

Peningkatan *Higher Order Thinking Skill* (HOTs) melalui Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas IV pada Materi Beriman Kepada Rasul-rasul Allah di SDN 1 Plunjaran, Wadaslintang, Wonosobo.

Sukron Isnaeni, Cahyadi, Amir Sarifudin, Siti Fatimah, Bahrun Ali Murtopo

IAINU Kebumen

e-mail: sukronisnaeni2004@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

Belief in the Messengers of Allah is a fundamental pillar of faith that fourth-grade elementary school students must understand. This study aims to identify the improvement of Higher Order Thinking Skills (HOTs) through a Puzzle-Based Problem-Based Learning (PBL) Model. The goal is to enhance the abilities of fourth-grade students in the subject of Belief in the Messengers of Allah at SDN 1 Plunjaran, Wadaslintang, Wonosobo. This research is a Classroom Action Research (CAR) comprising two cycles, with each cycle consisting of two meetings. Data collection techniques included tests, observations, interviews, and documentation. Data analysis employed the Miles & Huberman & Saldana model, which involves data condensation, data display, and data verification stages. The research findings prove that the Puzzle-Based PBL model can improve higher-order thinking skills at C4, C5, and C6 levels for the subject of Belief in the Messengers of Allah among fourth-grade students at SDN 1 Plunjaran, Wadaslintang. The improvement in Cycle I was 50%, and in Cycle II, it reached 100%.

Keywords: PBL Model, Puzzle, HOTs, Belief in the Messengers of Allah

Abstrak

Beriman kepada Rasul-rasul Allah merupakan rukun iman yang harus diketahui oleh peserta didik kelas 4 SD. Tujuan penelitian ini dibuat untuk mengidentifikasi Peningkatan Higher Order Thinking Skill (HOTs) melalui Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas IV pada Materi Beriman Kepada Rasul-rasul Allah di SDN 1 Plunjaran, Wadaslintang, Wonosobo. Penelitian ini merupakan penelitian PTK yang terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Teknik pengambilan data menggunakan test, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles & Huberman & Saldana yang terdiri dari tahap kondensasi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian membuktikan bahwa model PBL berbasis Puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi level C4 C5 C6 materi Beriman Kepada Rasul-rasul Allah pada siswa kelas IV di SD N 1 Plunjaran, Wadaslintang. Dengan besar peningkatan di siklus 1 sebesar 50% dan besar peningkatan di siklus II sebesar 100%.

Kata kunci: Model PBL, Puzzle, HOTs, Beriman Kepada Rasul-rasul Allah



PENDAHULUAN

Definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup, artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pengajar berlangsung selama hidupnya (*long life education*). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun (Pristiwanti et al., 2022). Secara mendasar, pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada para siswa, di mana diharapkan individu dewasa dapat menjadi panutan bagi anak-anak, memberikan pendidikan, bimbingan, serta meningkatkan nilai-nilai moral dan etika serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidik formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi tempat pendidikan yang bisa membangun serta memperluas pengetahuan serta pemahaman. (Moh. Zaini et al., 2024).

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya dalam memberikan arahan dan pengasuhan kepada siswa agar setelah mereka menyelesaikan studi, dapat memahami serta mengaplikasikan prinsip-prinsip Islam dan menjadikannya pedoman hidup. Istilah pendidikan Islam berasal dari kata "didik" yang berarti melindungi ajaran sembari menjaga. Jika dianalogikan, pendidikan berfungsi sebagai proses yang terus-menerus dalam merawat serta mengembangkan fisik dan potensi seseorang dengan cara yang sistematis, sehingga dapat melahirkan individu yang berpengetahuan, berakhlak baik, dan mampu melestarikan nilai-nilai budaya di komunitas. Pendidikan itu sendiri adalah proses memasukkan suatu hal ke dalam jiwa manusia, dan pendidikan itu merupakan sesuatu yang ditanamkan secara bertahap dalam diri individu. "Proses penanaman" merujuk kepada cara dan sistem yang diterapkan untuk mengintegrasikan pendidikan secara bertahap. Secara sederhana pendidikan Islam adalah pendidikan yang "berwarna" Islam. Maka pendidikan Islami adalah pengajaran yang berlandaskan islam. Dengan demikian nilai-nilai ajaran islam itu sangat mewarnai dan mendasari seluruh proses pendidikan. Dari perspektif etimologis, istilah pendidikan Islam sendiri terdiri dari atas dua komponen, yakni "pendidikan" dan "islami". (Aris, 2022).

Peranan seorang pendidik dalam pendidikan agama Islam memiliki peranan yang krusial sebagai sebagai pemberi fasilitas dan perantara dalam pengembangan pola berpikir tingkat tinggi (HOTS), khususnya di era ke-21 serba digital ini. (Ernawati, 2017). Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan cara berpikir yang menuntut siswa untuk mengolah informasi dan gagasan yang ada secara spesifik sehingga mereka mendapat pemahaman dan implikasi yang baru. Misalnya, ketika siswa menggabungkan fakta dan ide dalam proses mensintesis, melakukan generalisasi, menjelaskan, melakukan hipotesis dan analisis, hingga siswa sampai pada suatu kesimpulan. (Moh. Zainal Fanani, 2018).

Permasalahan yang didapatkan dari hasil wawancara dengan guru PAI di SD N 1 Plunjaran yaitu belum semua siswa mampu untuk dapat mencapai pembelajaran ke tingkat mencipta dari tingkatan HOTS. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa belum semua siswa mencapai tingkat mencipta, namun sebagian besar sudah sampai tahap menganalisis dan mengevaluasi. Evaluasi yang dilakukan beliau adalah penugasan yang bersifat aplikatif dan presentasi. Ini menunjukkan sejauh mana pemahaman mereka daripada sekedar ujian tertulis.

Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ada diatas adalah dengan menggunakan pembelajaran PBL. Problem Based Learning (PBL) adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (*illstructured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru, berpikir kritis juga dapat dijelaskan sebagai proses berpikir yang bergantung pada keterampilan dan sikap tertentu (Hartono et al., 2023; Ratnawati et al., 2020).

Model PBL dapat lebih efektif jika menggunakan puzzle dalam pembelajaran PAI di SD (Dian Dwi Suryani, dkk, 2023). Puzzle dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti teka-teki-Teki. Media puzzle adalah jenis media gambar yang dikategorikan sebagai media visual karena hanya dapat dimengerti melalui indera penglihatan. Teka-teki adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah kemampuan Berpikir, melalui kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Media puzzle termasuk ke dalam jenis permainan edukasi karena media ini tidak hanya digunakan untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan gerakan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Hardika Saputra et al, 2021). Kelebihan media Puzzle yaitu mampu menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain mampu menarik perhatian dari peserta didik, media puzzle juga memiliki potongan warna dan gambar yang bervariasi sehingga lebih menarik serta akan memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi. (Aisha Syafitri, 2019).

Rumusan masalah yang dapat diuraikan berdasarkan paparan diatas adalah, bagaimana meningkatkan cara berpikir tingkat tinggi (HOTs) pada siswa kelas IV terutama pada level C4 C5 C6 melalui model PBL pada materi Beriman Kepada Rasul-rasul Allah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana Peningkatan *Higher Order Thinking Skill* (HOTs) melalui Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas IV pada Materi Beriman Kepada Rasul-rasul Allah di SDN 1 Plunjaran, Wadaslintang, Wonosobo.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan berbagai tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Plunjaran yang berlokasi di Desa Plunjaran Kec. Wadaslintang Kab. Wonosobo. Penelitian ini dilaksanakan 4 kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah keseluruhan anak kelas IV dengan jumlah 4 anak. Sementara objek dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan siswa kelas IV dalam melakukan pembelajaran berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill* (HOTs) level C4 C5 C6 melalui pembelajaran model *problem based learning* (PBL) berbasis puzzle pada materi beriman kepada rasul-rasul allah.

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan studi lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara turun langsung ke tempat penelitian, yaitu meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi (Sugiyono, 2023). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman dan Saldana yang menyatakan bahwa, analisis data kualitatif dilakukan melalui empat alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yakni pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. (Kriyantono, 2020).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan siswa-siswi kelas IV dalam pembelajaran HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle ada peningkatan yang cukup signifikan. Dapat terlihat pada saat pembelajaran berlangsung selama 2 kali pertemuan dalam siklus I. Pada pertemuan pertama peserta didik sudah bisa berpikir tingkat tinggi pada level C1 (mengingat, yaitu mengingat nama-nama rasul yang wajib diketahui), C2 (memahami, peserta didik memahami dengan baik apa pengertian dari iman kepada rasul), dan C3 (menerapkan, disini peserta didik menerapkan perilaku yang baik di kelas). Peningkatan selanjutnya yaitu pada level C4 (menganalisis) dimana siswa ditugaskan untuk mengisi kolom “siapa idolamu” secara berkelompok melalui puzzle dengan teman sebangkunya kemudian mempresentasikannya di depan kelas.

Pada saat pembelajaran peserta didik memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru dan menerapkannya dengan baik. Untuk presentase kenaikannya mencapai 25% dari pra siklus. Hasil pembelajaran HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle peserta didik pada siklus I menunjukkan sebanyak 50% anak-anak memperoleh skor tuntas. Namun, presentase siklus I belum memenuhi target pencapaian yang diterapkan yaitu 75%, maka Tindakan selanjutnya agar memenuhi target pencapaian menggunakan Tindakan siklus II.

Tabel 1. Presentase Kemampuan HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle pada siswa kelas IV Siklus I

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Belum tuntas	2	50%
Tuntas	2	50%
Jumlah	4	100%

Hasil refleksi pada siklus I yaitu pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu beberapa peserta didik mengeluh ketika diberi penugasan. Walaupun guru sudah menerangkan materi secara gamblang dan memudahkan siswa dalam pengerjaannya. Dari hasil presentasi semua siswa pada penugasan C4 (menganalisis), sebagian masih kurang lancar dalam menerangkan presentasinya. Namun sebagian lagi sudah lumayan dalam memaparkan hasil presentasinya dengan baik.

Dari hasil refleksi yang sudah dipaparkan, peneliti memperoleh solusi berupa guru harus mengkondisikan peserta didiknya untuk selalu bersemangat dalam pembelajaran dan tidak mengeluh ketika diberi tugas. Salah satu cara agar siswa bersemangat dalam pembelajaran bisa dengan *ice breaking* untuk melatih fokus siswa dan membuat mereka merasa senang saat pembelajaran berlangsung.

Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan pada pembelajaran HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle kelas IV SD N 1 Plunjaran. Hasil pembelajaran peserta didik pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 2. Presentase Kemampuan HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle pada siswa kelas IV Siklus II

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Belum tuntas	0	0%
Tuntas	4	100%
Jumlah	4	100%

Berdasarkan tes siklus II mengenai kemampuan peserta didik dalam pembelajaran HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle telah dilaksanakan dan diperoleh data: dari 4 peserta didik sudah dapat berpikir tingkat tinggi HOTS level C5 (mengevaluasi) dan C6 (menciptakan). Jadi, kesemua siswa telah mendapatkan skor tuntas. Pada Tindakan siklus II menunjukkan hasil prosentase nilai sebesar 100% peserta didik yang sudah tuntas, untuk itu penelitian ini sudah mencapai batas indikator keberhasilan PTK.

Berdasarkan hasil siklus I dilihat dari kemampuan peserta didik dalam melakukan berpikir tingkat tinggi dari C1-C4 lumayan signifikan. Akan tetapi pada siklus pertama, ada 2 peserta didik masih kurang lancar dalam menerangkan presentasinya. Namun sebagian lagi sudah lumayan dalam memaparkan hasil presentasinya dengan baik.

Beda dengan pada saat siklus II (pertemuan ke 3 dan ke 4) peserta didik sudah dapat mempresentasikan hasil presentasinya dengan baik pada level C5 dan C6. Dalam sesi pembelajaran kali ini peserta didik ditugaskan untuk mengidentifikasi (C5) berupa mencocokkan puzzle dari materi sub-bab yaitu sifat wajib bagi rasul, sifat mustahil bagi rasul, tujuan diutusnya rasul, serta permainan word square mencari 10 nama rasul secara mendatar dan menurun.

Peneliti dan guru menguji peserta didik dengan memperhatikan bagaimana mereka mencocokkan potongan puzzle yang telah guru berikan dengan potongan puzzle yang tertempel pada sterofoam di papan tulis. Setelah selesai peserta didik mempresentasikan hasil pencocokkan puzzlenya di depan kelas. Kemudian untuk C6 (mencipta) siswa ditugaskan untuk membuat sebuah poster yang berkaitan dengan materi beriman kepada rasul-rasul Allah. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa jauh berpikir tingkat tinggi pada siswa, maka siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal HOTS level C4 C5 C6 yang tentunya disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV.

Hasil refleksi pada siklus II, dapat dilihat dari antusiasnya peserta didik dalam mengerjakan setiap penugasan terutama pada saat mencocokkan puzzle. Mereka senang karena dapat belajar sambil bermain. Selain itu puzzle juga menarik perhatian mereka karena warnanya yang beragam dan bentuk potongannya yang unik. Sedangkan berdasarkan hasil tes pengerjaan soal HOTS level C4 C5 C6 dapat dikatakan cukup baik.

Untuk pengamatan ini dilaksanakan sebanyak empat kali pengamatan dengan dua kali siklus. Untuk hasil pengamatan peneliti menggunakan lembar observasi dan lembar wawancara. Dalam pembelajarannya menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbasis puzzle, sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah yang nyata dan kompleks. Selain data yang sudah dipaparkan, menurut Bapak Cahyadi selaku guru PAI di SD N 1 Plunjaran tersebut bahwasannya model *problem based learning* dapat meningkatkan cara berpikir tingkat tinggi pada siswa serta membuat siswa jadi lebih bisa berkreaitivitas. Peserta didik bisa belajar sambil bermain dengan menyenangkan. Hal tersebut searah dengan pendapat Nisak, yang menyatakan bahwa permainan puzzle ini dapat (1) membentuk jiwa bekerjasama pada peserta didik, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. (2) peserta didik dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. (3) melatih kecerdasan logis matematis peserta didik. (4) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. (5) menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa. (6) melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa. (7) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa. (8) menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa. (9) menghibur para siswa di dalam kelas. (Raisatun Nisak, 2011). Sedangkan manfaat dari permainan ini sebagai berikut: (1) Mengasah otak. Puzzle merupakan metode yang efektif untuk melatih pikiran anak, mengembangkan sel-sel saraf, serta meningkatkan kemampuan dalam

menyelesaikan masalah. (2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Puzzle dapat mengembangkan keterampilan koordinasi antara tangan dan mata pada anak. Mereka perlu menyusun dan mencocokkan bagian-bagian teka-teki sehingga membentuk satu gambar utuh. (3) Melatih nalar. (4) Melatih kesabaran. (5) Pengetahuan. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alphabet, dan lain-lain. Namun dalam permainan ini, jelas diperlukan bimbingan dari ibu atau individu lain yang bisa mendampingi si anak. (Suciaty al-azizy, A., 2010).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbasis puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir tingkat tinggi materi beriman kepada rasul-rasul Allah di kelas IV SD N 1 Plunjaran sampai pada tingkat HOTS level C4 C5 C6. Pertama, model PBL berbasis Puzzle dapat membuat anak tertarik belajar sambil bermain. Kedua, mempermudah anak untuk fokus akan materi yang dibahas. Ketiga, dalam praktek pembelajaran puzzlenya, siswa jadi lebih bisa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta dalam memaknai arti iman kepada rasul, perbedaan antara sifat wajib rasul dan sifat mustahil bagi rasul, serta tujuan diutusnya rasul.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris. (2022). *Ilmu Pendidikan Islam*. Cirebon: Penerbit Yayasan Wiyata Bestari Samasta.
- Ernawati, L. (2017). "Pengembangan High Order Thinking (HOT) Melalui Metode Pembelajaran Mind Banking dalam Pendidikan Agama Islam." *1st International Conference on Islamic Civilization Ans Society (ICICS)*, 62253, 189–202.
- Hartono, H, dkk. (2023). "Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa". *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(8), 918–931.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Rawamangun: Prenadamedia Group.
- Nisak, Raisatun. (2011). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Pristiwanti, D., dkk. (2022). "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Ratnawati, D., Handayani, I., & Hadi, W. (2020). "Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantu Question Card Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Smp." *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(01), 44–51.
- Saputra, Hardika. (2021). "Penggunaan Media Puzzle dalam Proses Pembelajaran." *Profesi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-9.
- Suciaty al – azizy, A. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sugiono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suryani Dian Dwi, dkk, (2023). "Pengaruh Model Pbl Menggunakan Lkpd Berbantuan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II A", *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri ISSN Volume 09 (03)*.
- Syafitri, Aisha. (2019) "Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Medi Ular tangga dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2 ,133-134.
- Zainal Fanani. Moh, (2018). "Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOT) dalam Kurikulum 2013." *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education* 2 (1), 60.
- Zaini, Moh., Noorthaibah, Siti Julaiha. (2024). "Pendidik Dalam Perspektif Imam Al Ghazali Dan Relevansinya Di Era Society 5.0." *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(1), 174-193.

Definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup, artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pengajar berlangsung selama hidupnya (*long life education*). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun (Pristiwanti et al., 2022). Secara mendasar, pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada para siswa, di mana diharapkan individu dewasa dapat menjadi panutan bagi anak-anak, memberikan pendidikan, bimbingan, serta meningkatkan nilai-nilai moral dan etika serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidik formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi tempat pendidikan yang bisa membangun serta memperluas pengetahuan serta pemahaman. (Moh. Zaini et al., 2024).

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya dalam memberikan arahan dan pengasuhan kepada siswa agar setelah mereka menyelesaikan studi, dapat memahami serta mengaplikasikan prinsip-prinsip Islam dan menjadikannya pedoman hidup. Istilah pendidikan Islam berasal dari kata "didik" yang berarti melindungi ajaran sembari menjaga. Jika dianalogikan, pendidikan berfungsi sebagai proses yang terus-menerus dalam merawat serta mengembangkan fisik dan potensi seseorang dengan cara yang sistematis, sehingga dapat melahirkan individu yang berpengetahuan, berakhlak baik, dan mampu melestarikan nilai-nilai budaya di komunitas. Pendidikan itu sendiri adalah proses memasukkan suatu hal ke dalam jiwa manusia, dan pendidikan itu merupakan sesuatu yang ditanamkan secara bertahap dalam diri individu. "Proses penanaman" merujuk kepada cara dan sistem yang diterapkan untuk mengintegrasikan pendidikan secara bertahap. Secara sederhana pendidikan Islam adalah pendidikan yang "berwarna" Islam. Maka pendidikan Islami adalah pengajaran yang berlandaskan islam. Dengan demikian nilai-nilai ajaran islam itu sangat mewarnai dan mendasari seluruh proses

pendidikan. Dari perspektif etimologis, istilah pendidikan Islam sendiri terdiri dari atas dua komponen, yakni “pendidikan” dan “islami”. (Aris, 2022).

Peranan seorang pendidik dalam pendidikan agama Islam memiliki peranan yang krusial sebagai pemberi fasilitas dan perantara dalam pengembangan pola berpikir tingkat tinggi (HOTS), khususnya di era ke-21 serba digital ini. (Ernawati, 2017). Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan cara berpikir yang menuntut siswa untuk mengolah informasi dan gagasan yang ada secara spesifik sehingga mereka mendapat pemahaman dan implikasi yang baru. Misalnya, ketika siswa menggabungkan fakta dan ide dalam proses mensintesis, melakukan generalisasi, menjelaskan, melakukan hipotesis dan analisis, hingga siswa sampai pada suatu kesimpulan. (Moh. Zainal Fanani, 2018).

Permasalahan yang didapatkan dari hasil wawancara dengan guru PAI di SD N 1 Plunjaran yaitu belum semua siswa mampu untuk dapat mencapai pembelajaran ke tingkat mencipta dari tingkatan HOTS. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa belum semua siswa mencapai tingkat mencipta, namun sebagian besar sudah sampai tahap menganalisis dan mengevaluasi. Evaluasi yang dilakukan beliau adalah penugasan yang bersifat aplikatif dan presentasi. Ini menunjukkan sejauh mana pemahaman mereka daripada sekedar ujian tertulis.

Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ada diatas adalah dengan menggunakan pembelajaran PBL. Problem Based Learning (PBL) adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (*illstructured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru, berpikir kritis juga dapat dijelaskan sebagai proses berpikir yang bergantung pada keterampilan dan sikap tertentu (Hartono et al., 2023; Ratnawati et al., 2020).

Model PBL dapat lebih efektif jika menggunakan puzzle dalam pembelajaran PAI di SD (Dian Dwi Suryani, dkk, 2023). Puzzle dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti teka-teki-Teki. Media puzzle adalah jenis media gambar yang dikategorikan sebagai media visual karena hanya dapat dimengerti melalui indera penglihatan. Teka-teki adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah kemampuan Berpikir, melalui kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Media puzzle termasuk ke dalam jenis permainan edukasi karena media ini tidak hanya digunakan untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan gerakan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Hardika Saputra et al, 2021). Kelebihan media Puzzle yaitu mampu menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain mampu menarik perhatian dari peserta didik, media puzzle juga memiliki potongan warna dan gambar yang bervariasi sehingga lebih menarik serta akan memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi. (Aisha Syafitri, 2019).

Rumusan masalah yang dapat diuraikan berdasarkan paparan diatas adalah, bagaimana meningkatkan cara berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada siswa kelas IV terutama pada level C4 C5 C6 melalui model PBL pada materi Beriman Kepada Rasul-rasul Allah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana Peningkatan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) melalui Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas IV pada Materi Beriman Kepada Rasul-rasul Allah di SDN 1 Plunjaran, Wadaslintang, Wonosobo.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian ini menggunakan berbagai tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Plunjaran yang berlokasi di Desa Plunjaran Kec. Wadaslintang Kab. Wonosobo. Penelitian ini dilaksanakan 4 kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah keseluruhan anak kelas IV dengan jumlah 4 anak. Sementara objek dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan siswa kelas IV dalam melakukan pembelajaran berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill* (HOTS) level C4 C5 C6 melalui pembelajaran model *problem based learning* (PBL) berbasis puzzle pada materi beriman kepada rasul-rasul Allah.

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan studi lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara turun langsung ke tempat penelitian, yaitu meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi (Sugiyono, 2023). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman dan Saldana yang menyatakan bahwa, analisis data kualitatif dilakukan melalui empat alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yakni pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. (Kriyantono, 2020).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan siswa-siswi kelas IV dalam pembelajaran HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle ada peningkatan yang cukup signifikan. Dapat terlihat pada saat pembelajaran berlangsung selama 2 kali pertemuan dalam siklus I. Pada pertemuan pertama peserta didik sudah bisa berpikir tingkat tinggi pada level C1 (mengingat, yaitu mengingat nama-nama rasul yang wajib diketahui), C2 (memahami, peserta didik memahami dengan baik apa pengertian dari iman kepada rasul), dan C3 (menerapkan, disini peserta didik menerapkan perilaku yang baik di kelas). Peningkatan selanjutnya yaitu pada level C4 (menganalisis) dimana siswa ditugaskan untuk mengisi kolom “siapa idolamu” secara berkelompok melalui puzzle dengan teman sebangkunya kemudian mempresentasikannya di depan kelas.

Pada saat pembelajaran peserta didik memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru dan menerapkannya dengan baik. Untuk presentase kenaikannya mencapai 25% dari pra siklus. Hasil pembelajaran HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle peserta didik pada siklus I menunjukkan sebanyak 50% anak-anak memperoleh skor tuntas. Namun, presentase siklus I belum memenuhi target pencapaian yang diterapkan yaitu 75%, maka Tindakan selanjutnya agar memenuhi target pencapaian menggunakan Tindakan siklus II.

Tabel 1. Presentase Kemampuan HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle pada siswa kelas IV Siklus I

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Belum tuntas	2	50%
Tuntas	2	50%
Jumlah	4	100%

Hasil refleksi pada siklus I yaitu pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu beberapa peserta didik mengeluh ketika diberi penugasan. Walaupun guru sudah

menerangkan materi secara gamblang dan memudahkan siswa dalam pengerjaannya. Dari hasil presentasi semua siswa pada penugasan C4 (menganalisis), sebagian masih kurang lancar dalam menerangkan presentasinya. Namun sebagian lagi sudah lumayan dalam memaparkan hasil presentasinya dengan baik.

Dari hasil refleksi yang sudah dipaparkan, peneliti memperoleh solusi berupa guru harus mengkondisikan peserta didiknya untuk selalu bersemangat dalam pembelajaran dan tidak mengeluh ketika diberi tugas. Salah satu cara agar siswa bersemangat dalam pembelajaran bisa dengan *ice breaking* untuk melatih fokus siswa dan membuat mereka merasa senang saat pembelajaran berlangsung.

Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan pada pembelajaran HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle kelas IV SD N 1 Plunjaran. Hasil pembelajaran peserta didik pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 2. Presentase Kemampuan HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle pada siswa kelas IV Siklus II

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Belum tuntas	0	0%
Tuntas	4	100%
Jumlah	4	100%

Berdasarkan tes siklus II mengenai kemampuan peserta didik dalam pembelajaran HOTS PAI materi beriman kepada rasul-rasul Allah model PBL berbasis puzzle telah dilaksanakan dan diperoleh data: dari 4 peserta didik sudah dapat berpikir tingkat tinggi HOTS level C5 (mengevaluasi) dan C6 (menciptakan). Jadi, kesemua siswa telah mendapatkan skor tuntas. Pada Tindakan siklus II menunjukkan hasil prosentase nilai sebesar 100% peserta didik yang sudah tuntas, untuk itu penelitian ini sudah mencapai batas indikator keberhasilan PTK.

Berdasarkan hasil siklus I dilihat dari kemampuan peserta didik dalam melakukan berpikir tingkat tinggi dari C1-C4 lumayan signifikan. Akan tetapi pada siklus pertama, ada 2 peserta didik masih kurang lancar dalam menerangkan presentasinya. Namun sebagian lagi sudah lumayan dalam memaparkan hasil presentasinya dengan baik.

Beda dengan pada saat siklus II (pertemuan ke 3 dan ke 4) peserta didik sudah dapat mempresentasikan hasil presentasinya dengan baik pada level C5 dan C6. Dalam sesi pembelajaran kali ini peserta didik ditugaskan untuk mengidentifikasi (C5) berupa mencocokkan puzzle dari materi sub-bab yaitu sifat wajib bagi rasul, sifat mustahil bagi rasul, tujuan diutusnya rasul, serta permainan word square mencari 10 nama rasul secara mendatar dan menurun.

Peneliti dan guru menguji peserta didik dengan memperhatikan bagaimana mereka mencocokkan potongan puzzle yang telah guru berikan dengan potongan puzzle yang tertempel pada sterofoam di papan tulis. Setelah selesai peserta didik mempresentasikan hasil pencocokkan puzzlenya di depan kelas. Kemudian untuk C6 (mencipta) siswa ditugaskan untuk membuat sebuah poster yang berkaitan dengan materi beriman kepada rasul-rasul Allah. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa jauh berpikir tingkat tinggi pada siswa, maka siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal HOTS level C4 C5 C6 yang tentunya disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV.

Hasil refleksi pada siklus II, dapat dilihat dari antusiasnya peserta didik dalam mengerjakan setiap penugasan terutama pada saat mencocokkan puzzle. Mereka senang karena

dapat belajar sambil bermain. Selain itu puzzle juga menarik perhatian mereka karena warnanya yang beragam dan bentuk potongannya yang unik. Sedangkan berdasarkan hasil tes pengerjaan soal HOTS level C4 C5 C6 dapat dikatakan cukup baik.

Untuk pengamatan ini dilaksanakan sebanyak empat kali pengamatan dengan dua kali siklus. Untuk hasil pengamatan peneliti menggunakan lembar observasi dan lembar wawancara. Dalam pembelajarannya menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbasis puzzle, sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah yang nyata dan kompleks. Selain data yang sudah dipaparkan, menurut Bapak Cahyadi selaku guru PAI di SD N 1 Plunjaran tersebut bahwasannya model *problem based learning* dapat meningkatkan cara berpikir tingkat tinggi pada siswa serta membuat siswa jadi lebih bisa berkreativitas. Peserta didik bisa belajar sambil bermain dengan menyenangkan. Hal tersebut searah dengan pendapat Nisak, yang menyatakan bahwa permainan puzzle ini dapat (1) membentuk jiwa bekerjasama pada peserta didik, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. (2) peserta didik dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. (3) melatih kecerdasan logis matematis peserta didik. (4) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. (5) menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa. (6) melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa. (7) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa. (8) menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa. (9) menghibur para siswa di dalam kelas. (Raisatun Nisak, 2011). Sedangkan manfaat dari permainan ini sebagai berikut: (1) Mengasah otak. Puzzle merupakan metode yang efektif untuk melatih pikiran anak, mengembangkan sel-sel saraf, serta meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. (2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Puzzle dapat mengembangkan keterampilan koordinasi antara tangan dan mata pada anak. Mereka perlu menyusun dan mencocokkan bagian-bagian teka-teki sehingga membentuk satu gambar utuh. (3) Melatih nalar. (4) Melatih kesabaran. (5) Pengetahuan. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alfabet, dan lain-lain. Namun dalam permainan ini, jelas diperlukan bimbingan dari ibu atau individu lain yang bisa mendampingi si anak. (Suciaty al-azizy, A., 2010).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbasis puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir tingkat tinggi materi beriman kepada rasul-rasul Allah di kelas IV SD N 1 Plunjaran sampai pada tingkat HOTS level C4 C5 C6. Pertama, model PBL berbasis Puzzle dapat membuat anak tertarik belajar sambil bermain. Kedua, mempermudah anak untuk fokus akan materi yang dibahas. Ketiga, dalam praktek pembelajaran puzzlenya, siswa jadi lebih bisa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta dalam memaknai arti iman kepada rasul, perbedaan antara sifat wajib rasul dan sifat mustahil bagi rasul, serta tujuan diutusnyanya rasul.

DAFTAR PUSTAKA

Aris. (2022). *Ilmu Pendidikan Islam*. Cirebon: Penerbit Yayasan Wiyata Bestari Samasta.

- Ernawati, L. (2017). "Pengembangan High Order Thinking (HOT) Melalui Metode Pembelajaran Mind Banking dalam Pendidikan Agama Islam." *1st International Conference on Islamic Civilization Ans Society (ICICS)*, 62253, 189–202.
- Hartono, H, dkk. (2023). "Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa". *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(8), 918–931.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Rawamangun: Prenadamedia Group.
- Nisak, Raisatun. (2011). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Pristiwanti, D., dkk. (2022). "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Ratnawati, D., Handayani, I., & Hadi, W. (2020). "Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantu Question Card Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Smp." *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(01), 44–51.
- Saputra, Hardika. (2021). "Penggunaan Media Puzzle dalam Proses Pembelajaran." *Profesi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-9.
- Suciaty al – azizy, A. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sugiono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani Dian Dwi, dkk, (2023). "Pengaruh Model Pbl Menggunakan Lkpd Berbantuan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II A", *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri ISSN Volume 09 (03)*.
- Syafitri, Aisha. (2019) "Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Medi Ular tangga dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2 ,133-134.
- Zainal Fanani. Moh, (2018). "Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOT) dalam Kurikulum 2013." *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education* 2 (1), 60.
- Zaini, Moh., Noorthaibah, Siti Julaiha. (2024). "Pendidik Dalam Perspektif Imam Al Ghazali Dan Relevansinya Di Era Society 5.0." *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(1), 174-193.