

---

**PENGGUNAAN PUZZLE DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA IISLAM (PAI) DI SD NEGERI 061/VII BUKIT TALANG MAS  
KECAMATAN SINGKUT KABUPATEN SAROLANGUN**

Rusmini<sup>1</sup>, Ahmad Ridwan<sup>2</sup>, Wildan Ahmad Rauf<sup>3</sup>, Izalmianto<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

E-mail : [rusmini@uinjambi.ac.id](mailto:rusmini@uinjambi.ac.id)<sup>1</sup>, [dharmadridwansagmpdi@gmail.com](mailto:dharmadridwansagmpdi@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[bungsu.82@yahoo.com](mailto:bungsu.82@yahoo.com)<sup>3</sup>, [izalmianto1980@gmail.com](mailto:izalmianto1980@gmail.com)<sup>4</sup>

---

***ABSTRACT***

This study aims to examine the use of digital puzzles as a learning medium in Islamic Religious Education (PAI) at the elementary school level. Digital puzzles are a form of information technology-based media innovation that combines elements of play with learning activities. Through this approach, it is hoped that students will be more motivated, active, and easily understand the religious material presented. The method used in media development is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The implementation results indicate that digital puzzles increase student engagement, strengthen conceptual understanding, and create a fun learning environment. Given the characteristics of students at Public Elementary School 061/VII Bukit Talang Mas who enjoy visual and interactive activities, digital puzzles have proven to be an effective and relevant tool in supporting the PAI learning process.

**Keywords:** *Digital Ipuzzles, Iislamic Ireligious Ieducation, Ilearning Imedia, Ielementary Ischool, Iinteractive Ilearning.*

***ABSTRAK***

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan teka-teki digital sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang sekolah dasar. Teeka-teki digital merupakan bentuk inovasi media berbasis teknologi informasi yang menggabungkan unsur bermain dengan kegiatan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih termotivasi, aktif, dan mudah memahami materi non-agama yang disajikan. Metode yang digunakan dalam pengembangan media adalah model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Hasil implementasi menunjukkan bahwa teeka-teki digital meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konseptual, dan menciptakannya dalam lingkungan pembelajaran. Mengingat karakteristik siswa di Sekolah Dasar Negeri 061/VII Bukit Talang Mas yang menikmati aktivitas visual dan interaktif, teeka-teki digital terbukti menjadi alat yang efektif dan tidak relevan dalam mendukung proses pembelajaran PAI.

**Kata Kunci:** *Teka-teki Digital, Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar, Pembelajaran Interaktif.*

---

## PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar umumnya masih memiliki keinginan yang besar untuk bermain. Mereka akan kesulitan mengikuti pembelajaran yang terlalu serius di sekolah<sup>1</sup>. Interaksi dengan teman sebaya memiliki peranan yang penting dalam perkembangan sosial anak pada fase ini, karena melalui teman sebaya anak bisa belajar dan mendapat informasi mengenai dunia anak di luar keluarga. Sehingga guru harus memperkaya metode dan media pembelajaran yang membutuhkan banyak interaksi untuk digunakan di kelas<sup>2</sup>.

Menurut Syamsu (2013), anak pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan berhitung). Daya menunjukkan anak sudah berkembang kearah menunjukkan konkret dan rasional (dapat diterima akal). Oleh karena itu siswa memerlukan benda konkret dan kondisi nyata untuk menarik perhatian siswa sehingga merangsang kemampuan intelektualnya.

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk generasi bangsa yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual. Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peran strategis dalam membentuk karakter

peserta didik agar memiliki akhlak mulia, iman yang kokoh, dan pemahaman terhadap nilai-nilai ajaran Islam sejak usia dini. Khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran PAI menjadi pondasi penting dalam membentuk kepribadian religius anak, membiasakan sikap-sikap islami, dan mengenalkan ajaran agama melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka<sup>3</sup>.

Namun demikian, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran PAI saat ini cukup kompleks. Di satu sisi, kurikulum menuntut guru untuk menyampaikan materi yang padat dan beragam, sementara di sisi lain, karakteristik siswa SD yang cenderung mudah bosan dan membutuhkan stimulus visual serta aktivitas konkret, mengharuskan guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Metode ceramah dan hafalan yang masih sering digunakan cenderung kurang efektif dalam menjangkau kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh. Akibatnya, motivasi belajar siswa dalam pelajaran PAI dapat menurun, dan makna nilai-nilai agama tidak terserap secara mendalam.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran membuat guru harus menjadikan media sebagai bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Untuk itu guru perlu

<sup>1</sup> Rianingsih, Rima. 2016. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ibtida*, 3(2), 197-211.

<sup>2</sup> Hamid, A. (2017). Guru Profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274-285.

<sup>3</sup> Khomsoh, Rosiana, and Jandut Gregorius. 2013. Hasil Penelitian Menun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):1-11.

menggunakan media pembelajaran agar siswa pada saat proses pembelajaran menjadi lebih tertarik, merasa senang, termotivasi untuk belajar, dan tumbuh rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang dipelajarinya. Dengan begitu siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran akan dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, motivasi dan semangat belajar siswa.

Media pembelajaran yang dirancang dengan sebaik-baiknya dapat mendekatkan siswa dengan pengalaman nyata. Oleh sebab itu para guru perlu mengenal jenis-jenis media pembelajaran, dan berlatih untuk mengembangkan alternatif media pembelajaran sesuai pengalaman belajar, dan fasilitas yang tersedia. Selain itu, guru juga harus mampu melakukan pemilihan media belajar yang sesuai sehingga penggunaannya dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa<sup>4</sup>.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, dunia pendidikan mengalami transformasi besar. Peran media pembelajaran berbasis digital menjadi sangat penting dalam menjawab tantangan tersebut. Salah satu bentuk inovasi yang menarik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran PAI adalah penggunaan puzzle digital. Puzzle digital adalah media berbasis

permainan (game-based learning) yang mengajak siswa berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, atau memecahkan informasi yang berkaitan dengan materi ajar. Jenis media ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Puzzle digital dapat dikembangkan dengan mudah menggunakan berbagai platform edukatif seperti Wordwall, Educandy, Quizizz, atau LearningApps. Melalui media ini, guru dapat menyusun materi PAI seperti rukun iman, kisah nabi, atau ayat-ayat pendek dalam bentuk permainan edukatif yang menarik. Siswa cukup mengakses tautan (link) puzzle melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau ponsel, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel baik di dalam kelas maupun secara daring dari rumah<sup>5</sup>.

Selain itu, penggunaan puzzle digital mendukung prinsip merdeka belajar, di mana siswa diberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri, dengan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan literasi

<sup>4</sup> Mulyana, D. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal. 33.

<sup>5</sup> Anjaleka, K. (2021). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd

Pada Mata Pelajaran Pai. *Elementary. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 114-119.

digital, kemampuan kolaborasi, dan kemandirian belajar<sup>6</sup>.

Berdasarkan latar belakang tersebut, makalah ini bertujuan untuk menjelaskan secara komprehensif konsep, penerapan, dan manfaat penggunaan puzzle digital dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Fokus utama dari pembahasan ini adalah bagaimana media puzzle digital dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI sekaligus menjawab kebutuhan belajar siswa di era digital.

## TINJAUAN IPUSTAKA

### Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar penyalur pesan.

Media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan<sup>7</sup>.

Media adalah alat, bahan, metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan intensitas interaksi yang komunikatif dan edukatif guru-peserta didik berlangsung secara berdaya guna dan tepat guna.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

#### 2. Manfaat Media Pembelajaran

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa

<sup>6</sup> Fransiska, Vira. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Journal Puskdikra*. 1(1), 39-42.

<sup>7</sup> Gultom, J. J. (2010). Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Bahas*, 20(3).

tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya<sup>8</sup>.

## Puzzle digital

### 1. Pengertian Puzzle

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Puzzle adalah permainan yang sudah sangat populer terutama dikalangan anak-anak. Karena sifatnya yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, puzzle menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya 98 bentuk, warna, struktur, lalu memperkirakan letak posisinya yang tepat (Pujiwidodo, 2016). Puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan

memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu<sup>9</sup>.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran.

Puzzle digital adalah bentuk permainan edukatif yang disajikan melalui platform digital dan dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta mengingat informasi tertentu. Berbeda dengan puzzle konvensional yang berbentuk fisik, puzzle digital dibuat dan diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar dengan bantuan internet atau aplikasi khusus. Media ini memungkinkan interaksi pengguna dengan konten pembelajaran secara dinamis dan visual.

Dalam konteks pendidikan, puzzle digital dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan dan edukasi (*edutainment*). Jenis-jenis puzzle yang umum digunakan antara lain:

- a. Teka-teki silang (crossword puzzle)
- b. Mencocokkan pasangan (matching pairs)
- c. Jigsaw puzzle digital

<sup>8</sup> Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7 (1): 212

<sup>9</sup> Hiola, A., & Harun, A. K. (2022). Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Pada Materi Rukun Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Al-Muhtarif: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 69-81.

- d. Drag-and-drop kuis atau urutan peristiwa

Puzzle digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang. Saat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), puzzle ini dapat berisi konten seperti rukun iman, nama-nama nabi, surat-surat pendek, dan nilai-nilai akhlak mulia<sup>10</sup>.

Keunggulan utama puzzle digital terletak pada fleksibilitas dan daya tarik visualnya. Guru dapat menyusun puzzle sesuai dengan kebutuhan kurikulum, dan siswa dapat mengaksesnya melalui link yang dibagikan oleh guru. Puzzle ini dapat diulang berkali-kali, memberikan umpan balik instan, serta mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif.

Dengan demikian, puzzle digital bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga merupakan sarana pembelajaran inovatif yang efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi dasar di era digital, khususnya untuk peserta didik usia sekolah dasar.

## 2. Manfaat Puzzle Digital dalam Pembelajaran PAI di SD

- a) Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Puzzle digital bersifat visual dan interaktif, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan

membuat proses belajar lebih menyenangkan.

- b) Memperkuat Pemahaman Konsep Keagamaan

Dengan menyusun puzzle bertema PAI (seperti rukun Islam, nama nabi, asmaul husna), siswa dapat mengulang materi dengan cara visual dan kinestetik, memperkuat daya ingat mereka.

- c) Mendorong Pembelajaran Mandiri dan Aktif

Puzzle digital memungkinkan siswa belajar mandiri dan mengeksplorasi materi sesuai ritme mereka sendiri, mendorong kemandirian dalam belajar.

- d) Melatih Keterampilan Berpikir Kritis dan Problem Solving

Dalam menyusun puzzle, siswa dilatih untuk berpikir logis, memahami pola, dan menyelesaikan tantangan—kemampuan yang penting dalam memahami nilai-nilai Islam secara lebih reflektif.

- e) Menanamkan Nilai-Nilai Islam dengan Cara yang Relevan

Puzzle digital bisa dikaitkan dengan tema-tema akhlak, kisah nabi, dan ibadah, yang dikemas dengan pendekatan digital sesuai dunia anak-anak masa kini.

<sup>10</sup> Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416-426.

- f) Fleksibel dan iBisa iDisesuaikan dengan iKebutuhan iMateri

Guru dapat membuat puzzle sesuai tema pembelajaran PAI, baik tentang fiqih, sejarah Islam, maupun aqidah, dan menyesuaikannya dengan tingkat kesulitan yang cocok untuk kelas rendah atau tinggi.

- g) Menumbuhkan iKolaborasi

Puzzle bisa digunakan dalam aktivitas kelompok kecil untuk menumbuhkan kerja sama dan komunikasi antarsiswa dalam suasana islami.

### 3) Konsep Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan merupakan proses pemerolehan pengetahuan untuk meningkatkan derajat dan kehormatan manusia yang berlangsung semasa hidup, baik diperoleh dilingkungan keluarga, sekolah ataupun di lingkungan masyarakat. Pendidikan perlu dikelola dengan suatu sistem yang terpadu dan serasi agar tujuan pendidikan bisa diraih dengan maksimal. Sistem tersebut dirancang dalam suatu kurikulum pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum tersebut adalah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam<sup>11</sup>.

Menurut Ramayulis, Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk

menghasilkan orang yang beragama. Untuk itu perlu diarahkan kepada pertumbuhan moral dan karakter, pendidikan agama tidak hanya memberikan pengetahuan tentang agama saja, mesti juga ditekankan pada feeling attitude, personal ideals dan aktifitas kepercayaan. Pendidikan Agama Islam (PAI) diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/ atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan Nasional<sup>12</sup>.

Selanjutnya menurut Zuhairini: "Pendidikan Agama Islam adalah usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam". Sedangkan Menurut Achmadi: "Pendidikan Agama Islam merupakan usaha yang lebih dikhususkan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subyek didik, dalam menghargai dan menghayati agama Islam agar menjadi manusia yang berkepribadian muslim dan mengamalkan garis - garis ajaran Islam".

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan pendidikan dengan

<sup>11</sup> Izharman. (2018). Pendidikan Agama Islam Pembentukan Karakter Bangsa. Padang: Andalas University Press. h. 55

<sup>12</sup> Muhaimin, Paradigma Pendidikan Islam, upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), h.76

melalui ajaran-ajaran agama Islam yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan seorang siswa dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat.

Agama Islam ialah agama tauhid penyempurna dari semua agama yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW berlandaskan wahyu dari Allah SWT yaitu Al-Quran, diturunkan melalui perantara malaikat jibril, untuk kemudian disampaikan kepada seluruh manusia sebagai pedoman bagi keselamatan hidup di dunia hingga akhirat sebagai agama yang sempurna. Agama Islam ibaratkan sebuah sistem yang terhimpun didalamnya kerangka-kerangka dasar yang mengatur hubungan manusia, baik hubungan manusia dengan TuhanNya (Vertikal), maupun hubungan antar manusia dan hubungan manusia dengan makhluk Allah SWT (horizontal)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Sumber data pada penelitian ini terbagi dua, yaitu informan dan dokumen. Informannya salah seorang guru PAI dan beberapa siswa. Sedangkan, dokumen yang digunakan berupa foto, atau dokumen lainnya. Instrumen penelitian pada

penelitian ini yaitu protokol wawancara bersama informan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data dan penanganan data selanjutnya menarik kesimpulan. Teknik keabsahan data pada penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1) Penggunaan Puzzle Digital sebagai Media Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter religius, moral, dan sosial siswa sejak dini. Namun, tantangan dalam pembelajaran PAI adalah membuat materi yang bersifat abstrak dan normatif menjadi konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak. Di sinilah media pembelajaran seperti puzzle digital menjadi relevan dan potensial.

Puzzle digital merupakan permainan edukatif berbasis teknologi yang dirancang untuk mengasah logika, daya ingat, dan pemahaman konsep. Media ini memiliki kelebihan karena menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi, sehingga sangat cocok untuk siswa SD yang cenderung belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*).

Penggunaan puzzle digital dalam PAI bukan hanya soal teknologi, tetapi soal transformasi pendekatan belajar.

Guru menjadi fasilitator yang menyajikan nilai-nilai Islam secara kontekstual dan menyenangkan. Media ini memperkuat prinsip *multiple intelligences*, khususnya kecerdasan visual-spasial, kinestetik, dan interpersonal<sup>13</sup>.

Dengan desain yang tepat, puzzle digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, reflektif, dan bernuansa spiritual, yang pada akhirnya menanamkan nilai-nilai Islam dengan lebih mendalam dan aplikatif.

Puzzle digital merupakan jenis permainan edukatif berbasis komputer, tablet, atau aplikasi online, yang memungkinkan siswa menyusun potongan gambar atau informasi menjadi satu kesatuan utuh. Dalam konteks PAI, potongan tersebut bisa berupa:

- a. Rangkaian igerakan ishalat
- b. Urutan ikisah inabi
- c. Asmaul ihusna
- d. Doa iharian idan iartinya
- e. Rukun iiman idan irukun iIslam

Keunggulan puzzle digital dibanding puzzle konvensional terletak pada sifatnya yang interaktif, adaptif, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar. Guru dapat membuat puzzle dengan tingkat kesulitan yang berbeda sesuai jenjang kelas (misal: kelas 1–3 dengan gambar, kelas 4–6 dengan teks dan makna). Bahkan, puzzle digital dapat memberikan umpan balik

langsung (feedback) saat siswa salah atau benar, yang mempercepat proses koreksi dan pembelajaran mandiri.

## 2) Tujuan Penggunaan Puzzle Digital dalam Pembelajaran PAI di SD

Penggunaan puzzle digital dalam pembelajaran PAI bukan semata-mata sebagai variasi metode, melainkan sebagai strategi pembelajaran kontekstual dan transformatif yang bertujuan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pendekatan visual, interaktif, dan berbasis teknologi.

Dalam konteks pendidikan modern, guru tidak hanya dituntut menyampaikan materi, tetapi juga memastikan bahwa proses belajar membangun makna, karakter, dan keterlibatan emosional siswa terhadap ajaran Islam. Puzzle digital menjadi media alternatif yang menjawab kebutuhan tersebut dengan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan sosial anak usia SD<sup>14</sup>.

Berikut adalah tujuan-tujuan utama dari penggunaan puzzle digital dalam pembelajaran PAI:

### a) Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Salah satu tantangan dalam mengajarkan PAI di tingkat dasar adalah menjaga perhatian siswa terhadap materi yang terkadang dianggap abstrak atau repetitif. Puzzle digital dengan tampilan visual yang menarik, suara

<sup>13</sup> Anjaleka, K. (2021). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai. *Elementary. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 114-119.

<sup>14</sup> Alfurqan, A., & Susanti, M. D., (2021). Implementasi Penggunaan Media Visual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, 1(3), 281-291.

yang interaktif, dan tantangan yang menggugah rasa ingin tahu mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Dengan demikian, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi PAI karena mereka merasa terlibat secara aktif dan tidak terpaksa.

b) Mempermudah Pemahaman Konsep Abstrak dalam PAI

Konsep-konsep dalam PAI seperti iman kepada hal gaib, sejarah kenabian, atau hikmah berpuasa, seringkali sulit dipahami anak jika hanya dijelaskan secara verbal. Puzzle digital memungkinkan guru untuk mengubah konsep tersebut menjadi potongan gambar, simbol, atau urutan aktivitas yang konkret. Siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga menyusun dan memanipulasi potongan puzzle, sehingga proses berpikir mereka menjadi lebih aktif dan bermakna.

c) Mendorong Pembelajaran Aktif dan Mandiri

Puzzle digital mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi harus mencari, mencoba, dan memperbaiki kesalahan sendiri dalam menyusun puzzle. Proses ini menciptakan situasi belajar yang aktif, reflektif, dan membentuk otonomi belajar, yang merupakan dasar penting dalam pembentukan karakter muslim yang tangguh dan bertanggung jawab.

d) Mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Problem Solving

Dalam menyusun puzzle digital, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga ditantang untuk menganalisis, mengenali pola, membandingkan informasi, dan menyusun strategi. Ini merupakan bentuk pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis sejak dini. Ketika siswa menyusun puzzle tentang urutan gerakan salat atau kisah nabi, mereka sekaligus menginternalisasi isi dan urutannya.

e) Menanamkan Nilai-Nilai Islam melalui Media Bermain

Media puzzle digital memungkinkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, ketekunan, kerja sama, dan toleransi diajarkan secara tidak langsung namun kuat. Ketika anak diminta menyusun puzzle secara kelompok, mereka belajar tentang pentingnya berbagi tugas, menghargai pendapat, dan bersikap adil—nilai-nilai yang sangat penting dalam ajaran Islam. Ini menjadikan puzzle sebagai alat pembelajaran karakter Islami yang kontekstual<sup>15</sup>.

f) Mengintegrasikan Literasi Digital dalam Pendidikan Islam

Salah satu tuntutan abad 21 adalah kemampuan siswa untuk menggunakan teknologi secara produktif dan bermakna. Penggunaan puzzle digital

<sup>15</sup> Widowati, A., & Si, S. P. 2008. Pemilihan Media Pembelajaran. Makalah. Disampaikan pada kegiatan diklat mapel UAN IPA Kabupaten Cilacap

bagi Guru-Guru IPA SLTP Kabupaten Cilacap pada tanggal, 4.

dalam PAI mendidik siswa untuk memanfaatkan perangkat digital tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan diri dan peningkatan pemahaman agama. Ini juga menjadi strategi untuk membentengi siswa dari konten digital negatif dengan memperkenalkan konten Islami yang interaktif dan mendidik.

g) **Memfasilitasi Diferensiasi Pembelajaran**

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Puzzle digital bisa disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan siswa visual, kinestetik, maupun logis-matematis. Guru dapat menyajikan materi PAI dalam berbagai bentuk puzzle—gambar, teks, suara, atau kombinasi—sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan mengakomodasi keragaman gaya belajar.

h) **Meningkatkan Kualitas Interaksi Guru dan Siswa**

Puzzle digital memberi ruang bagi guru untuk menjadi fasilitator pembelajaran, bukan sekadar penyampai informasi. Guru dapat mendampingi, memberikan tantangan, dan mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih kreatif dan komunikatif. Ini mendorong terciptanya iklim pembelajaran PAI yang dialogis dan kolaboratif.

Secara menyeluruh, penggunaan puzzle digital dalam PAI bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan penuh nilai. Tujuan-tujuan tersebut

berakar dari upaya membentuk peserta didik yang beriman, berilmu, dan berkarakter Islami, dengan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan psikologis anak. Media ini tidak hanya menjadi alat bantu ajar, tetapi juga sarana strategis dalam pembentukan generasi muslim digital yang cerdas spiritual dan intelektual.

**3) Penerapan Puzzle Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 061/VII Bukit Talang Mas Kecamatan Singkut Kabupaten Sarolangun**

Penerapan media digital dalam pembelajaran saat ini menjadi kebutuhan yang tak terelakkan, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu media yang adaptif dan relevan dengan dunia anak-anak adalah puzzle digital, yaitu permainan berbasis teknologi yang menggabungkan unsur belajar dan bermain (edutainment). Puzzle digital memberi ruang bagi siswa untuk belajar agama dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penerapan puzzle digital dalam PAI sangat sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang berada dalam tahap konkret-operasional. Mereka cenderung memahami sesuatu secara visual dan melalui aktivitas langsung. Maka, pembelajaran PAI akan lebih efektif bila dikaitkan dengan pengalaman konkret seperti menyusun potongan informasi,

gambar, atau urutan kegiatan ibadah dalam bentuk puzzle digital<sup>16</sup>.

Berikut ini tahapan penerapan yang dapat dilakukan oleh guru PAI di SD Negeri 061/VII Bukit Talang Mas, dalam menggunakan puzzle digital sebagai media pembelajaran:

## 1. Perencanaan Pembelajaran

- a) Identifikasi Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran

Contoh: *Mengenal rukun Islam, menyebutkan nama-nama nabi dan rasul, mengetahui tata cara salat.*

- b) Pemilihan Materi dan Tema Puzzle

Guru menentukan materi PAI yang sesuai untuk dijadikan puzzle, seperti menyusun urutan gerakan salat, mengenal simbol-simbol agama, atau mencocokkan doa dengan artinya.

- c) Penggunaan Aplikasi atau Platform Puzzle

Guru dapat menggunakan platform seperti *Wordwall*, *Jigsaw Planet*, *Educandy*, atau membuat puzzle sendiri dengan aplikasi desain dan software pembelajaran interaktif seperti *PowerPoint interaktif*, *Canva*, atau *Genially*.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran

- a) Pengantar Materi

Guru memulai dengan pengenalan topik PAI melalui diskusi atau cerita islami.

- b) Penyampaian Petunjuk Penggunaan Puzzle  
Siswa diberi arahan cara mengakses, menjalankan, dan menyelesaikan puzzle, baik secara individu maupun kelompok.

- c) Kegiatan Inti: Penyusunan Puzzle

Siswa menyusun potongan puzzle digital yang dapat berupa:

- a. Gambar igerakan isalat
- b. Urutan irukun iiman
- c. Potongan iayat idan iartinya
- d. Nama-nama inabi ibeserta itugasnya

- d) Refleksi dan Diskusi

Setelah menyusun puzzle, siswa dan guru berdiskusi mengenai pesan atau nilai keislaman yang terkandung dalam puzzle tersebut. Guru memberikan umpan balik dan memperdalam pemahaman.

## 3. Penilaian dan Evaluasi

- a) Penilaian iProses idan iProduk  
Guru menilai:

1. Keaktifan siswa dalam menyusun puzzle
2. Tingkat pemahaman terhadap isi materi

<sup>16</sup> Hiola, A., & Harun, A. K. (2022). Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Rukun Mata Pelajaran Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti. Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(1), 69-81.

3. Sikap ireligus dan kerja sama selama pembelajaran berlangsung

Evaluasi Pemahaman  
Dapat dilakukan melalui kuis singkat, tanya jawab, atau tugas lanjutan berbasis refleksi (misal: “Apa pelajaran yang kamu dapat dari kisah Nabi Nuh setelah menyusun puzzle?”).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan puzzle digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar merupakan inovasi media yang sangat relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21. Puzzle digital mampu mengubah pembelajaran PAI yang semula cenderung abstrak dan monoton menjadi lebih interaktif, menarik, dan kontekstual. Melalui media ini, siswa tidak hanya menghafal informasi keagamaan, tetapi juga memahami, menyusun, dan menginternalisasi nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Puzzle digital berperan penting dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Selain itu, media ini juga menjadi sarana efektif untuk menanamkan karakter Islami seperti kesabaran, kerja sama, dan tanggung jawab.

Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, penggunaan puzzle digital terbukti dapat memperkaya strategi pembelajaran PAI

di SD, seperti halnya di SD Negeri 061/VII Bukit Talang Mas Kecamatan Singkut Kabupaten Sarolangun. Dengan penggunaan Puzzle digital, menjadikan proses belajar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus tetap mengakar pada nilai-nilai keislaman. Oleh karena itu, media puzzle digital layak dijadikan salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan agama Islam yang holistik dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfurqan, A., & Susanti, M. D., (2021). Implementasi Penggunaan Media Visual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, 1(3), 281-291.
- Anjaleka, K. (2021). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai. *Elementary. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 114-119.
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416-426.
- Fransiska, Vira. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Journal Puskra*. 1(1), 39-42.
- Gultom, J. J. (2010). Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Bahas*, 20(3).

- Hamid, A. (2017). Guru Profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274-285.
- Hiola, A., & Harun, A. K. (2022). Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Rukun Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 69-81.
- An-Nuha Vol. 3, No. 1, 2023 52 Iriani, N. (2018). Peningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas III SDN 101820 P. Batu (Doctoral dissertation).
- Izharman. (2018). Pendidikan Agama Islam Pembentukan Karakter Bangsa. Padang: Andalas University Press.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7 (1): 212
- Khomsoh, Rosiana, and Jandut Gregorius. 2013. Hasil Penelitian Menun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):1-11.
- Mulyana, D. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226-239.
- Murni. 2017. Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun. *Jurnal Ar raniry*. 3(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rianingsih, Rima. 2016. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ibtida*, 3(2), 197-211.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1-95.
- Widowati, A., & Si, S. P. 2008. Pemilihan Media Pembelajaran. Makalah. Disampaikan pada kegiatan diklat mapel UAN IPA Kabupaten Cilacap bagi Guru-Guru IPA SLTP Kabupaten Cilacap pada tanggal, 4.