

## **PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PAI**

Dahniar, MA

STIT Al-Hilal Sigli

Jl.Lingkar Keuniree, Sigli Provinsi Aceh

Email: [dahniarnurdin89@gmail.com](mailto:dahniarnurdin89@gmail.com)

### **ABSTRACT**

The purpose of this article is to analyze the use of puzzle media in Islamic religious education learning. This study uses the library research method. The learning process does not include the use of media to increase the effectiveness of learning, both general learning and Islamic religious education learning. One of the media that can be used by teachers is puzzle media because this media can increase students' interest and motivation to learn. Puzzle learning media is a simple media that is played by taking it apart and putting it together. This media is a learning medium that uses puzzle game techniques to sharpen the brain. A puzzle consists of a board and several pieces, where the pieces, when arranged, will cover the part of the board that is slightly indented and will form a certain shape. The purpose of using this learning media is to make it easier for students to master the learning competencies that have been determined, so that the use of puzzle media in the Islamic religious education learning process can be more effective and enjoyable.

### **ABSTRAK**

Tujuan artikel ini adalah untuk menganalisis mengenai penggunaan media puzzle dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. Kajian ini menggunakan metode *library research* atau penelitian kepustakaan. Dalam proses pembelajaran tidak luput dari penggunaan media untuk menambah efektifitas pembelajaran, baik pembelajaran umum maupun pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu media yang bisa digunakan oleh guru adalah media puzzle karena media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran puzzle yaitu media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Media ini merupakan media belajar yang menggunakan teknik permainan teka-teki guna mengasah otak. Puzzle terdiri dari papan dan beberapa kepingan yang mana kepingan itu jika disusun akan menutupi bagian papan yang sedikit menjorok kedalam dan akan menjadi suatu bentuk tertentu. Tujuan penggunaan media pembelajaran ini sendiri yaitu agar memudahkan siswa dalam menguasai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

**Kata kunci: Media Puzzle, Pembelajaran PAI**

## **A. PENDAHULUAN**

Dalam dunia pendidikan baik di lingkup lembaga sekolah atau madrasah, proses pembelajaran memang hal yang wajib ada karena itu merupakan keharusan. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu menghasilkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Dalam proses pembelajaran sendiri tidak luput dari penggunaan metode, model dan strategi yang harus dilakukan oleh pendidik sebagai cara yang harus digunakan untuk menambah efektifitas pembelajaran, baik pembelajaran umum maupun pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Pendidik yang mendominasi pembelajaran di dalam kelas membuat peserta didik merasa bosan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menerangkan materi pelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan inovasi media maupun model pembelajaran, aktivitas belajar peserta didik pun kurang maksimal karena pembelajaran berpusat pada pendidik.

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

Pemanfaatan media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan media pembelajaran yang pas dapat menjadikan guru lebih mudah dalam penyampaian pembelajaran sehingga siswa mampu menyerap dengan mudah pelajaran apa yang disampaikan guru. Salah satu media yang bisa digunakan oleh guru PAI adalah media *puzzle*.

Media *Puzzle* digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media *puzzle* tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda di sekitarnya. Media *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar menjadi

satu kesatuan utuh yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Sehingga permainan *puzzle* akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan *puzzle* secara tepat.<sup>1</sup>

## **METODE PENELITIAN**

Sebagai bentuk proses yang sistematis dalam menggali dan mengumpulkan informasi dalam kajian ini, penulis menggunakan metode *library research* atau penelitian kepustakaan, dimana pengumpulan data dilakukan melalui buku-buku dan artikel yang ada hubungannya dengan masalah yang sedang peneliti kaji. "Kajian pustaka merupakan teknik pengumpulan data atau informasi, membaca dan mencatat serta mengolah bahan peneliian yang berkaitan dengan topik penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, internet, karya ilmiah dan *sumber tertulis lainnya*".<sup>2</sup>

Dalam kajian pustaka penulis akan menyajikan pemahaman tentang perkembangan dan pengetahuan dan teuan sebelumnya terkait dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Hal ini dapat mencakup teori-teori yang relevan, metode penelitian yang digunakan sebelumnya, temuan utama dan konsep-konsep kunci yang berkaitan dengan topik tersebut. Kajian pustaka biasanya tidak melibatkan pengumpulan data primer atau penggunaan teknik analisis data kualitatif atau kuantitatif seperti yang umumnya ditemukan dalam penelitian empiris, namun analisis data hanya dilakukan dengan memberikan gambaran umum tentang literatur yang ada, seperti tema-tema utama, konsep-konsep kunci, teori-teori yang digunakan, dan metode penelitian yang umumnya digunakan dalam literatur tersebut.

## **PEMBAHASAN**

### **Media Puzzle Dalam Pembelajaran PAI**

Dalam pembelajaran, alat atau media pendidikan jelas diperlukan. Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu rumpun mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan, dari mulai pendidikan dasar sampai menengah. Hal ini didasari dengan keyakinan bahwa penanaman pendidikan agama sejak dini bagi generasi penerus bangsa sangatlah penting untuk melandasi tingkah laku mereka dalam menjalani hidup di masyarakat. Dalam pembelajarannya Pendidikan Agama Islam memiliki rumpun mata pelajaran diantaranya Aqidah Ahlq, Sejarah Kebudayaan Islam, Al-Qur'an Al-Hadits, dan Fiqih. Pada dasarnya untuk mempelajari semua rumpun mata pelajaran PAI tersebut tidak terlalu sulit, akan tetapi dengan beragamnya daya tangkap peserta didik, pendidik harus bekerja ekstra agar apa yang diajarkan dapat ditangkap oleh peserta didik secara maksimal. Dengan kemampuan daya tanggap siswa yang

---

<sup>1</sup>Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 72

<sup>2</sup> Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014), hal. 3.

berbeda maka diharapkan guru mampu untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada 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.

Media merupakan semua jenis peralatan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ditinjau dari pendidikan Agama Islam media pendidikan agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik/ metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.<sup>3</sup>

Media pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu pendidik, kepada sasaran atau penerima pesan, yakni peserta didik yang belajar pendidikan agama Islam.<sup>4</sup> Tujuan penggunaan media pembelajaran pendidikan agama Islam tersebut adalah supaya proses pembelajaran pendidikan agama Islam dapat berlangsung dengan baik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Yunus (dalam bukunya *Attarbiyatu watta'liim*) yang dikutip oleh Azhar Arsyad, "bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman...orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya".<sup>5</sup>

Penggunaan media pembelajaran akan dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, motivasi dan semangat belajar siswa. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan dipersiapkan dengan baik berarti guru telah membantu siswanya mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, fantasi, emosi dan perkembangan kepribadian mereka. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah SWT dalam surah al-Naḥl ayat 44, yaitu:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا سَمِعُوْا لِقَوْلِ اللّٰهِ اِنَّا نُنزِّلُ الْكُتٰبَ الْغٰلِبِ بِالْبَيِّنٰتِ فَكَّرُوْا

<sup>3</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 117.

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 199.

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 20.

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Sekarang ini, pembelajaran menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Guru juga dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menggunakan strategi, metode, atau media. Di sisi lain siswa diharapkan memiliki keterampilan abad 21 yang dikenal dengan istilah *4C* yaitu *critical thinking, creativity, collaboration* dan *communication*. Kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Oleh karena itu, penggunaan media yang bervariasi salah satunya media *Advanced Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media *Advanced Puzzle* adalah media pembelajaran yang berbentuk puzzle tiga dimensi yang dapat memberi stimulus siswa untuk berpikir kritis serta diintegrasikan dengan materi dan soal *online*. Septiana Purwaningrum menyebutkan dalam tulisannya bahwa Penggunaan media *Advanced Puzzle* pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu melalui proses memasang *puzzle* (yang berisi materi dan permasalahan), sehingga siswa mampu memahami hubungan antar materi dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut.<sup>6</sup>

*Puzzle* dalam bahasa Prancis kuno *Apose*, yang berarti “membingungkan”. Sedangkan dalam kamus Lengkap Inggris-Indonesia, *Puzzle* berarti teka-teki. Dilihat dari asal usul kata, teka-teki yang dimaksud dalam permainan menyusun keping-keping potongan bentuk atau gambar yang tidak utuh menjadi bentuk atau gambar yang utuh. *Puzzle* adalah permainan yang berupa teka-teki akan tetapi pada prinsipnya menekankan pada keserasian, keindahan, ketersalingan dan kelengkapan atau melengkapi yang konstruktif.<sup>7</sup>

Media *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.<sup>8</sup> Rosiana Khomsoh mengungkapkan bahwa, “Media *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 tantangan”.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Septiana Purwaningrum, *Penggunaan Media Advance Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama*, Alimna Jurnal Pendidikan Profesi Guru, Lptk Iain Kediri, Vol. 02. No. 01. 2023.

<sup>7</sup>Fauzan, *Permainan Edukatif dan Alat Permainan Edukatif bagi PAUD*, (Bandung: Bumi Siliwangi, 2007), hal. 6.

<sup>8</sup>Rumakhit Nur, *Pengembangan media Puzzle untuk pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan*, Jurnal Simkipedagogja, vol 1, no 2. (2010), hal. 6.

<sup>9</sup>Rosiana Khomsoh, *Penggunaan Media Puzzle Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah*, 2018, hal.1.

Menurut Hamalik, media *puzzle* adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantaranya berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah, sebab *puzzle* itu disukai oleh siswa.<sup>10</sup>

Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan menebak, mencocokkan dan mencari. Permainan *puzzle* ditujukan untuk memecahkan suatu masalah yang menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.<sup>11</sup> Menurut Fadlillah *puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai dengan gambar aslinya.<sup>12</sup> Menurut W.J.S Purwodarminto dalam Syamsidah mengatakan bahwa *puzzle* adalah permainan berupa gambar yang dapat mengasah pikiran yang harus dijawab dengan menyebutkan kata yang ditulis dengan huruf-huruf.<sup>13</sup>

Berdasarkan definisi yang telah di kemukakan di atas dapat di simpulkan bahwa media *puzzle* adalah kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Media ini merupakan salah satu alternatif media yang bisa digunakan dalam pembelajaran PAI untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan dan berpusat kepada siswa. Disamping itu, media *puzzle* ini terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Ernawati dkk mendapatkan hasil penelitian bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *puzzle* dinyatakan "sangat layak". Media ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sebagai rekomendasi untuk peneliti selanjutnya agar dapat melakukan uji coba dan penyebarluasan kesekolah lain, kemudian bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran *puzzle* dalam proses belajar mengajar.<sup>14</sup> Khalis Anjaleka juga menyebutkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan *puzzle* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).<sup>15</sup>

---

<sup>10</sup>Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Cita Aditya Bakti, 2014), hal. 61.

<sup>11</sup>Jasmine Mutiara Bintang dan Rolly Maulana Awangga, *Tutorial Membuat Game Puzzle Roblox*, (Bandung: Buku Pedia, 2022), hal. 18.

<sup>12</sup>Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 112.

<sup>13</sup>Syamsidah, *Kiat Mudah membuat Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hal. 58.

<sup>14</sup>Ernawati, Fatimah, Agus Hadi Utama, *Pengembangan Pembelajaran Media Puzzle PAI Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Kelas IV*, J-Instech Journal Of Instrucyional Technology, Vol.2. No. 2. 2021.

<sup>15</sup>Kholis Anjaleka, *Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Mata Pelajaran PAI*, Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar 114 Vol 1. No. 4, Oktober 2021.

### **Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle***

Dalam menggunakan media *puzzle*, hendaknya guru memperhatikan langkah-langkah tertentu agar penggunaan media *puzzle* dapat mencapai hasil yang baik. Adapun langkah-langkah pembuatan dan penggunaan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

Cara membuat Media *Puzzle*:

- a. Buatlah gambar *Puzzle*.
- b. Gunting gambar sesuai dengan pola gambar menjadi beberapa kepingan lalu tempelkan pada kertas karton menggunakan lem.
- c. Guntinglah kertas karton sesuai gambar yang ditempelkan.
- d. Kemudian masukan *puzzle* pada amplop.<sup>16</sup>

Adapun langkah-langkah penggunaan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagikan amplop berisi potongan gambar kepada masing-masing kelompok.
- b. Siswa memasang potongan gambar sesuai dengan contoh gambar yang tersedia.
- c. Guru memeriksa hasil pekerjaan setiap kelompok, bagi kelompok yang sudah benar dalam penyusunannya diberi nilai, dan bagi yang belum selesai diberi bimbingan untuk menyelesaikannya.<sup>17</sup>

Widharyanto mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle* sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan gambar sesuai dengan materi yang diperlukan dalam proses pembelajaran di atas karton yang telah dilem dan di ukur.
- b. Guru mengunting potongan sesuai dengan pola pada gambar tersebut.
- c. Guru membuat beberapa potongan.
- d. Semakin banyak gambar dan kepingan gambar yang dipotong, maka semakin tinggi tingkat kesulitannya.<sup>18</sup>

Muksin mengatakan terdapat langkah-langkah seorang pendidik pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a. Guru mencari gambar berbagai gambar misalnya, tentang lambang negara atau gambar yang lain.
- b. Gambar-gambar tersebut dipotong menjadi beberapa bagian.
- c. Siswa diminta untuk menyusun kembali potongan-potongan kertas tersebut, sehingga membentuk gambar yang utuh.
- d. Agar lebih menarik, ada satu potongan gambar yang ditaruh di gambar kelompok lain, sehingga siswa akan mencari gambar tersebut.

---

<sup>16</sup>Shinta Ayu, *Segudang Game Edukatif Mengajar*, (Jakarta: Diva Perss, 2014), hal. 111.

<sup>17</sup>Shinta Ayu, *Segudang Game Edukatif Mengajar...*, hal. 112.

<sup>18</sup>Wirdharyanto, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD*, (Jakarta: Media Maxima, 2018), hal.

- e. Setelah siswa mencari-cari dan tidak ketemu, guru memberikan arahan kepadanya agar mencari pada kelompok atau gambar lain.<sup>19</sup>

Sedangkan Yulianti mengungkapkan bahwa langkah-langkah bermain *puzzle* antara lain:

- a. Guru mempersiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan bermain media *puzzle*.
- b. Acak-acak kepingan *puzzle* tersebut.
- c. Siswa diminta untuk berbarisuntukantri bermain *puzzle*.
- d. Mintalah siswa untuk menyusun kembali keppingan*puzzle* tersebut.
- e. Berikan tantangann pada siswa untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10.<sup>20</sup>

### **Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle**

Penggunaan media menjadi salah satu pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun dengan media *puzzle*.

- a. Kelebihan Media *Puzzle*

Adapun kelebihan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Terciptanya kebersamaan sesama siswa.
- 2) Merangsang keinginan siswa untuk belajar.
- 3) Menumbuhkan rasa kekeluargaan di kalangan siswa.
- 4) Menjadikan rasa saling menghormati dan menghargai sesama siswa.<sup>21</sup>

Hamid Bahari berpendapat bahwa kelebihan media *puzzle* antara lain:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran.
- 2) Memperkuat daya ingat.
- 3) Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk menggunakan otak kirinya.
- 4) Kelebihan lain dari alat permainan *puzzle* adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah digunakan dan mudah dimainkan. Bahkan pada umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan. Maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.
- 5) Alat permainan *puzzle* membuat anak berkembang lebih pesat, karena bentuk alat permainan yang menarik dan aman.
- 6) Ketika anak bermain dengan alat permainan*puzzle* maka anak akan melatih kemampuan motorik halus ataupun kecerdasan lainnya.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup>Muhsin, *Koleksi Game Seru Untuk Kegiatann Belajar Anak*, (Yogyakarta: Diva Kids, 2019), hal. 46.

<sup>20</sup>Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Askara, 2008), hal.

<sup>21</sup>Shinta Ayu, *Segudang GameEdukatif mengajar....*, hal. 109.



b. Kekurangan Media *Puzzle*

Adapun kekurangan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih panjang.
- 2) Menuntut kreatifitas pengajar.
- 3) Kelas menjadi kurang terkendali.
- 4) Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.<sup>23</sup>

Kemas Mas'ud Ali berpendapat bahwa kekurangan media *puzzle* antara lain:

- 1) Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (*visual*).
- 2) Suasana kelas menjadi sedikit ribut.
- 3) Tidak semua materi pembelajaran dapat diselesaikan dengan menggunakan *puzzle*.<sup>24</sup>

Ahmad dkk, juga menyebutkan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran *puzzle* kurang maksimal apabila diterapkan dalam kelompok besar karena kapasitas dan jumlah media yang dibuat oleh guru mata pelajaran PAI hanya ada dua pasang media *puzzle*. Implementasi media pembelajaran *puzzle* hanya ada di sekolah dan media pun tidak bisa dibawa pulang oleh peserta didik sehingga penggunaannya pun hanya bisa dilakukan di Sekolah. Bahan yang digunakan terbuat dari sterofoam yang mudah rapuh sehingga membutuhkan perawatan khusus dalam menyimpannya agar media pembelajaran *puzzle* tidak mudah rusak. Pada saat kegiatan memasang *puzzle* masih ada peserta didik yang mengandalkan temannya sehingga penilaian kerja sama juga diberikan secara merata antar peserta didik dalam kelompok. Selain faktor penghambat ada juga faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin dalam pembelajaran PAI yaitu, rasa minat belajar peserta didik yang tumbuh dan rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar menggunakan media *puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* tergolong alat yang memiliki ukuran tidak terlalu besar jadi dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Dengan media pembelajaran *puzzle* peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan. Peran guru dalam pembelajaran yang tidak malas untuk berkreasi dan kemampuan guru dalam mengkondisikan peserta didik sangat mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dan respons atau antusias peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* terkesan baik.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup>Hamid Bahari, *Perangsang Karakter Positif Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal.21.

<sup>23</sup>Ratnasari Dwi AdeChandra, *Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka*, Jurnal Pendidikan anak usia dini, vol. 1 no .1 hal. 40.

<sup>24</sup>Kemas Mas'ud Ali, *Media Pembelajaran*, (Palembang: Rafa Press, 2020), hal 11.

<sup>25</sup>Ahmad Izza Muttaqin<sup>1</sup>, Nasrodin<sup>2</sup>, Siti humairah, *Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng*,

## **PENUTUP**

Sudah keharusan bagi seorang guru dalam setiap pembelajaran untuk mampu menggunakan media. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat dimudahkan. Dengan ketersediaan media pembelajaran maka pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai. Bahkan media pembelajaran sangat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Media puzzle merupakan salah satu media yang bisa diterapkan dalam pembelajaran PAI dengan syarat disesuaikan dengan materi ajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang baik maka siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan dengan mudah, juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad Izza Muttaqin<sup>1</sup>, Nasrodin<sup>2</sup>, Siti humairah, *Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussyafa'ah, Setail-Genteng*, Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan dan Hukum Islam Volume XIX No. 2, 2021.

Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.

Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press, 2002.

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

Fauzan, *Permainan Edukatif dan Alat Permainan Edukatif bagi PAUD*, Bandung: Bumi Siliwangi, 2007.

Jasmine Mutiara Bintang dan Rolly Maulana Awangga, *Tutorial Membuat Game Puzzle Roblox*, Bandung: Buku Pedia, 2022.

Ernawati, Fatimah, Agus Hadi Utama, *Pengembangan Pembelajaran Media Puzzle PAI Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Kelas IV*, J-Instech Journal Of Instrucyional Technology, Vol.2. No. 2. 2021.

Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, Jakarta: Kencana, 2017.

Hamid Bahari, *Perangsang Karakter Positif Anak*, Yogyakarta: Diva Press, 2013.

Kemas Mas'ud Ali, *Media Pembelajaran*, Palembang: Rafa Press, 2020.

Mestika zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014.

---

Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia. Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan dan Hukum Islam Volume XIX Nomor 2, 2021.

Kholis Anjaleka, *Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Mata Pelajaran PAI*, Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar 114 Vol 1. No. 4, Oktober 2021.

Muhsin, *Koleksi Game Seru Untuk Kegiatann Belajar Anak*, (Yogyakarta: Diva Kids, 2019), hal. 46. Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, Bandung: Cita Aditya Bakti, 2014.

Ratnasari Dwi AdeChandra, *Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka*, Jurnal Pendidikan anak usia dini, Vol. 1 No. 1.

Shinta Ayu, *Segudang Game Edukatif Mengajar*, Jakarta: Diva Perss, 2014.

Septiana Purwaningrum, *Penggunaan Media Advance Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama*, Alimna Jurnal Pendiidkan Profesi Guru, Lptk Iain Kediri, Vol. 02. No. 01. 2023.

Syamsidah, *Kiat Mudah membuat Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Taman Kanak-Kanak*, Yogyakarta: Deepublish, 2016.

Wirdharyanto, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD*, Jakarta: Media Maxima, 2018.

Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta: Laskar Askara, 2008.