

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiatisme atau menyontek karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik yang lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 3 Maret 2

Penulis

SETIAW  
TEMPREL  
947504478579539  
**6000**  
ENAM RIBU RUPIAH

Nur Aziza  
NIM: 161210

## **ABSTRAK**

**Nama Nur Azizah, NIM 161210063, judul Skripsi *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (studi di SMA Negeri 4 Kota Serang)***

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keaktifan belajar siswa pada bidang studi Pendidikan Agama Islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau yang disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keefektifan suatu produk yang digunakan pada penelitian pengembangan. Adapun dalam pengambilan sampel penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPA 3 di SMA Negeri 4 Kota Serang dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan sampel *quota sampling* yaitu pengambilan sampel dengan cara memberikan jatah tertentu pada kelompok yang telah ditentukan peneliti. Sehingga, peneliti mengambil sampel sebanyak 25 siswa di kelas XI IPA 3 sebagai uji coba produk yang digunakan pada penelitian pengembangan media ini. Berdasarkan hasil penelitian dari penilaian angket para ahli diperoleh presentase sebesar 84% oleh ahli isi/materi termasuk dalam kategori layak, presentase sebesar 82% oleh ahli media termasuk kategori layak, presentase sebesar 86% oleh ahli Pendidikan Agama Islam (PAI) diperoleh termasuk kategori sangat layak, dan presentase sebesar 92% dari hasil uji coba produk memperoleh kategori sangat layak perbandingan siswa yang tidak menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match* mendapatkan presentase sebesar 54% memperoleh kategori cukup.. Maka dari hasil presentase diatas bahwa, pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

**Kata kunci: Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *make a match* dan Keaktifan Belajar Siswa.**



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

Nomor : -  
Lampiran : Skripsi  
Perihal : Usulan Ujian Munaqasyah  
a.n. Nur Azizah  
NIM : 161210063

Kepada Yth.  
Bapak Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan  
UIN SMH Banten  
di-  
Serang

*Assalaamu'alaikum Wr. Wb.*

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Nur Azizah NIM : 161210063, yang berjudul *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SMAN 4 Kota Serang)*, telah memenuhi syarat untuk melengkapi ujian munaqasyah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian, atas segala perhatian Bapak kami ucapan terimakasih.

*Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.*

Serang, 9 Desember 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Eneng Muslihah, Ph. D  
NIP : 19681117 199103 2 001

Dr. Wasehudin, M.SI.  
NIP : 197012172008011008

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A  
MATCH DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
(Studi di SMA Negeri 4 Kota Serang)

Oleh :

**Nur Azizah**  
NIM: 161210063

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



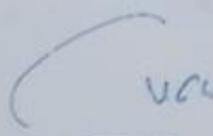
**Dr. Hj. Eneng Muslihah, Ph. D.**  
NIP. 19681117 199103 2 001

**Dr. Wasehudin, M.Si**  
NIP : 197012172008011008

Mengetahui

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Ketua  
Jurusan Pendidikan Agama Islami



**Dr. H. Subhan, M.Ed.**  
NIP. 19680910 200003 1 001

**Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd.**  
NIP. 19681205 200003 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi a.n Nur Azizah NIM: 161210063 yang berjudul: Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SMA Negeri 4 Kota Serang), telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Pada tanggal 3Maret 2021.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 3 Maret 2021

Sidang Munaqasyah

Ketua Sidang



**Dr. Hj. Eneng Muslihah, Ph. D.**  
NIP : 19681117 199103 2 001

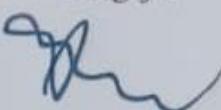
Sekretaris Sidang



**H. Hasbullah, M.Pd.I**  
NIDN : 20257302

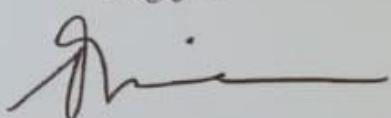
Anggota

Penguji I



**Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd**  
NIP : 196812052000031001

Penguji II



**Yahdinil Firda Nadhiroh, S.Ag.,M.**  
NIP : 197710182001122001

Pembimbing I



**Dr. Hj. Eneng Muslihah, Ph. D.**  
NIP : 19681117 199103 2 001

Pembimbing II



**Dr. Wasehudin, M.SI.**  
NIP : 19701217 200801 1

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur senantiasa saya panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan penulis inayah dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini kupersembahkan untuk keluargaku terutama ayah dan ibunda tercinta Bapak Ahmad Zaelani & Ibu Hapsah yang telah mendo'akanku serta mendidikku dengan kasih sayang yang tidak pernah terbanding oleh apapun, serta saudara-saudaraku yang selalu membuat semangat ini semakin mendalam, hingga terselesaikannya skripsi ini. Serta Uwaku Bapak Syafe'i S.Pd, Omku H. Taufik Himawan dan calon imamku Ahmad Solihin yang selalu mendukung secara finensial, tenaga dan usaha dalam membantu segala perjuangan dalam menyelesaikan skripsi penulis.

Terimakasih untuk semuanya, semoga Allah SWT membalas jasa budi beliau dikemudian hari dengan berlipat ganda. Aamiin

## MOTTO

أَفْرَأَيْتَكُمْ كُفَلَّا بِنَفْسِكُ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِينِيَا (الآسْرَاءَ [١٧] : ١٤)

Artinya : *Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu* (Q.S Al- Isra [17] : 14)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Banten: LPTQ, 2014), 283.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmaanirrahiim*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufiq serta hidayahnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, selanjutnya shalawat serta salam semoga selalu terlimpah curahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya sampai akhir zaman.

Dengan pertolongan Allah SWT dan usaha yang sungguh-sungguh penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : : **Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam** (Studi Di SMA Negeri 4 Kota Serang),

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak akan mampu menyelesaikannya jika tanpa bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan secara moril maupun materi, maka melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Fauzul Iman, M.A. Sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bergabung dan belajar di lingkungan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. H. Subhan, M.Ed. Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan persetujuan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Bapak Drs. H. Saefuddin Zuhri, M.Pd. Sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) sekaligus Dosen Pengaji I dan Ibu Yahdinil Firda Nadhiroh,S.Ag.M.Si. Sebagai Skretaris Jurusan sekaligus Dosen Pengaji II Di

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengarahkan, mendidik, serta memotivasi kepada penulis.

4. Ibu Dr. Hj. Eneng Muslihah, Ph.D. Sebagai Pembimbing I dan Bapak Dr. Wasehudin, M.SI, Sebagai Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan saran-saran kepada penulis dari awal pembuatan skripsi hingga akhir.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap Staf Akademik di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, yang telah memberikan bekal pengetahuan yang begitu berharga selama penulis kuliah.
6. Bapak Ade Supriatna, S.Pd, M.M.Pd. Selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Kota Serang beserta Staf TU/para tenaga pengajar (guru) yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran dalam memperoleh data-data yang penulis perlukan.
7. Sahabat seperjuanganku PAI B angkatan 2016, sahabat KUKERTA 48, sahabat PPLK , dan sahabat-sahabatku. Terimakasih atas semua kenangan dan motivasi serta bantuan yang tak akan penulis lupakan dan semoga silaturahmi kita tetap terjalin baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk perbaikan selanjutnya. Harapan penulis semoga seluruh bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis menjadi amal shaleh serta mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amin.

Serang, 9 Desember 2020  
Penulis

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	i
<b>ABSTRAK .....</b>	ii
<b>LEMBAR USULAN MUNAQASYAH .....</b>	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	iv
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	v
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	vi
<b>PERSEMPAHAN.....</b>	vii
<b>MOTTO .....</b>	viii
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	ix
<b>DAFTAR ISI.....</b>	xi
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xv
<b>BAB I            PENDAHULUAN.....</b>	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II        KAJIAN TEORETIK.....</b>	12
A. Kajian Teoretik .....	12
1. Media Pembelajaran .....	12

a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b.	Fungsi Media Pembelajaran.....	15
c.	Manfaat Media Pembelajaran .....	17
d.	Prinsip Media Pembelajaran .....	20
2.	<i>Puzzle</i> .....	22
a.	Pengertian <i>Puzzle</i> .....	22
b.	Langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran .....	24
3.	<i>Make A Match</i> .....	26
a.	Pengertian <i>Make A Match</i> .....	26
b.	Pola Pengembangan Metode <i>Make A Match</i> dalam Pembelajaran.....	28
4.	Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> .....	29
5.	Keaktifan Belajar .....	30
a.	Pengertian Keaktifan Belajar .....	30
b.	Jenis-Jenis Keaktifan Belajar .....	33
c.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar ..	34
d.	Prinsip-Prinsip Keaktifan Belajar .....	35
e.	Kadar Kegiatan Pendekatan Pembelajaran Aktif.....	35
f.	Efektivitas Belajar.....	37
B.	Penelitian Terdahulu .....	39
C.	Kerangka Berpikir.....	41
D.	Hipotesis Penelitian.....	41
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
B.	Metode Penelitian .....	44
C.	Prosedur Pengembangan .....	46

D.	Populasi Dan Sampel .....	50
E.	Instrumen Penelitian .....	51
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	58
G.	Teknik Analisis Data.....	59
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
A.	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> .....	64
B.	Model Dan Desain Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> .	74
C.	Efektivitas Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> Dalam Keaktifan Belajar Siswa.....	85
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>91</b>
A.	Simpulan .....	91
B.	Saran-Saran .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>98</b>	

## **DAFTAR TABEL DAN GAMBAR**

<b>Tabel 3.1</b>	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara .....	52
<b>Table 3.2</b>	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Isi/Materi.....	54
<b>Table 3.3</b>	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Desain Media .....	54
<b>Table 3.4</b>	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) .....	55
<b>Table 3.5</b>	Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Lapangan (Tahap 1).....	56
<b>Table 3.6</b>	Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Lapangan (Tahap 2).....	57
<b>Table 3.7</b>	Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	60
<b>Table 3.8</b>	Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	61
<b>Tabel 3.9</b>	Kriteria Penskoran Angket Validasi.....	62
<b>Tabel 3.10</b>	Kriteria Penskoran Angket Keaktifan Dan Kemenarikan Media <i>Puzzle</i> Berbasis <i>Make A Match</i> .....	62
<b>Table 3.11</b>	Kriteria Penskoran Angket Keaktifan Metode Ceramah .....	62
<b>Gambar 1.</b>	Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D.....	46

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran</b> Dokumentasi Foto.....	98
<b>Lampiran</b> Nama-Nama Guru SMA Negeri 4 Kota Serang .....	103
<b>Lampiran</b> Nama-Nama Siswa 25 Kelas XI IPA 3 .....	106
<b>Lampiran</b> Lembar Angket Validasi Ahli.....	109
<b>Lampiran</b> Instrumen Uji Coba Lapangan.....	115