

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum memiliki makna yaitu usaha sadar manusia untuk membentuk kepribadian seseorang agar memiliki kepribadian yang baik, beretika, mampu mengukur diri, dan cakap baik secara verbal maupun nonverbal. Hakikat pendidikan menurut Ahmad Tafsir adalah membantu seseorang untuk menjadi manusia yang seutuhnya (Hasbiyallah, 2019).

Pendidikan di sekolah adalah pendidikan yang berlangsung secara sistematis, terartur, dan terencana. Pendidikan mempunyai tingkatan di dalamnya yang dibagi dalam jenjang waktu yang berbeda-beda dimulai dari jenjang TK (Taman Kanak-kanak) sampai ke perguruan tinggi. Oleh karena itu, urgensi pendidikan diatur dalam sebuah peraturan Undang-undang di Indonesia sehingga pendidikan menjadi suatu keharusan bagi semua orang untuk mendapatkan dan menjalankan pendidikan tersebut.

Pendidikan harus diberikan dengan cara terbaik untuk mencapai tujuan pendidikan, terutama untuk membina semua potensi anak menuju kedewasaan. Dalam pendidikan formal, pembinaan yang direncanakan untuk anak-anak di sekolah dilakukan oleh guru sebagai pendidik. Dengan demikian, pengadaan tenaga pendidik dibutuhkan untuk kelangsungan dan keberhasilan proses pendidikan di sekolah sampai upaya yang dapat meningkatkan kualitas tenaga pendidik secara sosial, profesional, dan personal harus dipertimbangkan. Keberhasilan pendidikan bergantung pada keberadaan tenaga pendidik sebagai pelaksana pendidikan di lapangan (Syafaruddin, 2014).

Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana guru memberikan informasi kepada siswa sebagai sumber ilmu. Selain itu, bukan hanya siswa yang belajar melainkan guru juga belajar bagaimana menangani berbagai situasi, termasuk keadaan siswa, lingkungan mereka dan sarana yang berkaitan dengan situasi tersebut.

Keberhasilan dalam proses pendidikan ditentukan oleh beberapa unsur yang mendukung seperti guru, siswa, materi pelajaran dan tujuan pembelajaran. Apabila semua unsur tersebut dapat terpenuhi maka keberhasilan dalam proses pendidikan dapat berjalan dengan baik (Diska santika, 2022).

Unsur terpenting dari pendidikan khususnya pada proses pembelajaran yaitu adalah guru. Metode dan media yang digunakan seorang guru sangat penting dan berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Seorang guru tidak hanya mentransfer ilmu secara kognitif saja melainkan harus memperhatikan pula aspek afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, guru dapat mencapai berbagai tujuan dan hasil untuk mendorong kegiatan belajar siswa agar mereka dapat mengubah tingkah laku mereka ke arah yang positif dan lebih baik (Djuwarijah, 2002).

Guru menjadi sosok figur sekaligus pemimpin yang membimbing siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut, di era modern ini, setiap guru diharuskan untuk dapat bisa mengembangkan media dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi agar dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selama proses pembelajaran, siswa dan guru terkadang merasa bosan. Karena itu guru diharapkan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang sesuai agar tidak monoton dalam proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mencegah kebosanan, meningkatkan konsentrasi, dan mengurangi rasa kantuk saat belajar yang diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Guru dan peserta didik saling berkomunikasi satu sama lain, proses penyampaian pesannya dapat berupa perintah, tugas atau materi pembelajaran melalui media tertentu agar sampai kepada siswa. Oleh karena itu, media menurut Gerlach & Ely (1971) adalah manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan satu keadaan yang mampu membuat peserta didik memperoleh sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam hal ini, pendidik, buku teks dan

lingkungan sekolah adalah media. Dalam proses belajar mengajar, media dapat didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Azhar, 2015).

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat. Penggunaan media dan teknologi dalam pendidikan juga semakin canggih dan kreatif. Oleh karena itu guru harus selalu kreatif dan mampu menggunakan media yang tepat untuk membantu siswa dalam belajar. Salah satunya dengan media visual. Pemilihan media visual yang sesuai dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu media edukatif visual yang saat ini banyak digunakan yaitu *puzzle*. *Puzzle* merupakan salah satu media visual yang digunakan sebagai pilihan media pembelajaran yang dapat menarik motivasi siswa dalam belajar (Hamalik, 1994). Media *Puzzle* adalah merupakan potongan gambar atau tulisan yang dibagi menjadi beberapa bagian yang bertujuan untuk meningkatkan daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi (Rumahkit, 2010). Media *Puzzle* adalah inovasi atau variasi baru dari media-media yang sudah ada sebelumnya. Dengan menggunakan media *Puzzle* maka siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Disamping itu, seorang siswa pasti mempunyai pandangan tersendiri dalam mengartikan, menyimpulkan dan memberikan kesan terhadap guru yang mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, khususnya pada mata pelajaran PAI. Maka, proses inilah dinamakan persepsi, yang diartikan sebagai penglihatan, pengamatan, pemahaman dan tanggapan (Widyastuti, 2014).

Persepsi positif ditentukan oleh dua faktor pendukung yaitu faktor internal, yang berasal dari diri sendiri dan faktor eksternal yang diberikan dari stimulus siswa seperti mata Pelajaran, lingkungan siswa dan media pembelajaran yang diterapkan. Sehingga persepsi positif dan negatif didapatkan bergantung pada

pola penerimaan dari individu tersebut. Oleh karena itu, persepsi harus ditangani dengan benar, karena akan membantu proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi adalah salah satu faktor terpenting dalam proses pembelajaran. Motivasi merupakan dorongan yang ada dalam diri individu untuk melakukan sesuatu. Seseorang yang melakukan aktivitas belajar secara mandiri tanpa ada paksaan dan faktor dari luar individu itu sendiri merupakan motivasi intinsik. Sedangkan dorongan dari luar dirinya yang menimbulkan semangat dan juga minat dalam suatu aktivitas merupakan motivasi ekstrinsik. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dibutuhkan apabila motivasi intrinsik tidak ada dalam diri seorang siswa. Dengan motivasi ekstrinsik, maka siswa akan terdorong untuk berperilaku dan dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran (Hasbiyallah, 2019). Dalam hal ini. Penggunaan media pembelajaran oleh guru juga berpengaruh terhadap motivasi ekstrinsik siswa.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Cileunyi adalah salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri yang terletak di Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Masa pendidikan sekolah di SMPN 3 Cileunyi berlangsung dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas VII hingga Kelas IX. Sekolah tersebut berdiri pada tahun 2008 dan merupakan salah satu SMPN favorit di Bandung dengan kelengkapan fasilitas yang disediakan sehingga mampu menjalankan proses pembelajaran dengan baik. Keberhasilan tersebut tidak hanya didukung oleh sarana dan prasarana yang menunjang namun juga kualitas dan profesionalisme guru-guru yang ada di dalamnya dalam mendesain media pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga, informasi yang disampaikan dan diajarkan oleh guru dapat diterima oleh siswa dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ari Sabilulungan selaku wakil kepala sekolah bagian kurikulum di SMPN 03 Cileunyi Bandung, dia mengatakan bahwa gaya mengajar dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah khususnya pada mata pelajaran PAI sudah bagus dan bervariasi, setiap guru mempunyai metodenya sendiri dalam mengajar karena

mereka sudah berpengalaman. Dia juga mengatakan bahwa belajar adalah seni yang memberikan ruang berkeaktivitas, setiap guru mempunyai cara uniknya sendiri untuk menyampaikan materinya. Oleh karena itu, ada siswa yang suka atau tidak suka karena seni atau belajar disini bersifat subjektif artinya setiap individu mempunyai pandangannya masing-masing. Dia juga menambahkan bahwa cara kita sebagai guru menentukan sejauh mana kita bisa menjadi sosok guru yang disenangi. Namun, menjadi diri sendiri dalam menjalankan peran guru tentu jauh lebih baik untuk menginspirasi siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMPN 03 Cileunyi Bandung, peneliti memperoleh informasi bahwa media visual *puzzle* ini pernah diterapkan di beberapa materi khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal tersebut ditujukan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Namun, disaat yang sama antusiasme siswa dalam penglihatan peneliti dirasa kurang antusias. Hal ini terbukti dengan adanya siswa yang mengantuk, tidak berkonsentrasi dan asyik sendiri ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, hal tersebut melahirkan permasalahan yang menimbulkan kesenjangan yang menarik untuk diteliti.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Persepsi Murid terhadap Penggunaan Media Visual *Puzzle* Hubungannya dengan Motivasi Belajar Mereka pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Korelasional di SMPN 03 Cileunyi Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka masalah yang akan peneliti kaji diantaranya dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media visual *puzzle* di SMPN 03 Cileunyi Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 03 Cileunyi Bandung?

3. Bagaimana hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media visual *puzzle* dengan motivasi belajar mereka pada mata Pelajaran PAI di SMPN 03 Cileunyi Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan yang hendak dicapai penulis dalam penyusunan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media visual *puzzle* di SMPN 03 Cileunyi Bandung.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 03 Cileunyi Bandung.
3. Untuk mengetahui hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media visual *puzzle* dengan motivasi belajar mereka pada mata Pelajaran PAI di SMPN 03 Cileunyi Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan dijadikan khazanah keilmuan bagi para peneliti khususnya dan bagi para pembaca umumnya.
 - b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut oleh peneliti lain.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru tentang penggunaan media visual *puzzle* yang dapat membangkitkan motivasi pada diri siswa serta memberikan manfaat dan mengembangkan kualitas guru.
 - 2) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan bagi guru PAI dalam menyikapi siswa yang kurang dalam motivasi belajar dengan menciptakan media pembelajaran yang sesuai.

b. Bagi Murid

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar mereka melalui pengamatannya tentang penggunaan media visual pada mata Pelajaran PAI di sekolah.
- 2) Diharapkan siswa dapat lebih semangat lagi dalam kegiatan belajar di dalam maupun di luar kelas sesuai arahan dan petunjuk guru yang bersangkutan.

c. Bagi Lembaga

- 1) Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan penggunaan media pembelajaran visual serta motivasi belajar siswa dalam upaya meningkatkan mutu sekolah dan mutu pendidikan
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai suatu informasi yang sangat berguna dalam pembuatan kebijakan sekolah mengenai penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

E. Kerangka Berpikir

Persepsi adalah tanggapan atau pandangan pada suatu perkara tertentu yang memerlukan pemikiran untuk menyampaikan perkara tersebut (Arini, 2006). Jalaludin mengatakan bahwa persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh melalui penyimpanan informasi dan penafsiran pesan. Hubungan ini didapatkan lewat Indera penglihatan, pendengaran, penciuman dan peraba (Rahmat, 1989).

Persepsi disini bisa dikatakan sebagai tanggapan seseorang terhadap sesuatu yang berbeda sehingga dari tanggapan tersebut timbul persepsi positif, netral, dan negatif yang dapat membangun sesuatu tersebut. Persepsi tersebut ditangkap oleh alat indera yang kemudian diproses di bagian otak tertentu sehingga kita dapat mengamati objeknya. Hal ini memberikan kita kemampuan untuk membedakan dan mengelompokkan sesuatu yang disebut dengan persepsi.

Menurut Irwanto, indikator persepsi terbagi menjadi dua bagian yaitu persepsi positif dan persepsi negatif (Irwanto, 2002). Persepsi positif menggambarkan pengetahuan dan tanggapan yang diikuti dengan upaya pemanfaatan yang ditandai dengan keaktifan, menerima dan mendukung. Sebaliknya, persepsi negatif menggambarkan pengetahuan dan tanggapan yang tidak sejalan dengan objek yang di persepsi. Hal ini ditandai dengan adanya kepasifan, penolakan dan penentangan terhadap objek yang akan di persepsi. Adapun menurut Bimo Walgito, indikator persepsi adalah menyerap, mengerti dan menilai (Walgito, 2003).

Dalam proses pembelajaran, guru harus mengantisipasi persepsi yang salah dari siswa. Hal ini dikarenakan akan menyebabkan pemahaman yang salah pula terhadap siswa terkait informasi atau materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukannya berbagai sumber belajar yang lebih akurat dengan materi terkait untuk menghindari persepsi siswa yang kurang sesuai.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai peran penting, Karena digunakan sebagai media yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu media visual. Media visual dapat berupa gambar atau foto yang digunakan dalam proses pembelajaran (Jatmika, 2005).

Salah satu produk edukatif berbasis media visual yang dijadikan sebagai media pembelajaran adalah *puzzle*. *Puzzle* adalah salah satu jenis permainan edukatif untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan meningkatkan kemampuan berbagi (Rumahkit, 2010). Kepuasan yang dirasakan siswa setelah menyelesaikan permainan tersebut menjadi salah satu yang dapat membangkitkan motivasi untuk mencoba hal-hal baru lainnya.

Adapun langkah-langkah penggunaan media visual *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 orang.
- 2) Setiap kelompok dibagi satu set materi *puzzle* yang belum disusun.

- 3) Guru memberikan arahan kepada siswa tentang aturan penggunaan permainan puzzle.
- 4) Di akhir permainan, setiap anggota kelompok bertanggung jawabkan bagian masing-masing yang telah disepakati oleh kelompoknya dan guru memberikan poin dari setiap anggota kelompok.

Penggunaan media pembelajaran memiliki hubungan terhadap motivasi dan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Jika siswa tidak bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran maka secara tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi mereka dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Motivasi adalah salah satu faktor internal yang ada pada diri setiap siswa yang bersifat non intelektual sehingga motivasi berperan dalam menumbuhkan semangat untuk melakukan suatu aktivitas (Widyaningitias, 2014).

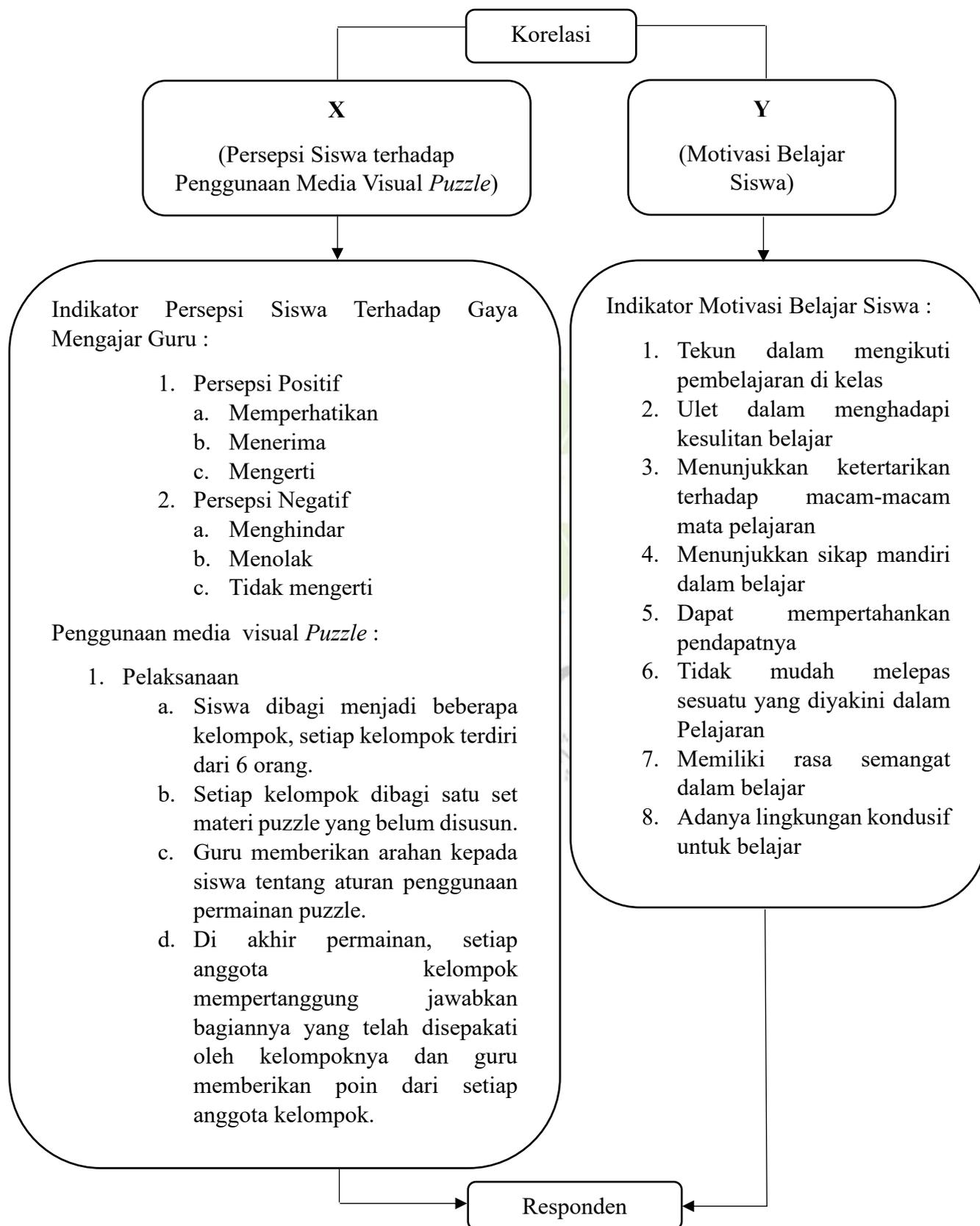
Adapun indikator motivasi belajar siswa menurut Sardirman, yaitu: (Sardirman, 2007)

- 1) Tekun dalam mengikuti pembelajaran di kelas
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar
- 3) Menunjukkan ketertarikan terhadap macam-macam mata Pelajaran
- 4) Menunjukkan sikap mandiri dalam belajar
- 5) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 6) Tidak mudah melepas sesuatu yang diyakini dalam Pelajaran
- 7) Mempunyai rasa semangat dalam belajar
- 8) Adanya lingkungan kondusif untuk belajar

Berdasarkan uraian diatas, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa maka diperlukan seorang pendidik yang dapat membuat suasana kelas menyenangkan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai agar siswa tertarik pada mata pelajaran tersebut khususnya pada mata pelajaran PAI.

Oleh karena itu, kerangka berfikir diatas dapat dilihat dalam skema dibawah ini:

gambar 1. 1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang akan dibuktikan melalui analisis data yang diperoleh (Hardani, 2020). Dikatakan sementara karena jawaban dari hasil penelitian masih didasarkan oleh teori yang relevan dengan penelitian tersebut sehingga belum berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis dianggap sebagai tanggapan teoritis terhadap rumusan masalah penelitian dan belum berasal dari tanggapan empirik yang didasarkan pada data (Sugiyono, 2012).

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara dari hasil perumusan masalah yang relevan dengan teori dan tema yang akan diteliti. Hal ini bisa diartikan bahwa dugaan ini bisa dikatakan benar bisa juga dikatakan salah setelah bukti empiris dipaparkan.

Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini adalah semakin baik persepsi siswa terhadap penggunaan media visual *puzzle*, maka semakin baik motivasi belajar mereka. Begitupun sebaliknya, semakin rendah persepsi siswa terhadap penggunaan media visual *puzzle*, maka semakin rendah pula motivasi belajar mereka.

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan rumus :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak (H_a diterima), dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti hipotesis nol (H_0) diterima (H_a ditolak) (Yusuf, 2017).

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_a : Diduga terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media visual *puzzle* dengan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI.

G. Penelitian Terdahulu

Setelah melakukan pencarian literatur yang relevan dengan penelitian ini, peneliti mendapatkan beberapa referensi dan data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan subjek penelitian, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pertama, penelitian oleh Abdul Hafid, 2023, “Pengaruh Media *Picture Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 6/75 Kading. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimental.

Persamaan dengan penelitian sebelumnya terdapat pada variabel bebas (x) yaitu penggunaan media visual *puzzle*. Sedangkan, perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan peneliti mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media visual *puzzle* hubungannya dengan motivasi belajar mereka pada mata Pelajaran PAI.

- 2) Kedua, *Skripsi* Farihul Fadli, 2015, “Pengaruh Persepsi Siswa tentang Variasi Gaya Mengajar Guru PAI terhadap Motivasi Belajar Siswa MTs Ma’arif 3 Grabag Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap variasi gaya mengajar guru PAI dengan motivasi belajar siswa di MTs Ma’arif 3 Grabag Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan gaya mengajar guru yang bervariasi sehingga siswa dapat termotivasi dan senang ketika pembelajaran.

Persamaan penelitian ini terletak pada variabel terikat (y) yaitu motivasi belajar siswa. Semakin tinggi persepsi siswa terhadap gaya mengajar yang digunakan guru maka akan semakin meningkat motivasi belajar siswa. Maka, perbedaan dari penelitian ini terletak pada objek yang di persepsi oleh peneliti yaitu penggunaan media visual *puzzle*.

- 3) Ketiga, penelitian oleh Suci Wuryani, 2012, “Penggunaan metode pembelajaran *game* dan *puzzle* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar dalam menentukan jarring-jaring bangun ruang pada siswa kelas V SDN 1 Rawoh”. Hasil penelitian didasarkan pada fakta bahwa bahwa masih banyak siswa yang tidak bersemangat, mengantuk, tidak fokus ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru menggunakan metode pembelajaran *game* dan *puzzle* tujuan agar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan media visual *puzzle* dalam proses pembelajaran yang kemudian dikorelasikan dengan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada desain atau metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas, sementara peneliti menggunakan metode korelasional dengan menyebarkan angket atau kuisisioner mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media visual *puzzle* dan indikator motivasi belajar siswa di SMPN 03 Cileunyi Bandung.

- 4) Keempat, penelitian oleh Khusnul Masluhah dan M. Husni Abdullah, 2013, “Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada siswa kelas V SDN Klantingsari 1 Tarik Sidoarjo”. Penelitian ini didasarkan pada kegiatan proses pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah guru dan belum melaksanakan PAIKEM. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar siswa kurang maksimal dan menghambat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan media *puzzle*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa dan mata pelajaran yang diterapkan.

- 5) Kelima, penelitian oleh Jihan Asilah, 2023, “Penerapan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI MIPA 1 SMA 1 Jenangan”. Hasil penelitian berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan yaitu masih kurangnya penguasaan materi oleh siswa pada mata Pelajaran PAI dikarenakan kurang tepatnya media dan strategi

pembelajaran yang digunakan. Sehingga, pada penelitian ini mencoba menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu terletak variabel bebas yaitu penggunaan media *puzzle* pada mata Pelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya yaitu metode penelitian yang digunakan menggunakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dengan menerapkan media *puzzle*, sementara peneliti menggunakan metode korelasional dengan menyebarkan angket atau kuisioner mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media visual *puzzle* dan motivasi belajar siswa di SMPN 03 Cileunyi Bandung.

