

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII di SMP Negeri 4 Hutaraja Tinggi, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media puzzle amplop terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata Pelajaran PAI di di SMP Negeri 4 Hutaraja Tinggi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran temuan hasil belajar *pre-test* pada kelas sampel (VII 1) rata-rata tergolong rendah yaitu 71.67. Dalam hasil belajar *pre-test* terdapat Jumlah peserta didik kategori sangat tinggi berjumlah 1 orang pada taraf 5,56%, kategori tinggi terdapat pada 3 orang pada taraf 16,67%, kategori sedang berjumlah 4 orang pada taraf 22,22%, dan kategori sangat rendah berjumlah 10 orang pada taraf 55,56%.
2. Gambaran temuan hasil belajar *post-test* pada kelas sampel (VII 1) rata-rata tergolong sedang yaitu 83.06. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *post-test* sangat tinggi berjumlah 6 orang pada taraf 33,33%, kategori tinggi berjumlah 3 orang pada taraf 16,67%, kategori sedang berjumlah 5 orang pada taraf 27,22%, dan kategori sangat rendah berjumlah 4 orang pada taraf 22,22%.
3. Terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media *Puzzle Amplop* Terhadap Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 4 Hutaraja Tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Hutaraja Tinggi, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, khususnya pendidik mata pelajaran PAI dapat menerapkan media *Puzzle Amplop* di dalam kelas yang dapat dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lebih lanjut terhadap media *Puzzle Amplop* yang dapat dikolaborasikan.
3. Bagi sekolah, dapat mendukung dan memberikan pertimbangan pada pendidik untuk menerapkan media *Puzzle Amplop* agar pembelajaran di dalam kelas lebih aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dan sebagai acuan untuk meningkatkan mutu Sekolah yang lebih baik.
4. Bagi pembaca, diharapkan agar hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperkaya wawasan yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Syubli & Hawawi A. Shamad. 2012. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Lentera Printing.
- Abd Rahman BP, dkk. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*. 2 (1).
- Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013, hlm. 174.
- Afandi, Muhammad, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Alfiatun, N., Mahmud, A. dan Sari, R. 2022. Penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 5 (2).
- Amin. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*. 14 (1).
- Andryannisa, Mahesya Az-Zahra, Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. (3).
- An-Nawawi, Imam. 2012. *Syarah Shahih Muslim*. Jakarta: Darus Sunnah.
- Arikunto. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta
- Azhar Arsyad. 2019. *Media pembelajaran* (Ed. revisi, Cet. 21). Jakarta: Rajawali Pers.
- Darma, Budi. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia.
- Daulay, Haidar Putra. 2019. *Pendidikan Islam di Indonesia: Historis dan Eksistensinya*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Fajariyah, Ela Latifatul. 2019. *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi. Metro: IAIN Metro.
- Ghazali, Syukeri. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Banjarbaru: CV Zukzez Express.
- Gunawan, Heri. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.

- Hawi, Akmal. 2014. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Cet. ke-2. Jakarta: Rajawali Pers.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibnu Hajar al-‘Asqalani. 2004. *Fathul Bari Syarah Shahih Bukhari*. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Indriyani, Riska. 2020. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aqidah Akhlak di MTsN 1 Kudus*. Skripsi. Kudus: IAIN Kudus.
- Kristanto, A. 2016. *Media pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Latifa, dkk. 2024. Evaluasi pembelajaran interaktif melalui Aplikasi Quizizz di MTsN 2 Payakumbuh City. *JPAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 10 (2).
- Lestari, D. 2023. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 8(1).
- Maragustam. 2010. *Mencetak Pembelajaran Menjadi Insan Paripurna (Falsafah Pendidikan Islam)*. Yogyakarta: Nuha Lentera.
- Mukrimah, Sifa Siti. 2014. *53 Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya*. Bandung: Bumi Siliwangi.
- Nurhasanah, S. 2020. *Penerapan Metode Puzzle Amplop untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Wonosari*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pratiwi, R. dan Hidayat, M. 2022. Model pembelajaran berbasis puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 6 (3).
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Nusa & Santi. 2012. *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, A. dan Kurniawan, H. 2024. Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Modern*. 9 (1).

- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmawati, H. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di MTs Darul Hikmah Palembang*. Skripsi. Palembang: UIN Raden Fatah.
- Ramadhani, S. 2023. Media Manipulatif Dalam Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*. 7 (2).
- Reber, A. S. & Reber, E. S. 2018. *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rumakhit, Nur. 2010. Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan. *Jurnal Simki- pedagogia*. 1 (2)
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suciaty. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sudarsana, I Ketut. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Penjaminan Mutu*, Vol. 4, No. 1, hlm. 20–31. <https://doi.org/10.25078/jpm.v4i1.395>
- Sugeng, dkk. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanti, E., Fitria, Y. dan Agustin, L. 2023. Model pembelajaran dan implementasinya dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*. 4 (2).
- Tati Nurhayati, Dwi Anita Alfiani, dan Dwi Setiani. 2019. Pengaruh Penerapan *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sains, *Jurnal Pendidikan Guru MI* 06 (1)
- Tersiana. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Aksara.

- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Waryani. 2021. *Dinamika Kinerja Guru dan Gaya Belajar*. Indramayu: CV Adanu Abimata.
- Widodo, Slamet, dkk. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang: Science Techno Direct.
- Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006, hlm. 244.
- Wuryani, T. 2022. Konsep dan Implementasi Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan*. 3 (1).
- Yudha, F. 2023. Pengaruh Media Puzzle Terhadap Peningkatan Konsentrasi dan Kerja Sama Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 10 (1).
- Zulkarnain, W. 2014. *Dinamika Kelompok Latihan Kepemimpinan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.