

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE MAKER* PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDIT UMMATAN
WAHIDAH**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.I)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

**RIZKI AINUN MARDIYYAH
NIM 20591164**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2026**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di- Curup

Assalamu'alaikumWarahmatullahiWabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan sebelumnya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul:, **“PENGUNAAN MEDIA PUZZLE MAKER PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDIT UMMATAN WAHIDAH”**, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institu Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Dengan permohonan ini kami ajukan. TerimaKasih

WassalamualaikumWarahmatullahiWabarakatuh

Curup, Februari 2026

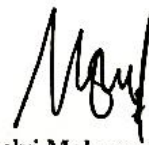
Pembimbing I



Dra. Ratnawati, M.Pd

NIP. 19670911199402002

Pembimbing II



Mega Selvi Maharani, M.Pd

NIP. 199505062022032007

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizki Ainun Mardiyah

NIM : 20591164

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE MAKER PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDIT UMMATAN
WAHIDAH

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Februari 2025

Penulis



Rizki Ainun Mardiyah

NIM. 20591164



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 346/In.34/F.T/I/PP.00.9/03/2026

Nama : Rizki Ainun Mardiyah
Nim : 20591164
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas
IV di SDIT Ummatan Wahidah

Telah dimunaskan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Senin, 02 Maret 2026
Pukul : 08.00 s/d 09:30 WIB
Tempat : Ruang 01 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP 19670911199402002

Sekretaris,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP 199505062022032007

Penguji I,

Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP 198308202011012008

Penguji II,

Rosety Aprilia, M.Pd.I
NIP 199004272025212011

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulis skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di Sdit Ummatan Wahidah”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I Selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M. Ag., Selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Prof. Dr. M. Istah, M.Pd. M.M., Selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. H. Nelson, M.Pd.I., Selaku Wakil Rektor III IAIN Curup .
5. Bapak Prof. Dr. H.Sutarto, S. Ag. M. Pd., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M. Pd.I., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

7. Bapak Agus Riyan Oktor, M. Pd.I., Selaku Pembimbing Akademik.
 8. Ibu Dra. Ratnawati. M. Pd Selaku Dosen Pembimbing I Dan
 9. Ibu Mega Selvi Maharani, M. Pd Selaku Dosen Pembimbing II.
 10. Bapak-bapak, ibu-ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang telah mengajar dan membimbing selama perkuliahan di IAIN Curup.
 11. Kepala Sekolah SDIT Ummatan Wahidah yaitu, Ustadzah Alfera Zelviani, S.Pd.I dan Ustad/Ustadzah serta siswa kelas IV yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
 12. Teristimewa untuk orang tua, keluarga, serta sahabat yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa untuk saya menyelesaikan skripsi ini.
- Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, Februari 2025

Penulis

Rizki Ainun Mardiyah

NIM. 20591164

MOTTO

“ Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah
sekian banyak kesabaran (yang kau jalani) yang
akan membuatmu terpana hingga kau lupa
betapa pedihnya rasa sakit”

-Ali bin Abi Thalib-

PERSEMBAHAN

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-NYA kepada kita semua sehingga karya skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik mungkin. Dan juga kepada kekasih Allah SWT, Baginda Nabi Muhammada SAW yang telah memperjuangkan keselamatan hidup manusia yang alhamdulillah berkat perjuangan beliau kita semua dapat merasakan hidup yang bergelimangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Selain itu, penulis juga mempersembahkan karya ini kepada orang-orang hebat dibalik layar demi kelancaran penyusunan dan penulisan skripsi ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, selalu memberikan dukungan secara moril dan materi kepada saya, serta orang yang selalu melimpahkan doanya kepada saya yaitu, kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi dan cintai, Bapak Suharto dan Ibu Julidah. Terimakasih atas kasih sayang dan cinta serta perjuangan, pengorbanan dan doa yang telah engkau berikan padaku, semata-mata demi keberhasilanku. Semoga Allah selalu meridhoi disetiap langkah kita.
2. Kepada saudaraku tersayang yaitu, Nurul Hudayani, S.Pd dan Fathimatuz zakiyah, A.Md serta keluarga kecilnya yang selalu memberikan doanya dan memberi semangat kepada saya.
3. Teman-teman seperjuangan PGMI C Angkatan 2020 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas kebaikan, kerjasamanya, motivasi dan semangatnya pada saat membina ilmu sampai menyelesaikan skripsi ini.
4. Almamater IAIN Curup yang saya banggakan.

5. Serta semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu yang telah turut mendoakan, mendukung dan membantu dari hal terkecil maupun hal terbesar dari mulai proses pembuatan skripsi dan sampai proses penyelesaian skripsi ini.
6. Yang tak kalah penting. Diriku sendiri yang orang tua beri nama Rizki Ainun Mardiyah. Terimakasih sudah berjanji untuk kuat, untuk tidak pernah mengatakan kata menyerah walaupun banyak hal berat yang sering kali menimpa. Terimakasih untuk diriku sendiri yang telah berusaha dan berupaya menuntaskan hal yang telah dimulai. Setelah ini berjanjilah untuk menggapai hal baik dan lebih indah.

ABSTRAK

Rizki Ainun Mardiyah, NIM. 20591164 “**Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahidah**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Belajar IPAS Menggunakan Media puzzle maker sering terkendala minat siswa yang rendah dan cara mengajar yang kurang baru. Guru pun menggunakan media puzzle maker. Media ini mampu membangkitkan semangat belajar, memudahkan pemahaman materi, serta membuat pelajaran lebih berkesan. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menjelaskan cara guru saat mengajar menggunakan media puzzle maker di kelas IV SDIT Ummatan Wahidah dan 2) menemukan hambatan dalam belajar menggunakan media puzzle maker pada siswa kelas IV SDIT Ummatan Wahidah.

Data penelitian ini bersifat deskriptif karena menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek yang diteliti adalah kepala sekolah, guru kelas IV, serta siswa kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah. Informasi dikumpulkan lewat cara wawancara, observasi, dan dokumentasi langsung dengan para subjek tersebut.

Hasil penelitian membuktikan: 1) belajar menggunakan media *puzzle maker* di kelas IV SDIT Ummatan Wahidah berjalan lancar, mulai dari menyusun CP, TP, dan ATP, melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memakai media *puzzle maker*, hingga melakukan evaluasi di akhir pelajaran. 2) hambatan belajar berbasis menggunakan media *puzzle maker* yakni guru kurang memberi semangat, sulit mengatur kuis, kurang memahami konsep, serta sulit memilah dan menemukan referensi materi pelajaran.

Kata kunci: *media pembelajaran, puzzle maker, IPAS.*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
PENGESAHAN	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Pertanyaan Penelitian.....	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Desain Penelitian	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian	38
D. Subjek penelitian.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	43
G. Uji Keabsahan Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Gambaran Lokasi Penelitian	47
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	69
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Identitas dan Profil Sekolah	48
Tabel 3. 2 Struktur Organisasi Sdit Ummatan Wahidah.....	50
Tabel 3. 3 Keadaan Guru Sdit Ummatan Wahidah.....	51
Tabel 3. 4 Keadaan Siswa SDIT Ummatan Wahidah	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Protokol Observasi Proses	83
Lampiran 2 Surat Kesediaan Subjek Penelitian Kepala Sekolah.....	89
Lampiran 3 Surat Kesediaan Subjek Penelitian Guru Kelas IV	92
Lampiran 4 Surat Kesediaan Subjek Penelitian Siswa Kelas IV B	94
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Dengan Ustadzah Dian Rany.....	95
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Dengan Ustadzah Habsa Aryati, S.Pd	98
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Dengan Siswa kelas IV	103
Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara Dengan Wakil Kepala Sekolah.....	105
Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara Dengan guru kelas IV	105
Lampiran 10 Dokumentasi wawancara dengan siswa kelas IV	106
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan puzzle maker	107
Lampiran 12 Berita Acara Seminar proposal.....	109
Lampiran 13 SK Pembimbing.....	110
Lampiran 14 Surat Permohonan Penelitian	111
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi 1 & 2	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar untuk meneruskan nilai-nilai budaya dari satu generasi kepada generasi selanjutnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan:

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terstruktur untuk membangun suasana belajar dan metode pengajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif mengembangkan kemampuannya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kemampuan spiritual, bisa mengontrol diri, memiliki kepribadian yang baik, cerdas, berbudi pekerti luhur, serta memiliki keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan individu, masyarakat, negara, dan bangsa.¹

Al-Qur'an secara berkelanjutan menekankan pentingnya peran ilmu pengetahuan. Tanpa adanya ilmu, kehidupan manusia akan dipenuhi dengan tantangan. Karena itu, Al-Qur'an menaungkan manusia agar senantiasa berusaha dalam mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam Q.S At-Taubah (9) : 122 disebutkan:²

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Terjemahnya:

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (1).

² Kementerian Agama, Al-Qur'an dan Terjemahnya" 2019.

Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya jika mereka telah kembali agar mereka dapat menjaga dirinya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan memegang peranan krusial dalam menjaga keberlanjutan kehidupan manusia. Melalui pengetahuan, seseorang dapat membedakan antara kebaikan dan keburukan, kebenaran dan kesalahan, serta hal yang bermanfaat dan yang merugikan. Dengan demikian, pendidikan bukan hanya proses menyampaikan informasi dan membentuk keterampilan, tetapi juga berfungsi sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan, keinginan, dan potensi individu agar dapat menjalani hidup yang bermakna, baik secara pribadi maupun sosial. Pendidikan juga tidak hanya ditujukan untuk masa depan, melainkan penting bagi kehidupan anak-anak saat ini sebagai bagian dari proses menuju kedewasaan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dialami setiap individu (peserta didik) agar mereka dapat memahami, menjadi lebih dewasa, serta memiliki kemampuan berpikir secara kritis.³

Proses pendidikan mencakup berbagai unsur penting seperti peserta didik, pendidik, interaksi antara keduanya, tujuan pendidikan, materi ajar, metode atau alat pembelajaran, serta lingkungan tempat berlangsungnya pendidikan. Perubahan perilaku sebagai hasil dari proses belajar umumnya terjadi melalui bimbingan dan arahan dari guru, yang memanfaatkan berbagai metode serta kegiatan praktik untuk mendukung kelancaran pembelajaran. Selain itu,

³ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): h. 3-4

menentukan serta menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif juga menjadi faktor penting yang perlu mendapat perhatian khusus.

Lingkungan belajar memiliki pengaruh besar terhadap partisipasi dan pencapaian belajar peserta didik. Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, guru perlu menggunakan berbagai metode dan sarana agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan berarti melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses penemuan, baik melalui interaksi dengan teman, media cetak, media elektronik, maupun melalui bimbingan guru. Dalam hal ini, guru berperan penting dalam mendorong keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang bermutu. Kualitas pembelajaran ditandai dengan adanya kegiatan peserta didik. Namun, tidak semua guru mampu mengaktifkan peserta didik.⁴

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pelajaran yang memiliki peranan sebagai wahana integrasi untuk membekali peserta didik dengan pemahaman mendasar mengenai diri sendiri, lingkungan alam, dan kehidupan sosial secara utuh. Namun, dalam praktiknya, banyak guru menghadapi tantangan untuk membuat pembelajaran IPAS menjadi menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, rendahnya keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS menjadi tantangan yang signifikan. Banyak peserta didik menunjukkan sikap pasif, seperti hanya

⁴ Eka Febriyanti & Mayarni Mayarni, “ Pengaruh Stratei Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA 〇Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,”〇 *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 10, no. 4 (2022): h. 817.

mendengarkan penjelasan guru tanpa ada inisiatif untuk bertanya, berdiskusi, atau menyampaikan pendapat. Faktor yang memengaruhi rendahnya keaktifan belajar antara lain adalah metode pengajaran yang kurang variatif, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya motivasi internal siswa. Media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini.

Gee menyatakan bahwa permainan edukatif memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, serta kolaborasi dalam kelompok. Melalui pembelajaran berbasis permainan, peserta didik cenderung memahami materi dengan lebih mendalam dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks kehidupan nyata.⁵

Oleh karena itu peneliti mencoba meneliti keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran, karena hal ini terlihat banyak peserta didik yang menunjukkan kurangnya keaktifan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Pendidikan agama islam, misalnya pasif dalam diskusi, jarang bertanya, atau kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Situasi ini bisa terjadi karena sejumlah faktor, antara lain penggunaan metode pengajaran yang tidak menarik, rendahnya motivasi belajar dari peserta didik, atau kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif.

⁵ Maesaroh Lubis, Inovasi Media Pembelajaran Non-Digital di Sekolah Dasar: Problematika dan Studi Kasus, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2024), h. 27.

Pemanfaatan media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu contoh pemanfaatan kemajuan teknologi adalah penggunaan media puzzle maker. Di era abad ke-21, kehidupan manusia sangat erat kaitannya dengan dunia digital, di mana perkembangan teknologi terus menghadirkan inovasi untuk mempermudah berbagai aktivitas. Perkembangan teknologi ini juga memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam konteks pendidikan, kemajuan teknologi tercermin dari tersedianya sarana pembelajaran berbasis teknologi seperti laptop dan komputer. Teknologi menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan karena dapat menunjang penyampaian informasi serta mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif.

Puzzle Maker adalah aplikasi yang dapat diakses di web yang dirancang untuk membantu guru dalam membuat berbagai jenis media pembelajaran berbentuk puzzle. Aplikasi ini mempermudah proses pembuatan teka-teki atau permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran seperti Puzzle Maker dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik yang kurang aktif melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Puzzle Maker menawarkan tantangan berbentuk teka-teki yang membuat peserta didik terdorong untuk berpikir, mencari jawaban, dan

secara tidak langsung terlibat dalam pembelajaran. Puzzle Maker menyediakan beragam jenis permainan edukatif, seperti teka-teki silang (criss-cross puzzle), pencarian kata (word search puzzle), teka-teki ganda (double puzzle), dan berbagai jenis lainnya. Saat guru menggunakan media ini, mereka tidak memerlukan banyak perlengkapan. Cukup dengan menggunakan handphone atau laptop yang terhubung ke internet, guru sudah dapat membuat media pembelajaran. Proses pembuatannya pun tergolong mudah, cepat, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁶

Berdasarkan fenomena yang ada di SDIT Ummatan Wahidah dari hasil pengamatan awal peneliti dimana peserta didik kelas IV kurang aktif dan motivasi dalam mengikuti peroses pembelajaran. Sehingga peneliti mengangkat judul **“Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berjudul “Implementasi Pembelajaran berbasis Artificial Intelligence melalui Media Puzzle Maker pada kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah”. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan jenis penelitian kualitatif.

1. Penggunaan media puzzle maker pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah?

⁶ Eva Listiani et al., “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Puzzle Maker Kelas V SD Khadijah 3 Surabaya,” *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 2 (2024): h. 79.

2. Kendala yang terjadi pada penggunaan media puzzle maker pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah?

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah, rumusan masalah utama dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis artificial intelligence melalui penggunaan media puzzle maker pada kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah”:

Dari pertanyaan utama tersebut, dapat dibagi menjadi beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimana Penggunaan media puzzle maker pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah?
2. Bagaimana kendala Penggunaan media puzzle maker pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah ditentukan, tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan Penggunaan media puzzle maker pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah?
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam Penggunaan media puzzle maker pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan proposal skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu perkembangan kemampuan berpikir siswa dalam belajar dengan menggunakan media puzzle maker.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa belajar dengan lebih mudah melalui penggunaan media puzzle maker.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa lebih gampang mengerti penjelasan guru serta makin giat belajar menggunakan media pembelajaran *puzzle maker*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi guru untuk menggunakan media *puzzle maker* di dalam kelas, terutama bagi kelas IV.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberi masukan bagi sekolah agar kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi masa kini.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna memperluas wawasan mengenai cara mengajar memakai media *puzzle maker* bagi siswa kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media audio visual, dengan menghadirkan media audio visual maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu melalui media itu.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“ „perantara“ atau „pengantar“. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.

Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.⁸

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan afektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.⁹

b) Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

⁸ Ibid. h. 4.

⁹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016), h. 3.

- 1) Ciri fiksatif, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri manipulative, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif.
- 3) Ciri distributive, memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

c) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut.

¹⁰Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar,

¹⁰ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Op. Cit h. 171

dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.¹¹

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi

¹¹ AzharArsyad, Op.Cit h. 19

¹² Ibid, h. 20-21.

konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain. ¹³

Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pesan yang berupa

¹³ Ibid, h. 28.

pengetahuan, ketrampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pendidik juga akan lebih mudah menyampaikan materi jika seorang pendidik menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan.

Encyclopedia of Educational Research merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian peserta didik.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.¹⁴

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- a. Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 1. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, video, radio, atau model.
 2. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan slide, gambar dan video.

d) Jenis-jenis Media Pembelajaran

¹⁴ Ibid, h. 29.

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya yaitu perkembangan teknologi. Sehingga menyebabkan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang bisa dikelompokkan berdasarkan kesamaan ciri, karakteristik dari media tersebut.¹⁵ Ada beragam jenis media dengan variasi yang luas, tetapi ada beberapa persamaan inti dalam klasifikasi media menurut para ahli. Ibrahim, misalnya, mengelompokkan media berdasarkan ukuran dan kompleksitas peralatan menjadi lima kelompok utama, media dua dimensi tanpa proyeksi, media tiga dimensi tanpa proyeksi, media audio, media proyeksi, serta media seperti televisi, video, dan komputer.

Rudy Bretz mengategorikan media pembelajaran jadi berbagai jenis, termasuk: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. Akan tetapi, pada prinsipnya, pengklasifikasian jenis-jenis media ini punya kesamaan.¹⁶

Beberapa media pembelajaran yang dikelompokkan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

1) Media Visual

¹⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana prima,), hlm.1

¹⁶ Rudy Bretz dikutip dalam Heinich, Robert dkk. *Media Pembelajaran dan Teknologi Baru dalam Pembelajaran* Jakarta: Kencana, 2009.

Media visual adalah jenis media yang berpusat pada penggunaan indera penglihatan. Penggunaan media ini di fokuskan pada penyampaian pesan secara verbal dan non verbal. Media visual merupakan jenis media yang paling dominan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran dikelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga media visual yang kompleks seperti papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga.

2) Media Audio-Visual

Media Audio Visual merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk video, film pendek, gambar/slide bersuara, atau lainnya. Adapun beberapa website penyedia jasa pembuatan video animasi antara lain Go Animate, Video Scribe, Powtoon, Moovly, dan lain sebagainya.

3) Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang paling lengkap dari seluruh jenis media yang ada. Sifat utama yang dimiliki multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan bagi orang yang menggunakan untuk mengarahkan media menggunakan alat kontrol yang telah tersedia pada media.

Aplikasi permainan ini sering digunakan untuk membantu memberikan pemahaman mengenai materi yang ada, baik pada saat pembelajaran maupun di luar jam pelajaran. Sehingga akan mampu menarik siswa untuk mengakses materi tidak hanya di kelas namun juga di luar kelas.

Adapun bentuk lain multimedia yang digunakan adalah penggunaan media pembelajaran Kahoot!, Quizizz, Hoop, EdApp, Wordwall dan lain sebagainya.¹⁷

Secara garis besar media dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar, yaitu:

- 1) Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat (visual) Media pembelajaran visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, fl pannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Sedangkan media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.
- 2) Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat didengar (audio) Media audio adalah media pesan dalam bentuk suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

¹⁷ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 471–76, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

kemauan siswa untuk mempelajari isi tema.¹⁸ Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk melatih keterampilan siswa yang berhubungan dengan aspek keterampilan mendengarkan. Jenis media audio ini diantaranya kaset, radio/Audio Streaming, compact disk audio, flasdisc, DVD, dan audio digital (MP3, WAV).

- 3) Kelompok media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar (visualaudio) Media audio-visual akan menciptakan penyajian materi pembelajaran semakin lengkap dan optimal. Jika dirancang dengan baik, media audio visual dapat mengambil alih peran guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar.¹⁹

2. Media Puzzle Maker

a) Pengertian Puzzle Maker

Istilah Puzzle Maker terdiri dari dua kata, yaitu puzzle yang merujuk pada permainan teka-teki berupa potongan-potongan gambar yang dirangkai, yang dapat mengasah kemampuan berpikir

¹⁸ Kalabahi, "Klasifikasi Media Pembelajaran Terhadap Proses Pembelajaran," 2022, 1–8.

¹⁹ Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 18-20.

kreatif, sikap teratur, dan focus perhatian, serta maker yang berarti pembuat.²⁰ Puzzle Maker merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk merancang teka-teki atau puzzle sendiri menggunakan gambar atau teks pilihan mereka. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk merancang beragam jenis permainan puzzle, seperti jigsaw, teka-teki silang, sudoku, dan sejenisnya.

Perkembangan inovasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi hal yang sangat penting guna mendukung proses pembelajaran di era modern ini. Hal ini berperan dalam peningkatan mutu pendidikan, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing secara global. Oleh karena itu, kemajuan teknologi pendidikan perlu disertai dengan peran aktif guru-guru yang kreatif dalam memanfaatkannya untuk menunjang proses belajar mengajar.

Puzzle Maker adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat permainan tekateki silang. Permainan ini bersifat menghibur sekaligus merangsang kemampuan berpikir pemainnya. Melalui media ini, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia, sehingga

²⁰ Putri Kumala Dewi & Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, (Malang: UB Pers, 2018). h. 9.

dapat menumbuhkan minat belajar dan menjadi sarana untuk menguji kemampuan mereka.²¹

Penggunaan teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran dapat melibatkan aspek fisik, kognitif, dan motorik peserta didik, mendorong partisipasi serta capaian belajar, menarik perhatian, menyenangkan, dan selaras dengan perkembangan teknologi. Selain itu, TTS juga membantu memperkuat daya ingat peserta didik melalui proses pengulangan materi, mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta membangkitkan semangat belajar. Guru pun dapat merasakan antusiasme yang tinggi saat siswa bersaing secara kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki peran penting dan aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Puzzle Maker tersedia tidak hanya sebagai aplikasi, tetapi juga dalam bentuk website resmi yang dapat diakses langsung. Hal ini memudahkan pengguna, karena Anda tidak perlu khawatir tentang memori HP yang penuh akibat mengunduh aplikasi. Baik versi web maupun aplikasi memiliki fitur yang sama lengkapnya. Penggunaannya pun sangat sederhana. Sebagai contoh, jika Anda ingin membuat teka-teki silang (TTS), Puzzle Maker sudah menyediakan template kotak-kotak, sehingga Anda hanya perlu menyiapkan soal dan jawabannya saja.

²¹ Imroatul Maufidhoh & Ismil Maghfirah, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar," Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar 1, no. 1 (2023): 30–43.

Maharani menjelaskan bahwa *Puzzle maker* terdiri atas dua kata, yakni *puzzle* dan *maker*. *Puzzle* adalah permainan teka-teki dari kepingan gambar yang bisa mengasah kreativitas, kerapian, serta daya fokus siswa. *Maker* berarti pembuat.

Penjelasan menurut febriady *Puzzle maker* ialah aplikasi untuk menyusun *puzzle* atau teka-teki sendiri memakai gambar maupun teks sesuai keinginan. Lewat *puzzle maker*, orang bisa menciptakan bermacam teka-teki, contohnya *jigsaw*, teka-teki kata, *sudoku*, serta model lainnya.²²

b) Langkah-Langkah Mengakses Puzzle Maker

Dalam suatu aplikasi atau website tentu perlu akses masuk berupa tutor atau langkah-langkah. Adapun cara/langkah-langkah untuk memanfaatkan aplikasi Puzzle Maker ini melalui website yang dapat diakses melalui goggle adalah sebagai berikut:

1. Buka goggle kemudian ketik <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com>.
2. Pilih fitur yang akan diterapkan, pada penelitian ini akan diterapkan fitur word search puzzle dan criss-cross puzzle
3. Kemudian tekan tombol next.
4. Langkah berikutnya masukan jawaban dan soal pada kotak dibawah tulisan enter your words

²² Febrianto, Hakeu, et al., “Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence),” *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2023): h. 9.

5. Pilih create my puzzle.
6. Pada tahap ini boleh menuliskan nama file dan membuat file atau jika tidak, langsung pilih next.
7. Tentukan jumlah kotak yang akan digunakan untuk teka-teki silang. Masukkan jumlah kotak yang diinginkan, kemudian tekan "Next" untuk melanjutkan.
8. Word search puzzle atau criss-cross puzzle telah jadi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.²³

c) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Puzzle Maker

1. Kelebihan aplikasi puzzle maker
 - a) Melatih kemampuan berpikir. Sel-sel saraf peserta didik akan terstimulasi, sehingga fungsi otak menjadi lebih optimal dan mereka terbiasa menyelesaikan masalah secara bijak.
 - b) Mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan. Selama proses bermain, tidak hanya melibatkan kemampuan berpikir, tetapi juga memanfaatkan koordinasi antara mata dan tangan untuk mencapai tujuan. Seiring waktu, koordinasi keduanya akan semakin sinkron dan bergerak bersama untuk mencapai tujuan.

²³ Nadira Fika Anjani, “Penerapan Metode Student Achievement Divisions Berbantuan Media Puzzle Maker Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berorientasi Kaidah Kebahasaan Pada Siswa Kelas X SMAS Kemala Bhayangkari Pendidikan” (FKIP UNPAS, 2024), h. 40.

- c) Mengasah kemampuan penalaran. Puzzle menuntut peserta didik untuk menyusun gambar, kata, atau mengisi kotak kosong dengan tepat. Dalam proses tersebut, kemampuan berpikir logis mereka akan terasah untuk menyelesaikan tantangan yang ada.
- d) Menumbuhkan sikap sabar. Peserta didik akan belajar untuk tetap tenang dan tidak mudah menyerah ketika belum menemukan solusi atas suatu masalah, sehingga mereka lebih tahan menghadapi tantangan.
- e) Selain keterampilan psikomotorik yang meningkat, kemampuan kognitif peserta didik juga akan berkembang dan menjadi lebih tajam. Contohnya, melalui teka-teki silang, mereka dapat memperoleh pengetahuan baru sesuai dengan topik yang dimunculkan dalam soal.

2. Kekurangan aplikasi puzzle maker

- a) Keterbatasan waktu menjadi salah satu hambatan dalam penyampaian materi secara menyeluruh
- b) Penggunaan media teka-teki silang di kelas bisa memicu terjadinya diskusi aktif di antara peserta didik.
- c) Terdapat unsur spekulatif, di mana peserta didik yang menyelesaikan teka-teki lebih cepat sering dianggap sebagai indikator kecerdasan.

- d) Tidak semua pelajaran bisa diajarkan dengan teka-teki silang, dan banyaknya siswa membuat partisipasi secara keseluruhan menjadi sulit.
- e) Masih terdapat keengganan untuk mengubah pola pembelajaran konvensional yang telah lama diterapkan di dunia pendidikan

3. Pembelajaran IPAS di SD/MI

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, yang mencakup materi sains dan sosial. Mata pelajaran ini meliputi pembahasan tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta kebudayaan. Secara umum, ilmu pengetahuan dapat dipahami sebagai kumpulan pengetahuan yang disusun dengan cara yang logis dan sistematis, dengan memperhatikan hubungan sebab-akibat.²⁴ Pengetahuan ini meliputi kedua bidang, yaitu ilmu alam dan ilmu sosial.

Pembelajaran IPAS adalah penggabungan berbagai ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi di alam semesta, sekaligus mengkaji kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan

²⁴ Rini Budiwati, "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 12.

sekitarnya. Pendekatan pembelajaran IPAS menitikberatkan pada pemberian pengalaman belajar dan pengembangan kemampuan siswa.²⁵

Beberapa teori yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS meliputi teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, serta teori pembelajaran berbasis proyek.

1. Tujuan Pembelajaran IPAS.

Tujuan dari Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah agar peserta didik dapat mengembangkan diri mereka sehingga tercapai karakteristik Profil Pelajar Pancasila.²⁶

- a) Meningkatkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik, mendorong mereka untuk menjelajahi fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta, dan hubungan antara keduanya dengan kehidupan manusia.
- b) Berpartisipasi aktif dalam upaya untuk melindungi, memelihara, dan melestarikan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana.
- c) Mengembangkan keterampilan dalam melakukan penelitian untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan konkret.

²⁵ Suhelayanti, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).

²⁶ Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS), Penerbit Yayasan Kita Menulis (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).

- d) Memahami jati diri, mengenal lingkungan sosial tempat tinggal, serta memahami perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat seiring waktu.
- e) Menyadari apa yang diperlukan untuk menjadi bagian dari kelompok masyarakat dan bangsa, serta mengerti pentingnya menjadi anggota masyarakat global, sehingga dapat memberikan kontribusi untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diri sendiri dan lingkungan sekitar.
- f) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam bidang IPAS, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

2. Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah pendekatan yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk lebih memahami manfaat yang diberikan oleh pembelajaran IPAS, penting untuk terlebih dahulu mengetahui keuntungan yang dapat diperoleh dengan mempelajari IPA dan IPS secara terpisah.

Pembelajaran IPAS merupakan suatu pendekatan yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk memahami lebih dalam manfaat dari pembelajaran IPAS, kita perlu terlebih dahulu mengetahui keuntungan yang didapatkan dari mempelajari IPA dan IPS secara terpisah:²⁷

²⁷ Suhelayanti, Z, and Rahmawati.

- a. Membangkitkan minat untuk mengeksplorasi kondisi lingkungan alam.
- b. Memberikan pemahaman tentang konsep-konsep alam yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.
- c. Mendorong partisipasi dalam usaha untuk melindungi, merawat, mengelola, dan mempertahankan kelestarian lingkungan alam.
- d. Mengasah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide terkait dengan lingkungan alam sekitar.
- e. Membantu menjelaskan fenomena alam serta menemukan solusi untuk berbagai masalah yang muncul.
- f. Menumbuhkan rasa cinta terhadap alam sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
- g. Meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Memberikan pengetahuan tentang teknologi, dampaknya, serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia.
- i. Memberikan informasi mengenai evolusi makhluk hidup sepanjang waktu.
- j. Menjelaskan proses terbentuknya alam semesta hingga kondisinya saat ini.
- k. Mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bagi umat manusia.

Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan manfaat untuk memperluas wawasan, membentuk nilai-nilai, sikap, dan keterampilan sosial yang berguna bagi kehidupan pribadi. Selain itu, pembelajaran IPS bertujuan untuk memperdalam pemahaman mengenai perkembangan masyarakat Indonesia dari masa lalu hingga masa kini, sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap bangsa Indonesia. Melalui pembelajaran IPS, kita juga diharapkan memiliki kemampuan berikut:²⁸

- a. Memahami beragam pandangan yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan lingkungan sekitar.
- b. Mengembangkan keterampilan dasar dalam berpikir secara rasional dan kritis, meningkatkan rasa ingin tahu, menyelesaikan masalah, serta kemampuan dalam berinteraksi sosial.
- c. Menumbuhkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial serta kemanusiaan.
- d. Meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan bersaing dalam masyarakat yang beragam, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

IPAS adalah sebuah model pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan materi IPA dan IPS dalam satu topik pembelajaran. Mengingat bahwa IPA yang berfokus pada alam sangat terkait dengan kondisi masyarakat dan lingkungan, pendekatan integratif ini sangat

²⁸ Budiwati, "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi."

sesuai. Melalui pembelajaran IPAS, diharapkan dapat mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa di Indonesia.

Pembelajaran IPAS memainkan peran krusial dalam mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila, yang menggambarkan sosok peserta didik yang ideal di Indonesia. Melalui proses pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena yang ada di sekitar mereka. Rasa ingin tahu tersebut dapat mendorong mereka untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi serta hubungan antara alam semesta dan kehidupan manusia di bumi.

3. Karakteristik Pembelajaran IPAS di SD/MI

Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan

kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.²⁹

4. Materi Pembelajaran IPAS Fase B “Wujud Zat dan Perubahannya”

a. Pengertian Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah salah satu bentuk terjadinya gejala perubahan pada suatu benda menjadi berbeda wujud dari sebelumnya, baik ukuran, bentuk, warna, dan aroma atau bau nya yang berubah. Pada kondisi tertentu suatu zat benda yakni padat, cair, dan gas mengalami perubahan wujud karena zat benda tersebut dalam kondisi tertentu yang dipengaruhi oleh panas, suhu, kelembapan, dan sebagainya. Karakteristik sifat wujud benda:³⁰

- a) Benda padat mempunyai sifat: Dapat dipindahkan / di pegang tanpa mengubah bentuk asli. Dapat diubah dengan perlakuan : diberi tekanan, digunting, di lipat, disobek. Volumennya tetap, bentuk tetap. Contoh: pensil, buku, tas, meja dan lain-lain.
- b) Benda cair mempunyai sifat: Bentuknya dapat berubah mengikuti wadahnya. Mengalir dari tempat lebih tinggi ke tempat lebih rendah. Merambat melalui serat-serat. Volume tetap. Menempati ruang. Mengalir ke tempat yang lebih rendah. Contoh: air, minyak tanah, bensin dan lain-lain.

²⁹ Apta Dinda Sartika et al., “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS SD/MI,” *Journey: Journal of Development and Research in Education* 2, no. 2 (2023): 51–65.

³⁰ CP IPAS Fase B Kelas IV (Websiteedukasi),” 2023.

- c) Benda gas mempunyai sifat: Dapat dirasakan tetapi tidak dapat dipegang. Jika dipindahkan, bentuknya menyerupai wadahnya. Volume dan bentuk berubah-ubah. Menekan ke segala arah. Contoh: uap air, uap minyak wangi, uap bensin dan lain-lain.

b. Macam-macam Perubahan Wujud Benda

1) Mencair.

Mencair adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi benda cair. Agar dapat terjadi perubahan wujud mencair maka memerlukan panas atau kalor yang mempengaruhi zat benda tersebut. Perubahan wujud ini juga biasa kita kenal dengan istilah meleleh. Contohnya : melelehkan coklat batangan menjadi lebih kental dengan memanaskannya dikompor.

2) Membeku.

Membeku adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi benda padat. Perubahan wujud membeku bisa dibilang kebalikan dari mencair. Itu artinya proses perubahan wujud dengan membeku akan melepaskan panas pada suhu yang dingin, berkebalikan dari mencair. Grameds pasti pernah membekukan air di freezer menjadi es batu atau membekukan bahan cair lainnya.

3) Menguap.

Menguap adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi zat gas. Menguap adalah perubahan wujud yang memerlukan kalor atau pemanasan. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada zat cair saja, namun juga bisa terjadi di dalam tubuh manusia. Contohnya saat berkeringat, maka keringat akan menguap dan mendingin dari tubuh kita. Yang paling sering kita lihat adalah ketika merebus air maka saat mendidih akan mengeluarkan uap.

4) Mengembun. Mengembun adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda gas menjadi benda cair. Pengembunan terjadi pada gas di udara yang dingin atau suhu rendah menjadi butiran-butiran air. Perubahan wujud ini termasuk dalam proses yang melepaskan kalor karena membutuhkan suhu yang rendah. Lihat embun pada daun-daun rumput di pagi hari atau gelas kaca yang mengembun karena berisi air dingin atau es batu.

5) Menyublim.

Menyublim adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi material gas. Proses perubahan wujud dengan menyublim membutuhkan kalor atau energi panas agar benda padat tersebut bisa berubah menjadi molekul gas di udara. Misalnya jika meletakkan kapur barus atau kamper di suatu

ruangan maka lama kelamaan akan habis benda padat itu karena menyublim ke udara.

6) Mengkristal.

Mengkristal adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada material gas menjadi material yang lebih padat. Proses perubahan wujud ini terjadi karena adanya pelepasan energi panas atau kalor pada suhu yang lebih rendah dari benda. Perubahan ini bisa amati pada botol madu yang mulai muncul kristalisasi gula lama- kelamaan.

3. Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah

Belajar menggunakan media *puzzle maker* dilakukan lewat beberapa langkah: Pertama, tentukan materi. Guru memilih pelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Kedua, pilih jenis *puzzle maker* yang pas dengan kemampuan siswa, seperti teka-teki silang atau angka. Ketiga, buat desain *puzzle* sesuai tema. Contohnya, pakai teka-teki angka untuk materi berhitung. Keempat, atur tingkat kesulitan. *Puzzle* dibuat gampang untuk pemula lalu perlahan menjadi lebih sulit. Kelima, guru menjelaskan cara menggunakan *puzzle maker* dan tujuan pembelajaran agar siswa dapat belajar secara interaktif. Keenam, beri waktu dan dukungan. Guru memberikan waktu cukup, memantau kenyamanan siswa, dan memberi bantuan jika ada kesulitan.

Ketujuh, guru mengevaluasi dan mengadakan diskusi. Setelah puzzle selesai, guru menilai pemahaman siswa dan menjelaskan materi lebih mendalam sekaligus memberi tanggapan individual.³¹ Kedelapan, guru mengulang dan memvariasikan penggunaan puzzle maker secara berkala untuk memperkuat konsep yang diajarkan. Guru juga mengganti jenis puzzle dan tingkat kesulitannya agar siswa tetap tertarik dan terus berkembang dalam pemahaman.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Nanda Tommy Wiawan dan Radius Prawiro pada penelitian berjudul “Pembuatan Sistem Pendidikan Islam Learning by Games pada Anak Usia Dini dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Berbasiskan Artificial Intelligence” membuktikan bahwa *artificial intelligence* membantu siswa lebih mudah mengerti pelajaran serta membuat belajar lebih efektif (Siti & Tita, 2022).
2. Sri Maya dan Nurhidayah dalam riset bertajuk “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle berbasis Puzzle Maker terhadap Hasil Belajar” membuktikan bahwa pemakaian media *puzzle maker* mampu mendorong kenaikan hasil belajar siswa (Masnun et al., 2022).

³¹ Wiene Surya Putra & Katina Wanda, “Penerapan Pembelajaran Media Puzzle Maker Berbasis Artificial Intelligence Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah”, Jurnal Review pendidikan dan pengajaran, Vol 6 No 4(2023)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai *field research*, yakni penelitian yang datanya diambil langsung di lokasi seperti masyarakat, lembaga, organisasi, atau sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai keadaan asli di SDIT Ummatan Wahidah.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan suatu hal, seperti keadaan, kondisi, situasi, peristiwa, kegiatan, atau hal-hal lainnya.³² Dalam pendekatan deskriptif ini, fokus penelitian adalah data berupa kata-kata, gambar, hasil wawancara, pengamatan, dokumen, catatan lapangan, foto, dan cuplikan.

Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang tidak mengutamakan angka, melainkan lebih pada cara mengolah dan memakai data. Peneliti menggunakan metode kualitatif melalui wawancara, pengamatan, serta pemanfaatan dokumen. Penelitian ini juga membedakan antara kenyataan yang ada dan dampaknya pada suatu keadaan.

³² Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), h.197

Fakta tersebut berupa meningkatnya pemahaman siswa pada pembelajaran berbasis artificial intelligence lewat media puzzle maker, serta bertambahnya pengertian siswa terhadap media sebelumnya. Berdasarkan hal itu, penelitian deskriptif kualitatif bertujuan mencari informasi dan kejadian nyata untuk memperoleh data, lalu dijelaskan memakai teori. Jadi, jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif lapangan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Ummatan Wahidah yang beralamat di Jl. Letjen Suprpto No. 90, Talang Rimbo Baru, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti mulai bulan Oktober hingga November 2024.

D. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang memberikan informasi tentang masalah di tempat penelitian. Di sini, yang menjadi subjek penelitian adalah:

1. Kepala sekolah

Sekolah dipimpin oleh kepala sekolah yang menentukan mutunya. Ustadzah Dian Rany, wakil kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah, dipilih menjadi pemberi informasi tentang keadaan sekolah ini.

2. Guru kelas IV

Guru mendukung belajar di kelas. Bersama Ustadzah Habsa Aryati, peneliti mencari tahu hambatan guru menggunakan *puzzle maker* pada pelajaran IPAS kelas IV SDIT Ummatan Wahidah.

3. Siswa kelas IV

Peneliti mengajak siswa kelas IV SDIT Ummatan Wahidah sebagai subjek penelitian. Tujuannya agar bisa mengerti kesulitan guru saat sedang mengajar di kelas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data, langkah yang paling penting dalam proses penelitian adalah teknik pengumpulan data. Jika peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data yang tepat, mereka tidak akan dapat mendapatkan data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti harus memperhatikan tahapan ini saat mereka mengumpulkan data. Adapun metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah aktivitas yang melibatkan semua indra seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan dan cita rasa berdasarkan fakta-fakta peristiwa empiris. Observasi adalah usaha yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan dilakukan secara sistematis dengan menggunakan prosedur standar. Pengamat memainkan peran yang paling penting dalam penggunaan metode ini, dan proses pengamatan harus dilakukan secara objektif. ³³Tujuan dari observasi adalah untuk memberikan penjelasan tentang lingkungan yang diamati, aktivitas yang sedang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam lingkungan tersebut, serta aktifitas dan perilaku yang muncul dari perspektif mereka.

2. Wawancara

³³ Albi Anggita, Johan Setiawan, 2018 *Metedologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak), 109

Salah satu cara untuk mendapatkan data penelitian adalah wawancara. Wawancara adalah proses komunikasi langsung antara pewawancara (interview) dan sumber informasi atau orang yang akan diwawancarai. ³⁴Wawancara atau interview, adalah jenis komunikasi verbal antara peneliti dan subjek penelitian dengan tujuan menanyakan atau mendapatkan informasi. Kreativitas pewawancara sangat penting dalam metode wawancara karena hasilnya sangat bergantung pada kemampuan pewawancara untuk mencari jawaban, mencatat, dan menafsirkan setiap jawaban. Peneliti dapat mengetahui lebih banyak tentang masalah, situasi dan fenomena yang terjadi dengan melakukan wawancara. ³⁵

Peneliti ini menggunakan wawancara semi-terstruktur. Tujuannya adalah untuk menemukan masalah secara terbuka dengan mewawancarai orang dan meminta pendapat mereka. Dalam mata pelajaran IPAS di SDIT Ummatan Wahidah, metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kesulitan guru dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar. penelitian ini melibatkan kepala sekolah, guru kelas IV dan siswa kelas IV. Beberapa bagian dari proses wawancara:

- a) Menentukan siapa yang akan diwawancara
- b) Menyiapkan topik wawancara
- c) Memulai atau membuka wawancara
- d) Melanjutkan wawancara

³⁴ Muri Yusuf, 2017 Metode Penelitian Kualitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan, (Jakarta : Kencana) 375

³⁵ Umar Sidiq dan Miftachul Choir, 2019 Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan, (Ponorogo : CV, Nata Karya), 59

- e) Mengkonfirmasi hasil wawancara
- f) Menuliskan hasil wawancara ke dalam catatan
- g) Menemukan tindak lanjut dari hasil wawancara

3. Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi adalah proses pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen yang ada yang relevan dengan fokus penelitian dan diperlukan untuk melengkapi data. Dalam penelitian ini, dokumentasi dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mendapatkan informasi dari surat-surat, hasil rapat, jurnal dan sejumlah peristiwa lainnya, yang kemudian digunakan sebagai data yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi adalah proses pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen yang relevan dengan fokus penelitian dan diperlukan untuk melengkapi data. Dalam penelitian ini, dokumentasi dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mendapatkan informasi dari surat-surat, hasil rapat, jurnal dan berbagai peristiwa lainnya, yang kemudian digunakan sebagai data yang digunakan dalam penelitian.

Jika hasil penelitian didukung oleh dokumen, hasilnya akan lebih dapat dipercaya. Data dan dokumentasi yang diperoleh terdiri dari gambaran umum sekolah dari arsip-arsip, termasuk profil sekolah, sarana dan prasarana, serta data tambahan yang berkaitan dengan topik penelitian

tentang masalah penerapan kurikulum merdeka. Data dan informasi ini ditambahkan dengan metode wawancara.

F. Teknik Analisis Data

Analisis kualitatif adalah cara peneliti mengolah dan mengatur data yang sudah dikumpulkan. Peneliti memilih dan menyatukan informasi tersebut, lalu mencari pola untuk menemukan hal penting yang perlu dipelajari. Tujuannya adalah agar informasi yang didapat bisa disusun menjadi cerita yang jelas dan mudah disampaikan kepada orang lain.³⁶

Penulis mengolah data yang didapat dari Wawancara, Observasi, Catatan Lapangan, dan Dokumen. Semua data itu disusun agar menjadi laporan yang mudah dimengerti lalu diolah memakai pendekatan kualitatif. Saat mempelajari data kualitatif tersebut, peneliti memakai teknik analisis data di lapangan dengan metode analisis data model miles dan huberman.

Tahapan ini meliputi reduksi data, penyajian data (data display), dan kesimpulan (verifikasi). Proses dimulai dengan mengumpulkan banyak data, lalu melakukan reduksi data yaitu meneliti dan memilih data penting yang akan dipakai. Setelah itu, data disajikan (data display) dalam bentuk tulisan cerita. Terakhir, dilakukan penarikan kesimpulan (verifikasi) sebagai isi dari proposal dan modal untuk melanjutkan penelitian skripsi.

1. Data *Reduction* (reduksi data)

³⁶ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 248

Mereduksi data artinya merangkum dan memilih hal-hal pokok dengan fokus pada bagian yang penting saja. Bagian yang tidak perlu dibuang agar data memberikan gambaran jelas. Hal ini memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya atau mencarinya saat dibutuhkan. Jadi, reduksi data adalah cara menyederhanakan data yang terkumpul supaya lebih mudah dimengerti oleh peneliti.³⁷

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data dikurangi, langkah berikutnya adalah menyajikan data tersebut.³⁸ Penyajian data pada penelitian kualitatif bisa ditulis menggunakan penjelasan pendek, gambar bagan, atau menunjukkan bagaimana satu hal berhubungan dengan hal lainnya.

3. *Conclusion Drawing/ Verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Jawaban awal yang didapat masih bisa berubah jika nantinya tidak ada bukti kuat yang mendukung saat mengumpulkan data lagi.

G. Uji Keabsahan Data

Triangulasi adalah cara untuk memeriksa kebenaran data dengan menggunakan hal lain di luar data tersebut sebagai pembanding. Dalam praktiknya, penulis memakai tiga jenis triangulasi sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 338

³⁸ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 248

Membandingkan dan mengecek ulang tingkat kepercayaan sebuah informasi yang didapat lewat waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal itu bisa dilakukan dengan cara:

- a. Membandingkan data dari hasil melihat langsung di lapangan dengan hasil tanya jawab.
- b. Membandingkan apa yang diucapkan orang di depan banyak teman dengan apa yang dibicarakan saat hanya berdua.
- c. Membandingkan ucapan orang tentang keadaan penelitian dengan apa yang mereka katakan setiap harinya.
- d. Membandingkan pendapat serta sudut pandang seseorang dengan bermacam-macam pandangan orang lain.
- e. Membandingkan hasil tanya jawab dengan isi catatan atau dokumen yang berhubungan.³⁹

Jadi, triangulasi sumber adalah cara untuk membandingkan atau mengecek kembali informasi yang didapat dari orang-orang yang berbeda.

2. Triangulasi metode

Triangulasi metode adalah cara untuk memastikan bahwa hasil penelitian itu benar dan jujur. Menurut Patton, ada dua cara untuk melakukannya. Pertama, membandingkan hasil yang didapat dari berbagai cara mengumpulkan data. Kedua, memeriksa kebenaran

³⁹ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 219

informasi dari beberapa narasumber berbeda menggunakan cara yang sama.⁴⁰

3. Triangulasi Waktu

Waktu sangat mempengaruhi kebenaran data. Informasi yang diambil lewat wawancara di pagi hari saat narasumber masih semangat biasanya lebih tepat dan bisa dipercaya. Oleh karena itu, untuk menguji kebenaran data, peneliti perlu melakukan pengecekan ulang melalui wawancara atau observasi di waktu dan situasi yang berbeda. Jika hasilnya masih berbeda, maka pengecekan dilakukan terus-menerus sampai didapatkan jawaban yang pasti.

⁴⁰ Lexy J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 330-331

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SDIT Ummatan Wahidah

SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah berdiri tanggal 1 Januari 2013. Awalnya sekolah ini hanya punya 4 ruang kelas dengan murid kelas 1 sebanyak 8 orang, kelas 2 ada 18 orang, kelas 3 ada 13 orang, dan kelas 4 ada 18 orang. Sekolah terpadu ini beralamat di Jalan Letjen Suprpto No.09, Kelurahan Talang Rimbo Baru. SDIT Ummatan Wahidah juga berada dalam satu komplek dengan TK RA Ummatan Wahidah.

SDIT Ummatan Wahidah kini sudah berjalan hampir tujuh tahun dan jumlah muridnya terus bertambah. Tentu banyak kemajuan yang terjadi, mulai dari kualitas sekolah hingga fasilitasnya demi kenyamanan siswa. Oleh sebab itu, pada tahun pelajaran 2014 – 2015 pihak sekolah membeli lahan seluas $\pm 1400 m^2$. Lahan tersebut dipersiapkan untuk membangun masjid serta ruangan belajar yang baru.

SDIT Ummatan Wahidah Curup memiliki visi dan misi yang jelas untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi sangat baik. Tujuannya agar siswa menjadi jujur, beriman, bertaqwa, cerdas, mandiri, berprestasi, serta berakhlak mulia. Sekolah juga menciptakan lingkungan yang bersih, indah, dan nyaman serta memberikan layanan terbaik pada sistem teknologi informasi. Semua itu dilakukan dengan tanggung jawab dan

sopan santun yang disesuaikan dengan bakat anak berdasarkan ajaran Agama Islam.

2. Identitas dan Profi sekolah

Tabel 3. 1
Identitas dan Profil Sekolah

1.	Nama Sekolah	SDIT UMMATAN WAHIDAH
2.	Nama Kepala Sekolah	ALVERA ZELVIANI, S.Pd.I
3.	Status Sekolah	AKTIF
4.	NPSN	69892778
5.	NSS	102260205006
6.	Akreditasi	A
7.	SK. Pendirian/Tanggal	421.2/2192/DS/DISDIK/2012 Tanggal: JULI 2013
8.	SK.Akreditasi/Tanggal	No.00096/17/SD/2023 Tanggal: 10 OKTOBER 2023
9.	Jumlah Rombel	12 Rombel
10.	Alamat Sekolah	Jl. Letdjen Suprpto No 90 Kelurahan Talang Rimbo Baru
11.	kecamatan	Curup Tengah
12.	Kabupaten	Rejang Lebong
13.	Provinsi	Bengkulu
14.	Nomor Telp Sekolah	sditummatanw@gmail.com

3. Visi dan Misi Sdit Ummatan Wahidah

Adapun Visi dan Misi serta tujuan dari SDIT Ummatan Wahidah Curup yaitu :

a. Visi

“Menjadi lembaga pendidikan berkualitas yang membentuk generasi Qur’ani. Berkarakter, berprestasi dan berwawasan global yang dilandasi iman dan taqwa”.

b. Misi

- 1) Membina dan mewujudkan generasi Qur’ani
- 2) Membentuk pribadi yang berkarakter
- 3) Membentuk generasi yang kreatif, inovatif, serta berprestasi dalam bidang akademik dan non akademik.
- 4) Mempersiapkan generasi yang memiliki penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai keagamaan dan Pancasila.

c. Tujuan

Secara umum, tujuan sekolah dasar adalah membentuk anak agar cerdas, berakhlak mulia, dan punya keterampilan untuk hidup mandiri serta lanjut sekolah lagi. Tujuan di SDIT Ummatan Wahidah sendiri yaitu meneruskan pelajaran yang sudah didapat dari RA/TK seperti Aqidah, Akhlak Mulia, Kepribadian, Kecerdasan, Pengetahuan, dan Keterampilan untuk mandiri agar siap belajar ke jenjang yang lebih tinggi.

4. Struktur Organisasi Sdit Ummatan Wahidah

Susunan pengurus SDIT Ummatan Wahidah tahun 2024/2025 terdiri dari 22 orang. Anggotanya meliputi ketua Yayasan As-Salam Curup, Pengawas, Komite, Kepala Sekolah, serta para Wakil Kepala Sekolah. Ada juga bagian Kesiswaan, Kurikulum, Bendahara, TU, Operator, dan Wali Kelas dari kelas 1 sampai 6. Penjelasan lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 2
Struktur Organisasi Sdit Ummatan Wahidah

No.	Nama	Jabatan
1.	Rizal Efendi, SE	Yayasan As-Salam Curup
2.	Karneli, S.Pd. M.M	Pengawas
3.	Evrizon Suhadi, A.Md	Komite
4.	Alfera Zelviani, S.Pd.I	Kepala Sekolah
5.	Dian Rani, S.Pd.I	Wakil Kepala Sekolah
6.	Pepi Saitri, S.Pd	Waka Kesiswaan
7.	Habsa Aryati, S.Pd	Waka Kurikulum
8.	Riski Wahyuni, S.Pd	Bendahara
9.	Deni Herwansyah, SE	Operator/TU
10.	Septa Sugiarti, S.Pd.I	Wali Kelas 1 A
11.	Muthia Ramadhany, S.Pd	Wali Kelas 1 B
12.	Pebri yansyah, S.Pd	Wali Kelas 1 C
13.	Ardilla Wijayanti, S.Pd.I	Wali kelas 2 A
14.	Siti Nurhalimah, S.Pd.I	Wali Kelas 2 B

15.	Ana Puspita Sari, S.Pd	Wali Kelas 3 A
16.	Lisna Dewi, S.Pd	Wali Kelas 3 B
17.	Purwanto, S.Pd.I	Wali Kelas 4 A
18.	Chintia Lopita, S.Pd	Wali Kelas 4 B
19.	Dwi Ratna Sari, S.Pd.I	Wali Kelas 5 A
20.	Putri Hadriatul I, M.Pd	Wali Kelas 5 B
21.	Rahmat Dedi Saputra, S.Pd.I	Wali Kela 6

Sumber: Dokumtasi Sdit Ummatan Wahidah 16 oktober 2024

5. Keadaan Guru Sdit Ummatan Wahidah

Guru SDIT Ummatan Wahidah tahun 2024/2025 berjumlah 20 orang, terdiri dari 14 guru perempuan dan 6 guru laki-laki yang semuanya berstatus non-PNS. Informasi lebih lengkap bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 3
5.Keadaan Guru Sdit Ummatan Wahidah

Jenis kelamin	Jenjang Pendidikan						Latar Belakang Pendidikan		Status	
	S	SM	S	D	S	S	Kependi dikan	Non Kependi dikan	P	Non PNS
	D	P	M	II	I	1 2/3			N	S
Laki-laki					6		✓			✓
Perempu					1		✓			✓

an					4					
Jumlah					2		✓			✓
					0					
							✓			✓

6. Keadaan Siswa SDIT Ummatan Wahidah

Jumlah siswa SDIT Ummatan Wahidah tahun ajaran 2024/2025 dari kelas I sampai VI adalah 238 orang. Siswa kelas I ada 3 kelas dengan total 53 orang, kelas II ada 2 kelas sebanyak 42 orang, dan kelas III ada 2 kelas berjumlah 34 orang. Untuk kelas IV terdapat 2 kelas dengan 39 orang, kelas V ada 2 kelas berjumlah 40 orang, serta kelas VI sebanyak 1 kelas dengan 30 orang. Seluruh siswa tersebut terdiri dari siswa laki-laki berjumlah orang dan siswa perempuan berjumlah orang, yang datanya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 4
Keadaan Siswa SDIT Ummatan Wahidah

No	kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	I A	10	7	17
2.	I B	10	7	17
3.	I C	11	7	18
4.	II A	13	8	21
5.	II B	13	8	21
6.	III A	12	5	17

7.	III B	12	5	17
8.	IV A	12	8	20
9.	IV B	12	7	19
10.	V A	14	6	20
11.	V B	13	7	20
12.	VI	18	12	30
Jumlah				238

Sumber: Dokumentasi SDIT Ummatan Wahidah 16 maret 2024

7. Sarana dan Prasarana

Dalam sekolah, adanya sarana dan prasarana sangat penting untuk mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar. Kualitas pendidikan pun akan terasa sempurna jika sarana dan prasarananya lengkap untuk membantu setiap kegiatan belajar. Hal ini bertujuan supaya proses belajar dapat berjalan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Sarana dan prasarana yang terdapat pada SDIT Ummatan Wahidah yaitu:

a. Ruang Kelas

SDIT Ummatan Wahidah Curup memiliki 12 ruang kelas. Terdiri atas 3 ruangan kelas 1 (1A, 1B, 1C), serta masing-masing 2 ruangan untuk kelas 2 sampai kelas 5. Sedangkan kelas 6 hanya memiliki 1 ruangan. Setiap kelas mempunyai fasilitas seperti sapu, alat pel, papan tulis, spidol, dan penghapus. Tersedia juga meja guru, meja siswa, foto presiden, lambang garuda, hingga papan informasi. Semua sarana tersebut dalam keadaan bagus.

b. Ruang Kantor

SDIT Ummatan Wahidah memiliki 1 ruang Kepala Sekolah dan 1 ruang Guru. Semua ruangan kantor ini dalam keadaan yang bagus dan terawat.

c. Lapangan Olahraga

Ada satu lapangan yang dipakai bersama untuk bermain sepak bola, voli, dan bulu tangkis. Lapangan ini juga digunakan untuk upacara bendera serta kegiatan olahraga lainnya. Saat ini, kondisi lapangan tersebut masih sangat baik.

d. Ruang Kamar Mandi

Di kamar mandi tersebut tersedia tempat khusus untuk berwudhu dan ada 2 WC di dalamnya.

B. Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah

Implementasi sangat penting dalam setiap program agar tujuan yang diinginkan bisa tercapai. Proses ini merupakan cara nyata untuk menjalankan ide, aturan, atau temuan baru sehingga membawa perubahan baik pada ilmu, keahlian, maupun perilaku. Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik jika didukung oleh orang-orang hebat yang ahli dalam mengelola sekolah.

a. Perencanaan Pembelajaran

Belajar adalah cara untuk menolong murid supaya bisa belajar dengan benar, sehingga mereka mendapat ilmu, keahlian, sikap, dan rasa percaya diri. Kegiatan ini menjadi bagian penting dalam pendidikan karena berhubungan dengan cara memberi serta menerima ilmu pengetahuan.

Guru di SDIT Ummatan Wahidah selalu mencoba cara mengajar yang beragam. Guru merancang rencana belajar dengan sangat teliti agar tujuan sekolah bisa tercapai. Peneliti mewawancarai kepala sekolah, guru kelas IV, serta siswa kelas IV tentang pelajaran IPAS di SDIT Ummatan Wahidah untuk memahami cara mereka menyiapkan pembelajaran. Inilah hasil dari wawancara tersebut.

Perencanaan belajar di kelas dilakukan dengan menyiapkan semua bahan ajar. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah:

“Dalam merencanakan perencanaan di SDIT Ummatan wahidah ini biasanya merencanakan di sumber tahun ajaran baru. Biasanya yang direncanakan yaitu mulai dari, Prota, Prosem, CP, TP, ATP dan Modul. Dan juga menyiapkan untuk kegiatan pembelajaran di modul itu dipersiapkan sebelum tahun ajaran baru dimulai.”⁴¹

Perencanaan pembelajaran terdiri dari kegiatan mencari tahu apa yang dibutuhkan saat belajar, menentukan tujuan, serta menyusun strategi dan bahan ajar, hingga membuat alat ujiannya. Hal ini

⁴¹ Hasil Wawancara dengan Ustadzah Habsah guru kelas IV, Pada tanggal 16 Oktober 2024 , pukul 10.40

diketahui berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV:

“Dalam merencanakan perencanaan di SDIT Ummatan Wahidah ini biasanya yang pertama kali direncanakan yaitu, menganalisis CP kemudian turunkan ke TP kemudian ke ATP. Kemudian dari ATP tersebut disusun per pertemuan dan per tema. Dari situlah untuk menyusun perencanaannya”.⁴²

Selain itu, hasil tanya jawab dengan siswa kelas IV menunjukkan bahwa:

“Biasanya guru menyiapkan terlebih dahulu perencanaan pembelajaran sebelum disampaikan kepada siswa sewaktu proses pembelajaran. Sehingga guru nanti mampu menyampaikan pembelajaran dengan terencana nya perencanaan pembelajaran.”⁴³

Dari hasil wawancara, kepala sekolah terlihat sudah merencanakan bahan ajar sejak awal tahun ajaran baru. Hal ini didukung oleh pengamatan bahwa kepala sekolah memang menyiapkan segala rencana belajar dengan matang. Perencanaan pembelajaran sendiri adalah cara yang teratur untuk melihat apa yang dibutuhkan siswa, menentukan tujuan belajar, menyiapkan strategi dan bahan ajar, serta membuat alat nilai agar tujuan sekolah bisa tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dian Rany selaku wakil kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah, beliau menjelaskan bahwa sekolah dipimpin oleh kepala sekolah yang menentukan kualitasnya melalui kebijakan yang diambil. Sebagai wakil kepala sekolah, beliau menjadi narasumber yang memberikan informasi penting mengenai

⁴² Ibid, habsa

⁴³ Ibid, siswa

perencanaan pembelajaran, hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada wakil kepala sekolah:

“Bahwa setelah ajaran baru, guru merencanakan pembelajarannya dengan berkolaborasi per fase. Dimana per fase tersebut terbagi lagi menjadi fase A untuk kelas 1-2 , fase B untuk kelas 3-4 dan fase C untuk kelas 4,5-6. Guru per fase tersebut dapat merencanakan CP, TP yang disesuaikan sesuai kemampuan per kelas tersebut.”⁴⁴

Selain itu, menurut hasil tanya jawab mengenai perencanaan pembelajaran dengan guru kelas IV yang menjelaskan bahwa:

“Biasanya guru membuat kelompok per fase. dimana guru per fase tersebut saling berdiskusi, berkerja sama tentang perencanaan pembelajaran yang akan disusun.”⁴⁵

Dari hasil wawancara, guru terlihat membentuk kelompok diskusi dengan cara bekerja sama per fase. Hal ini terbukti dari hasil observasi peneliti bahwa di SDIT Ummatan Wahidah pembagiannya dibuat per fase, yaitu kelas 1-2 memakai fase A, kelas 3-4 memakai fase B, dan kelas 6 memakai fase C.

Kurikulum adalah rencana yang berisi tujuan, materi, dan cara mengajar untuk mencapai tujuan sekolah. Kurikulum menjadi bagian penting serta pedoman dalam kegiatan belajar mengajar. Di SDIT Ummatan Wahidah, kurikulum yang digunakan sepenuhnya adalah kurikulum merdeka. Hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah:

“Bahwa untuk tahun ajaran baru 2024/2025 sekarang kami sudah sepenuhnya menggunakan kurikulum merdeka dari kelas 1-6.”⁴⁶

⁴⁴ Hasil wawancara dengan ustadzah Dian Rany selaku Wakil Kepala Sekolah, pada tanggal 16 oktober 2024, pukul 12.51

⁴⁵ Ibid, habsa

Kurikulum adalah kumpulan mata pelajaran dan rencana belajar tentang kegiatan serta pengalaman siswa di sekolah. Rencana ini dibuat dalam bentuk dokumen tertulis untuk membantu sekolah mencapai tujuan pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menjelaskan bahwa:

“Sekarang sudah sepenuhnya sdit ini menggunakan kurikulum merdeka dari kelas 1-6 ditahun ajaran baru ini”.⁴⁷

Siswa kelas IV yang menyatakan bahwa:

“Iya, kami ditahun ajaran baru ini dari kelas 1-6 sudah menggunakan kurikulum merdeka.”⁴⁸

Hasil wawancara menunjukkan bahwa SDIT Ummatan Wahidah sudah sepenuhnya menggunakan kurikulum merdeka pada tahun ajaran baru ini. Hal itu didukung hasil observasi peneliti yang melihat guru sudah memakai kurikulum merdeka dan sering membuat suasana belajar yang bervariasi. kurikulum merdeka sendiri merupakan cara belajar untuk membangun semangat siswa agar tidak jenuh dengan mengajak mereka bermain sambil belajar.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah langkah nyata untuk menjalankan rencana yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam kegiatan ini, guru dan siswa bekerja sama untuk saling berbagi serta mengolah ilmu agar siswa mendapatkan pengetahuan yang berguna. Peneliti

⁴⁶ Hasil wawancara dengan ustadzah Dian Rany selaku wakil kepala sekolah, pada tanggal 16 oktober 2024, pukul 12.51

⁴⁷ Ibid, habsa

⁴⁸ Ibid, siswa

mewawancarai guru dan siswa kelas IV pada pelajaran IPAS di SDIT Ummatan Wahidah untuk mengetahui cara mengajar menggunakan media puzzle maker di sekolah tersebut. Berikut adalah hasil wawancaranya.

Kegiatan belajar di SDIT Ummatan Wahidah berhubungan dengan semangat dan cara siswa mengikuti pelajaran dengan menggunakan media puzzle maker di kelas. Hal ini diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menjelaskan bahwa:

“bahwa belajar dengan menggunakan media puzzle maker dikelas anak-anak lebih aktif dalam menguasai materi pelajaran serta membantu siswa melatih kemampuan berpikir menyusun kata atau kalimat dan meningkatkan konsentrasi saat mereka belajar di kelas.”⁴⁹

Selain itu, berdasarkan hasil tanya jawab dengan siswa kelas IV yang mengatakan bahwa:

“siswa menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan media puzzle maker membuat kegiatan belajar siswa lebih menyenangkan sehingga mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran.”⁵⁰

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa senang dan lebih aktif dengan adanya pelajaran menggunakan media puzzle maker. Guru melakukan hal tersebut sebagai cara meningkatkan konsentrasi dan menghilangkan rasa bosan siswa dalam belajar.

Pelaksanaan pembelajaran ini memiliki hambatan yaitu waktu yang terbatas saat proses belajar berlangsung. Hal tersebut diketahui

⁴⁹ Hasil wawancara dengan ustadzah Habsa Aryati selaku guru kelas IV, pada tanggal 16 oktober 2024, pukul 10.40

⁵⁰ Hasil wawancara dengan siswa kelas IV, pada tanggal 16 oktober 2024, pukul 13.35

berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menjelaskan bahwa:

“misalnya saya memberikan materi yang panjang, biasanya tidak cukup untuk disampaikan hari ini. dan materi tersebut saya sampaikan lagi dipertemuan selanjutnya.”⁵¹

Selain itu, berdasarkan hasil tanya jawab dengan siswa kelas IV, mereka menyampaikan bahwa:

“Tadi tadzah sudah menyampaikan materinya dengan keseluruhan. Tetapi biasanya kalau tadzahnya menyampaikan materinya panjang dan waktunya sudah habis. Biasanya dilanjutkan dipertemuan selanjutnya.”⁵²

Berdasarkan hasil wawancara, bisa disimpulkan bahwa waktu untuk belajar memang terbatas. Di mana guru mengatasi masalah waktu tersebut dengan melanjutkan pelajaran di pertemuan berikutnya. Guru melakukan hal ini agar para siswa bisa lebih memahami materi yang sedang dipelajari.

Pelaksanaan pembelajaran terlihat dari diskusi seru yang dilakukan oleh para siswa. Hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menjelaskan bahwa:

“Sering, anak-anak biasanya berpikir kritis jadi guru membahas sampai mana anak-anak sudah berpikir jauh dari itu. Jadi kita sebagai guru siap dengan pertanyaan anak-anak siap juga menjawabnya.”⁵³

Selain itu, hasil tanya jawab dengan siswa kelas IV menunjukkan bahwa:

⁵¹ Hasil wawancara dengan ustadzah Habsa Aryati selaku guru kelas IV, pada tanggal 16 oktober 202, pukul 10.40

⁵² Hasil wawancara dengan siswa kelas IV, pada tanggal 16 oktober 202, pukul 13.35

⁵³ Ibid, habsa

“Tadi sewaktu belajar kami sering diskusi hangat antar teman terkait materi yang disampaikan oleh tadhah.”⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara, siswa belajar dengan cara berdiskusi bersama teman agar mereka lebih mudah paham. Di mana guru memperbaiki cara mengajar, memberikan bimbingan belajar, serta memberikan umpan balik. Hasil wawancara juga menunjukkan saat belajar siswa selalu mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pelajaran.

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah cara untuk mengumpulkan serta memeriksa informasi tentang kegiatan belajar, tujuan, dan hasilnya. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa baik kegiatan belajar berjalan, menilai apakah tujuan sudah tercapai, serta memberikan saran agar sekolah jadi lebih bagus. Peneliti mewawancarai guru dan siswa kelas IV pada pelajaran IPAS di SDIT Ummatan Wahidah untuk mengetahui cara belajar di sana. Berikut adalah hasil wawancara tersebut.

Evaluasi pembelajaran ini berhubungan dengan nilai belajar siswa yang memakai media puzzle maker. Hal tersebut terlihat dari hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menjelaskan bahwa:

“Anak-anak tadi belajar dengan menggunakan media puzzle maker lebih mudah paham, dan hasil belajarnya lebih baik dari sebelumnya.”

⁵⁴ Ibid, siswa

Selain itu, hasil tanya jawab dengan siswa kelas IV menunjukkan bahwa:

“Hasil belajar kami mungkin lebih baik, karena kami senang belajar dengan menggunakan media dan lebih paham cara penjelasan gurunya. Dibanding tidak menggunakan media.”

Dari hasil wawancara, bisa disimpulkan bahwa siswa merasa senang belajar memakai media. Hal ini juga terlihat dari hasil observasi peneliti bahwa guru di SDIT Ummatan Wahidah sering mengajar menggunakan media pembelajaran. Melalui wawancara saat belajar, diketahui bahwa siswa paham materi yang diberikan dan hal tersebut berpengaruh baik bagi hasil belajar siswa dengan menggunakan media ini.

Evaluasi pembelajaran berhubungan dengan penilaian yang dilakukan pada akhir kegiatan belajar. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menjelaskan bahwa:

“Ketika diakhir pembelajaran biasanya guru mengadakan evaluasi dengan melakukan tanya jawab atau evaluasi tertulis. Sebagai bahan acuan untuk mengetahui seberapa paham siswa dengan materi yang telah dijelaskan tadi.”⁵⁵

Selain itu, berdasarkan hasil tanya jawab dengan murid kelas IV, mereka mengatakan bahwa: ⁵⁶

“Sebelum pembelajaran ditutup biasanya kami sering diberi evaluasi berupa soal tertulis maupun tidak tertulis. Untuk mengukur kemampuan pemahaman materi yang telah disampaikan.”

⁵⁵ Hasil wawancara dengan ustadzah Habsa Aryati selaku guru kelas IV, pada tanggal 16 oktober 2024, pukul 10.40

⁵⁶ Hasil wawancara dengan siswa kelas IV, pada tanggal 16 oktober 2024, pukul 13.35

Dari hasil wawancara, siswa ternyata sering mengikuti evaluasi tertulis maupun tidak tertulis saat pelajaran berakhir. Peneliti juga melihat langsung bahwa guru di SDIT Ummatan Wahidah rutin mengadakan evaluasi tersebut untuk memeriksa pemahaman siswa terhadap materi. Kegiatan ini bertujuan supaya siswa lebih mudah mengingat pelajaran dan melatih kemampuan berpikir mereka. Dengan begitu, daya ingat serta kecerdasan siswa dapat terus meningkat.

Berdasarkan hal itu, Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Ummatan Wahidah sudah berjalan. Guru di sekolah ini telah mahir dalam merencanakan, melakukan, serta menilai pembelajaran. Program Pembelajaran menggunakan Media Puzzle Maker ini diharapkan bisa menambah semangat belajar, membantu kreativitas, dan memecahkan masalah. Selain itu, cara ini membantu guru membuat materi lebih cepat, membuat siswa makin paham, serta Memanfaatkan Teknologi untuk Pendidikan Berkualitas.

2. Kendala Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV di Sdit Ummatan Wahidah

Implementasi pembelajaran berbasis artificial intelligence melalui media puzzle maker pada kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah mencakup beberapa hal, yaitu:

- a. Perkembangan diri tiap siswa
- b. Membuat dan mengerjakan kuis

- c. Cara memahami materi
- d. Mencari serta mengelompokkan materi
- e. Menemukan referensi soal, artikel, dan buku
- f. Rasa ketergantungan

Berikut adalah beberapa hasil wawancara yang didapatkan peneliti.

Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Ummatan Wahidah menunjukkan bagaimana setiap siswa berkembang secara mandiri. Hal ini dapat diketahui secara langsung berdasarkan hasil tanya jawab atau wawancara yang dilakukan bersama guru kelas:

“kendala dalam perkembangan individu siswa yaitu masih ada keterbatasan kemampuan kognitif, emosi siswa. Kemudian kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran, dimana siswa masih sering melakukan hal-hal diluar pelajaran. Sehingga sebagai guru harus pintar-pintar mencari cara supaya motivasi siswa naik saat proses pembelajaran.”⁵⁷

Ustadzah Dian memberikan pendapat yang berbeda mengenai perkembangan setiap siswa saat belajar IPAS. Beliau menjelaskan bahwa:⁵⁸

“kendala dalam perkembangan individu siswa itu biasanya masih sulit menahan emosi sesama temannya dan juga siswa masih sering ketergantungan pada orang lain. Sehingga sebagai guru harus sering-sering memotivasi siswa.”

Berdasarkan hasil wawancara, guru merasa kesulitan dalam membantu perkembangan setiap siswa karena susah memberikan motivasi. Hal ini

⁵⁷ Hasil wawancara dengan ustadzah Habsa Aryati selaku guru kelas IV, pada tanggal 16 oktober 2022, pukul 10.40

⁵⁸ Hasil wawancara dengan ustadzah Dian Rany selaku wakil kepala sekolah, pada tanggal 16 oktober 2024, pukul 12.51

terbukti dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa masih sering kurang fokus saat belajar. Selain itu, penilaian wawancara memperlihatkan bahwa siswa hanya belajar dengan cara mendengarkan penjelasan guru saja. Masalah ini terjadi karena guru belum mencoba media dan model pembelajaran yang lebih baru atau kreatif.

Selanjutnya adalah hambatan guru saat merencanakan dan membuat kuis dalam pelajaran IPAS. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil tanya jawab langsung dengan guru kelas.

“kendala dalam pelaksanaan kuis sendiri yaitu waktu yang terbatas untuk merencanakan dan mempersiapkan kuis serta kesulitan dalam membuat soal yang relevan, sehingga sebagai guru harus kreatif dalam menciptakan inovasi pembelajaran.”

Ustadzah Dian memiliki pendapat yang berbeda, beliau menyampaikan hal berikut ini:

“Kendalanya ada pada siswa yang kurang komunikasi yang efektif dengan siswa sebelumnya, selama dan setelah kuis.”

Dari hasil tanya jawab, guru terlihat kesulitan saat merencanakan dan mengadakan kuis pada pelajaran IPAS. Kendala ini muncul karena cara membuat kuis belum sesuai dengan keadaan siswa. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan bahwa guru masih sering menutup pelajaran dengan lembar soal biasa, bukan kuis lewat media digital. Siswa juga bercerita bahwa mereka belajar dengan mengisi soal saja di akhir kelas. Masalah ini terjadi karena guru tidak bisa mengadakan kuis melalui media akibat fasilitas digital yang kurang memadai.

Cara guru mengerti konsep dalam pelajaran IPAS bisa diketahui melalui hasil wawancara dengan guru kelas tersebut.⁵⁹

“kendalanya saya masih sulit memahami teori dan konsep pembelajaran serta kurangnya kemampuan saya dalam menggunakan teknologi pembelajaran.”

Dari hasil wawancara, bisa disimpulkan bahwa guru merasa kesulitan saat memahami konsep pembelajaran IPAS. Masalah ini muncul karena guru kurang menguasai teori belajar. Hal tersebut juga terlihat saat observasi, di mana tidak semua siswa mengerti materi yang dijelaskan oleh guru. Penilaian saat wawancara menunjukkan masih ada siswa yang kesulitan memahami pelajaran di kelas. Ini terjadi karena guru belum bisa memahami konsep secara mendalam yang sesuai dengan keadaan para siswa.

Selanjutnya adalah cara guru mencari, mengelompokkan, dan menemukan materi untuk pelajaran IPAS. Cara guru dalam menyiapkan materi tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas.

“Kendalanya guru masih sulit menemukan materi yang relevan, kesulitan dalam menentukan tingkat kesulitan materi, serta kesulitan dalam menemukan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.”

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa ada kendala dalam mencari dan mengelompokkan materi pelajaran IPAS. Hal ini berarti guru merasa kesulitan menemukan materi yang tepat. Hasil tersebut didukung oleh pengamatan langsung bahwa guru memang masih sulit

⁵⁹ Hasil wawancara dengan ustadzah Habsa Aryati selaku guru kelas IV, pada tanggal 16 oktober 2024, pukul 10.40

mengelola materi tersebut. Saat melihat cara belajar IPAS di kelas, siswa hanya duduk melihat dan mendengarkan penjelasan guru saja. Hal ini terjadi karena guru belum bisa menciptakan cara belajar yang baru atau lebih seru.

Selanjutnya berkaitan dengan cara guru menemukan bahan ajar, contoh soal, artikel, serta buku untuk pelajaran IPAS. Cara guru mendapatkan semua itu bisa diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas:⁶⁰

“Kendalanya dimana kurang akses kesumber daya yang memadai, kesulitan dalam mengadaptasi soal dengan tingkat kesulitan yang sesuai, kurangnya akses kejurnal dan artikel ilmiah, serta keterbatasan waktu dalam mencari buku.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru masih kesulitan mencari materi tambahan. Masalah ini terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam mengakses materi dari media manapun, sehingga kegiatan belajar jadi terhambat. Berdasarkan hasil wawancara, guru tidak menggunakan media digital saat mengajar di kelas. Guru juga tidak memiliki panduan lain dan hanya terpaku pada buku pelajaran saja.

Selanjutnya mengenai ketergantungan siswa pada media digital dalam belajar IPAS. Hal ini terlihat dari hasil wawancara dengan siswa bahwa mereka merasa sangat terbantu saat menggunakan alat digital tersebut. Para siswa memberikan jawaban yang menunjukkan betapa seringnya mereka memakai teknologi untuk memahami pelajaran IPAS di sekolah.⁶¹

⁶⁰ Hasil wawancara dengan ustadzah Habsa Aryati selaku guru kelas IV, pada tanggal 16 oktober 2024 pukul 10.40

⁶¹ Hasil wawancara dengan siswa kelas IV, pada tanggal 16 oktober 2024, pukul 13.35

“Saya tidak terlalu ketergantungan jika sekali pembelajaran dengan menggunakan media. Karena tidak semua pelajaran bisa menggunakan media pembelajaran. Sehingga saya mengikuti saja.”

Dari hasil wawancara, bisa disimpulkan bahwa siswa tidak memiliki ketergantungan pada media pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru tidak menyiapkan kondisi siswa sebelum belajar, sehingga fisik dan mental mereka belum siap. Selain itu, dari hasil wawancara diketahui bahwa saat mengajar guru tidak menggunakan prosedur yang ada pada modul ajar.

Masalah dalam penggunaan media Puzzle Maker di kelas IV SDIT Ummatan Wahidah tidak bisa selesai hanya dari satu sisi. Contohnya, kendala media Puzzle Maker muncul karena sistem pendidikan yang kurang tepat sehingga berdampak ke semua bagian. Guru mengalami kesulitan saat pelajaran IPAS, terutama dalam memahami cara kerja media Puzzle Maker tersebut. Puzzle Maker adalah aplikasi untuk membuat teka-teki sendiri dari gambar atau tulisan pilihan kita. Media Puzzle Maker ini pun sangat berguna karena bisa membuat siswa jadi lebih semangat saat belajar di kelas.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini sudah menjelaskan data tentang Implementasi pembelajaran berbasis artificial intelligence melalui media puzzle maker pada kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah. Berikutnya, peneliti akan menjelaskan hasil analisis dari data yang sudah dikumpulkan melalui kegiatan observasi, wawancara, serta dokumentasi.

1. Penggunaan media puzzle maker pada kelas IV di SDIT Ummatan

Wahidah

Guru mata pelajaran IPAS di SDIT Ummatan Wahidah melakukan Pemanfaatan media puzzle maker dalam tiga langkah. Pertama, guru merancang rencana belajar atau modul ajar. Kedua, guru membuat media belajar yang akan dipakai saat mengajar di kelas. Ketiga, guru menyusun soal ujian dan memantau cara belajar siswa dengan ide-ide baru yang menarik serta beragam.

a. Perencanaan Pembelajaran

Menurut Sudjana dalam buku tulisan Farida, perencanaan pembelajaran adalah gambaran guru mengenai kegiatan siswa saat belajar. Sementara itu, Asep menyebutkan bahwa perencanaan ini adalah langkah sengaja untuk menyiapkan cara belajar agar siswa mendapat ilmu, keterampilan, dan sikap sesuai kurikulum. Dalam Kurikulum Merdeka, guru bebas membuat atau mengubah modul ajar sesuai keadaan dan kebutuhan murid. Maka dari itu, pembuatan modul ajar IPAS di SDIT Ummatan Wahidah dikerjakan sesuai dengan kreativitas guru masing-masing.

Dari penjelasan tersebut, perencanaan pembelajaran di SDIT Ummatan Wahidah dikerjakan dengan menyusun CP dan TP yang sudah disiapkan oleh pihak sekolah secara keseluruhan.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Belajar bisa berjalan dengan lancar dan bagus jika suasana di kelas tenang. Selain itu, guru juga perlu memakai media pembelajaran sebagai alat untuk membantu menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.⁶² Ini sesuai dengan pendapat Hamzah bahwa media pembelajaran adalah alat yang dipakai guru untuk membantu menjelaskan materi. Tujuannya agar siswa bisa mengerti pelajaran dengan benar dan lebih mudah dipahami.⁶³ Tetapi karena teknologi sekarang semakin canggih, guru harus pintar membuat media yang sesuai dengan aturan kurikulum. Guru perlu menggunakan media teknologi pembelajaran yang ada di sekolah dengan cara yang baik dan tepat.

Guru mata pelajaran IPAS di SDIT Ummatan Wahidah sudah mengembangkan media pembelajaran baru. Media ini digunakan sebagai sumber belajar tambahan selain buku yang sudah ada. Pengembangan tersebut menggunakan media puzzle maker yang disesuaikan dengan kemampuan guru dalam mengikuti perkembangan zaman.

Guru memanfaatkan media pembelajaran puzzle maker. Media ini dipilih agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Dengan meningkatnya minat tersebut, diharapkan pemahaman serta hasil belajar siswa juga ikut meningkat.

⁶² Faisal Anwar et al., Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0 (Makassar: CV. Tohar Media, 2022), 5.

⁶³ Hamzah Pagarra et al., Media Pembelajaran (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022),

Lewat media pembelajaran puzzle maker, guru bisa membuat siswa lebih tertarik dan mudah paham di kelas. Hal ini sama dengan penelitian Sri Maya dan Nurhidayah dalam judul "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle berbasis Puzzle Maker terhadap Hasil Belajar" yang membuktikan bahwa media puzzle maker mampu meningkatkan hasil belajar (Masnun et al., 2022).

Dari penjelasan tersebut, kegiatan belajar di SDIT Ummatan Wahidah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Adanya media ini membuat anak-anak menjadi lebih semangat saat mengikuti pelajaran di kelas.

c. Evaluasi pembelajaran

Menurut Arifin dalam Asrul, Ananda, dan Rosita, hakikat evaluasi adalah cara teratur dan terus-menerus untuk melihat seberapa bagus sesuatu. Hasilnya kemudian dinilai dengan aturan tertentu sebagai dasar untuk mengambil sebuah keputusan.⁶⁴ Sesuai dengan itu, Arikunto dalam Izza, Falah, dan Susilowati menjelaskan bahwa evaluasi dilakukan lewat dua cara, yakni pengukuran dan penilaian. Jadi, evaluasi pembelajaran adalah cara mengumpulkan data hasil belajar siswa untuk melihat bagusnya kualitas pelajaran.

⁶⁴ Asrul Asrul, Rusydi Ananda, and Rosinta Rosinta, *Evaluasi Pembelajaran*, Ciptapustaka Media (Bandung: Ciptapustaka Media, 2014), 4

Hal ini bertujuan agar guru bisa mengambil keputusan yang tepat untuk cara belajar berikutnya.⁶⁵

Pentingnya evaluasi pembelajaran membuat guru harus lebih hebat dan profesional dalam mengajar. Tapi faktanya, sekarang masih ada guru yang kesulitan saat melakukan evaluasi. Hal ini terjadi karena guru kurang paham tentang evaluasi, sehingga cara memberikan nilainya masih membosankan seperti hanya memakai tes tulis, lisan, atau portofolio saja.

Lailatul Asria dan timnya meneliti kelebihan berbagai media penilaian, yang hasilnya menunjukkan bahwa pemilihan media tersebut memengaruhi semangat siswa saat menjawab soal dan hasil belajar mereka. Hal ini sama dengan yang dilakukan guru IPAS di SDIT Ummatan Wahidah yang menggunakan platform Quizziz puzzle maker untuk membuat model soal di kelas. Penilaian hasil belajar pun dilakukan langsung di dalam platform puzzle maker tersebut. Guru memilih platform puzzle maker karena melihat siswa sangat tertarik pada teknologi, sehingga cara ini diharapkan bisa meningkatkan semangat belajar siswa.

Guru melaksanakan evaluasi memakai Quizziz berbasis mode kuis puzzle maker. Hal ini dipilih karena guru ingin melihat kerja keras siswa saat bersaing secara sehat dengan teman lainnya.

⁶⁵ Aini Zulfa Izza, Mufti Falah, and Siska Susilawati, "Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Masa Merdeka Belajar," in *Prosiding Seminar Nasional Konferensi Ilmiah Pendidikan*, vol. 1, 2020, 11, <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/452>.

Penggunaan Quizziz mode kuis puzzle maker ini membuktikan bahwa suasana belajar bisa tetap menyenangkan walaupun sedang ujian. Dari sisi waktu, guru merasa puzzle maker sangat membantu karena hasil ujian keluar otomatis tanpa harus memeriksa satu per satu secara manual. Dengan begitu, guru bisa lebih cepat melihat hasil belajar siswa untuk memperbaiki pelajaran di hari berikutnya.

Dari penjelasan di atas, evaluasi belajar di SDIT Ummatan Wahidah dilakukan dengan cara memberikan soal kuis memakai media puzzle maker.

2. Kendala yang terjadi pada penggunaan media puzzle maker pada mata pelajaran IPAS kelas IV di Sdit Ummatan Wahidah

Ada beberapa hal yang menjadi hambatan dalam Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah, yaitu: 1) membantu perkembangan tiap siswa, 2) guru saat membuat dan memberikan kuis, 3) guru dalam memahami cara belajar ini, 4) guru saat mencari dan menyusun materi sekolah, 5) guru dalam menemukan referensi soal serta buku pelajaran, dan 6) rasa ketergantungan pada media. Jadi, itulah enam masalah yang ditemukan dalam Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasa sulit memotivasi siswa saat memakai media puzzle maker pada pelajaran IPAS. Hal ini

karena siswa sering melakukan kegiatan lain yang tidak biasa saat belajar di kelas. Akibatnya, siswa menjadi sulit memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Jadi, perkembangan siswa sangat bergantung pada kerja sama antara guru dan murid untuk menciptakan kelas yang ramai dan menyenangkan. Suasana kelas bisa memengaruhi perasaan siswa. Jika cara belajarnya membosankan, siswa akan merasa jenuh dan sedih. Sebaliknya, jika suasana kelas ceria, maka perasaan siswa juga akan menjadi baik.⁶⁶

Supaya siswa tidak bosan dan bisa berkembang dengan baik, guru IPAS di SDIT Ummatan Wahidah memanfaatkan Artificial Intelligence melalui media puzzle maker untuk membangun interaksi bagus di kelas. Cara tersebut diterapkan agar suasana belajar menjadi menarik lewat kuis berbentuk puzzle maker. Hasilnya, guru dan siswa jadi lebih sering berkomunikasi dan rasa bosan saat belajar pun hilang. Hal ini terbukti karena siswa terlihat senang serta antusias, ditambah adanya kerja sama yang baik antara guru dan murid saat pelajaran dimulai.

⁶⁶ Tanjung and Namora, "Kreativitas Guru Dalam Mengelola Kelas Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri," 206.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media puzzle maker pada mata pelajaran IPAS di SDIT Ummatan Wahidah dilakukan dalam tiga tahap. Pertama, tahap perencanaan dengan menentukan CP, TP, dan ATP. Kedua, tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan menggunakan media puzzle maker yang sudah disiapkan. Ketiga, tahap evaluasi yaitu kegiatan akhir belajar memakai media puzzle maker.
2. Ada beberapa kendala saat menggunakan media puzzle maker pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Ummatan Wahidah. Masalahnya yaitu guru kesulitan meningkatkan semangat belajar siswa dan belum bisa membuat kuis sendiri. Selain itu, guru masih sulit memahami konsep pelajaran serta kesulitan mencari, memilih, dan mengelompokkan materi yang sesuai. Guru juga merasa kesulitan dalam menemukan sumber referensi untuk materi pelajaran tersebut.

B. Saran

1. SDIT Ummatan Wahidah disarankan menggunakan media puzzle maker sebagai contoh untuk pelajaran lainnya. Hal ini bertujuan agar cara mengajar guru lebih hebat, pengalaman belajar siswa jadi lebih seru, dan sekolah tidak ketinggalan zaman dalam teknologi pendidikan.

2. Guru IPAS disarankan untuk terus belajar dan memperbaiki cara memakai media puzzle maker. Guru juga perlu mengikuti hal-hal baru tentang teknologi ini supaya cara mengajarnya semakin bermutu dan lebih baik.
3. Bagi peneliti, kegiatan ini diharapkan bisa menambah ilmu dan wawasan mengenai cara mengajar memakai media puzzle maker pada pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman et al., “*Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan,*” *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): h. 3-4
- Aini Zulfa Izza, Mufti Falah, and Siska Susilawati, “*Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Masa Merdeka Belajar,*” in *Prosiding Seminar Nasional Konferensi Ilmiah Pendidikan*, vol.1,2020,11,<https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/452>.
- Albi Anggita, Johan Setiawan, 2018 *Metedologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak), 109
- Apta Dinda Sartika et al., “*Implementasi Kuirkulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS SD/MI,*” *Journey: Journal of Development and Reseach in Education* 2, no. 2 (2023): 51–65.
- Asrul Asrul, Rusydi Ananda, and Rosinta Rosinta, *Evaluasi Pembajalaran*, Ciptapustaka Media (Bandung: Citapustaka Media, 2014), 4
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.
- Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 18-20.
- Budiwati, “*Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi.*”
- Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016), h. 3
- Eka Febriyanti & Mayarni Mayarni, “*Pengaruh Stratei Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan*

- Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,*” Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education) 10, no. 4 (2022): h. 817.
- Eva Listiani et al., “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Puzzle Maker Kelas V SD Khadijah 3 Surabaya,” *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 2 (2024): h. 79
- Faisal Anwar et al., *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0* (Makassar: CV. Tohar Media, 2022), 5.
- Febrianto Hakeu et al. “*Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknolog AI (Artificial Intelligence)*,” Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 2, no. 2 (2023): h. 9.
- Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 11.
- Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Bumu Aksara, 2013), h. 219
- Imroatul Maufidhoh & Ismil Maghfirah, “*Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa sekolah Dasar*,” Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar 1, no. 1 (2023): 30–43
- Kalabahi, “*Klasifikasi Media Pembelajaran Terhadap Proses Pembelajaran*,” 2022, 1–8.
- Kementerian Agama, *Al-Qur’an dan Terjemahnya* 2019.
- Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 248
- Lexy J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 330-331
- Maesaroh Lubis, *Inovasi Media Pembelajaran Non-Digital di Sekolah Dasar: Problematika dan Studi Kasus*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2024), h. 27.

- Muri Yusuf, 2017 *Metode Penelitian Kualitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Jakarta : Kencana) 375
- Nadira Fika Anjani, “Penerapan Metode Student Achivement Divisisions Berbantuan Media Puzzle Maker Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berorientasi Kaidah Kebahasaan Pada Siswa Kelas X SMAS Kemala Bhayangkari Pendidikan”(FKIP UNPAS, 2024), h. 40.
- Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), h.197
- Putri Kumala Dewi & Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, (Malang: UB Pers, 2018). h. 9.
- Rini Budiwati, “Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 12.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Op. Cit h. 171
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana prima,), hlm.1
- Rudy Bretz dikutip dalam Heinich, Robert dkk. *Media Pembelajaran dan Teknologi Baru dalam Pembelajaran* Jakarta: Kencana, 2009.
- Rizqi Ilyasa Aghni, “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 471–76, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Suhelayanti, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).
- Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 338

- Tanjung and Namora, *“Kreativitas Guru Dalam Mengelola Kelas Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri,”* 2
- Umar Sidiq dan Miftachul Choir, 2019 *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo : CV, Nata Karya), 59
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (1).
- Wiene Surya Putra & Katina Wanda, *“Penerapan Pembelajaran Media Puzzle Maker Berbasis Artificial Intelligence Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah”*, Jurnal Review pendidikan dan pengajaran, Vol 6 No 4(2023).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Protokol Observasi Proses

PROTOKOL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN DIDALAM KELAS

Peneliti : Rizki Ainun Mardiyah

Tempat : SDIT Ummatan Wahidah

Hari, tanggal : Rabu, 16 Oktober 2024

Waktu : 9.30-selesai

Tujuan spesifik observasi : untuk mengetahui lebih dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle maker

Prosedur Observasi:

Memperkenalkan diri, menyampaikan maksud atau tujuan penelitian terlebih dahulu kepada kepala sekolah urusan kurikulum masing-masing sekolah.

1. Meminta izin untuk melakukan kegiatan observasi pada pembelajaran guru didalam kelas.
2. Menggunakan observasi nonpartisipan yaitu posisi peneliti sebagai pengamat tanpa melibatkan diri secara langsung pada seluruh aktivitas partisipan.
3. Mencatat poin-poin secara singkat dan bila perlu akan mengambil gambar bagian-bagian yang penting sebagai data pendukung.
4. Menuliskan deskripsi hasil observasi secara detail tidak lebih dari 2 jam setelah kegiatan observasi selesai.

Deskripsi		Refleksi
	Catat posisi tempat duduk, keaktifan, perhatian, keterlibatan dan aktivitas	Posisi tempat duduk siswa sangat kondusif, keaktifan siswa dalam belajar dengan

Siswa	siswa lainnya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle maker:	menggunakan media puzzle maker ini siswa sangat aktif. Aktifitas siswa dalam belajar dengan menggunakan media puzzle maker ini, siswa jadi lebih aktif dan lebih senang dengan adanya media puzzle maker ini.
Guru	Tuliskan bagaimana pengelolaan kelas oleh guru yang mungkin menjadi penghambat pembelajaran dengan menggunakan media puzzle maker:	Pengelolaannya kelas guru dalam menggunakan media puzzle maker ini masih perlu diperhatikan karena masih banyak siswa yang enggan memperhatikan kemudian yang menjadi penghambat disini guru masih kesulitan untuk menghidukan inocus dimana inocus ini sebagai penghantar adanya media puzzle maker.
Proses Pembelajaran	Deskripsikan Bagaimana pendahuluan pembelajaran berlangsung:	Proses pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa, tidak hanya mengecek kehadiran guru juga mengecek kesiapan belajar siswa dan setelah itu guru menyampaikan tujuan

		pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.
	Deskripsikan bagaimana pembelajaran berlangsung:	Guru langsung menyiapkan media yang akan dipaparkan kepada siswa sebagai penyalur belajar yaitu dengan menggunakan media puzzle maker. Dimana guru menjelaskan materi melalui ppt yang disimak oleh siswa. Kemudian siswa memahami dari isi materi tersebut untuk bisa menjawab pertanyaan yang ada di media puzzle maker. Setelah siswa memahami materi, guru memberikan pertanyaan yang ada dikolom puzzle maker dan siswa membaca salah satu pertanyaan yang dipahami kemudian menunjukkan tangan maju kedepan untuk mengisi jawabannya di kolom media puzzle maker.
	Deskripsikan bagaimana pembelajaran diakhiri:	Guru mengadakan evaluasi dengan memberikan soal kepada siswa untuk mengisinya, kemudian guru dan siswa secara bersama-

		sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama.
--	--	--

No	Aspek	Ya	Tidak
Peserta Didik			
1.	Posisi tempat duduk diatur sedemikian rupa agar guru dapat menjangkau seluruh perhatian siswa	√	
2.	Siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, presentasi, dan lain-lain.	√	
3.	Siswa mencurahkan perhatiannya pada materi pembelajaran.	√	
4.	Siswa bersemangat untuk mengikuti setiap arahan guru	√	
5.	Siswa selalu bersemangat mengerjakan setiap tugas yang diberikan.	√	
6.	Siswa sangat menikmati kegiatan belajar dalam setiap prosesnya.	√	
Pendidik			
7.	Guru berperan sebagai motivator, fasilitator, pemacu dan pemberi inspirasi belajar bagi siswa.	√	
8.	Guru terampil dalam penciptaan, pemeliharaan dan pengambilan kondisi belajar yang optimal.	√	
9.	Guru menggunakan media pembelajaran dengan baik.	√	
10.	Guru menyesuaikan praktik mengajarnya dengan mempertimbangkan karakteristik, kebutuhan, dan minat masing-masing siswa.	√	
11.	Guru menguasai metode pembelajaran dengan baik.	√	
Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran			
12.	Guru menguasai kemampuan berkomunikasi baik verbal	√	

	maupun non verbal.		
13.	Guru mampu menarik perhatian siswa.	√	
14.	Guru menyampaikan alur pembelajaran.	√	
15.	Guru memberikan apersepsi dengan menghubungkan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.	√	
Kegiatan Inti Pembelajaran			
16.	Guru menyampaikan penjelasan dengan diberikan contoh dan ilustrasi, tekanan dan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan respons balikan.	√	
17.	Guru menguasai penggunaan kata 5W+1H, informasi yang hilang (<i>filter deletion</i>), dan <i>generalization</i> ketikan memberikan pertanyaan kepada siswa.	√	
18.	Guru memberikan penguatan segera setelah respons yang diberikan siswa.	√	
19.	Guru menciptakan variasi dengan menggunakan media puzzle maker dalam pemberian penguatan agar siswa tidak merasa bosan.	√	
20.	Kegiatan variasi yang dilakukan guru disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tidak mengganggu kelancaran proses pembelajaran.	√	
21.	Guru mampu memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi.	√	
22.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi dan menutup diskusi.	√	
23.	Guru mendominasi atau memonopoli pembicaraan dalam diskusi.	√	
Kegiatan Penutup Pembelajaran			
24.	Guru mengecek kemampuan siswa dan memberikan konfirmasi sebelum pembelajaran diakhiri.	√	

25.	Guru mengajukan pertanyaan yang mengacu pada keterampilan berpikir tingkat tinggi.	√	
26.	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan evaluasi.	√	
27.	Guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah yang berbasis <i>open ended</i> guna mengukur kreativitas serta pemahaman siswa.	√	

Lampiran 2 Surat Kesediaan Subjek Penelitian Kepala Sekolah

Surat Kesediaan Subjek Penelitian

PROTOKOL WAWANCARA

Partisipan : Kepala Sekolah
 Pewawancara : Rizki Ainun Mardiyah
 Tanggal : 16 Oktober 2024
 Waktu : 10.20 - 11.15 WIB
 Tempat : SDIT Ummatan Wahidah

A. PENDAHULUAN

1. Tentang Peneliti

Assalamu'alaikum wr,wb

Perkenalkan nama saya Rizki Ainun Mardiyah. Saya berasal dari curup kabupaten Rejang Lebong. Saat ini, saya merupakan mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

2. Tujuan Penelitian

Saat ini saya sedang melakukan sebuah penelitian sebagai tugas akhir (Skripsi) mengenai "*Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahidah*". Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan secara kualitatif berbagai pembelajaran berbasis Artifivial Intelligence dengan menggunakan media puzzle maker pada kelas IV di sdit ummatan wahidah. Saya berusaha membuka secara lebih luas dan mendalam kemungkinan guru dalam menyampaikan permasalahan yang dihadapi, aspirasi yang diinginkan dan mendengarkan kegelisahan yang dirasakan. Dengan demikian, partisipasi dalam penelitian ini merupakan salah satu guru kelas IV, termasuk bapak/ibu.

3. Partisipan Penelitian

Bapak/Ibu dijadikan sebagai partisipan dalam penelitian ini sebab, Bapak/Ibu sesuai dengan kualifikasi yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu berusia produktif (<50 tahun), dan termasuk dalam kategori guru berpengalaman karena telah mengajar selama lebih dari 10 tahun. Saya akan sangat berterima kasih apabila Bapak/Ibu bersedia menjawab beberapa pertanyaan yang saya ajukan dan menyampaikan pendapat terkait hal ini. Mungkin pembicaraan ini tidak akan memberikan keuntungan secara langsung bagi Bapak/Ibu, akan tetapi dari jawaban dan aspirasi Bapak/Ibu dapat menjadi bahan untuk menyusun suatu alternatif kebijakan baru. Dalam kesempatan ini tidak ada jawaban benar atau salah. Oleh karena itu, Bapak/Ibu dapat menyampaikan apapun sesuai dengan yang dirasakan.

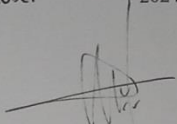
4. Teknis Kegiatan Wawancara

Saya akan merekam apa yang Bapak/Ibu sampaikan, tapi saya tidak akan menuliskan nama Bapak/Ibu sampai tahap akhir pelaporan. Hal ini dilakukan dalam rangka untuk menjaga kerahasiaan dan privasi Bapak/Ibu. Wawancara kita ini akan berlangsung kurang lebih 30 sampai 60 menit atau sesuai kesepakatan kita.

5. Persetujuan Partisipan

Walaupun saya telah mengantongi izin dari pihak Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah untuk urusan Kurikulum untuk mewawancarai Bapak/Ibu, namun Bapak/Ibu tidak harus melakukannya jika tidak bersedia. Apabila berubah pikiran, Bapak/Ibu dapat mengajukan keberatan dan berhenti kapanpun Bapak/Ibu inginkan. Sebelum kita lanjutkan apakah ada yang ditanyakan tentang penelitian saya? Jika tidak mohon berikan tanda tangan di bawah ini sebagai tanda bahwa Bapak/Ibu bersedia untuk saya wawancarai.

Partisipan TERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
Curup, 16 Oktober 2024


(Dian Pami, S.Pd., S.Pd.)

B. PERTANYAAN:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran di Sdit Ummatan Wahidah?
2. Kurikulum apa yang digunakan di Sdit Ummatan Wahidah?
3. Bagaimana guru merencanakan pembelajaran ?
4. Bagaimana proses guru dalam merencanakan pembelajaran ?
5. Apakah ada kendala dalam merencanakan penerapan media digital?

Lampiran 3 Surat Kesiediaan Subjek Penelitian Guru Kelas IV

Partisipan TERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
Curup, 16 Oktober 2024

(Habsa Anyati, S.pd)

B. PERTANYAAN

1. Perencanaan pembelajaran

- Bagaimana perencanaan pembelajaran di Sdit Ummatan Wahidah?
- Kurikulum apa yang digunakan di Sdit Ummatan Wahidah?
- Bagaimana guru merencanakan pembelajaran?
- Bagaimana proses guru dalam merencanakan pembelajaran?
- Apakah ada kendala dalam merencanakan penerapan media digital?

2. Pelaksanaan pembelajaran

- Bagaimana motivasi siswa dalam proses pembelajaran?
- Apakah ada kendala didalam proses pembelajaran?
- Apakah ada keterbatasan waktu saat pembelajaran?
- Apakah saat pembelajaran sering timbul diskusi hangat antar peserta didik?
- Apakah banyak memuat faktor spekulasi saat proses pembelajaran?
- Bagaimana komunikasi antar guru dengan siswa saat proses pembelajaran?
- Dari hambatan yang terjadi, bagaimana solusi yang diambil ?
- Bagaimana tujuan dalam menggunakan media puzzle maker ?
- Bagaimana cara menaikkan motivasi siswa ketika belajar?

3. Evaluasi pembelajaran

- Bagaimana hasil pembelajaran siswa setelah menggunakan media puzzle maker?
- Bagaimana evaluasi yang dilakukan ketika akhir proses pembelajaran?
- Apakah terdapat kendala dalam melaksanakan evaluasi pada akhir proses pembelajaran?
- Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media puzzle maker ini?
- Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle maker pada pembelajaran?

C. PENUTUP

Mungkin sudah dapat dicukupkan kegiatan kita pada kesempatan ini. terima kasih Bapak/Ibu sudah bersedia meluangkan waktu untuk berbagi cerita dan pengalaman terkait pembelajaran. Mudah-mudahan tali silaturahmi kita tetap terjalin kedepannya. Wassalamu'alaikum wr,wb.

Lampiran 4 Surat Kesiediaan Subjek Penelitian Siswa Kelas IV B

Partisipan TERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
Curup, 16 Oktober 2024

[Signature]
(Hanifah Fikmah Zahra)

B. PERTANYAAN

1. Apakah ada keterbatasan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran?
2. Apakah dalam penerapan media puzzle maker dapat menimbulkan diskusi hangat?
3. Apakah banyak memuat faktor spekulasi?
4. Apakah jumlah peserta didik membuat siswa sulit untuk mendapatkan perhatian guru dan mengerti penjelasan guru?
5. Bagaimana mengubah paradigma dalam pembelajaran yang telah diterapkan?
6. Apakah pembelajaran berbasis Artificial Intelligence ini dapat mengembangkan pengalaman belajar individual siswa?
7. Apakah pembelajaran Artificial Intelligence ini dapat mempermudah dalam merancang dan melaksanakan kuis dalam proses pembelajaran?
8. Apakah artificial intelligence dapat membimbing dalam memahami konsep dalam pembelajaran?
9. Apakah artificial intelligence dapat memudahkan dalam mencari, mengelompokkan dan menemukan materi?
10. Apakah artificial intelligence memudahkan untuk mencari materi, referensi soal, artikel, dan buku ?
11. Apakah pemanfaatan AI dapat menyebabkan ketergantungan pada siswa ?
12. Apakah ada penyalahgunaan dalam penggunaan AI pada siswa?

Lampiran 5 Transkrip Wawancara Dengan Ustadzah Dian Rany

Hasil Wawancara Dengan Ustadzah Dian Rany

Peneliti : Assalamualaikum tadzah, sebelumnya perkenalkan nama saya rizki ainun mardiyah. Saya mahasiswa IAIN Curup, Dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Maksud dan tujuan saya disini untuk mewawancarai tadzah terkait dengan skripsi saya yang berjudul Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahidah.

Narasumber : Waalaikumsalam rizki

Peneliti : Sebelum saya masuk ketopik penelitian, ada beberapa hal yang ingin saya tanyakan kepada tadzah. Apakah tadzah bersedia?

Narasumber : Insyaallah saya bersedia rizki

Peneliti : Bisa diceritakan tadzah secara singkat terkait nama, gelar, universitas apa, umur sudah berapa lama mengajar di sdit ummatan wahidah ini?

Narasumber : Perkenalkan rizki, nama saya Dian Rany, S.Pd.I, G.r alumni IAIN curup pada tahun 2014, umur 32 tahun, saya sudah mengajar di SDIT Ummatan Wahidah selama kurang lebih 10 tahun.

Peneliti : Mohon izin bertanya tadzah terkait jabatan tadzah di SDIT Ummatan Wahidah?

Narasumber : Saya guru kelas V dan sebagai wakil kepala sekolah

Peneliti : Sudah berapa lama menjadi wakil kepala sekolah tadzah?

Narasumber : Baru 6 bulan ki

Peneliti : Baik terimakasih untuk identitasnya. Untuk mempersingkat waktu apakah boleh saya bertanya terkait topik penelitian saya tadzah?

Narasumber : silahkan rizki

Peneliti : Baik tadzah, terkait judul saya tentang Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah. Pertama rizki akan bertanya tentang implementasi pembelajaran tadzah

Narasumber : Oke boleh ki

Peneliti : Bagaimana tadzah melakukan perencanaan pembelajaran di SDIT Ummatan Wahidah?

Narasumber : Dalam merencanakan perencanaan di SDIT Ummatan wahidah ini biasanya merencanakana di sumber tahun ajaran baru. Biasanya yang direncanakan yaitu mulai dari, Prota, Prosem, CP, TP, ATP dan Modul. Dan juga menyiapkan untuk kegiatan pembelajaran di modul itu dipersiapkan sebelum tahun ajaran baru dimulai.

Peneliti : Pada tahun ajaran baru ini kurikulum apa yang digunakan di SDIT Ummatan Wahidah ini tadzah?

Narasumber : Bahwa untuk tahun ajaran baru 2024/2025 sekarang kami sudah sepenuhnya menggunakan kurikulum merdeka dari kelas 1-6.

Peneliti : Selanjutnya, bagaimana guru merencanakan pemebelajaran?

Narasumber : Bahwa setelah ajaran baru, guru merencanakan pembelajarannya dengan berkolaborasi per fase. Dimana per fase tersebut terbagi lagi menjadi fase A untuk kelas 1-2 , fase B untuk kelas 3-4 dan fase C untuk kelas 4,5-6. Guru per fase tersebut dapat merencanakan CP, TP yang disesuaikan sesuai kemampuan per kelas tersebut.

Peneliti : Selanjutnya pertanyaan mengenai media digital, apakah bisa dilanjutkan tadzah?

Narasumber : silahkan ki

Peneliti : Baik, apakah ada kendala dalam merencanakan penerapan media digital?

Narasumber : Dengan menggunakan kurikulum merdeka ini sebenarnya memang guru dituntut untuk menggunakan media digital. Menurut kami itu sangat bagus diterapkan disekolah. Tetapi ada satu hal yang tidak bisa dituntut yaitu terkendala dengan sinyal wifi yang kurang memadai dan juga guru nya harus banyak pelatihan lagi dengan media digital. Tetai kita juga sudah banyak menerapkan media digital walaupun tidak keseluruhan.

Peneliti : Terimakasih tadzah atas jawaban yang tadzah berikan dan terimakasih atas kesediaan tadzah menjadi narasumber untuk penelitian saya.

Narasumber : Iya ki sama-sama. Semoga skripsinya lancar dan cepat lulus.

Peneliti : Terimakasih atas doanya tadzah. Saya akhiri wassalamualaikum wr, wb

Narasumber : Waalaikumsalam Wr, Wb

Lampiran 6 Transkrip Wawancara Dengan Ustadzah Habsa Aryati, S.Pd

Hasil wawancara dengan ustadzah Habsa Aryati, S.Pd

Peneliti : Assalamualaikum tadzah, sebelumnya perkenalkan nama saya rizki ainun mardiyah. Saya mahasiswa IAIN Curup, Dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Maksud dan tujuan saya disini untuk mewawancarai tadzah terkait dengan skripsi saya yang berjudul Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahidah.

Narasumber : waalaikumsalam rizki

Peneliti : sebelum saya masuk ketopik penelitian, ada beberapa hal yang ingin ditanyakan kepada tadzah. Apakah tadzah bersedia untuk menjadi narasumber rizki?

Narasumber : iya dengan senang hati

Peneliti : bisa diceritakan sedikit tadzah secara singkat terkait nama, gelar, lulusan universitas, umur dan sudah berapa lama mengajar?

Narasumber : baik rizki, perkenalkan saya Habsa Aryati, S.Pd alumni IAIN Curup tahun 2016, umur saya 29 tahun, saya mengajar di sdit ummatan wahidah sudah 8 tahun.

Peneliti : mohon izin bertanya tadzah terkait jabatan di sdit ummatan wahidah?

Narasumber : saya guru kelas dan koordinator kurikulum di SDIT Ummatan Wahidah

Peneliti : sudah berapa lama tadzah menjadi guru kelas dan koordinator kurikulum ?

Narasumber : untuk guru kelas sudah 8 tahun dan koordinatr kurikulum baru 6 bulan

Peneliti : baik terimakasih untuk identitasnya. Untuk mempersingkat waktu saya bertanya langsung ke intinya saja dzah

Narasumber : silahkan

Peneliti : baik tadzah terkait judul saya implementasi pembelajaran berbasis AI melalui media puzzle maker pada kelas IV di SDIT Ummatan

Wahidah. Pertama saya akan bertanya tentang perencanaan pembelajaran tadzah

Narasumber : iya rizki

Peneliti : bagaimana perencanaan pembelajaran di SDIT Ummatan Wahidah?

Narasumber : Dalam merencanakan perencanaan di SDIT Ummatan Wahidah ini biasanya yang pertama kali direncanakan yaitu, menganalisis CP kemudian turunkan ke TP kemudian ke ATP. Kemudian dari ATP tersebut disusun per pertemuan dan per tema. Dari situlah untuk menyusun perencanaannya.

Peneliti : kurikulum apa yang digunakan di SDIT Ummatan Wahidah?

Narasumber : Sekarang sudah sepenuhnya sdit ini menggunkana kurikulum merdeka dari kelas 1-6 ditahun ajaran baru ini.

Peneliti : Bagaimana guru merencanakan pembelajaran?

Narasumber : Biasanya guru membuat kelompok per fase. dimana guru per fase tersebut saling berdiskusi, berkerja sama tentang perencanaan pembelajaran yang akan disusun.

Peneliti : Apakah ada kendala dalam merencanakan penerapan media digital?

Narasumber : Biasanya guru dalam menerapkan media digital ini masih kesulitan untuk menghidupkan infocus dll.

Peneliti : Selanjutnya tentang pelaksanaan pembelajaran, apakah bisa dilanjutkan tadzah?

Narasumber : Iya silahkan ki dengan senang hati

Peneliti : Bagaimana motivasi siswa dalam proses pembelajaran?

Narasumber : Anak-anak zaman sekarang kan memasuki generasi baru ya, jadi fokus belajarnya kurang, sering melakukan hal diluar pelajaran. Jadi kami sebagai guru sering-sering melakukan ice breaking atau melakukan pendekatan yang lebih ke anak-anak. Karena anak-anak daya tangkapnya berbeda-beda.

Peneliti : Apakah ada kendala didalam proses pembelajaran?

Narasumber : Dalam satu kelas itukan daya tangkap anak berbeda-beda. Ada yang mudah tangkap ada juga yang tidak. Jadi kita sebagai guru harus ekstra dalam pemberian pembelajaran.

Peneliti : Apakah ada keterbatasan waktu saat pembelajaran?

Narasumber : Ada , misalnya saya memberikan materi yang panjang, biasanya tidak cukup untuk disampaikan hari ini. dan materi tersebut saya sampaikan lagi dipertemuan selanjutnya.

Peneliti : Apakah saat pembelajaran sering timbul diskusi hangat antar peserta didik?

Narasumber : Sering, anak-anak biasanya berpikir kritis jadi guru membahas sampai mana anak-anak sudah berpikir jauh dari itu. Jadi kita sebagai guru siap dengan pertanyaan anak-anak siap juga menjawabnya.

Peneliti : Bagaimana komunikasi antar guru dengan siswa saat proses pembelajaran?

Narasumber : Komunikasi alhamdulillah lancar, guru dan siswa saling bekerja sama disetiap pembelajaran. Jadi guru bisa menyampaikan dan siswa bisa menerima.

Peneliti : Dari hambatan yang terjadi, bagaimana solusi yang diambil?

Narasumber : Solusinya kita sebagai guru kita mengulas lagi pelajaran yang sudah dibahas. Dari itu kita sebagai guru bisa mensiasati siswa yang hari ini belum bisa kita tanya lagi di pertemuan selanjutnya.

Peneliti : Bagaimana tujuan dalam menggunakan media puzzle maker?

Narasumber : Tujuan menggunakan media puzzle maker disini bahwa yang dilihat anak-anak guru sudah membawa laptop dan infocus. Yang ada dipikiran anak-anak pasti nonton, jadi mungkin dari sana mereka ingin tahu apasih yang ingin ditampilkan oleh guru itu. Dan dari sana mereka tahu, oh daripada mengisi lembar soal itu yang membuat mereka menulis. Dan mungkin minat belajar anak disini lebih tinggi dengan adanya media puzzle maker yang ditampilkan melalui infocus dan laptop.

- Peneliti : Bagaimana cara menaikkan motivasi siswa ketika belajar?
- Narasumber : Kebanyakan supaya tidak bosan kita sebagai guru sering menggunakan media, ice breaking dan menggunakan metode. Biasanya kita menggunakan metode ceramah disini kita bisa mengajak keluar kelas untuk mengamati lingkungan sekitar. Atau menggunakan media yang menarik seperti gambar atau menggunakan laptop dan infocus.
- Peneliti : Selanjutnya tentang evaluasi pembelajaran, apakah bisa dilanjutkan tadzah?
- Narasumber : Iya silahkan rizki dilanjutkan
- Peneliti : Baik tadzah, pertanyaannya bagaimana hasil pembelajaran siswa setelah menggunakan media puzzle maker?
- Narasumber : Anak-anak tadi belajar dengan menggunakan media puzzle maker lebih mudah paham, dan hasil belajarnya lebih baik dari sebelumnya.
- Peneliti : Bagaimana evaluasi yang dilakukan ketika akhir proses pembelajaran?
- Narasumber : Dengan cara melakukan tanya jawab dan evaluasi tertulis
- Peneliti : Apakah terdapat kendala dalam melaksanakan evaluasi pada akhir proses pembelajaran?
- Narasumber : Alhamdulillah tidak ada kendala, karena anak-anak tadi sudah paham materi yang disampaikan. Sehingga evaluasi yang diberikan bisa dijawab dengan benar.
- Peneliti : Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media puzzle maker ini?
- Narasumber : Anak-anak senang dengan adanya media puzzle maker ini, karena dapat membantu guru menyampaikan materi dan siswa mampu menangkap materi yang disampaikan.
- Peneliti : Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle maker pada pembelajaran?

Narasumber : Hasil belajarnya sebelum adanya media puzzle maker anak-anak kurang tangkap dengan materinya dan setelah adanya media ini hasil belajar anak-anak lebih bagus dan baik.

Peneliti : Terimakasih tadzah atas jawaban yang tadzah berikan dan terimakasih atas kesediaan tadzah menjadi narasumber untuk penelitian saya.

Narasumber : Iya ki sama-sama. Semoga skripsinya lancar dan cepat lulus.

Peneliti : Terimakasih atas doanya tadzah. Saya akhiri wassalamualaikum wr, wb

Narasumber : Waalaikumsalam Wr, Wb

Lampiran 7 Transkrip Wawancara Dengan Siswa kelas IV

Hasil Wawancara Dengan siswa kelas IV

Peneliti : Assalamualaikum, sebelumnya perkenalkan nama saya tadzah rizki ainun mardiyah. Saya mahasiswa IAIN Curup, Dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Maksud dan tujuan saya disini untuk mewawancarai tadzah terkait dengan skripsi saya yang berjudul Implementasi Penggunaan Media Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran ipas Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahidah.

Narasumber : Waalaikumsalam tadzah rizki

Peneliti : Sebelum tadzah masuk ketopik penelitian, ada beberapa hal yang ingin tadzah tanyakan kepada anak-anak, apakah anak-anak bersedia untuk menjadi narasumber tadzah?

Narasumber : Insyaallah bersedia dzah

Peneliti : Tadzah ingin bertanya tentang pembelajaran kita tadi dengan menggunakan media puzzle maker

Narasumber : Oiya tadzah boleh

Peneliti : Apakah ada keterbatasan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran?

Narasumber : Tidak dzah, tadi tadzah sudah menyampaikan materinya dengan keseluruhan

Peneliti : Apakah dalam penerapan media puzzle maker ini dapat menimbulkan diskusi hangat?

Narasumber : Iya dzah, tadi sewaktu belajar kami sering diskusi hangat antar teman terkait materi yang disampaikan oleh tadzah

Peneliti : Apakah jumlah peserta didik membuat siswa sulit untuk mendapatkan perhatian guru dan penjelasan guru?

Narasumber : Tidak dzah, tadi tadzah memperhatikan semua siswa nya yang kesulitan memahami materi yang disampaikan

Peneliti : Terimakasih atas jawabannya yang diberikan dan terimakasih atas kesediaannya menjadi narasumber untuk penelitian tadzah

Narasumber : Iya sama-sama tadzah

Peneleliti : Tadzah akhiri wassalamualaikum wr, wb

Narasumber : Waalaikumsalam wr,wb dzah

Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara Dengan Wakil Kepala Sekolah
Dokumentasi Wawancara



Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara Dengan guru kelas IV



Lampiran 10 Dokumentasi wawancara dengan siswa kelas IV

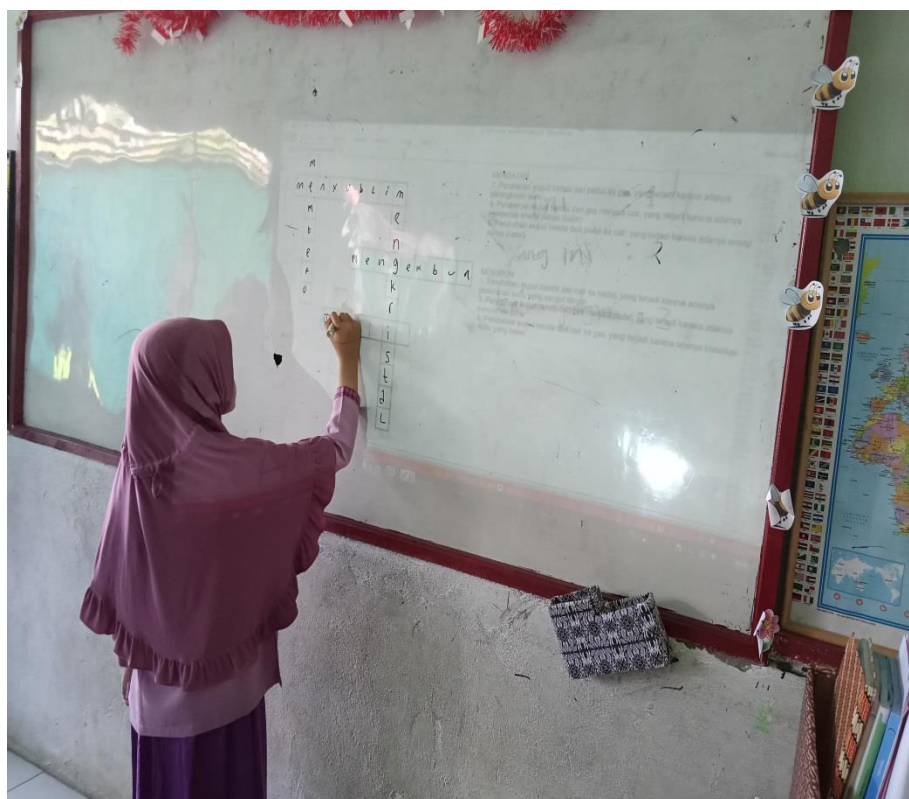
Dokumentasi Wawancara



**Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan
puzzle maker**

Dokumentasi Kegiatan





Lampiran 12 Berita Acara Seminar proposal

Berita Acara Seminar Proposal


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Kamis JAM 9.30-10.00 TANGGAL 07 Maret TAHUN 2024
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

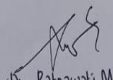
NAMA : Rizki Anun Mardiyah
 NIM : 20521004
 PRODI : Pgmi
 SEMESTER : 8
 JUDUL PROPOSAL : Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker pada Survei Kedisiplinan di Sdit Ummatan Wahdah

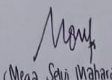
BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a.
 - b.
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CURUP, 07-Maret- 2024

CALON PEMBIMBING I

 (Dra. Ratnawati, Mpd)

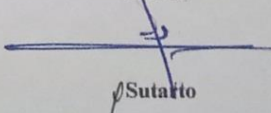
CALON PEMBIMBING II

 (Mega Seti Maharian, Mpd)

MODERATOR,

 (Winda Dita Angina)

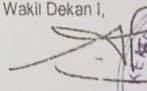
Lampiran 13 SK Pembimbing

SK Pembimbing

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010 Fax (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail admin@iaincurup.ac.id	
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH Nomor : 215 Tahun 2024 Tentang :	
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP	
Menimbang :	a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
Mengingat :	1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026. 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
Memperhatikan :	1. Permohonan Sdr. Rizki Ainun Mardiyah tanggal 25 Maret 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 07 Maret 2024
M E M U T U S K A N :	
Menetapkan Pertama :	1. Dra. Ratnawati, M.Pd 196709111994032002 2. Mega Selvi Maharani, M.Pd 199505062022032007 Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa : N A M A : Rizki Ainun Mardiyah N I M : 20591164 JUDUL SKRIPSI : Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence melalui Media Puzzle Maker pada Kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah
Kedua :	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga :	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Keempat :	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima :	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam :	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh :	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;
Ditetapkan di Curup, pada tanggal 25 Maret 2024 Dekan,  Sutarto	
Tembusan : 1. Rektor 2. Bendahara IAIN Curup; 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama; 4. Mahasiswa yang bersangkutan	

Lampiran 14 Surat Permohonan Penelitian

Surat Permohonan Penelitian

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Jln. Dr. A.K. Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010 Homepage: http://www.iaicurup.ac.id Email: admin@iaicurup.ac.id Kode Pos 39119
Nomor	IAIN/In.34/FT/PP.00.9/07/2024	17 Juli 2024
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)		
Assalamu'alaikum Wr, Wb		
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :		
Nama	: Rizki Ainun Mardiyah	
NIM	: 20591164	
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / PGMI	
Judul Skripsi	: Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker pada Kelas IV di SDIT Ummatan Wahidah	
Waktu Penelitian	: 17 Juli s.d 17 Oktober 2024	
Tempat Penelitian	: SDIT Ummatan Wahidah	
Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.		
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan: terimakasih		
a.n Dekan		
Wakil Dekan I,  Dr. Sakut Anshori, S.Pd., M.Pd., M.Hum NIP. 19811020 200603 1002		
		
Tembusan : disampaikan Yth ;		
1. Rektor		
2. Warek 1		
3. Ka. Biro AUAK		

Lampiran 15 Surat Izin Penelitian

Surat Izin Penelitiain



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN
 Nomor : 503/310 /IP/DPMPTSP/VII/2024

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar : 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor :1228/In.34/FT/PP.00.9/07/2024 tanggal 17 Juli 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Rizki Ainun Mardiyah /Curup , 04 Juli 2002
NIM	: 20591164
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: Tarbiyah /PGMI
Judul Proposal Penelitian	: "Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahidan"
Lokasi Penelitian	: SDIT Ummatan Wahidan
Waktu Penelitian	: 19 Juli 2024 s/d 17 Oktober 2024
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

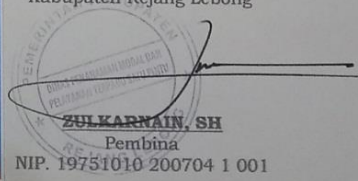
- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 19 Juli 2024

Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong





ZULKARNAIN, SH
 Pembina
 NIP. 19751010 200704 1 001

Tembusan :

- Kepala Badan Keshangpol Kab. RL
- Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
- Kepala SDIT Ummatan Wahidan
- Yang Bersangkutan
- Arsip

Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi 1 & 2

Kartu Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

DEPAN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Rizki Annis Wardiyah
NIM	: 20591164
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dra. Ratnawati, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Mega Selvi Maharani, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Implementasi Pembelajaran berbasis Artificial Intelligence Melalui Media puzzle Maker pada kelas IV di SDIT UMMATAN WAHIDAT
MULAI BIMBINGAN	: Maret 2024
AKHIR BIMBINGAN	: November 2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	14/07	Me presentasi bab 1 dan 2 penelitian	<i>[Signature]</i>
2.	9-10-2025	revisi bab 1 (latar belakang)	<i>[Signature]</i>
3.	14-10-2025	revisi bab 2 (rumusan teori)	<i>[Signature]</i>
4.		revisi bab 3 (pembahasan hasil penelitian)	<i>[Signature]</i>
5.	20-10-2025	2. teknik uji keabsahan data	<i>[Signature]</i>
6.	20-10-2025	Bab 10. Analisis instrumen validasi (revisi)	<i>[Signature]</i>
7.	4-11-2025	Bab 11. Rancangan keabsahan (revisi)	<i>[Signature]</i>
8.	13-11-2025	Revisi bab 12 hasil penelitian	<i>[Signature]</i>
9.	17-11-2025	Definisi masalah: revisi latar belakang	<i>[Signature]</i>
10.	21-11-2025	Revisi bab 13 di bagian keabsahan uji keabsahan	<i>[Signature]</i>
11.		Uraian	<i>[Signature]</i>
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

[Signature]
Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 19670911994032002

CURUP, 21 November 2025

PEMBIMBING II,

[Signature]
Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062023032007

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



IAIN CURUP

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BELAKANG

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

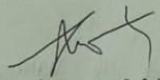
NAMA	: Rizki Anun Mardiyah
NIM	: 2050164
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Dra. Ratnawati, M.Pd
PEMBIMBING II	: Mega Selvi Maharani, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media puzzle Maker pada Kelas IV di SDIT UMMARAN WAHIDAH
MULAI BIMBINGAN	: Maret 2024
AKHIR BIMBINGAN	: November 2024

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	18 / 03 / 2024	Perbaikan Proposal	Mardiyah
2.	22 / 04 / 2024	Revisi Proposal Bab 1, 2, 3	Mardiyah
3.	13 / 05 / 2024	Revisi Proposal	Mardiyah
4.	16 / 05 / 2024	Revisi Proposal Bab 2	Mardiyah
5.	14 / 06 / 2024	Penyusunan Instrumen Penelitian	Mardiyah
6.	05 / 07 / 2024	Revisi Instrumen Penelitian	Mardiyah
7.	26 / 10 / 2024	Revisi Bab 3 & 4	Mardiyah
8.	8 / 11 / 2024	Revisi Bab 4 & 5	Mardiyah
9.	5 / 12 / 2024	Revisi Bab 4	Mardiyah
10.	16 / 12 / 2024	Revisi Bab 5	Mardiyah
11.	28 / 01 / 2025	Revisi Abstrak	Mardiyah
12.	17 / 03 / 2025	Au ke Pembimbing I	Mardiyah

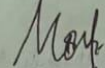
KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 21 November 2024

PEMBIMBING I,


Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 1967091994032002

PEMBIMBING II,


Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 19950506202232007