini, prosedur pengembangan yang digunakan terdiri dari lima tahapan, di antaranya: 1) Analisis; 2) Desain; 3) Pengembangan; 4) Implementasi; 5) Evaluasi (Hamzah, 2021).



Gambar 1. Media *Advanced Puzzle* yang sudah ditempel materi.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Advanced Puzzle* ini menggunakan model *ADDIE* yang mana pada tahap awal yang dilakukan dalam

pembuatan produk ini diawali dengan menganalisis (Cahyadi, 2019). Pada bagian ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan di lapangan dengan melakukan teknik observasi dan wawancara awal terhadap hal yang digunakan oleh sekolah guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama. Dengan melakukan kedua teknik pengumpulan data demikian, maka ditemukan kesenjangan-kesenjangan yang terjadi di SMPN 1 Grogol Jl. Raya Gringging No.195 Grogol Kediri yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung selama proses pembelajaran mengakibatkan model pembelajaran yang mendukung selama proses pembelajaran mengakibatkan model pembelajaran di sekolah tersebut menggunakan model pembelajaran konvensional. Sehingga berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka media pembelajaran *Advanced Puzzle* dengan materi PAI yaitu *Asmaul Husna* dapat dikembangkan dan dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap desain.

Setelah melalui tahap analisis, penelitian ini dilanjutkan dengan melakukan desain terhadap produk yang hendak dibuat. Selanjutnya, dilanjutkan ke tahap ketiga yaitu *development*. Tahap ketiga ini terdiri dari beberapa tahapan, di antaranya: 1) dimulai dengan peneliti membuat sketsa media pembelajaran *Advanced Puzzle* materi PAI bab *Asmaul Husna*; 2) tahap pemotongan sketsa; 3) dilanjutkan dengan tahap pembuatan kepingan-kepingan *Asmaul Husna*; 4) pembuatan angket uji coba. Tahap keempat dalam penelitian ini yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, produk yang sudah siap diujicobakan pada subjek uji coba yaitu lima orang guru. Akan tetapi, terlebih dahulu produk akan diujicobakan terhadap validator guna memperoleh komentar perihal media pembelajaran yang telah dibuat peneliti terkait dengan kelayakan produk tersebut apabila nantinya diimplementasikan di Sekolah Menengah Pertama.

Sehubungan dengan hal di atas, adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan penyebaran angket/kuesioner. Observasi digunakan untuk mendapatkan data yang akan digunakan pada analisis kebutuhan dalam pengembangan suatu media pembelajaran. Metode observasi dalam penelitian ini menggunakan metode observasi terbuka, dimana peneliti melakukan observasi langsung untuk mengamati secara langsung mengenai

keadaan sesungguhnya yang terjadi di lapangan agar sesuai dengan tujuan yang didapat (L., Dewi, 2018). Sedangkan, angket/kuesioner digunakan untuk mengetahui suatu penelitian dari responden (ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan guru) terhadap suatu media pembelajaran yang dikembangkan. Angket/kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberikan pertanyaan maupun pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2007). Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup karena pada formulir kuesioner akan disediakan alternatif jawaban.

Adapun instrumen yang digunakan untuk megumpulkan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket. Angket yang dimaksud berupa daftar pernyataan tertulis yang harus ditanggapi oleh responden dan angket yang digunakan pada penelitian ini merupakan angket tertutup yang artinya angket sudah disediakan jawabannya sehingga responden hanya memilih jawaban yang sudah tersedia (Arikunto, 2016). Instrumen yang berupa angket disusun untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran *Advanced Puzzle* mata pelajaran PAI. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen berupa angket dengan aspek dan kriteria menyesuaikan dengan kriteria produk yang diinginkan, dengan pengembangan dan memodifikasi lebih lanjut disesuaikan dengan kebutuhan dan keperluan penelitian. Adapun instumen berupa angket ini divalidasi oleh dosen, kemudian validasi instrumen ini menghasilkan angket yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen untuk ahli desain media pembelajaran, ahli materi, dan guru yaitu seperti tabel 1. sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Instrumen</b>	<b>Jumlah Instrumen</b>
Desain	Tujuan	1, 2, 3	3
Pembelajaran	Fleksibilitas	4	1
Materi	Isi materi	5, 6, 7	3
	Kelengkapan materi	8, 9, 10, 11, 12	5
	Pengenalan <i>asmaul husna</i>	13	1



Manfaat	Kebermanfaatan bagi siswa	14, 15, 16, 17, 18	5
	Kebermanfaatan bagi guru	19, 20	9

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Desain Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Instrumen
Aspek Desain	Kelengkapan isi media	1, 2	2
Media pembelajaran	Desain tampilan	3, 4, 5, 6, 7	5
	Kualitas media	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	7
Manfaat	Kegunaan media pembelajaran	15	1
	<i>Advanced Puzzle</i>		
	Kebermanfaatan bagi siswa	16, 17	2
	Membantu guru menyampaikan materi pembelajaran	18, 19 20	2 1

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Tanggapan Guru

Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Instrumen
Desain Pembelajaran	Fleksibilitas	1, 2	2
Tampilan media	Desain tampilan	3	1
	Kualitas media	4, 5	2
Manfaat	Kebermanfaatan bagi siswa	6, 7, 8	3
	Kebermanfaatan bagi guru	9, 10	2

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data kuantitatif yang berupa persentase kelayakan produk dan respon dari subjek penelitian tersebut. Sedangkan, data kualitatif berupa suatu pernyataan terhadap tingkat kelayakan dari masing-masing aspek pada angket penilaian. Teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap yang pertama yaitu memaparkan hasil uji kelayakan suatu media pembelajaran *Advanced Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama dari ahli materi dan ahli desain media pembelajaran. Sementara

itu, pada tahap kedua yakni memaparkan mengenai bagaimana respon ahli media pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru.

### **HASIL PENELITIAN**

Tahap awal yang dilakukan dalam pembuatan produk ini diawali dengan menganalisis kebutuhan. Penyusunan media pembelajaran *Advanced Puzzle* ini dilandasi karena lemahnya kemampuan berpikir kritis siswa khususnya pada pelajaran yang di ampu oleh penulis yaitu mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Berpikir kritis adalah salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selama ini siswa masih sekedar mengingat dan memahami saja materi yang mereka pelajari. Misalnya, dalam materi *Asmaul Husna*, mereka masih sulit dalam menganalisa makna *Al-Basir* atau contoh perilaku keteladan dari *Al Basir*. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibutuhkan stimulus yang dapat merangsang siswa untuk melatih kemampuan berpikir kritis. Penulis juga pernah mengikuti beberapa pelatihan guru dalam pemanfaatan *IT* dalam pembelajaran. Maka, munculah ide untuk membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan dipadukan dengan materi dan soal berbasis *IT* yang akan membuat siswa tertarik dengan media pembelajaran tersebut. Media *puzzle* adalah media yang dapat melatih mengasah otak siswa untuk berpikir. Sehingga penulis membuat media *Advanced Puzzle* ini.

Setelah melalui tahap analisis, penelitian ini dilanjutkan dengan melakukan desain media pembelajaran *Advanced Puzzle*. Dimulai dari mempersiapkan materi yang sesuai dengan kurikulum di SMP, dengan tujuan untuk mempermudah proses pembuatan produk ke depannya. Pada tahap desain juga diperlukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran *Advanced Puzzle*, di antaranya: 1) kardus bekas yang berbentuk kubus kecil 4 buah; 2) kardus bekas besar sebagai tempat puzzle 1 buah; 3) kertas marmer 4 lembar; 4) kertas kado 2 lembar; 5) kertas HVS 6 lembar; 6) penggaris; 7) spidol; 8) gunting; 9) lem. Kemudian, dilanjutkan ke tahap *development* yang terdiri dari beberapa tahapan, di antaranya: 1) tempelkan materi pada seluruh sisi puzzle. Media *Advanced Puzzle* sudah siap untuk dipakai; 2) lapis kardus bekas kecil yang berbentuk kubus dengan kertas marmer; 3) ukurlah panjang *puzzle* yang terbuat dari kardus kubus tadi; 4)

siapkan 1 kardus besar, lubangi tengahnya sesuai dengan ukuran panjang puzzle yang sudah di ukur tadi; 5) lapisi bagian dalam dan luar kardus besar tadi dengan kertas kado; 6) membuat materi yang akan ditempel pada masing-masing 4 kepingan *puzzle*, 1 keping *puzzle* ada 6 sisi. Di samping tahapan tersebut, di dalam tahap pengembangan ini juga mencakup proses pembuatan angket penilaian uji coba untuk ahli desain media pembelajaran, ahli materi, serta lima orang guru sebagai subjek uji coba dalam penelitian ini.

Adapun detail dan keunikan dari produk ini ialah *puzzle* yang sudah dibuat, ditemple materi yang akan dipelajari. Yang mana, materi yang akan ditempel pada 4 keping *puzzle* harus saling berhubungan/ ada korelasi dan bisa memberi stimulus siswa untuk berpikir kritis. Misalnya pada materi *Asmaul Husna: Al-A'lim, Al-Khabir, As-Sami'* dan *Al-Basir*, cara membuat materi pada kepingan *puzzle*: 1) Pada kepingan *puzzle* ke-1 (berisi *Asmaul Husna* yang mencakup sisi pertama berisi tulisan *Al-'Alim*, sisi kedua berisi tulisan *Al-Khabir*, sisi ketiga berisi tulisan *As-Sami*, sisi keempat berisi tulisan *Al Basir*, sisi kelima berisi tulisan *Al-'Alim*, sisi keenam berisi tulisan *Al-Khabir* (karena *Asmaul Husna* yang dipelajari hanya ada 4, jadi yang 2 di tulis lagi pada sisi kelima dan keenam); 2) Pada kepingan *puzzle* ke-2 (berisi arti dari *Asmaul Husna* tadi dan pada setiap sisi dilengkapi dengan 3 kode *QR* tautan materi daring dari masing-masing *Asmaul Husna*) yang meliputi sisi pertama berisi tulisan Maha Mendengar, sisi kedua berisi tulisan Maha Melihat, sisi ketiga berisi tulisan Maha Waspada/teliti, sisi keempat berisi tulisan Maha Mengetahui, sisi kelima berisi tulisan Maha Pengasih, sisi Keenam berisi tulisan Maha Adil. Masing-masing sisi disertai dengan tiga kode *QR*, yang berisi link materi online berupa audio, video dan teks sehingga dapat meningkatkan literasi digital Siswa; 3) Pada kepingan *puzzle* ke-3 berisi gambar yang menggambarkan fenomena permasalahan yang berhubungan dengan *Asmaul Husna* tadi meliputi sisi pertama berisi gambar tentang "ramalan", sisi kedua berisi gambar tentang "kecelakaan di jalan", sisi ketiga berisi gambar tentang "ghibah", sisi keempat berisi gambar tentang "warning berita hoax", sisi kelima berisi gambar tentang "anak mencontek saat ujian", sisi keenam berisi gambar tentang "pencurian"; 4) Pada kepingan *puzzle* ke-4 berisi kode *QR* link latihan soal. Soal online yang ada pada media Advanced Puzzle ini ada 3 bentuk yaitu soal pilihan ganda, menggunakan aplikasi *quizizz*, soal benar salah, menggunakan

aplikasi *wordwall*, soal menjodohkan, menggunakan aplikasi *wordwall*; 5) Kepingan puzzle ke-4 berisi sisi pertama berisi kode QR tautan soal daring bentuk pilihan ganda, sisi kedua berisi kode QR tautan soal daring bentuk benar salah, sisi ketiga kode QR tautan daring bentuk menjodohkan.

Keunikan media *Advanced Puzzle* ini yaitu *puzzle* ini berbentuk 3 dimensi, 1 keping *puzzle* memiliki 6 sisi. Siswa dituntut untuk berpikir kritis agar dapat memasang kepingan *puzzle* dengan benar. Pada *puzzle* ini juga terdapat materi dan soal-soal latihan daring yang berbentuk kode QR yang dapat diakses siswa lewat gawai yang mereka miliki. Siswa bebas memilih bentuk materi yang diinginkan yang ada pada *puzzle*, materi yang berbentuk audio, video atau yang berbentuk teks. Tentunya siswa akan menjadi tertarik menggunakan media ini.

Tahap keempat dalam penelitian ini yaitu tahap implementasi dengan produk yang sudah siap untuk diujicobakan kepada lima orang guru sebagai subjek uji coba dalam penelitian ini. Tahap akhir pada penelitian ini yaitu melakukan evaluasi pada media pembelajaran. Meskipun media pembelajaran yang dibuat sudah dinyatakan memenuhi standar kelayakan dari masing-masing validator dan subjek uji coba, namun berdasarkan komentar dari beberapa subjek media pembelajaran masih perlu mendapatkan perbaikan.

Berikut merupakan hasil tes persentase uji kelayakan validitas dari setiap validator dan subjek dari uji coba penelitian setelah mencoba menggunakan media pembelajaran *Advanced Puzzle* yang dipaparkan mengenai hasil uji kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi penerapan hasil uji coba media pembelajaran *Advanced Puzzle* terhadap ahli materi yang dinilai menggunakan angket penilaian, tersebar pada skor 4. Dari aspek isi materi masuk dalam kriteria baik dengan persentase skor 100% sehingga layak untuk diterapkan di SMP. Media *Advanced Puzzle* diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar mengenai *Asmaul Husna* dengan menggunakan variasi warna yang menarik sehingga diharapkan mampu menarik antusiasme siswa dalam belajar mata pelajaran PAI tersebut. Hasil validasi selanjutnya merupakan hasil dari ahli desain media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji dari dua validator ahli desain media pembelajaran yang dinilai dengan menggunakan angket penilaian, ditemukan bahwa media pembelajaran *Advanced Puzzle* yang dibuat tersebar pada skor 5

(sangat baik) dan skor 4 (baik). Dari aspek desain media, media pembelajaran *Advanced Puzzle* ini termasuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase 92,50%. Desain media pembelajaran *Advanced Puzzle* dibuat dengan bahan yang aman digunakan, dipadukan dengan variasi warna yang sangat menarik, dan media dapat dengan mudah dibawa kemana saja dan kapan saja. Dengan adanya media pembelajaran *Advanced Puzzle* ini, diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar mengenai *Asmaul Husna* dengan mudah.

Kemudian hasil validasi dilakukan pada lima guru, validasi dilakukan dengan cara memberikan kuesioner yang berkaitan dengan kelayakan dari media pembelajaran *Advanced Puzzle*. Berdasarkan hasil uji coba terhadap penilaian yang mencakup isi materi, desain produk, dan manfaat dari media pembelajaran *Advanced Puzzle*, maka hasil penilaian tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan skor 4 (baik). Berdasarkan hasil dari penilaian, media pembelajaran *Advanced Puzzle* ini mendapat respon yang baik dari guru dengan persentase 90,90% yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Ini menyatakan bahwa respon guru terhadap media pembelajaran *Advanced Puzzle* yang dikembangkan tersebut sudah baik dan media pembelajaran *Advanced Puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran SMP.

Berikut ini merupakan data hasil aplikasi praktis media *Advanced Puzzle*, diperoleh data seperti di bawah ini:

**Tabel 4.** Kemampuan Berpikir Siswa Sebelum Menggunakan Media *Advanced Puzzle*

Siswa	Siswa yang Indikator dengan Tepat	Prosentase	Keterangan
Interpretasi	19	59,38	Jumlah 32 siswa
Analisis	5	15,63	
Evaluasi	10	31,25	
Rata-rata	9	28,13	
prosentase akhir		33,6	

**Tabel 5.** Kemampuan berpikir kritis siswa sesudah menggunakan media *Advanced Puzzle*

Indikator	Siswa yang Indikator dengan Tepat	Prosentase	Keterangan
Interpretasi	30	93,75	Jumlah 32 siswa

Analisis	16	50
Evaluasi	23	71,88
Rata-rata	22	68,75
prosentase akhir		71,1

Dari hasil wawancara beberapa siswa, didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Siswa tertarik menggunakan media *Advanced Puzzle* ini, karena mereka bisa belajar sambil bermain. Siswa juga merasa senang karena mereka bebas memilih bentuk materi dan latihan soal *online* sesuai dengan yang mereka minati melalui Kode *QR* yang ada pada media *Advanced Puzzle* yaitu materi yang berbentuk audio, video atau teks dan soal yang berbentuk pilihan ganda, benar salah atau menjodohkan.
2. Ada beberapa siswa yang tidak memiliki kuota internet sehingga mereka tidak bisa mengakses materi ataupun soal online. Tetapi, hal ini bisa diatasi dengan cara siswa bergabung dengan teman lain yang memiliki kuota internet dalam satu kelompok.

#### Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

1. Dari hasil data yang didapatkan, Tabel 1. menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan media *Advanced Puzzle* rata-rata 33,6 % dan Tabel 2 sesudah menggunakan media *Advanced Puzzle* menjadi 71,1 % sehingga kemampuan berpikir kritis siswa meningkat 37,5 %.
2. Dari hasil wawancara, siswa merasa tertarik dan senang menggunakan media *Advanced Puzzle*, karena mereka bisa belajar sambil bermain dan bebas memilih bentuk materi online yang ingin dipelajari yaitu materi yang berbentuk audio, video atau text serta bebas memilih bentuk latihan soal online yaitu soal berbentuk pilihan ganda, benar salah atau menjodohkan lewat kode *QR* yang ada pada media *Advanced Puzzle*.

#### Pembahasan

Seiring dengan perkembangan zaman yang ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, maka tidak dapat dipungkiri lagi bahwa dalam bidang pendidikan kita juga harus memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Saat ini *gadget* merupakan sesuatu yang sangat dekat siswa. Bahkan banyak siswa yang

menghabiskan waktunya dengan *gadget* mereka. Oleh karena itu penulis mencoba membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas yang ada di sekitar serta mengintegrasikan dengan media berbasis online, agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran PAI.

Menurut Rosdijati (2012) salah satu manfaat *puzzle* adalah dapat melatih anak untuk berpikir (menggunakan otak kiri). Maka penulis membuat media pembelajaran yang dinamakan media *Advanced Puzzle*. Dengan merangkai kepingan-kepingan *puzzle* menjadi bentuk satu kesatuan yang utuh, akan menjadi stimulus bagi siswa untuk memahami hubungan materi/masalah yang ada antara kepingan *puzzle* satu dengan yang lain sesuai dengan materi yang tengah dipelajari. Dengan demikian akan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis.

Media *puzzle* pada umumnya berbentuk 2 dimensi, tapi media *Advanced Puzzle* yang dibuat oleh penulis ini berbentuk *puzzle* 3 dimensi serta dipadukan dengan materi dan soal-soal yang berbasis *IT*. Media *Advanced Puzzle* ini dibuat dengan memanfaatkan barang bekas yaitu dari kardus bekas yang berbentuk kubus, jadi di setiap kepingan *puzzle* ada 6 sisi. Dibutuhkan 4 kubus untuk membuatnya. Dengan media *Advanced Puzzle* ini siswa bisa belajar sambil bermain. Perbedaan media *Advanced Puzzle* ini dengan media *puzzle* lainnya, selain bentuknya 3 dimensi, media *Advanced Puzzle* ini dilengkapi dengan materi dan soal-soal berbasis *online*. Di era merdeka belajar ini, siswa berhak untuk memilih bentuk materi sesuai dengan minatnya. Penulis menyediakan materi-materi berbasis *online* yang berbentuk audio, video dan teks. Kemudian, mengubah link materi ke dalam bentuk kode *QR* kemudian menempel kode *QR* tersebut di salah satu kepingan *puzzle* tadi, sehingga siswa bebas memilih bentuk materi yang diminati. Siswa yang suka belajar dengan audio bisa memilih materi yang berbentuk audio, siswa yang suka belajar dengan audio visual bisa memilih materi yang berbentuk video, siswa yang suka belajar dengan membaca bisa memilih materi yang berbentuk teks. Selain itu, penulis juga membuat soal-soal yang berbasis *online*. *Link* soal juga diubah ke dalam bentuk Kode *QR* dan ditempel di kepingan *puzzle* yang lain. Tentunya siswa akan sangat tertarik karena mereka mengakses materi dan soal-soal *online* menggunakan

*gadget* yang mereka miliki, karena siswa sekarang lebih tertarik dengan media digital dibanding media konvensional.

Fungsi utama dari media *Advanced Puzzle* adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media *Advanced Puzzle* ini digunakan dengan cara memasang kepingan-kepingan *puzzle* menjadi satu kesatuan yang utuh (materi yang ada pada masing-masing kepingan *puzzle* saling memiliki korelasi). Hal ini akan menjadi stimulus bagi siswa untuk memahami hubungan materi/ masalah yang ada antara kepingan *puzzle* satu dengan yang lain sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa dituntut untuk berpikir kritis dalam mengobservasi, mengidentifikasi, menganalisa, menyimpulkan dan menemukan solusi dari permasalahan yang terdapat pada kepingan-kepingan *puzzle* tadi.

Melalui kegiatan siswa memasang kepingan-kepingan *puzzle*, akan melatih siswa berpikir kritis. Pada pembelajaran PAI, misalnya pada materi Asmaul Husna, siswa harus mampu menganalisis *Al-'Alim* dengan maknanya, mengkorelasikan dengan contoh perilaku keteladanan *Al-'Alim* dalam kehidupan sehari-hari dan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan perilaku keteladanan *Al-'Alim*. Selain berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pembelajaran menggunakan media *Advanced Puzzle* juga bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa melalui diskusi kelompok, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa melalui presentasi dan memberikan komentar, meningkatkan literasi digital siswa melalui kegiatan siswa mempelajari materi secara online, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Melalui kerjasama dalam bermain media *Advanced Puzzle* bersama teman satu kelompok maka akan menumbuhkan nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) seperti gotong royong dan religious serta dapat menumbuhkan nilai-nilai Pendidikan Anti Korupsi seperti disiplin dan tanggung jawab.

Selama ini, media *puzzle* yang digunakan lebih sering berbentuk 2 dimensi. *Puzzle* yang berbentuk 3 dimensi belum banyak digunakan. Perbedaan dengan media *puzzle* yang lain, media *Advanced Puzzle* ini berbentuk 3 dimensi serta dilengkapi dengan materi dan soal-soal berbasis *IT (online)* yang linknya di ubah ke dalam bentuk Kode *QR* sehingga bisa ditempel pada sisi *puzzle* dan mudah untuk di akses siswa lewat *gadget* mereka, inilah yang membedakan media *Advanced Puzzle*



ini dengan media lainnya. Materi *online* juga disediakan dalam 3 bentuk yaitu bentuk audio, audio visual/video dan teks, sehingga siswa bebas memilih bentuk materi yang sesuai dengan keinginannya untuk memudahkan mereka memahami materi. Penulis juga belum menemukan referensi atau hasil penulisan penggunaan media *puzzle* yang dilengkapi dengan materi dan soal-soal online. Oleh karena itu, penulis mencoba menggunakan media *Advanced Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada kemampuan kognitif, tetapi juga mencakup ketrampilan personal dan sosial yang dikenal dengan istilah 4C Pembelajaran Abad 21 yaitu *Critical thinking, creativity, collaboration* dan *communication*.

Karya Inovasi Pembelajaran ini penulis lakukan saat pembelajaran tatap muka dikelas VII-I dengan jumlah siswa 32 anak. Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media *Advanced Puzzle* ini pada aplikasinya menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Misalnya pada materi *Asmaul Husna*, maka indikator berpikir kritisnya yaitu: 1) Menginterpretasi (siswa mampu memahami masalah yang ditunjukkan dari gambar yang pada media *Advanced Puzzle* misalnya gambar “Ghibah” dengan menulis fenomena permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar tentang ghibah dengan tepat; 2) Menganalisis (Siswa mampu memberi penjelasan dengan tepat tentang hubungan permasalahan “Ghibah” dengan konsep materi *Asmaul Husna As-Sami’* (Maha mendengar)); 3) Mengevaluasi (Siswa mampu menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan/ menemukan solusi yang tepat dalam memecahkan masalah tentang “Ghibah”); 4) Menginferensi (siswa mampu membuat kesimpulan yang tepat tentang permasalahan “Ghibah” tadi).

Analisa masalah yang sudah dipaparkan demikian mendukung teori dari Sugiyono karena sesuai dengan pendapat Sugiyono bahwa penelitian dan pengembangan diawali dari adanya potensi dan permasalahan (Sugiyono, 2017). Di samping itu, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti juga bertujuan untuk mendukung siswa berpikir kritis. Sebagaimana menurut Subandar, bahwa pembelajaran era kini harus berorientasi pada kemampuan berpikir tinggi atau *HOTS* sebab sejalan dengan harapan kurikulum yang berlaku sekarang (Subandar, 2017). Teori ini juga diperjelas dalam jurnal yang ditulis oleh Pradana I.G.Y, Suma K., dan Sujanem R., bahwa keterampilan peserta didik di abad 21 berfokus pada

keterampilan belajar dan peserta didik mampu berinovasi. Adapun keterampilan tersebut dijabarkan menjadi keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (I. G. Y, K, & R, 2021).

Melihat paparan data tersebut, peneliti menganggap bahwa harus ada solusi atas problematika yang terjadi. Karena dirasa penting, maka dikembangkanlah media pembelajaran *Advanced Puzzle*. Hal ini sesuai dengan teori Cresswell tentang pragmatisme yang mana juga digunakan peneliti sebagai paradigma penelitian bahwa suatu penelitian dapat terjadi atas dasar tercapainya solusi terhadap masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata (Creswell & Creswell, 2018).

Proses pengembangan media pembelajaran tersebut ini terdiri dari lima tahapan yang berpacu pada model pengembangan *ADDIE* yaitu: (a) *Analyze*; (b) *Design*; (c) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*. Hal ini dikarenakan tahapan-tahapan yang terkandung di dalamnya relevan dengan pengembangan yang dilakukan peneliti, juga prosesnya termasuk sederhana. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sugiyono, bahwa pengembangan *ADDIE* ialah model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Garry bahwa kelima tahapan yang terdapat dalam jenis penelitian dan pengembangan tersebut lebih ringkas, namun dianggap lebih rasional dan lengkap (Sugiyono, 2016). Selain itu, peneliti juga sependapat dengan pernyataan Qurrota A'yunin Fitriyah dalam skripsinya bahwa dengan menggunakan model *ADDIE* produk yang dihasilkan lebih valid dan meminimalisir kekurangan atau kesalahan media yang dibuat (Fitriyah, 2021).

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Advanced Puzzle* ini dimulai dengan tahap analisis yang terdiri dari analisis kerja (analisis penyebab dibutuhkannya pengembangan), analisis kompetensi pembelajaran, analisis peserta didik, analisis fakta, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran. Di dalam proses analisis ini, ternyata di tiap penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai bacaan acuan ternyata memiliki proses analisis yang berbeda-beda. Adapun alasan peneliti memilih proses-proses di dalam tahap analisis dikarenakan menimbang mana proses-proses yang sesuai dengan kondisi di lapangan dan juga senada dengan teori Prastowo dalam bukunya *Sumber Belajar dan Pusat Belajar* bahwa teknik yang digunakan dalam menganalisis pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dengan menganalisis KI dan KD, indikator,

sumber belajar, penentuan bahan dan media belajar, kondisi peserta didik (Prastowo, 2012). Namun, di dalam proses pembelajaran guru PAI lebih menekankan pada pemberian tugas saja karena memang bahan ajar yang disediakan oleh beliau hanya terbatas materi yang ditampilkan pada *ppt*. Padahal, bahan ajar merupakan sumber peserta didik dan guru guna tercapainya keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Sebagaimana menurut Wahidin dalam buku *Perencanaan Pembelajaran* bahwa bahan ajar ialah seperangkat sumber belajar yang berisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh peserta didik agar mampu mencapai standar yang telah ditentukan (Majid & Andayani, 2006).

Dari tahap analisis ini juga diketahui bahwa metode yang dipakai selama pembelajaran berlangsung ialah ceramah. Penjelasan materi terkadang menggunakan sistem tanya jawab. Karena tidak ada buku yang tersedia, maka peserta didik disuruh untuk mencatat. Catatan itulah yang nantinya digunakan sebagai sumber belajar mandiri sekaligus sumber utama dalam belajar. Temuan tersebut kurang sesuai dengan model-model yang tertuang pada kurikulum 2013. Sebagaimana menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 bahwa pembelajaran pada kurikulum 2013 dapat menggunakan *discovery learning*, *problem based learning*, *project based learning*, atau model lain yang relevan guna memfasilitasi peserta didik (Mudhofir & Rusyidiyah, 2016).

Media pembelajaran *Advanced Puzzle* ini didesain interaktif dan futuristik dengan tujuan menarik perhatian peserta didik, memotivasi untuk belajar SKI, memaksimalkan proses belajar, dan meningkatkan kompetensi. Sebagaimana dijelaskan oleh Degeng dalam Ali Mudhofir dan Evi Fatimatur Rusyidah bahwa secara garis besar fungsi media di antaranya: (a) membangkitkan minat atau motivasi untuk mengikuti pelajaran; (b) menarik perhatian peserta didik; (c) membuat aktif peserta didik dalam proses pembelajaran; (d) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar (Mudhofir & Rusyidiyah, 2016).

Di samping itu, dalam tahap desain ini peneliti juga memperhatikan teori dalam merancang media pembelajaran. Salah satunya ialah teori yang dikemukakan oleh Azahar Rasyid yang mengatakan bahwa media harus praktis, luwes, dan bertahan lama (Sanjaya, 2012). Menurut M.K Abadi dalam jurnalnya

mengemukakan bahwa bahan ajar sebagai media pembelajaran hendaknya disusun secara interaktif dan sesuai kurikulum yang berlaku agar mampu menyuguhkan kemudahan pendidikan dan siswa untuk belajar (Zaenal, 2015). Berkaitan dengan hal tersebut, maka *puzzle* yang dikembangkan dilengkapi dengan berbagai macam fitur pendukung yang terdapat dalam kode QR dan fitur ujian daring. Sebagaimana dijelaskan oleh teori dari Dina Indriana bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk penyampaian suatu pesan dari seorang guru kepada siswanya, pesan yang disampaikan berupa informasi guna memperluas wawasan siswa (Indriana, 2011). Selain itu, diharapkan pula pembelajaran di kelas akan terasa lebih menyenangkan bagi anak dan lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik dan maksimal (Chandra, 2019).

## **PENUTUP**

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Advanced Puzzle* pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang semula persentasenya 33,6 % menjadi 71,1 %, artinya terjadi peningkatan sebesar 37,5 %.
2. Penggunaan media *Advanced Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI yaitu melalui proses memasang kepingan-kepingan *puzzle* (yang berisi materi dan permasalahan) menjadi satu kesatuan yang utuh, sehingga menjadi stimulus bagi siswa untuk memahami hubungan materi/ masalah yang ada antara kepingan *puzzle* satu dengan yang lain sesuai dengan materi yang sedang dipelajari serta menemukan solusi dari permasalahan yang terdapat pada kepingan *puzzle* tadi.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.
- Chandra. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32–45.

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: SAGE.
- Devi, N. M. I. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23847/jippg.v3i3>
- Fatmawati, H., Mardiyana, & Triyanto. (2014). Analisis Berpikir Kritis Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Polya Pada Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat: Penelitian Pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(9), 899–910.
- Fitriyah, Q. A. (2021). *Pengembangan Modul Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Batu* (Skripsi). Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.
- Hamzah, A. (2021). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Malang: Literasi Nusantara.
- Husna, N., Adelila, S., & Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 66–71.
- I. G. Y, P., K, S., & R, S. (2021). Pengembangan Tes Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Tiga Level (Three-Tier) Berbasis Marzano Dimensions of Learning. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(3), 119–128.
- Imamah, Y. H., Pujiyanti, E., & Apriansah, D. (2021). Kontribusi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Mubtadiin*, 7(2), 1–11.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Ismail, A. (2011). *Eduations Games: Panduan Praktis Permainan Anak yang menjadikan Anak anda Cerdas, Kreatif dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kemenag RI. (2019). *Modul Perkembangan Siswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) dalam Jabatan Tahun Anggaran 2019*. Jakarta: Kementerian Agama.
- L, D. (2018). Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustakawan yang Beretika. *Jurnal Edulib*, 8(1), 99–119.
- Majid, A., & Andayani, D. (2006). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2014*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mudhofir, A., & Rusyidiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Robert, E. (2011). Critical Thinking: Reflection and Perspective-Part I. *Inquiry*, 26(1), 1–8.
- Rosdijati, N. (2012). *Panduan Pakem IPS SD*. Jakarta: Erlangga.

- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Subandar. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Pedagogik*, 4(1), 86–93.
- Sudjana, & Rivai. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset Bandung.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, RnD)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: AlfaBeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: AlfaBeta.
- Zaenal, A. (2015). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.