

Penerapan media permainan puzzle untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam

Karina Isnaini¹

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: karinaisnaini281@gmail.com

Kata Kunci:

Puzzle, Pemahaman, Pendidikan agama islam

Keywords:

Puzzle, learning motivation, Islamic education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berupa permainan puzzle guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tata cara wudhu dan shalat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas II sekolah dasar. Teknik pengumpulan data meliputi

observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media ini juga memfasilitasi pemahaman konsep ibadah secara konkret dan sistematis melalui visualisasi yang menarik dan aktivitas fisik yang menyenangkan. Evaluasi dari pengguna menunjukkan bahwa meskipun terdapat beberapa kekurangan teknis, secara keseluruhan media puzzle efektif digunakan dalam pembelajaran PAI. Dengan demikian, media permainan puzzle dapat dijadikan alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini.

ABSTRACT

This study aims to develop and apply learning media in the form of puzzle games to improve students' understanding of the material of ablution and prayer procedures in Islamic Religious Education (PAI) subjects. The type of research used is Research and Development (R&D) with a qualitative approach. The research subjects were grade II elementary school students. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation, which are analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the puzzle media was able to significantly improve students' understanding. Students become more active, focused, and enthusiastic in participating in learning. This media also facilitates the understanding of worship concepts concretely and systematically through interesting visualizations and fun physical activities. Evaluation from users showed that although there were some technical shortcomings, overall the puzzle media was effective to use in PAI learning. Thus, puzzle game media can be used as an innovative alternative in supporting learning that is fun, meaningful, and in accordance with the characteristics of early learners.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Pendidikan agama islam (pai) memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan akhlak mulia generasi muda, fiqih ibadah adalah salah satu materi penting dalam pembelajaran pai, mencakup bersuci, shalat, yang tidak hanya memerlukan pemahaman teoritis, tetapi juga pemahaman yang kuat dalam praktiknya. Akan tetapi, peserta masi sering mengalami kesulitan dalam menghalkan urutan atau langkah langkah yang tepat dalam pelaksanaannya, terutama jika pembelajaran kurang menarik dan kurang membekas di inggatan peserta didik. Di karenakan permasalahan tersebut, guru di tuntutan untuk mampu menginofasikan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, agar siswa bisa lebih mudah memahami materi yang telah di ajarkan, salah satu inofasi tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran puzzle yang dikaitkan dengan materi pembelajaran. Dalam penggunaan puzzle siswa di akan melatih kemampuan logika, memperkuat daya ingat, dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar. Dengan visual yang menarik dan aktivitas fisik peserta didik menjadikan materi pembelajaran lebih mudah di terima dan di ingat oleh peserta didik

Dengan di terapkannya media pembelajaran puzzle di harapkan suasana pembelajaran bisa lebih hidup, siswa menjadi lebih aktif bergerak, serta mampu memahami dan mengingat materi tatacara beribah secara runtut dan benar. Selain itu, hubungan antar siswa juga bisa menjadi lebih erat dan harmonis karena adanya semangat kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan puzzle. Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini memiliki tujuan utnuk menjelaskan bagaimana media pembelajaran puzzle bisa di terapkan pada mata pelajaran pendidikan agama islam serta menganalisis sejauh mana media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam memahami materi, khususnya pada materi tata cara shalat dan tata cara wudhu. Penelitian ini di harapkan dapat memberikan alternative solusi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif bagi tenaga pendidik dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and development (R&D) dengan pendekatan kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berupa media pembelajaran puzzle pada pembelajaran Pendidikan agama islam (PAI), khususnya pada materi tata cara wudhu dan tata cara shalat, dan evaluasi keefektifitasan dalam peningkatan pemahaman peserta didik. Subjek dalam penelitian ini meliputi siswa dan guru. Pengumpulan data di lakukan dengan melalui tiga Teknik yaitu, observasi dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran saat media puzzle di terapkan, wawancara, dan dokumentasi. Data yang di dapatkan di analisis secara kualitatif dengan langkah reduksi data, penyajian data, dna penarikan kesimpulan. Analisis di lakukan untuk menilai keefektifan media

puzzle dalam meningkatkan pemahaman peserta didik serta mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa permainan puzzle yang di rancang untuk membantu siswa kelas 2 memahami tata cara beribadah. Media ini terdapat papan puzzke dan potongan – potongan gambar gerakan shalat dan gerakan wudhu yang bisa di urutkan dengan benar, gambar tersebut di desain dengan menarik, penuh warna dna mudah di kenali oleh anak anak, sehingga dapat meningkatkan minat anak – anak untuk belajar. Dalam pengunakannya di lakukan dengan cara memberikan beberapa potongan puzzle kepada peserta didik, kemudian peserta didik di minta untuk mengurutkan gambar gerakan shalat dan wudhu secara berkelompok. Penggunaan media puzzle ini terbukti dapat menambah pemahaman peserta didik terhadap materi tata cara shalat dan wudhu. Melalui aktivitas menyusun gambar, siswa tidak hanya mengingat teori secara hafalan, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses berpikir, mengenali, dan memahami urutan ibadah. Sifat permainan dari puzzle juga mendorong siswa untuk lebih aktif, bekerja sama, dan fokus dalam proses belajar.

Selain itu, kegiatan menyusun puzzle membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih konkret. Gambar yang divisualisasikan memudahkan siswa dalam membayangkan dan mengingat gerakan-gerakan ibadah yang sebelumnya mungkin terasa abstrak atau sulit dipahami melalui penjelasan lisan semata. Dengan demikian, media puzzle menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan materi ajar secara menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan usia siswa kelas rendah. Adapun tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis)

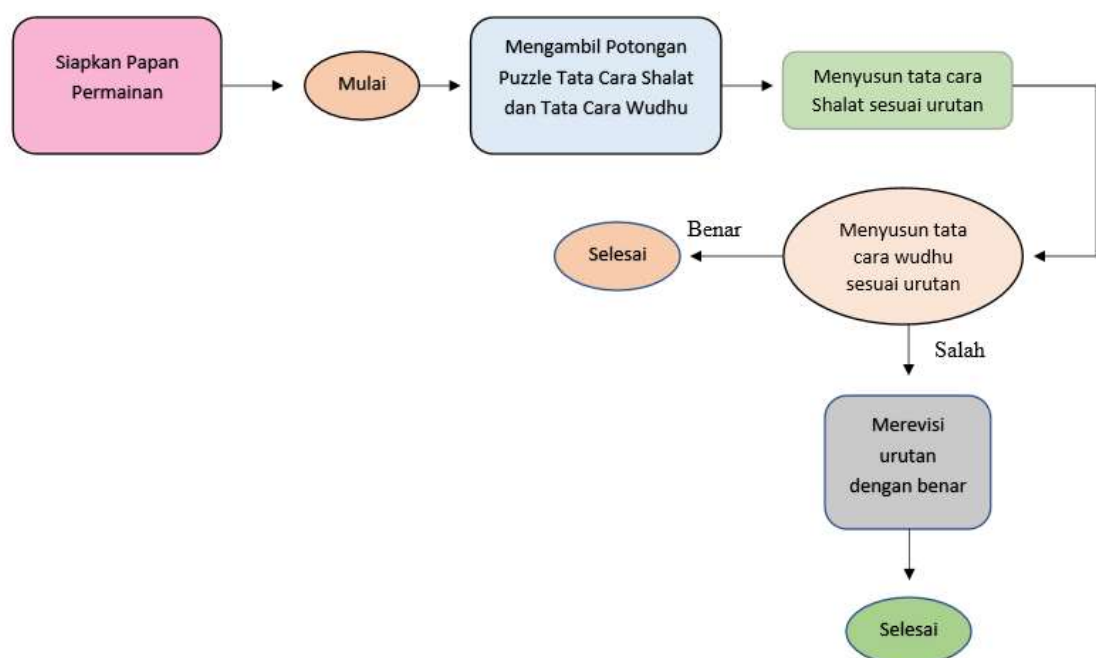
Pada tahap ini saya menganalisis permasalahan yang sering di temui dalam kegiatan pembelajaran PAI, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas II sekolah dasar memiliki tantangan tersendiri, khususnya dalam menyampaikan materi tata cara ibadah seperti shalat dan wudhu. Materi ini bersifat praktis dan membutuhkan pemahaman urutan gerakan secara benar. Namun, metode pembelajaran yang masih dominan berupa ceramah dan hafalan sering kali membuat siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami langkah-langkah ibadah secara mendalam. Hal ini diperparah oleh keterbatasan media pembelajaran yang konkret dan sesuai dengan tahap perkembangan berpikir siswa usia dini.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengajak siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Media permainan puzzle menjadi salah satu

alternatif yang potensial karena bersifat interaktif, menyenangkan, dan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Dengan menyusun potongan-potongan gambar yang menggambarkan urutan gerakan shalat dan wudhu, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga lebih mudah memahami dan mengingat setiap tahapan ibadah.

2. Tahap Desain (Design)

Setelah berhasil menganalisis dan mengumpulkan data mengenai permasalahan pada kegiatan pembelajaran PAI di sekolah, pada tahap ini saya mulai merancang desain untuk media pembelajaran puzzle, tahap awal saya merancang secara konseptual mengenai media pembelajaran puzzle. Pada tahap ini saya fokus pada tampak simple dari puzzle, mengadaptasi dari puzzle yang Sudah sering di gunakan untuk permainan akan tetapi dikaitkan dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran, tahap selanjutnya pengdesainnan secara lebih spesifik pada setiap element seperti gambar tata cara shalat dan wudhu yang menarik dengan menggunakan gambar kartun yang menarik minat peserta didik kelas 2 SD, terakhir untuk memastikan pembelajaran berjalan secara teratur dan terarah, disusunlah alur penggunaan media pembelajaran PAI, sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan cara penggunaan

Tahapan Alur Permainan Monopoli PAI

a. Siapkan papan permainan

Langkah awal dari media pembelajaran ini adalah menyiapkan papan permainan dan potongan puzzle tersebut dahulu, potongan puzzle harus sudah terpisah secara acak dari papan puzzlenya. Pada tahap awal ini peserta didik juga sudah di kelompokkan menjadi beberapa kelompok sesuai dengan

papan puzzle yang sudah tersedia

b. Mengambil potongan puzzle

Setelah kelompok sudah ditentukan, persilahkan bagi setiap kelompok untuk mengambil potongan puzzle dan papan puzzle masing masing

c. Menyusun puzzle

Setelah setiap kelompok mendapatkan potongan puzzle dan papan puzzlenya masing masing, perintahkan kepada mereka untuk mulai menyusun puzzle

d. Tahapan Akhir

Jika peserta didik sudah berhasil mengurutkan potongan puzzle dengan benar berarti sudah berhasil akan tetapi jika urutan potongan puzzle masih belum sesuai maka peserta didik di perintahkan untuk merevisi urutan puzzle sampai tepat

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan adalah tahap perealiasian dari konsep media pembelajaran yang telah di rancang sebelumnya, tahap awal penyediaan bahan – bahan dari media pembelajaran puzzle, bahan – bahan tersebut di dapatkan dari took serba ada, diantaranya sterofoam, kertas manila warna putih, kertas buffalo, dan kertas lipat warna warni. Adapun untuk gambar dari potongan puzzle berupa tata cara shalat dan tata cara wudhu di dapatkan dari internet. Pada pebelitian ini, puzzle tata cara shalat dan tata cara wudhu di peroleh dari adaptasi puzzle permainan yang di kaitkan dengan materi ajar pedidikan agama islam (PAI). Berikut adalah rincian hasil pengembangan media pembelajaran puzzle pada mata pembelajaran PAI beserta komponen-ponennya:

a. Papan Puzzle

Papan Puzzle terbuat dari steforom putih dengan ketebalan 1 cm dengan keliling 100 cm x 100 cm dan kelas manila berwarna putih dengan ukuran 61 cm x 68 cm selanjutnya papan sterofoam di sesuaikan ukurannya dengan kertas manila, kertas menila di rekatkan ke sterofoam dengan menggunakan slotip yang bisa merekatkan dari 2 sisi, tahapan selanjutnya papan puzzle di bentuk sesuai dengan urutan puzzle yang telah di tentukan yaitu persegi dengan ukuran 7 cm x 7 cm sebanyak 12 biji, setelah itu pada tahap penempelean beberapa property agar papan puzzle bisa lebih menarik yaitu kertas manila, judul dari kertas manila, dan beberapa element lain seperti bintang, bunga dan lain laian. Selain itu di tambahkan niat berwudhu dan doa setelah berwudhu di samping yang sudah di prin sebelumnya. untuk menambah nilai estetika dan menarik minat anak anak.



Gambar 3.1 Papan Puzzle

b. Potongan puzzle tata cara shalat

Potongan puzzle tata cara shalat di dapatkan dari internet yaitu pada aplikasi pinterest secara gratis, selanjutnya gambar di prin dengan ukuran 7 cm x 7 cm, selanjutnya gambar di tempelkan pada potongan sterofom yang telah tersedia sebelumnya



Gambar 3.2 potongan puzzle tata cara shalat

c. Potongan puzzle tata cara wudhu

Potongan puzzle tata cara wudhu juga di dapatkan dari internet yaitu pada aplikasi pinterest. Potongan puzzle tata cara shalat di prin dengan ukuran 12 cm x 8 cm. selanjutnya agar potongan puzzle kokoh di belakang gambar di tempelkan kardus, setelah itu untuk merekatkan potongan puzzle pada papan puzzle di tempelkan alat perekat berupa kretakan, selain kretakan mudah di dapatkan penggunaannya juga aman bagi anak anak



Gambar 3.3 potongan puzzle tata cara wudhu

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pengimplementasian media permainan puzzle dalam pembelajaran dilakukan setelah media dikembangkan dan divalidasi secara sederhana oleh guru PAI. Tahapan ini berlangsung di kelas II sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran dengan materi tata cara shalat dan wudhu. Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa pertemuan yang dirancang untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Data yang di dapatkan dari tahap implementasi ini selanjutnya akan menjadi informasi penting pada tahap evaluasi.

Berbagai penelitian dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa media permainan puzzle dapat menjadi sarana yang efektif dalam pembelajaran. Hal ini memperkuat temuan dalam penelitian ini yang mengembangkan media puzzle untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya tata cara shalat dan wudhu. Penelitian yang dilakukan oleh (Susanti dkk., 2021) mengembangkan media pembelajaran puzzle dalam mata pelajaran Fiqih di sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap urutan pelaksanaan ibadah dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.

Demikian pula, (Rahmawati & Fitriani, 2020) menemukan bahwa penggunaan media puzzle pada siswa kelas rendah mampu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran. (Hidayah dkk., 2019) juga menunjukkan bahwa media puzzle memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir logis dan pemahaman konsep dalam pembelajaran tematik di SD.

(Supriyadi, 2022) menambahkan bahwa media puzzle sangat efektif digunakan untuk mengajarkan materi berurutan, seperti langkah-langkah wudhu, karena dapat membantu siswa memahami struktur materi secara visual dan sistematis. Sementara itu, (Arifin & Maulidya, 2018) menyatakan bahwa permainan puzzle tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga melatih kerjasama antar siswa serta membangun semangat belajar yang lebih tinggi

dalam suasana kelas yang menyenangkan dan aktif.

Kesimpulan dari berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi yang bersifat berurutan seperti tata cara ibadah. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara visual dan sistematis, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif, konsentrasi, dan semangat belajar. Puzzle juga mendorong pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi antar siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi adalah tahap penentuan apakah media pembelajaran puzzle sudah bisa di manfaatkan dalam pembelajaran atau masi perlu melalui beberapa revisi dalam penyempurnaannya, peneliti telah melakukan beberapa observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada beberapa pihak guna mengevaluasi media pembelajaran puzzle untuk mata pembelajaran PAI, pihak tersebut memberikan beberapa kritik dan saran untuk kedepannya.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap beberapa responden, diperoleh sejumlah evaluasi terhadap media pembelajaran puzzle yang dikembangkan. Secara umum, media ini dinilai memiliki daya tarik visual yang tinggi dan interaktivitas yang baik. Penggunaan warna-warna cerah seperti merah muda, kuning, dan hijau dianggap mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Ilustrasi yang menggambarkan urutan wudhu dan shalat disusun secara jelas dan komunikatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Penomoran pada tiap bagian gerakan ibadah juga dinilai rapi dan membantu siswa mengikuti alur penyusunan puzzle secara sistematis. Selain itu, penambahan elemen dekoratif seperti gambar bintang dan bunga memberikan kesan ceria yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan yang menjadi bahan pertimbangan untuk perbaikan ke depan. Ukuran media puzzle yang cukup besar dinilai kurang praktis untuk dibawa dan disimpan, sehingga berpotensi menyulitkan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran yang berpindah tempat. Bahan dasar media yang menggunakan sterofoam juga menimbulkan residu berupa serpihan kecil yang dapat mengotori lingkungan belajar. Selain itu, ukuran huruf pada bagian niat dan doa wudhu dinilai terlalu kecil dan kurang terbaca oleh siswa, sehingga disarankan untuk diperbesar atau dipisahkan ke dalam dua bagian terpisah. Adapun perekat pada bagian tertentu dinilai terlalu kuat sehingga menyulitkan siswa saat melepasnya. Oleh karena itu, diperlukan alternatif bahan dan mekanisme yang lebih ramah pengguna agar media dapat berfungsi secara optimal dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa permainan puzzle efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas II terhadap materi tata cara wudhu dan shalat pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia dini. Melalui aktivitas menyusun puzzle, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses belajar, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam mengingat urutan gerakan ibadah secara tepat dan runtut. Selain itu, media puzzle juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, kerja sama antar siswa, serta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Meskipun terdapat beberapa kekurangan dalam aspek teknis seperti bahan dan ukuran media, secara keseluruhan media ini layak digunakan dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Arifin, A., & Maulidya, N. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ibadah." *Jurnal Pendidikan Dasar* 9(2) (2018): 134–140.
- Hidayah, R., Ningsih, S., & Putri, M. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 6(1) (2019): 45–52.
- Rahmawati, D., & Fitriani, L. "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Daya Ingat Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD." *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 5(3) (2020): 87–95.
- Supriyadi, A. "Efektivitas Media Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Cara Wudhu Bagi Siswa Kelas Rendah." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4(1) (n.d.): 55–62.
- Susanti, W., Maulana, H., & Rahayu, S. "Pengembangan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Islam* 8(2) (2021): 101–110.