

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZEL* TERHADAP
KEMAMPUAN DAYA INGAT SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI AIR LESING
MUSI RAWAS**

Roibah, Muhamad Faizul Amirudin, Muhammad Qomarullah
Sekolah Tinggi Agama Islam Bumi Silampari, Lubuklinggau, Indonesia
roibahmuslim@gmail.com, amirudin.mfgcf@gmail.com,
ichalmarpolet@gmail.com,

Abstrak

Article History *The problem in this research is that the teaching and learning process is less effective, resulting in the failure to achieve the desired memory. The aim of this research is to determine the effect of puzzle media on the memory abilities of class VII students at SMP Negeri Air Lesing, Musi Rawas Regency. The research design took the form of a pre-test-post-test control group design. The results of this research show that classes that use puzzle media get higher learning outcomes than classes that do not use puzzle media. The average student learning outcomes during the post-test experimental class > control class (81.4 > 74.7). Based on the t-test analysis using the SPSS application in the final test with an error level of 5%, a significance value > 0.05 (0.001 > 0.05) was obtained, so Ho was rejected and Ha was accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of the use of puzzle media on the memory abilities of class VII students at SMP Negeri Air Lesing, Musi Rawas Regency.*

Received:04-10-2024
Revised :16-07-2023
Accepted:23-07-2023

Keywords:
*Puzzel Media,
Memory Ability*

Pendahuluan

Mendidik adalah kata awal dari pendidikan. Secara etimologis, mendidik berarti memberikan keterlibatan dengan memimpin, tetapi juga tentang bagaimana kita menjaga etika atau perilaku terhadap orang lain serta pengetahuan otak. “Kata pendidikan dalam bahasa Indonesia terdiri dari *didik* yang mendapat awalan *pe* dan akhiran-*an*. (Triyo Supriyanto, 2020: 1). Dalam referensi Kata Bahasa Indonesia Keseluruhan dicirikan sebagai tindakan (hal, strategi, dll). Pendidikan adalah suatu perubahan pembentukan watak manusia, yang memungkinkan pengembangan dan peningkatan semua potensi dan sumber daya yang digerakkan oleh individu. Tugas sekolah sangat penting untuk menciptakan SDM yang berkualitas (Mulyasa, 2004: 6). Tanpa pendidikan, orang akan menjadi tidak dewasa dan sulit untuk diciptakan. Dengan tujuan akhir untuk menumbuhkan kembangkan hakikat pendidikan, pendidik merupakan bagian pembelajaran yang memegang peranan penting, dengan alasan bahwa kemajuan pembelajaran masih ditinggikan oleh pendidik dalam menuntaskan kewajibannya sebagai pengangkut pendidikan. materi kepada siswa.

Pembelajaran adalah usaha mengkoordinasikan peserta didik ke dalam pengalaman yang mendidik dan berkembang, untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Maju sebagaimana tertuang dalam peraturan RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem persekolahan umum adalah suatu program komunikasi siswa dengan guru dan sarana belajar dalam suatu iklim. Dengan demikian, hasil dari pengalaman pendidikan tidak sepenuhnya ditentukan oleh kualitas dan kapasitas pendidik (Sadiman, 2011:171). Dihubungkan dengan pentingnya tugas seorang pendidik, maka pada saat itu salah satu upaya untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa adalah dengan memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran, khususnya pada materi PAI. Pemanfaatan media pembelajaran yang pas dapat menjadikan lingkungan belajar yang fungsional, inventif, sukses, dan menyenangkan, menjadikan ilustrasi PAI sebagai contoh yang menarik.

Untuk mewujudkan suasana belajar yang menarik, tindakan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran sangatlah mendasar. Menurut Gerlach dan Ely dalam buku Rodhatul Jennah, “media adalah individu, materi atau barang produktif, artinya pendidik, buku dan lingkungan sekolah adalah media komunikasi yang ditujukan untuk memberdayakan siswa agar mencapai aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara maksimal (Rodhatul Jennah, 2009: 1). Kehadiran media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang membingungkan atau sulit untuk dipahami, bahkan dinamika sebuah kata atau kalimat dari materi yang diperkenalkan oleh pengajar. Imajinasi guru dalam memanfaatkan media juga dapat mempengaruhi sifat guru pengganti.

Untuk mengetahui bagaimana agar lebih menyenangkan dan tidak melelahkan, pendidik dapat melibatkan media pembelajaran sebagai permainan edukatif, yaitu media pembelajaran khusus yang digabungkan dengan bermain. Karena manfaatnya sangat bagus untuk memperluas daya ingat siswa sehingga dapat menyimpan materi yang sudah disampaikan oleh pengajar cukup lama. Kemajuan edukatif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berupa permainan, salah satunya adalah media puzzle atau potongan gambar, dapat dimanfaatkan saat pembelajaran dan diyakini siswa akan berpikir lebih mudah dan selanjutnya mengembangkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. siapa pun mungkin berharap selama waktu yang dihabiskan untuk mendapatkan materi dan informasi. “Menggunakan media puzzle dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam mengingat, karena media ini merupakan permainan pengembangan melalui tindakan mengumpulkan atau mencocokkan bentuk-bentuk kotak, atau gambar-gambar struktur tertentu sehingga mereka akhirnya menyusun contoh-contoh tertentu, bahkan dapat diakses dengan nada yang berbeda-beda. Bentuk atau potongan yang menarik.”(K. Srianis, 2014:5).

Dengan demikian, mengingat dari hasil observasi awal pada 23 Oktober 2022 di kelas VII 2 SMP Negeri Air Lesing, terlihat bahwa berbagai macam masalah terjadi selama proses pembelajaran dilaksanakan, misalnya pendidik tidak mengembangkan media pembelajaran yang ada. Selain itu, pendidik tidak memiliki variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Masalah daya ingat yang kurang memang terlihat ketika siswa didekati untuk memahami materi yang telah diberikan, banyak yang masih bertanya dan merab-raba beberapa hal yang mendesak, dan tidak jarang juga ada sebagian siswa kita

yang guru paham. mereka masuk dan keluar atau beberapa mengangguk dan beberapa bahkan sibuk berbicara. Idealnya dalam proses pembelajaran yang terus berkembang pendidik perlu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Dengan tujuan agar siswa lebih aktif dan bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung sampai dengan selesai, serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari dan selanjutnya dapat mengembangkan daya ingat siswa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono “penelitian kuantitatif eksperimen adalah penelitian dengan data berupa angka-angka dan proses analisis menggunakan perhitungan statistik.” (Sugiyono, 2019:16). Penggunaan penelitian eksperimen pada dasarnya untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh mengenai variabel bebas terhadap variabel terkait dengan membuat perlakuan variabel bebas dalam pennisan.

Adapun permasalahan atau variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu variabel pengaruh dan variabel terpengaruh, yang termasuk variabel pengaruh adalah penggunaan media *Puzzle* dan variabel terpengaruhnya meningkatnya daya ingat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri Air Lesing.

Sedangkan desain penelitian yang digunakan non *equivalent control group designs*. Dengan cara memilih dua kelompok secara *random*, lalu diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal ada tidaknya perbedaan antara kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Pembahasan

Media Pembelajaran

Pembelajaran, media diharapkan dapat membantu kelangsungan dan kelancaran pembelajaran, pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang tepat. “Media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamaknya medium yang mengandung arti seorang utusan yang dapat membantu pembelajaran dengan menangani kemampuan apa yang menjelaskan makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan dari pengalaman pendidikan dapat tercapai dengan sempurna.” (Benny A. Pribadi, 2017: 15). Oemar Hamalik dalam apresiasinya memaknai “media berfungsi sebagai pemberi semangat dan dapat mendorong terwujudnya inspirasi sehingga siswa tidak kelelahan dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Amka, 2018:16).

Setiap media sebagai penyampaikan pesan atau data tentang implikasi pembelajaran, maka media tersebut disinggung sebagai media pembelajaran. Seperti yang dimaklumi oleh Sadiman dkk, bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga membangkitkan pertimbangan, minat, dan kegairahan siswa sehingga menimbulkan pengalaman belajar dan mendidik. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media adalah informasi, keahlian atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku pelajaran, dan iklim sekolah adalah media. Secara lebih eksplisit, pemikiran tentang media dalam pengalaman mendidik dan menumbuhkan pada umumnya akan diartikan sebagai perangkat realistik, visual,

atau elektronik untuk menangkap, menangani, dan menyesuaikan data visual atau verbal.

Menurut Steffi dan Taufik yang dikutip oleh Talizaro, demikian yang mereka ungkapkan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bersifat fisik atau khusus dalam pengalaman yang berkembang yang dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sukses. (Talizaro Tofonao, 2022). Sementara itu, Yusufhadi Miarso yang dikutip oleh Teni Nurrita mengungkapkan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menjiwai pertimbangan, perasaan, perhatian dan kesiapan siswa untuk memberdayakan pengalaman tumbuh yang sadar, terencana dan terkendali (Teni Nurrita, 2022).

Dari beberapa penjelasan yang disetujui oleh para ahli materi pelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana penyampaian pengalaman yang berkembang untuk memudahkan pendidik dalam memberikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kehadiran media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi, digunakan untuk menonjolkan diri siswa sehingga dalam pengalaman yang berkembang tidak merasa jenuh dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran dapat melatih daya ingat dan tenaga siswa untuk semangat belajar.

Media Puzzle

Permainan ini merupakan aksi yang sangat terkenal, terutama di kalangan anak muda. Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana yang menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung, permainan tertentu dapat digunakan. Untuk membuat suasana yang indah dalam pembelajaran edukatif. Media pembelajaran edukatif dapat melatih mental dan gerakan yang terkoordinasi, melatih kemampuan berpikir, daya ingat, hasil belajar dan fokus serta melatih ketelitian.

Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris, teka-teki atau menebakkan, *puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara mencocokkan. Menurut Rokhmat "*puzzle* adalah bermain dengan struktur atau mencocokkan dengan mengumpulkan atau mencocokkan kotak, atau perkembangan tertentu menjadi contoh terakhir yang spesifik (Joni Rokhmat, 2006:45). Sesuai Rahmanelli teka-teki adalah putaran mengumpulkan potongan-potongan gambar yang kacau menjadi gambar yang lengkap (Rahmanelli, 2007:23).

Puzzle adalah jenis permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih siswa untuk fokus karena mereka perlu berpikir sambil mengumpulkan potongan-potongan unik untuk menjadi gambar yang utuh tanpa akhir (Firda Rabbani Syuja, 2013). Teka-teki adalah mainan anak-anak yang memiliki sifat mendidik, dengan teka-teki anak-anak belajar memahami bentuk, variasi, ukuran dan angka. Bermain teka-teki dapat membantu melatih kemampuan anak dalam menangani masalah dasar. Terlebih lagi, media ini juga merupakan mode yang layak untuk menyajikan atau menguji informasi siswa melalui cara penyelesaian permainan *puzzle* yang paling umum dengan kegembiraan yang luar biasa.

Puzzle adalah gambar yang dipisahkan menjadi potongan-potongan gambar yang diharapkan dapat mengasah wawasan, melatih ketekunan, dan menyesuaikan kemampuan untuk berbagi. Selain itu, teka-teki media juga bisa disebut dan

melatih kecepatan pikiran dan tangan. Permainan yang mendidik karena untuk bermain sekaligus mengasah otak. Puzzle adalah potongan mungil yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau karton (Rosiana Khomsah, 2017). Dengan membiasakan diri bermain puzzle, maka secara perlahan sikap siswa juga akan terbiasa menjadi pendiam, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapatkan saat siswa menyelesaikan teka-teki juga menjadi salah satu pendorong siswa untuk melakukan hal-hal baru.

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran adalah melatih kemampuan mental, melatih gerakan yang terkoordinasi dengan baik, melatih kemampuan berpikir dan daya ingat, melatih ketekunan, memperluas informasi, dan melatih kemampuan interaktif siswa. Kemampuan mental terhubung dengan kapasitas untuk belajar dan menangani masalah. Melalui *puzzle*, siswa akan berusaha memecahkan suatu masalah, tepatnya menyusun gambar secara umum. Bermain teka-teki juga dapat melatih gerakan yang terkoordinasi dengan baik. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan potongan-potongan unik dan menggabungkannya menjadi satu gambar. Gerakan yang terkoordinasi dengan baik berhubungan dengan kemampuan siswa untuk menggunakan otot-otot kecilnya, terutama jari-jarinya. "*Puzzle* juga melatih kemampuan berpikir dan daya ingat serta konsentrasi. Saat bermain *puzzle* sebagai orang akan mempersiapkan pemikiran siswa. Saat bermain teka-teki, siswa akan mempersiapkan sinapsis mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka dan fokus menyelesaikan potongan-potongan gambar (Sri Widyanarti, 2023).

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan masing-masing, kata Al-Azizy, "Kelebihan teka-teki adalah mengasah pikiran, menyiapkan koordinasi mata dan tangan, menyiapkan nalar, menyiapkan toleransi, dan informasi." Secara keseluruhan, manfaat teka-teki untuk anak-anak digambarkan sebagai berikut. a) meningkatkan keterampilan kognitif keterampilan kognitif (*cognitive skill*) erat kaitannya dengan kapasitas untuk belajar dan mengurus masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi siswa, karena pada dasarnya anak-anak menyukai gambar dan variasi yang menarik. Ini jelas terkait dengan pengembangan lebih lanjut keterampilan belajar dan pemikiran kritis. Berkomunikasi dan berbicara tentang mungkin akan terjadi ketika anak-anak mencoba memecahkan teka-teki (A. Suciaty al-Aziz, 2010: 79). b) Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Gerakan yang terkoordinasi dengan baik berhubungan erat dengan kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot kecil, terutama tangan dan jari.

Dengan memainkan teka-teki tanpa menyadarinya, anak-anak akan belajar bagaimana menggunakan jari mereka dengan efektif. c) Meningkatkan Keterampilan Sosial Kemampuan sosial terhubung dengan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* juga bisa dimainkan dalam kelompok. Permainan yang dimainkan anak dalam kumpul-kumpul akan membangun kerjasama sosial anak. Dalam kelompok, anak-anak akan saling menghargai, membantu satu sama lain, dan berbicara tentang satu sama lain. Dengan asumsi anak bermain teka-teki di rumah, orang tua dapat pergi bersama anak untuk menyelesaikan teka-teki tersebut, tetapi orang tua seharusnya hanya memberikan arahan kepada anak tersebut dan tidak terlibat secara efektif dengan membantu anak tersebut menyusun teka-teki. d) Melatih koordinasi mata dan tangan Anak-anak muda belajar cara mencocokkan potongan unik dan mengumpulkannya

menjadi satu gambar. Ini adalah tahap yang signifikan untuk menciptakan kemampuan pemahaman. e) Melatih Logika Membantu melatih nalar anak muda. Misalnya teka-teki gambar manusia. Anak-anak dipersiapkan untuk bernalar di mana kepala, tangan, dan kaki sesuai dengan alasannya. Atau teka-teki bergambar huruf ijahiyah, atau pengelompokan asmaul husna. f) Melatih Kesabaran g) Bermain puzzle membutuhkan keteguhan, ketekunan dan mengharapkan waktu untuk berpikir dalam menyelesaikan kesulitan (Al-Azizy, 2010:70).

Daya Ingat (Memori)

Daya ingat adalah pertukaran bahasa dari memori. Pada umumnya, para ahli memandang ingatan sebagai hubungan antara pengalaman dan masa lalu. Seseorang dapat mengingat sesuatu yang telah terjadi atau informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Drever memahami ingatan adalah salah satu karakter yang digerakkan oleh benda-benda hidup, pertemuan berharga apa yang gagal kita ingat yang memengaruhi cara berperilaku dan pertemuan di masa depan, di mana ingatan tidak hanya memasukkan ulasan dan pengakuan atau apa yang dikembalikan oleh membawa kenangan (Bimo Walgito, 2007:34).

Daya ingat atau memori manusia adalah kapasitas manusia untuk menyimpan, mengikuti, dan meninjau data. Mengingat sudut pandang penanganan data, memori kita memiliki tiga fase dalam menyimpan dan memulihkan data: 1). Pendaftaran; dapatkan, putar, dan gabung dengan data yang didapat. 2) Kapasitas; perekaman data terdaftar yang sangat tahan lama atau tidak tahan lama. 3) Tinjauan; tinjau menyimpan data karena interaksi atau sinyal tindakan (Dyah Retno Paramitasari, 2011:18).

Dari penilaian di atas cenderung dapat diartikan bahwa ingatan adalah diri kita sendiri dan lingkungan kita secara umum. Pentingnya memori ketika kapasitas kenangan kita terganggu/hilang. Ingatan dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyimpan dan menyampaikan kesan-kesan yang telah mampu. Memori dalam penelitian psikologi, memori adalah kapasitas makhluk hidup untuk menahan, menyimpan, dan meninjau data dan pengalaman. Seperti yang ditunjukkan oleh referensi *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ingatan adalah perhatian pada pertemuan sebelumnya yang datang kembali.

Oleh karena itu, cenderung dirasakan bahwa secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa memori adalah kerangka kognitif manusia yang memiliki kemampuan menyimpan data atau informasi dan apa yang diingat oleh seorang adalah peristiwa yang telah lewat dan ditempatkan ke dalam pikiran batin, maka, pada saat itu, singkirkan dan pada suatu saat peristiwa itu terjadi. itu pulih di atas kesadaran. Dengan cara yang sama, ingatan (memori) mengacu pada cara paling umum untuk menyimpan atau mengingat data secara terus-menerus.

Sebelum seseorang mengingat kembali suatu peristiwa atau suatu kejadian di masa lalu, ada beberapa tahapan yang harus dilalui ingatan tersebut untuk kembali. Itulah yang menurut atkinson, dokter mempartisi tiga fase memori, lebih spesifiknya *pertama*, Memasukkan pesan ke dalam memori (*encoding*). Menyinggung cara orang mengubah kontribusi nyata yang sebenarnya menjadi semacam penggambaran mental dalam ingatan. *Kedua*, Penyimpan ingatan (*stroage*). Menyinggung cara orang menyimpan data yang sebelumnya disimpan dalam memori. *Ketiga*, Mengingat kembali (*retrieval*). Menyinggung bagaimana

orang cukup dekat dengan data yang sebelumnya disimpan dalam memori (Rita L. Atkinson dkk, 2000:478).

Pengkodean, penimbunan, dan hasil seringkali dilihat sebagai fase progresif penanganan memori. Interaksi ini tidak tetap soliter atau diskrit, namun saling terkait dan tunduk satu sama lain. Tiga fase dalam memori di atas adalah sebagai berikut: Walgito menjelaskan ada tiga tahapan dalam mengingat, yaitu mulai dari memasukkan data (mendapatkan pemahaman), menyimpan (memelihara), memproduksi kembali (mengingat). Lebih banyak kehalusan adalah Memasukkan (*learning*). Petunjuk langkah demi langkah untuk mendapatkan memori pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu (1) Sengaja. Seseorang dengan sengaja memasukkan data, informasi, dan pertemuan ke dalam ingatannya. (2) Secara tidak sengaja. Seseorang secara tidak sengaja memasukkan informasi, pengalaman, dan data ke dalam ingatannya. Misalnya: jika gelas kaca jatuh maka akan pecah. Data ini disimpan sebagai potongan-potongan pengetahuan.

Menyimpan. Fase kedua memori adalah kapasitas atau (pemeliharaan) dari apa yang telah diwujudkan. Apa yang telah direalisasikan biasanya akan disimpan sebagai berikut dan dapat diproduksi kembali. Berikut ini disebut memori berikut. Meskipun disimpan, jika tidak digunakan secara teratur, ingatan berikut mungkin sulit dipulihkan dan, anehnya, hilang, dan ini disebut pengabaian.

Mengangkat kembali. Pemulihan ingatan yang telah hilang dapat dilakukan dengan meninjau (*retention*) dan menjadi sadar. Peninjauan data secara sadar yang terkait dengan peristiwa atau item dapat diestimasi melalui dua strategi. Strategi utamanya adalah peninjauan, khususnya kemampuan untuk memulihkan dan mengirimkan data yang telah diklaim baru-baru ini. Teknik selanjutnya adalah pengakuan, yakni kemampuan mengenali informasi yang telah diobservasi, dibaca, atau didengar sebelumnya (Eric Jensen, 2002:32).

Ingatan bukanlah benda seperti mata, tangan, dan organ tubuh lainnya. Ingatan atau daya ingat adalah suatu kapasitas ingatan yang sampai saat ini dikenal. Seseorang dapat mengingat kembali pertemuan yang telah terjadi atau informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Tindakan individu untuk mengembalikan atau meninjau informasi yang dipelajari di masa lalu dalam penelitian otak disebut memori ulasan (Ginting, A, 2008:208). Ingatan adalah suatu wilayah penimbunan informasi yang sebenarnya di dalam otak kita, yang dapat kita manfaatkan ketika kita menginginkannya atau bisa dikatakan suatu gerakan mental yang harus diperjuangkan atau dipersiapkan agar apa yang dilihat, didengar, menjadi mungkin secara tepat dan akurat (Anisah, A. S, 2017: 1). Ingatan itu semacam kode yang memberitahukan kepada kita apa yang pernah kita alami atau rasakan di hari kemarin.

Memori Jangka Pendek (*Short-Term Memory*)

Memori jangka pendek adalah kerangka memori berkapasitas terbatas di mana data harus disimpan selama sekitar 30 detik, kecuali jika data diulang atau ditangani lebih lanjut sehingga dapat bertahan lebih lama. Perpindahan data dari memori taktik ke memori sesaat akan dibatasi oleh pertimbangan (Jaeggi, 2011:122). Sebagai kemampuan penimbunan, memori sesaat juga berperan sebagai pusat perhatian. Memori sesaat bertanggung jawab untuk memasukkan data ke dalam memori jarak jauh, namun memisahkan data dari memori jarak jauh.

Meskipun memori sementara memiliki keterbatasan dalam penanganannya, memori transien juga mencakup tahapan yang kompleks, yaitu: Pengkodean Data yang disimpan dalam memori sementara adalah data yang dapat didengar, visual, dan semantik (Tristiardi Ardi Ardani, 2006: 144). Otak besar memainkan masing-masing dari tiga jenis pengkodean. Penjelasan dari ketiga jenis pengkodean tersebut adalah sebagai berikut:

Penyandian Auditorik.

Dukungan untuk penyandian yang dapat didengar berasal dari percobaan yang dipimpin oleh Conrad pada tahun 1963. Conrad menemukan bahwa kesalahan dalam memori transien berasal dari kesalahan yang dapat didengar. surat-surat itu, dia membuat rangkaian dari huruf-huruf, yang setiap rangkaianannya diperkenalkan kepada para anggota yang dapat didengar dan secara visual. Jadi dapat diterima bahwa memori yang terkait dengan penanganan data bersifat akustik.

Pengkodean visual

Uji coba yang menjunjung tinggi pemikiran ini adalah eksperimen pencocokan kata pernyataan Poster. Dalam analisisnya, ilmuwan memberikan tiga model huruf yang cocok. Kemudian anggota didekati untuk mendemonstrasikan apakah surat yang ditampilkan adalah surat yang mirip. Huruf-huruf tersebut diperkenalkan secara konsisten dengan rentang waktu yang bergeser. Pakar berharap anggota membutuhkan kesempatan tambahan untuk mengkodekan secara lahiriah karena perbedaan dalam model tiga huruf.

Pengkodean semantik

Pengkodean semantik adalah kode yang terhubung dengan makna. Dalam uji coba, Wickens mencoba anggota yang mudah diingat daftar nama buah. Pada babak penyisihan utama anggota dapat mengingat $\pm 90\%$ daftar nama buah-buahan yang telah diberikan (Prasetyo, W & Saputra, S. A, 2016:1). Kemudian pada babak penyisihan kedua anggota diberikan ikhtisar selanjutnya yang memuat nama-nama buah lagi, sehingga diharapkan para anggota akan mengalami kesulitan dalam mengingat kembali kedua catatan tersebut karena menyimpan kepentingan, sehingga mengurangi daya ingat mereka kapasitas ingat.

Realitas paling jelas tentang ingatan sesaat adalah bahwa ia memiliki batas yang sangat terbatas. Normal akhir adalah tujuh hal, cukup banyak dua (7 ± 2). Orang-orang tertentu dapat menabung sebanyak mungkin lima; yang lain dapat menyimpan lebih dari sembilan butir. Mungkin tampak aneh melihat angka yang cermat untuk menutupi semua orang ketika jelas orang berubah secara luas dalam kapasitas ingatan mereka. Meskipun demikian, hal yang paling penting adalah karena memori sementara. Untuk daya ingat sesaat, kebanyakan orang dewasa memiliki batas 7 ± 2 . Konsistensi ini sudah dirasakan mulai dari awal eksplorasi ilmu otak.

Herman Ebbinghaus, yang memulai penelitian uji coba pada ingatan pada tahun 1885, merinci hasil yang menunjukkan bahwa titik puncaknya sendiri adalah tujuh butir. Sekitar 70 tahun kemudian, operator (George Mill, 1956) juga menemukan kemantapan yang disebut "keajaiban nomor tujuh". Batasan ini juga dilacak oleh masyarakat non-barat (Atkinson, 1993: 485). Dokter menentukan

nomor ini dengan menunjukkan kepada subjek permintaan yang berbeda dari hal-hal yang ada tidak berhubungan (angka, huruf atau kata) dan kemudian meminta subjek untuk mengingat butir tersebut secara berurutan. Butir-butir itu dipresentasikan secara cepat dan subjek tidak memiliki waktu untuk mengubahnya menjadi informasi yang disimpandalam memori jangka panjang.

Dengan demikian, jumlah butir yang diingat hanya mencerminkan kapasitas penyimpanan memori jangka pendek. Kapasitas STM sebenarnya hanya dapat memuat 7 kapasitas ingatan (± 2) dan berdurasi sekitar 15-30 detik. Dengan kata lain, seorang dewasa mampu mengingat 5- 9 kapasitas ingatan selama kurang lebih 15 hingga 30 detik (Deasy Harianti, 2008: 10).

Memori Jangka Panjang (*Long-Term Memory*)

Memori jangka panjang adalah tempat siswa menyimpan keseluruhan informasi dan keyakinan mereka tentang dunia, apa yang telah mereka pelajari di sekolah, dan ingatan mereka tentang kejadian-kejadian dalam kehidupan mereka sendiri (Jeanne Ellis Ormrod, 2008: 282). Memori jangka panjang adalah jenis memori yang menyimpan banyak data dalam jangka waktu yang lama dengan premis yang tahan lama. Agar data tiba di memori jarak jauh, data harus ditangani lagi dengan lebih mendalam. Dalam siklus yang mendalam ini, orang akan menggunakan sistem persiapan yang dijelaskan dengan benar, terutama dengan berkonsentrasi, memikirkan kepentingan atau makna, dan menghubungkannya dengan informasi lain yang mungkin baru saja disimpan dalam memori jangka panjang.

Ada banyak ide yang dikemukakan oleh para ahli sehubungan dengan berbagai jenis ingatan, hal ini bergantung pada ingatan yang dilihat, orang-orang tertentu melihatnya menurut perspektif jenis tugas ingatan, jangka waktu ingatan itu disimpan, atau jenis data yang ditinjau. Terlepas dari kenyataan bahwa ada banyak teknik mengingat, di sini ilmuwan hanya meneliti satu jenis ingatan yang berhubungan dengan pemeriksaannya.

Model memori jangka pendek dan panjang dikembangkan oleh Atkinson dan Shiffrin yang mengusulkan model memori di atas sesuai fase penanganan data. Menurut Atkinson dan Shiffrin, data yang diperoleh kemudian diproses melalui perekaman sentuh ke memori sesaat, dan akhirnya muncul di penyimpanan yang lebih tahan lama, yaitu memori jangka panjang (Arikunto, 2003: 77). Perpindahan data dari memori nyata ke memori sementara dibatasi oleh pertimbangan. Jika jalannya data dalam memori transien telah dikontrol, data tersebut akan menjalankan peran memori (Nana Sudjana, 2011: 123). Jadi siklus utama dalam mengendalikan memori sesaat adalah (*practice*) atau ingatan, dan pengulangan data di otak atau memori, biasanya juga disebut tindakan meninjau kembali apa yang baru saja diperoleh otak.

Pengendalian selanjutnya adalah pengkodean yang melibatkan pengambilan data sebagai per memori sesaat untuk dipindahkan ke memori jangka panjang, misalnya, kode nomor telepon pasti lebih mudah diingat jika dikodekan sebagai satuan angka yang lebih besar daripada sebagai rangkaian angka (Sugiarto, 2004:110). Jadi secara mendasar daya ingat anak yang diperhatikan adalah 1) anak dapat mereview materi yang telah dipelajari. 2) anak dapat mencari tugas sesuai dengan materi yang diajarkan. 3) anak dapat menguasai materi yang telah dipahami oleh instruktur. 4) anak bisa mereview materi yang diberikan cepat atau

lambat. 5) anak dapat mengingat materi sesuai dengan apa yang dipahami oleh pendidik. 6) Anak dapat memahami materi yang diberikan oleh pendidik dengan tepat (Makhfudin, 2008: 16). Ingatan dapat diasah atau dijunjung tinggi dengan media pembelajaran yang wajar. Media dalam arti sebenarnya berarti “alat” sehingga media menurut istilahnya adalah sebagai suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Media juga dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mencapai satu tujuan, yang berarti bahwa media harus mendukung tercapainya tujuan pengajaran (Benny A. Pribadi, 2017: 89).

Pembahasan

Media memiliki kedudukan penting dalam setiap proses pembelajaran bagi guru yang mengajar maupun siswa yang menerima materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang diguna untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Steffi dan Taufik yang dikutip oleh Talizaro media pembelajaran adalah segala sesuatu dapat berupa fisik atau teknis untuk memudahkan guru saat menyampaikan materi kepada siswa sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Talizaro Tafonao, 2023).

Sesuai dengan fungsinya untuk membantu guru saat mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, maka penting bagi guru untuk memperhatikan media pembelajaran yang akan digunakan saat mengajar dan sesuai dengan materi pelajaran siswa. Seperti yang disampaikan oleh Mohamad Miftah bahwa terdapat 6 kriteria pemilihan media dengan tujuan pembelajaran yang perlu diperhatikan antara lain ketetapan media dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi materi, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, ketersediaan waktu dan taraf berfikir siswa (Mohamad Miftah, 2023). Menurut Patanjali dalam Kapadia “daya ingat yaitu subjek yang disimpan dalam benak melalui pengalaman” (Kapadia Mahesh, 2003: 22). Bimo Walgito menyatakan bahwa ingatan berhubungan dengan pengalaman-pengalaman yang telah lalu, dapat dikatakan bahwa apa yang diingat merupakan hal yang pernah dialami dan dipersepsi. Ingatan tidak hanya kemampuan untuk menyimpan pengalaman, tetapi juga kemampuan untuk menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali (Bimo Walgito, 2004: 34).

Dalam penelitian ini, daya ingat yang dimaksud adalah anak dapat menangkap informasi yang dijelaskan oleh guru, kemudian menyimpan informasi tersebut dalam otak, lalu menimbulkan kembali. Informasi yang ditimbulkan kembali tidak harus berupa anak mampu menghafal materi-materi yang telah dijelaskan oleh guru, namun berupa lembar tugas. Produk yang dihasilkan anak dalam penelitian ini adalah hasil karya anak yaitu dari lembar tugas dengan mengingat media *puzzel* yang dijelaskan oleh guru. Dalam penelitian ini diharapkan anak dapat menggunakan daya ingatnya sesuai dengan daya ingat menurut Ahmadi dan Munawar Sholeh. berpendapat bahwa perkembangan daya ingatan anak akan bersifat tetap saat anak berusia kurang lebih 4 tahun. Daya ingat anak akan mencapai intensitas terbaik saat anak berusia kurang lebih 8-12 tahun. Pada saat itu daya menghafal atau daya memorisasi dapat memuat banyak materi (Abu Ahmadi & Munawar Sholeh, 2005: 206).

Tabel 1.1
Rekapitulasi Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	N	\bar{x}	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Range	S
Eksperimen	34	81,4	57	100	45	10,49
Kontrol	34	74,7	65	88	23	6,48

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* diatas menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa relatif sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen menggunakan media *puzzel* sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media *puzzel* atau pembelajaran secara konvensional, terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kondisi awal, siswa sering mengalami kelupaan atau sulit menghafal 10 nama-nama malaikat seperti yang telah dijelaskan oleh guru. Hal itu terjadi karena siswa hanya mendengar penjelasan guru saja, tanpa melihat tulisan yang menarik atau simbol. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa daya ingat siswa kelas VII SMP Negeri Air Lesing belum berkembang secara optimal. Setelah diberi tindakan menggunakan media *puzzel*, terjadi peningkatan pada setiap pertemuan selanjutnya. Hasil pengamatan pada kondisi awal daya ingat siswa dengan kemampuan akhir siswa mengalami peningkatan dan hasil telah memenuhi kriteria pencapaian yaitu kriteria sangat baik. Hal tersebut disebabkan guru menjelaskan dengan mempraktekkan dan menyebutkan ciri-ciri dari setiap gambar yang sedang dijelaskan kepada siswa dengan menggunakan media *puzzel*, sehingga siswa menjadi lebih memahami penjelasan dari guru.

Hasil belajar kelas eksperimen meningkat 28 atau 40,98 % dari nilai rata-rata kemampuan awal 53,5 menjadi 81,4 dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 36% menjadi 88% sedangkan nilai hasil belajar siswa kelas kontrol hanya meningkat 20 atau 34,65% dari nilai rata-rata kemampuan awal 54,4 menjadi 74,7% dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 38% menjadi 58,62%. Adapun selisi nilai akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10,5.

Pada kegiatan kemampuan akhir (*post-test*), peneliti membuat gambar pada media *puzzel* berbeda dengan gambar pada lembar tugas siswa. Hal tersebut tidak terlalu membuat siswa mengalami kesulitan untuk mencari gambar yang tepat untuk menyelesaikan tugas mengisi gambar. Siswa telah mampu menggunakan daya ingatannya untuk menyimpan kesan akan setiap gambar yang dilihat pada media *puzzel*. Peningkatan daya ingat siswa kelas eksperimen ini telah sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Asri Budiningsih bahwa konsep-konsep intuitif anak mulai berkembang, yaitu anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak, anak mengolah informasi sering tidak diungkapkan dengan katakata sehingga anak dapat mengungkapkan isi hati secara nyata (Asri Budiningsih, 2005:38).

Dari hasil tersebut terdapat suatu perubahan dari siswa yang cenderung belum memahami materi ajar menjadi mudah memahaminya setelah materi ajar

disampaikan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sehingga setelah dilakukan pembelajaran dan evaluasi, siswa mampu memahami pelajaran yang telah mereka pelajari, mampu memahami nama-nama Malaikat beserta tugasnya dan menjalani apa yang menjadi hubungan beriman kepada malaikat dalam keidupan sehari-hari. Seperti materi kognitifistik yang menjelaskan bahwa “belajar tidak selalu berbentuk perubahan pada tingkah laku, akan tetapi perubahan pada persepsi dan pemahaman individu (Afi Parnawi, 2020; 82).

Dengan menggunakan analisis uji-t pada tes akhir menggunakan aplikasi SPSS dapat diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada tingkat kepercayaan 95% atau taraf kesukaran 5%. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima kebenarannya. Artinya ada pengaruh yang signifikansi penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan daya ingat siswa PAI kelas VII SMP Negeri Air Lesing Kabupaten Musi Rawas.

Daya ingat siswa kelas eksperimen ini dapat ditingkatkan dengan media *puzzle*, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Buzan yang menjelaskan “bahwa *puzzle* merupakan alat yang membantu otak berpikir secara teratur dan sederhana sehingga mudah untuk memasukkan informasi ke otak dan mengambil informasi dari otak (Buzan Tony, 2008: 4). Hal-hal yang mendukung adanya peningkatan daya ingat siswa melalui penggunaan media *puzzle* dalam penelitian ini yaitu guru menjelaskan materi dengan menyebutkan ciri-ciri dari gambar yang sedang dijelaskan, sehingga siswa lebih mudah memahami, selain itu guru memberi motivasi berupa pemberian semangat. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah mampu memberi perolehan hasil yang optimal. Namun penelitian ini juga memiliki keterbatasan, yaitu saat mengerjakan mengisi gambar siswa sering bekerja sama dengan teman sebangkunya, sehingga hasil karya siswa ada yang sama. Selain itu siswa saat melepaskan lembar gambar jawaban yang di staples digabung menjadi satu sering tidak pelan-pelan sehingga ada beberapa yang robek.

Simpulan

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen berbeda signifikan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 81,4 > kelas kontrol 74,7. Presentase jumlah siswa yang tuntas dalam pembelajaran kelas eksperimen sebesar 88% dan kelas kontrol sebesar 58,62%. Hasil belajar kelas eksperimen meningkat 28 atau 40,98 % dari nilai rata-rata kemampuan awal 53,5 menjadi 81,4 dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 36% menjadi 88% sedangkan nilai hasil belajar siswa kelas kontrol hanya meningkat 20 atau 34,65% dari nilai rata-rata kemampuan awal 54,4 menjadi 74,7% dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 38% menjadi 58,62%.

Dengan menggunakan analisis uji-t pada tes akhir menggunakan aplikasi SPSS dapat diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada tingkat kepercayaan 95% atau taraf kesukaran 5%. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima kebenarannya. Artinya ada pengaruh yang signifikansi penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan daya ingat siswa SMP Negeri Air Lesing Kabupaten Musi Rawas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu & Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Al-Azizy,. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Amka,. 2018. *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidarjo: Nizamia Learning Center.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Renika Cipta.
- _____. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Renika Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Bahrn Hasan, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE”. *Jurnal Cendekia* Vol 14 no. 2 Juli-Desember 2016:237. https://lp3m.unuja.ac.id/unduh_jurnal/169/2016_Baharun_Navigasi.pdf
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Buzan, Tony. 2008. *How To Mind Map (Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas)*. Penerjemah: Eric Suryaputra. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Cahayadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Daryanto,. 2020. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2015. *Stastistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial*. Yogyakarta: Parama Publishing,
- Hardianto, “Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam”. *Jurnal Hikmah: Jurnal Pedndidikan Islam* Vol 3 no.1 Januari-Juni 2011: 5. <http://core.ac.uk/download/pdf/291324047.pdf>
Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kadir,. 2010. *Statistik Untuk Penelitian Ilmi-Ilmu Sosial Dilengkapi dengan Output Program SPSS*, Jakarta: Rosemata Sampurna.
- Kementerian Agama RI,. 2014. *Mushaf Al-Qur'an Terjemah*. Jakarta: CV Pustaka Jaya Ilmu.
- Latut Torikil Maviro, Anirisa. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar*. Darussalam Banda Aceh: UIN AR-RANIRY.
- Machali, Imam. 2015. *Statistik Itu Muda: Menggunakan SPSS Sebagai Alat Bantu Statistik*, Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata.
- Mahesh. Kapadia, 2003. *Daya Ingat (Bagaimana Mendapatkan yang Terbaik)*.
- Mahnun Nunu, *Jurnal Pemikiran Islam* Vol 37 no. 1 Januari-Juni 2012.
- Martina W. Nasrun. 2008. *Gampang Ingat Di Usia Senja*. Bandung: Kaifa.
- Mifta Mohamad, “Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi dan Permasalahannya”. *Jurnal Kebangsan* Vol 3 no 2 Desember 2015: 138-

139. [https:// jatengbelajar.com/wp-content/uploads/2020/10/Media-Pembelajaran.pdf](https://jatengbelajar.com/wp-content/uploads/2020/10/Media-Pembelajaran.pdf)
- Muhaimin. *Et all.*. 2004. *Pradigma Pendidikan Islam: Upayah Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Disekolah*. Bandung: PT. Remajah Rosdakarya.
- Muri, A. Yusuf. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Nalendra Aloysius Rangga Aditya, 2021. *Statistik Seri Dasar Dengan SPSS*, Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Nurrita Teni, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Misykat* Vol 3 no. 1 Juni 2018: 173. [http:// pps.iiq.ac.id/ jurnal/index.php/MISYKAT/articlNuryadin](http://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/articlNuryadin)
- Riyan. *Teologi Untuk Pendidikan Islam*. Yogyakarta: K-Media. 2015.
- Paramitasari Dyah, Retno. 2011. *Cara Instan Melatih Daya Ingat*. Jakarta: Agogos Publishing.
- Parnawi, Afi. 2020. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Perdana K Echo, 2016. *Olah Data Skripsi Dengan SPSS 22*, (Bangka Belitung: Lab. Kom Manajemen FE UBB.
- Pribadi Benny, A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prnomo, Rochmat Aldy. 2016. *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*, Ponogoro: Wade Group.
- Pupung Rahayu Nopiati, “Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hail Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang”. *Jurnal Anak Usia Dini* Vol 1, No.1 Juni 2017: 47. https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/2686
- Putu Lia Muliani, I Wahyu Widana. 2020. *Uji Persyaratan Analisis*, Lumajang: Klik Media.
- Rahmanelli, “Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional”, *Jurnal Pelangi Pendidikan* Vol. 2 (1) 2007.
- Rita L. Atkinson dkk., 2000. *Introdoction To Psychology*. Surabaya: Interaksi.
- Rokhmat Joni, “Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD”, *Jurnal Dinamika Pendidikan* Vol. 2 .1. 2006.
- Sabaryati, Eni Estuti. 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk Bidang Al- qur’an Pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas IX SMP Negeri 1 Ngaglik Slemani*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Salim, Syahrin. 2014. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sandu Siyoto, M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodelogi Peneliti*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Shihab, M. Qurais. 2005. *Tafsir Al-Misbah*. akarta: Lentera Hati.
- Sudjana Nana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2016
- Sugiyono,. 2019. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, Triyo. 2020. *Paradigma Pendidikan Berbasi Islam Humanis Spirotual Teologis*. Malang: Literasi Nusantara.

- Syahrum dan Salim,. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cipta Pustaka Media.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain,. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tofonao Talizaro, “Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol 2 no. 2 Juli 2018: 105. [http:// journal. Univetbantara.ac. id/index. Php/ komdik/ article/ downlo d/ 133/101](http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/133/101).
- Utami Rizka dkk. 2021. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Vicki Ahmad Karisman Vicki, dkk. “Kontribusi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol 2 no. 1 Agustus 2018: 190-191. <https://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/issue/view/1211>
- Walgito, Bimo. 2007. *Psikologi Kelompok*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yoel Octobe Purba, dkk. 2021. *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*, Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Yusuf A. Muri, 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana.
- Zaman, Badru dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.