



# Wajah Baru Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Puzzle

Muhammad Fahmi,<sup>1</sup> Ainul Halim,<sup>2</sup> Abdul Mu'id <sup>3</sup>

Universitas Qomaruddin<sup>123</sup>, Gresik, Indonesia

Email: [fahmimuh7@gmail.com](mailto:fahmimuh7@gmail.com)

Informasi Artikel	Abstract
<p>Submitted: 23-09-2024 Revised:15-10-2024 Published:17-12-2024</p> <p><b>Keywords:</b> Puzzle media Islamic Religious Education learning methods</p>	<p><i>This study is entitled "The New Face of Islamic Religious Education Learning Using Puzzle Media at SDN Windu Karangbinangun." This study aims to explore the use of puzzle media in Islamic Religious Education (PAI) learning and to determine students' responses to its use. We conducted the study at SDN Windu Karangbinangun, Karangbinangun District, Lamongan Regency. This study uses a qualitative descriptive approach, which collects data through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that using puzzle media in PAI learning can increase students' learning motivation. This media allows students to learn in a beneficial way, as well as increase involvement and interaction in class. Students' responses to the use of puzzle media are very positive. They feel more motivated and interested in following PAI lessons. Puzzle media also helps them better understand the subject matter and improve their cognitive abilities. This study makes an important contribution to innovation in PAI learning methods by emphasizing the importance of using interactive and interesting media. We hope that educators and other researchers can use the results of this study as a reference to develop effective and enjoyable learning methods.</i></p>

## Abstrak

Penelitian ini berjudul "Wajah Baru Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Puzzle di SDN Windu Karangbinangun". Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaannya. Penelitian dilakukan di SDN Windu Karangbinangun, Kecamatan Karangbinangun, Kabupaten Lamongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memakai media puzzle dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini memungkinkan peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan dan interaksi di kelas. Respon peserta didik terhadap penggunaan media puzzle sangat positif. Mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pelajaran PAI. Media puzzle juga membantu mereka lebih memahami materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap inovasi dalam metode pembelajaran PAI, dengan menekankan pentingnya penggunaan media yang interaktif dan menarik. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti lain dalam mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

**Kata Kunci** : Media puzzle, Pendidikan Agama Islam, metode pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Manusia merupakan pelaku utama dalam mengelola semua yang ada di Bumi. Socrates mengatakan tentang arti dari manusia, dia menyebutkan bahwa manusia merupakan Zoon Politicon atau hewan yang bermasyarakat. Sedangkan Max Scheller memberikan penjelasan yang berbeda dengan Socrates bahwa manusia adalah *Das Kranke Tier* atau hewan yang sakit yang selalu bermasalah dan gelisah (Yusuf Lubis, 2016). Menurut Islam, manusia dan hewan adalah makhluk yang berbeda. Manusia merupakan ciptaan Allah Swt. yang ideal, memiliki banyak

potensi dan uniktitas yang tidak dimiliki hewan seperti manusia memiliki akal dan potensi beragama. Sedangkan hewan yang hanya dibekali dengan nafsu saja sehingga kehidupan hewan hanya makan, minum, tidur dan memiliki keturunan. Jelas sangat berbeda antara manusia dengan hewan. Munir Mursyid merupakan ahli pendidikan Mesir mengatakan bahwa istilah *al-Insan Hayawan al-Natiq* itu adalah berasal dari filsafat Yunani dan bukan berasal dari Islam (Munir Mursyid, 1986).

Penciptaan manusia dibekali dengan akal yang dengannya bisa membedakan antara yang haq dan bathil, baik dan buruk serta yang diperintah dan yang dilarang. Tentunya untuk mengembangkan akal agar menjadi lebih baik lagi dibutuhkan pendidikan. Pendidikan bukan lah perihal proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah, yang dilakukan oleh seorang guru dan murid. Melainkan pendidikan adalah usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan lingkungan pembelajaran dan prosedur yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kapasitas mereka untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, kepemimpinan, kecerdasan, keterampilan, dan akhlak mulia yang dibutuhkan oleh mereka sendiri dan masyarakat. (Syafi'i, 2024)

Pendidikan adalah upaya yang direncanakan, sistematis, dan logis untuk membina manusia menuju pendewasaan yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan lingkungannya. Seperti yang dinyatakan dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Proses belajar mengajar oleh pendidik terhadap peserta didik akan semakin mudah disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Media audio, media visual, dan media audio visual adalah beberapa jenis media pembelajaran. Penerapan media belajar ini disesuaikan dengan karakteristik murid yang ada di kelas. Sekolah Dasar Negeri (SDN) Windu yang terletak di Kecamatan Karangbinangun Kabupaten Lamongan telah menggunakan beberapa macam media pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran berupa puzzle.

Media puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi bagian-bagian kecil yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemikiran, kesabaran, dan keterampilan berbagi. (Wahyuni & Maureen, 2010). Penggunaan media pembelajaran model ini dinilai dapat memotivasi belajar peserta didik karena dilakukan dengan kebebasan serta keterbukaan, masing-masing peserta didik dapat melakukannya tanpa desakan orang lain, yang artinya peserta didik sendiri yang akan melakukan permainan puzzle tersebut. Media puzzle diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, karena pengenalan terhadap Allah Swt. seharusnya dimulai sejak dini untuk memperkuat dan memperdalam ilmu keislaman yang mereka pahami. Ketika peserta didik sudah termotivasi dalam belajarnya dengan media pembelajaran berupa permainan puzzle, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman ataupun hafalan peserta didik di SDN Windu. Hal ini sangat diperlukan karena mata pelajaran seperti ini dinilai lebih diprioritaskan daripada mata pelajaran yang lainnya, bukan hanya dalam memahami bagi peserta didik, tetapi perlu adanya pendalaman serta uji coba atas pemahaman peserta didik sehingga pemahaman tersebut dapat lebih mendalam.

Abraham Maslow dalam teorinya yakni hierarki kebutuhan dan prestasi belajar mengatakan bahwa setiap individu memiliki tingkatan kebutuhan dari yang paling dasar sampai kebutuhan yang paling tinggi, dimana kebutuhan paling dasar dipenuhi terlebih dahulu sebelum beranjak memenuhi kebutuhan yang paling tinggi. Hal ini dapat diaplikasikan pada dunia pendidikan dimana untuk bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik maka harus memerhatikan terlebih dahulu kebutuhan dasar peserta didiknya (Susanto & Lestari, 2018).

## METODE

Penelitian jenis ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitiannya menggunakan studi kasus yang menggali suatu fenomena tertentu dalam suatu

waktu dan kegiatan tertentu. Adapun lokasi penelitiannya terletak pada SDN Windu Karangbinangun Lamongan. Kemudian metode pengumpulan datanya dengan cara observasi, wawancara dengan beberapa informan dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan cara editing, klasifikasi, verifikasi, analisis dan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penggunaan Puzzle sebagai Media Pendidikan Agama Islam di SDN Windu**

Media puzzle merupakan inovasi belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan pelajaran terutama pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Terutama di SDN Windu Kecamatan Karangbinangun Kabupaten Lamongan yang telah menerapkan media puzzle dalam proses belajar mengajar. Setelah peneliti melakukan penggalan data kepada beberapa informan yang sudah disebutkan di atas, peneliti akan melakukan pembahasan serta menetapkan hasil dari penelitian ini.

Media puzzle memberikan dampak dalam peningkatan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dari perspektif Pendidik/Guru. Menurut pendidik, media puzzle sudah tidak terdengar asing dan sering diterapkan oleh guru PAI. Artinya pendidik di SDN Windu sudah familiar dengan media pembelajaran puzzle. Media puzzle memberikan inovasi yang berbeda daripada metode sebelumnya yang dipakai, seperti ceramah yang hanya siswa fokus untuk mendengarkan pendidik menyampaikan materi. Suasana yang terbangun disaat pendidik menerapkan media puzzle sangat berbeda, sehingga menumbuhkan semangat yang berguna untuk memotivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama Islam (PAI).

Keuntungan yang didapat dengan menggunakan media puzzle ketika pembelajaran adalah siswa bisa melatih daya ingatnya. Ketika pendidik menggunakan media puzzle dalam pelajaran PAI, berupa mencocokkan satu kalimat yang dimana kalimat itu memiliki keselarasan atau keterkaitan dengan kalimat yang lainnya. Ternyata, siswa lebih tertarik untuk melatih daya ingatnya untuk bisa menyelesaikan permasalahan/persoalan menuntaskan puzzle tersebut agar menjadi susunan yang tepat.

Media puzzle merupakan salah satu dari beberapa media yang dipakai di lembaga ini yang menurut pendidik mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) sangat efektif dan efisien ketika diterapkan. Media ini dapat lebih optimal dan maksimal lagi jika pendidik dapat mengendalikan kelas serta menjadikan kelas hidup. Sehingga media puzzle menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan serta siswa-siswa menjadi termotivasi belajarnya.

Penggunaan media pembelajaran adalah sebuah terobosan yang sangat penting untuk meningkatkan keinginan belajar siswa yang itu bisa menjadikan hasil belajar menjadi meningkat. Menurut Schramm, media pembelajaran adalah teknologi yang dimana memiliki tugas pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan Azhar Arsyad mengartikan media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar atau sebuah wahana berwujud yang memiliki materi instruksional di lingkungan siswa yang dengannya dapat merangsang siswa untuk belajar (Audie, 2019). Arifin mengatakan bahwa keterampilan pendidik dalam mengajar adalah faktor yang paling dominan dalam upaya transfer of knowledge kepada peserta didik, karena keterampilan itu dapat mengusir bahkan dapat menanggulangi kebosanan peserta didik dalam proses belajar, sehingga dapat terwujudnya suasana belajar yang kreatif, menyenangkan dan membangkitkan motivasi dalam belajar yang dapat mempengaruhi belajar peserta didik (Arifin, 2000).

Media pembelajaran adalah komponen penting dari sistem pembelajaran dan berfungsi sebagai dasar kebijakan untuk pemilihan pengembangan dan pemanfaatan. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar yang diharapkan. Dengan digunakannya media dalam pembelajaran, pendidik dapat mengefisiensi waktu dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan. Mengingat waktu pembelajaran sangatlah terbatas dan singkat.

Media pembelajaran memiliki fungsi tidak hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, akan tetapi juga dapat membantu peserta didik dalam



memahami sesuatu yang masih bersifat abstrak (samar). Dengan bantuan media akan lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Dikarenakan level berpikir peserta didik berbeda dengan berpikir orang dewasa. Jadi perlu suatu perantara yang dimana perantara itu dapat mengantarkan sebuah pemahaman yang utuh untuk peserta didik.

Maka dari itu, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, di satu sisi membantu pendidik dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengefisiensi waktu, membuat pembelajaran lebih interaktif dan dapat menstimulus otak peserta didik agar cenderung tidak bosan dalam pembelajaran.

### **Respon Peserta Didik terhadap Media Puzzle dalam Pendidikan Agama Islam di SDN Windu**

Penerapan media puzzle dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Windu menghasilkan berbagai macam respon dari peserta didik. Menurut informan dari kalangan peserta didik, bahwa media puzzle memberikan nuansa belajar yang berbeda dari sebelumnya atau berbeda dengan cara pendidik dalam menyampaikan materi PAI. Menurut mereka, ketika pendidik menerapkan media puzzle dalam pelajaran PAI, para siswa kelas menjadi bersemangat dalam belajar. Mereka juga menilai dengan cara ini belajar menjadi menyenangkan, para peserta didik tidak merasakan bosan, tidak mengantuk maupun tidak fokus memperhatikan, akan tetapi mereka merasa menyenangkan dan tentunya sangat memberikan semangat terhadap belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Berdasarkan data yang digali dari informan dapat ditarik benang merahnya bahwa dengan menggunakan media pembelajaran seperti media puzzle dapat merubah kondisi kelas menjadi lebih hidup, penggunaan waktu dalam pembelajaran lebih efisien dan optimal, dapat membangkitkan semangat belajar siswa, tidak menjadikan bosan serta menyenangkan.

Abraham Maslow dalam teorinya "Hierarki Kebutuhan Maslow dan Prestasi Belajar," mengatakan bahwa tiap diri manusia memiliki hierarki kebutuhan yang berjumlah lima, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan keselamatan, kebutuhan akan kasih sayang, kebutuhan akan harga diri dan kebutuhan akan perwujudan diri. Penggunaan media pembelajaran seperti puzzle yang diterapkan di SDN Windu ini selain menyenangkan juga bertujuan untuk memotivasi para peserta didik dalam belajar dengan kondisi yang senang dengan harapan agar peningkatan pada hasil belajar.

Teori ini sesuai dengan tindakan yang diambil oleh Pendidik di SDN Windu, dengan memberikan kebutuhan berupa keselamatan yang terealisasi dengan pembelajaran dilakukan di kelas yang tenang, jauh dari hiruk pikuk dan keramaian dunia luar yang dapat mengganggu aktivitas belajar. Kebutuhan berikutnya adalah kebutuhan akan kasih sayang yang harus diperoleh peserta didik, kebutuhan ini dapat dipenuhi dengan cara Pendidik memberikan rasa pengertian, selalu mendorong agar terus maju dari ketertinggalan serta agar selalu berpartisipasi dalam pelajaran terutama dalam penggunaan media puzzle, Pendidik selalu mendorong peserta didik untuk ikut serta dalam menuntaskan pekerjaannya menyelesaikan puzzle yang disajikan. Selanjutnya kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik adalah kebutuhan akan harga diri, dalam hal ini peserta didik perlu diakui keberadaannya oleh seorang pendidik agar dapat menunjukkan prestasi yang dimilikinya. Kebutuhan yang paling tinggi adalah kebutuhan akan perwujudan diri, dengan kebutuhan ini peserta didik akan cenderung untuk menunjukkan kemampuannya dalam hal akademik berupa prestasi setelah kebutuhan-kebutuhan sebelumnya dipenuhi.

Salah satu media pembelajaran yaitu puzzle merupakan satu dari banyak media yang dapat diterapkan dalam belajar mengajar. Tujuan dari diterapkannya media adalah untuk dapat memberikan nuansa berbeda dalam kelas yang dimana dapat membantu membangkitkan semangat, dapat memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga memberikan dampak positif pada prestasi belajarnya. Karena hal ini bukan hanya mempengaruhi suasana proses pembelajaran didalam kelas, melainkan mempengaruhi mental dan psikologi peserta didik. Terdapat perbedaan yang terlihat signifikan ketika media ini diaplikasikan terhadap pembelajaran mapel PAI, diantara rasa penasaran dan tertantang, karena anggapan media puzzle



ini adalah sebuah kompetisi yang ingin mereka menangkan. Maka pemanfaatan media puzzle, menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam. Tentunya, tidak lepas dari lima kebutuhan yang telah digagas oleh Maslow tersebut dan selebihnya diserahkan kepada para pihak yang menginginkan hasil daripada kebutuhan tersebut.

### Manfaat Puzzle Media untuk Pembelajaran Agama Islam di SDN Windu

Media puzzle yang diterapkan di SDN Windu mengajak peserta didik untuk melatih daya ingatnya, karena media yang ditawarkan berguna untuk mengasah otak peserta didik agar mengingat materi yang pernah disampaikan sebelumnya dengan mencocokkan satu kalimat yang memiliki keterkaitan dengan kalimat yang lain. Peserta didik sangat antusias untuk menyelesaikan teka-teki yang ada didepannya.

Peserta didik menikmati proses pembelajaran menggunakan media puzzle, mereka menganggap seperti bermain, tidak terlalu formal atau lebih rileks lagi karena pembawaan media puzzle disampaikan dengan ringan dan berkonsep santai tetapi tetap serius. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) lebih ditekankan kepada hafalan-hafalan dan pemahaman yang berfokus pada ajaran agama Islam. Jika pembelajaran sangat monoton yang hanya berpatokan pada satu metode tentu peserta didik akan merasa bosan, mengantuk, tidak fokus bahkan apa yang disampaikan oleh pendidik tidak bisa difahami oleh peserta didik. Maka dari itu, dalam pembelajaran dibutuhkan inovasi lewat media pembelajaran seperti puzzle ini.

### KESIMPULAN

Penelitian ini telah sampai pada tahap kesimpulan yang dimana akan menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada Rumusan Masalah yang ditawarkan pada kajian tesis yang berjudul Pemanfaatan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan di SDN Windu Kecamatan Karangbinangun Kabupaten Lamongan dapat disimpulkan bahwa: *Pertama*, Media puzzle ini termasuk hal yang unik dalam pembelajaran PAI, bukan hanya pendidik melakukan penyampaian dan peserta didik hanya mendengarkan. tetapi media puzzle ini mengarahkan kepada kegiatan yang aktif yang dilakukan oleh kedua belah pihak. Media puzzle memiliki bentuk yang beragam, salah satunya dengan menggunakan menempelkan jawaban yang berupa potongan kertas yang telah disiapkan oleh Pendidik untuk peserta didik.

*Kedua*, Peserta didik memberikan respon yang positif pada media puzzle ini karena menurutnya tidak membuat bosan, terpacu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik serta menyenangkan sehingga membuat peserta didik yang lain ikut termotivasi. *Ketiga*, Media puzzle termasuk bentuk latihan bagi peserta didik untuk daya ingat atau hafalan. Hal ini sesuai dengan fokus pembelajaran PAI yang berbentuk pemahaman dan hafalan. Selain itu peserta didik lebih bahagia karena media puzzle ini bukanlah sebagai pembelajaran yang bersifat formal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. (2000). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Munir Mursyid, M. (1986). *Al-Trabiyat Al-Islamiyyat: Ushuluha wa Tathawwuruha fi Al-Bilad Al-Arab*. 'Alam al-Kitab.
- Susanto, N. H., & Lestari, C. (2018). Mengurai Problematika Pendidikan Nasional Berbasis Teori Motivasi Abraham Maslow Dan David McClelland. *Lembaran Ilmu Kependidikan : Journal of Education Research*, 47(1), 30–39.
- Syafi'i, M. (2024). Pandangan K.H. M. Hasyim Asy'ari tentang Etika Guru. *JPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(2), 443–456. <https://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/jipi>
- Wahyuni, N., & Maureen, I. Y. (2010). Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling I?382 Surabaya. *Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1, 1–10.
- Yusuf Lubis, A. (2016). *Filsafat Ilmu: Klasik Hingga Kontemporer*. Rajawali Pers.