

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Media Digital

a. Pengertian Media Digital

Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optik broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro. Media digital sering juga disebut dengan media massa “generasi ketiga” setelah media cetak (printed media), koran, tabloid, majalah, buku, dan media elektronik, radio, televisi, dan video. Jadi pada dasarnya setiap kali orang menggunakan komputer, tablet atau ponsel, membuka sistem dan aplikasi berbasis web, disaat itulah dikatakan penggunaan media digital terjadi (Ondang & Kalangi, 2023: 63).

Media digital adalah alat yang menjadi perantara guru dan siswa dalam kegiatan penyampaian ide dan transfer ilmu guna menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan dengan bantuan perangkat lunak berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif. Media pembelajaran berbasis digital menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik, meningkatkan eksplorasi peserta didik, membantu memecahkan masalah, serta mengembangkan daya nalar kritis dan kreatif peserta didik (Alifah et al., 2023: 105).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media digital merupakan media berbasis teknologi yang menggabungkan data, teks, suara, dan gambar dalam format digital serta diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Dalam pembelajaran, media digital berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk

menyampaikan materi secara kontekstual dan interaktif. Pemanfaatannya mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, serta mendukung peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berpikir kritis serta kreatif peserta didik.

b. Kelebihan Media Digital

Ada beberapa kelebihan dari media digital tersebut bagi pengguna digital, antara lain adalah (Meilinda et al., 2020: 67):

- 1) Secara pengaksesan informasi media digital sangat mudah, cepat dan praktis, karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 2) Media digital menyuguhkan berbagai bentuk informasi secara beragam, efisien dan juga efektif.
- 3) Untuk menjalankan media digital ini tidak perlu berada dalam suatu tempat yang besar dan luas, sudah barang tentu adanya penghematan dalam tata kelola ruang akses.
- 4) Dalam proses komunikasinya, media digital menawarkan bentuk komunikasi dua arah yang dalam hal ini mempermudah penyampaian persepsi dan pesan yang secara lugas dan komunikatif.

c. Kelemahan Media Digital

Adapun beberapa kelemahan media digital yaitu meliputi (Mardati, 2021: 176):

- 1) Tidak semua daerah memiliki jaringan internet sehingga menjadi kendala dalam pengoperasian media digital yang berbasis jaringan internet.
- 2) Kemampuan finansial pengguna yang berbeda-beda sehingga peserta didik tidak mampu membeli gadget, terdapat beberapa wilayah yang peserta didiknya kekurangan teknologi;
- 3) Peserta didik cenderung bermain ketika menggunakan gadget.

d. Manfaat Media Digital

Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran digital, yaitu:

- 1) *Aksesibilitas*: Media digital memungkinkan akses mudah dan cepat terhadap informasi, materi pembelajaran, dan sumber belajar lainnya dari mana saja dan kapan saja, memfasilitasi pembelajaran jarak jauh.
- 2) *Interaktif*: Berbagai *platform* digital menyediakan fitur interaktif seperti video, simulasi, dan kuis yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memperkuat pemahaman mahasiswa.
- 3) *Kolaborasi*: Media digital memungkinkan kolaborasi antara dosen/tutor dan mahasiswa, serta antara sesama mahasiswa, melalui fitur diskusi, proyek bersama, dan berbagi informasi secara online.
- 4) *Motivasi*: Penggunaan media digital dengan variasi konten dan pendekatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi mereka.
- 5) *Evaluasi dan Pemantauan*: Media digital memungkinkan dosen/tutor untuk melakukan evaluasi secara online, memberikan umpan balik secara langsung, dan memantau kemajuan belajar siswa dengan lebih efisien (Potolau, 2024: 155).

e. Jenis-Jenis Media Digital

Terdapat empat jenis-jenis media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu (Sartimah, 2025: 19112-19113):

1) *WhatsApp*

WhatsApp merupakan aplikasi komunikasi yang umum digunakan dan efektif sebagai media pembelajaran online. Guru dapat mengirim materi, tugas, dan penjelasan melalui teks,

video, atau *voice note*, serta memanfaatkan fitur grup dan panggilan video untuk interaksi dua arah. Namun, kelemahan utama aplikasi ini adalah minimnya respons siswa terhadap pesan yang dikirim.

2) Zoom

Aplikasi video konferensi yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh secara tatap muka virtual. Fitur seperti *share screen* memudahkan guru menampilkan materi. Zoom mendukung banyak peserta dan tersedia dalam versi gratis maupun berbayar.

3) Google

- a) Google Classroom: *Platform* pembelajaran daring untuk mengelola kelas, membagikan materi, dan menilai siswa.
- b) Google Form: Digunakan untuk evaluasi pembelajaran, dengan fitur kuis, video, gambar, dan rekaman jawaban otomatis.
- c) Google Meet: Aplikasi *video meeting* serupa Zoom yang mendukung pembelajaran interaktif secara daring.

4) E-Learning

E-learning merupakan *platform* yang dianggap efektif dan juga adaptif yang dapat diakses dimanapun dengan syarat terdapat jaringan yang cukup. Terdapat dua tipe dalam media e-learning, yaitu:

- a) Sinkron: Pembelajaran dilakukan secara langsung dan bersamaan. Contohnya media jigsaw *game puzzle*.
- b) Asinkron: Siswa belajar secara mandiri dalam waktu yang ditentukan. Contohnya video pembelajaran.

2. *Game puzzle*

a. Pengertian *Game Puzzle*

Media pembelajaran *game puzzle* ialah suatu media pembelajaran di mana menekankan pada permainan, kebebasan dan

kemandirian belajar peserta didik (Alzanah & Dewi, 2022:129). *Game puzzle* adalah permainan modern yang dimainkan dengan menyusun potongan gambar menjadi satu. Media *game puzzle* merupakan media pembelajaran dengan unsur permainan yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar dan dimainkan dengan cara bongkar pasang.

Media *game puzzle* adalah media yang digunakan dengan metode bongkar pasang serta mencocokkan atau menggabungkan gambar satu dengan gambar yang lain. Media *game puzzle* merupakan salah satu media yang menarik serta mengkolaborasikan siswa dalam penggunaannya serta menantang siswa (Sari & Mustika, 2025: 5190).

Permainan *game puzzle* merupakan kegiatan yang melatih daya pikir dan kreativitas anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak harus memecahkan masalah dengan merangkai dan menyusun bagian-bagian *game puzzle* yang saling berhubungan hingga menjadi gambar utuh. Melalui *game puzzle* anak akan belajar untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Permainan ini sangat sesuai jika diterapkan untuk melatih kemampuan kognitif anak, karena otak mereka akan bekerja untuk menyelesaikan masalah berupa menyusun *game puzzle* dengan benar (Amini et al., 2023: 779).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game puzzle* adalah media yang memanfaatkan permainan bongkar pasang potongan gambar menjadi satu kesatuan utuh, sehingga mampu menumbuhkan rasa ketertarikan, kemandirian, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.

b. Manfaat *Game Puzzle*

Menurut Alika et al., (2025: 4) media *game puzzle* juga dirancang sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan yang mampu menarik minat peserta didik, menumbuhkan rasa ingin tahu,

serta meningkatkan antusias mereka dalam belajar. Adapun manfaat dari media ini antara lain:

- 1) Membantu peserta didik terbiasa menyelesaikan masalah secara mandiri.
- 2) Mengasah kesabaran dan fokus dalam menyelesaikan tugas.
- 3) Mendorong semangat belajar melalui pendekatan yang menyenangkan.
- 4) Menstimulasi kreativitas selama proses belajar

Dengan demikian, penggunaan media *game puzzle* dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga membantu membentuk sikap positif terhadap proses belajar itu sendiri.

c. Kelebihan *Game Puzzle*

Ada beberapa kelebihan dari media *Game puzzle* antara lain sebagai berikut:

- 1) Media *game puzzle* dapat menarik minat belajar peserta didik.
- 2) Media *game puzzle* dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas.
- 3) Dengan adanya media *game puzzle* peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan dan keterampilan peserta didik (Saputra, 2021: 5).

d. Kekurangan *Game Puzzle*

Ada beberapa kekurangan penggunaan media *game puzzle* yaitu (Susanti et al., 2025: 37):

- 1) Waktu yang Dibutuhkan: Pendidik harus mengatur waktu tidak hanya untuk mengenalkan media tersebut, tetapi juga untuk memberikan instruksi dan membimbing siswa dalam menyelesaikan aktivitas. Dalam konteks pembelajaran yang sudah padat, ini bisa menjadi tantangan.

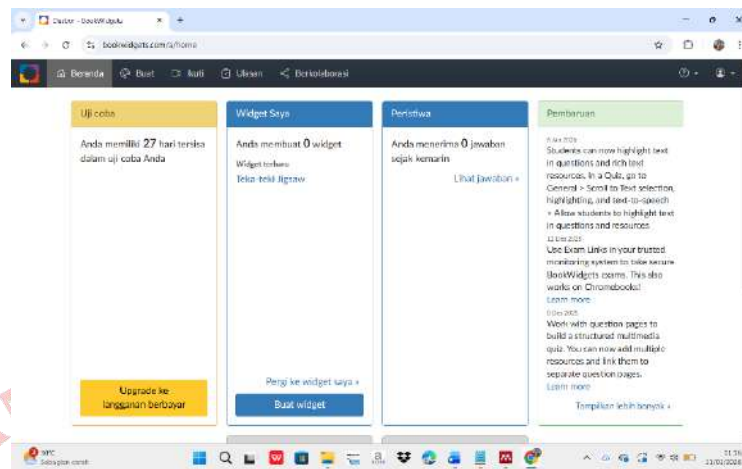
- #### e. Langkah-Langkah Membuat Media *Game Puzzle*

1) Mengakses *website BookWidgets*

-

17

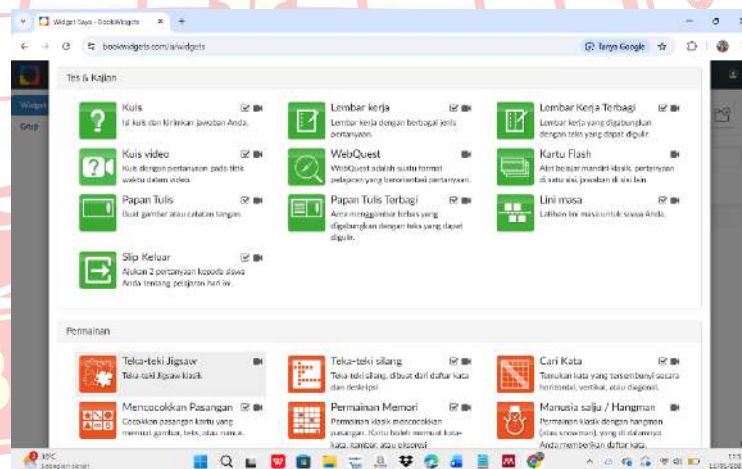
b) Lakukan login menggunakan akun yang tersedia



Gambar 2. Tampilan Beranda *BookWidgets*

2) Memilih Jenis *Widget*

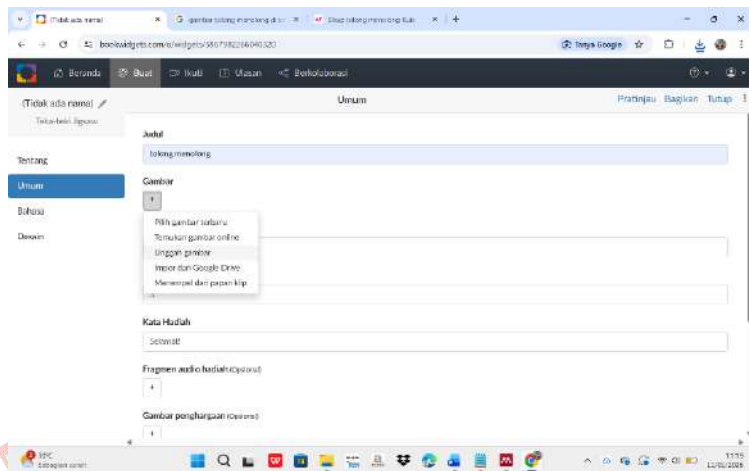
Klik menu Widget saya (*Create Widget*) lalu pilih jenis *Puzzle* atau *Jigsaw Puzzle*



Gambar 3. Tampilan Fitur-Fitur *BookWidgets*

3) Menentukan Pengaturan Awal

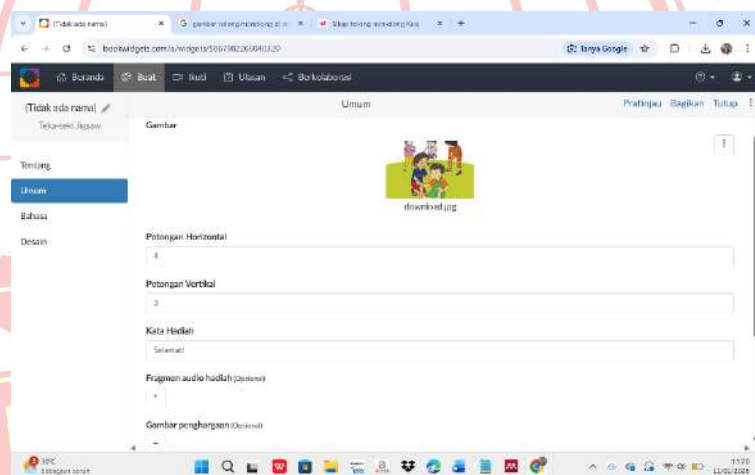
Masukkan judul *widget* sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin dicapai. Contohnya: tolong menolong



Gambar 4. Tampilan Desain BookWidgets

4) Mengunggah Gambar atau Materi

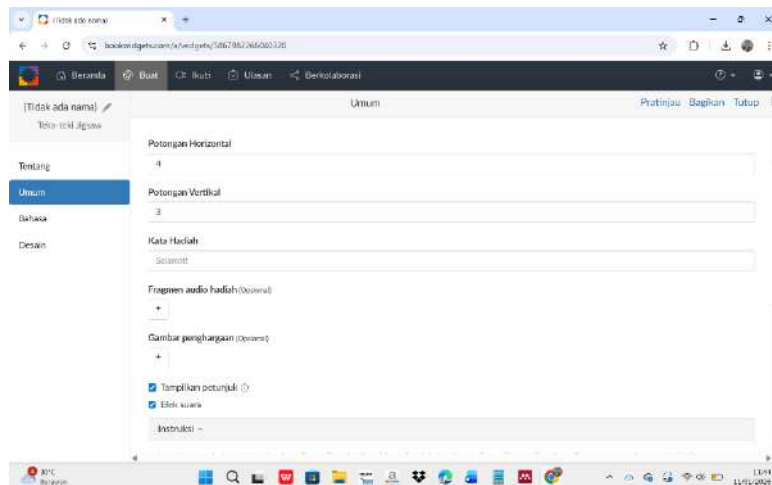
Unggah gambar atau materi pembelajaran yang akan dijadikan *game puzzle*



Gambar 5. Tampilan Pemberian Gambar *Game Puzzle*

5) Mengatur Tingkat Kesulitan

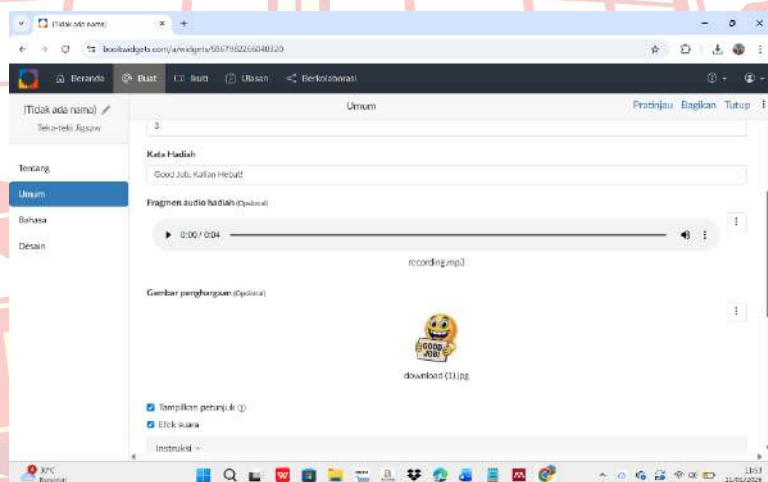
Tentukan jumlah potongan *game puzzle*, ukuran, dan bentuk sesuai dengan kemampuan peserta didik.



Gambar 6. Tampilan Potongan *Game Puzzle*

6) Menambahkan Hadiah

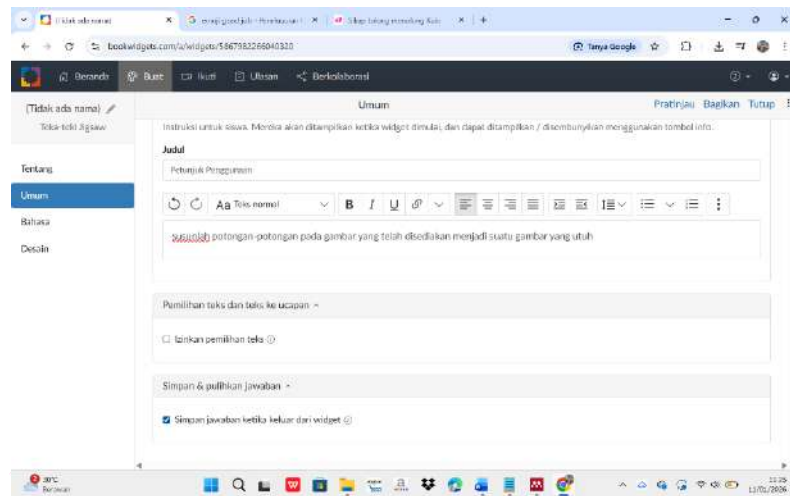
Beri *reward* dengan menambahkan kata-kata selamat, audio serta gambar selamat untuk peserta didik yang telah berhasil Menyunun *game puzzle*



Gambar 7. Tampilan Menambahkan Hadiah

7) Menambahkan Instruksi

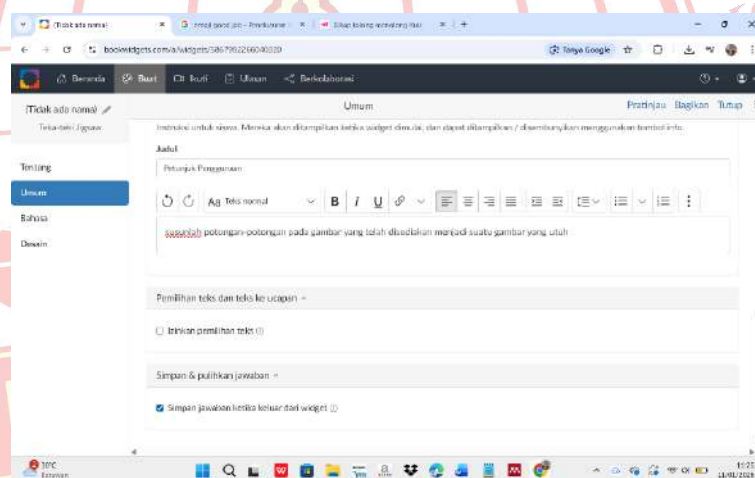
Tulis petunjuk pengerjaan agar siswa memahami cara menyusun *game puzzle* dengan benar.



Gambar 8. Tampilan Penambahan Instruksi

8) Menyimpan dan Mempublikasikan *Widget*

Simpan hasil *game puzzle*, lalu bagikan kepada siswa melalui tautan, QR code, dll.



Gambar 9. Tampilan Menyimpan *Game Puzzle*

9) Melakukan Evaluasi Penggunaan

Pantau hasil pengerjaan siswa melalui fitur laporan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran.

f. Indikator Pemanfaatan Media Digital Berbasis *Game puzzle* Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas III MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu

1) *Game puzzle* Melatih Daya Pikir Siswa

Berpikir merupakan salah satu aktivitas mental yang sangat penting dalam kehidupan manusia, khususnya dalam proses pembelajaran. Muslem (2024: 89) menyatakan bahwa berpikir adalah keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan-penemuan yang terarah kepada suatu tujuan tertentu. Pernyataan ini menegaskan bahwa berpikir bukanlah aktivitas pasif, melainkan suatu proses aktif yang melibatkan kemampuan mental untuk mengolah informasi, menganalisis, serta menarik kesimpulan secara sadar dan terarah. Dalam konteks pendidikan, kemampuan berpikir menjadi fondasi utama bagi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, memecahkan masalah, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan proses berpikir siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang keaktifan berpikir, meningkatkan fokus belajar, serta mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam merangsang kemampuan berpikir adalah media *game puzzle*. *Game puzzle* dapat merangsang rasa ingin tahu, melatih kemampuan berpikir logis, serta meningkatkan konsentrasi dan kerja sama antar siswa (Sariyyah et al., 2025: 260). *Game puzzle* menuntut peserta didik untuk menyusun bagian-bagian yang terpisah menjadi suatu bentuk yang utuh, sehingga siswa harus

menggunakan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada tahapan berpikir yang diperlukan untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Pendapat tersebut sejalan dengan pernyataan Wael et al., (2025: 2), bahwa aktivitas belajar menggunakan media *game puzzle* merupakan salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk lebih memperhatikan penjelasan pendidik serta dapat memengaruhi kecerdasan kognitif anak. Ketertarikan siswa terhadap media *game puzzle* menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan tidak monoton. Ketika siswa merasa tertarik dan senang dalam belajar, maka motivasi belajar akan meningkat, sehingga materi pembelajaran dapat diterima dengan lebih baik.

Penggunaan *game puzzle* dalam pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mengasah kemampuan otak anak, khususnya dalam hal mengingat, mengenal bentuk, serta mengembangkan daya pikir. Aktivitas Menyusun *game puzzle* melibatkan koordinasi antara kemampuan visual, motorik, dan kognitif. Siswa harus mengingat bentuk-bentuk tertentu, mencocokkan bagian yang sesuai, serta memikirkan hubungan antara satu bagian dengan bagian lainnya. Proses ini secara langsung melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis siswa, yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di berbagai mata pelajaran.

Dalam perspektif pendidikan dasar, khususnya pada siswa sekolah dasar, penggunaan media *game puzzle* sangat relevan dengan karakteristik perkembangan peserta didik yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Media *game puzzle* yang bersifat visual dan manipulatif membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih nyata dan mudah

dipahami. Dengan demikian, proses berpikir siswa dapat berkembang secara bertahap dari berpikir sederhana menuju berpikir yang lebih kompleks.

2) *Game puzzle* Mengembangkan Kreativitas Siswa

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki individu dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan, baik dalam bidang pendidikan, sosial, maupun ekonomi. Kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan seseorang dalam menciptakan ide-ide baru, menemukan solusi terhadap permasalahan, serta menghasilkan gagasan yang bernilai dan bermanfaat.

Menurut Mahayuwati & Kusumastuti, (2025: 11) menyatakan bahwa kreativitas adalah sesuatu yang dimiliki dan dimanfaatkan oleh seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru yang dapat digunakan untuk memulai suatu usaha atau bisnis. Ide-ide tersebut bersifat baru dan berbeda dari kebiasaan yang telah ada sebelumnya, sehingga mampu membawa seseorang untuk mencapai usaha atau hasil yang luar biasa. Definisi ini menekankan bahwa kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berpikir, tetapi juga dengan keberanian untuk memanfaatkan ide-ide tersebut dalam bentuk tindakan nyata yang bernilai dan produktif.

Sejalan dengan pendapat tersebut, kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang tidak terbatas, yang mampu memberikan solusi cerdas dan efektif terhadap permasalahan yang ada (Manilang et al., 2025: 83). Kreativitas dalam pandangan ini berfokus pada kemampuan individu dalam memecahkan masalah melalui pendekatan yang inovatif dan tidak konvensional. Kemampuan menghasilkan solusi yang kreatif sangat diperlukan dalam proses

pembelajaran, karena peserta didik dihadapkan pada berbagai permasalahan yang menuntut pemikiran kritis dan inovatif.

Selanjutnya, Nurazizah et al (2025: 242) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk mencoba serta mengarahkan seluruh tenaga dan pikiran dalam menciptakan hal-hal baru dengan menggunakan cara-cara yang baru pula, yang bersifat berguna dan dapat diterima secara sosial pada waktu tertentu. Definisi ini menegaskan bahwa kreativitas tidak hanya menekankan pada unsur kebaruan, tetapi juga pada kebermanfaatan dan penerimaan sosial. Dengan demikian, suatu ide kreatif harus memiliki nilai guna serta relevansi dengan kondisi dan kebutuhan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa kreativitas merupakan proses mental yang kompleks, yang melibatkan kemampuan berpikir, imajinasi, serta keberanian untuk mencoba hal-hal baru. Kreativitas tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan melalui proses eksplorasi, percobaan, dan pengembangan ide yang berkelanjutan. Dalam proses tersebut, individu dituntut untuk mengombinasikan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan berpikir secara fleksibel agar dapat menghasilkan gagasan yang inovatif dan bermanfaat.

Dalam pendidikan, kreativitas memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna. Peserta didik yang kreatif cenderung lebih aktif dalam belajar, berani mengemukakan pendapat, serta mampu menemukan berbagai alternatif solusi dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang diberikan oleh pendidik. Kreativitas juga membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi diri, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan sikap mandiri dalam belajar. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran

penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik.

3) *Game puzzle* Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah

Kemampuan memecahan masalah merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Kemampuan ini berkaitan dengan cara siswa memahami suatu permasalahan, menganalisis situasi yang dihadapi, serta menentukan solusi yang tepat berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Kemampuan pemecahan masalah tidak hanya berfungsi untuk menyelesaikan soal atau tugas pembelajaran, tetapi juga sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Pemecahan masalah merupakan cara berpikir yang terstruktur secara langsung dengan tujuan untuk memperoleh solusi dari permasalahan yang ada (Widyastuti et al., 2025: 2). Pendapat ini menegaskan bahwa pemecahan masalah menuntut proses berpikir yang sistematis dan terarah. Siswa tidak hanya dituntut untuk menemukan jawaban akhir, tetapi juga memahami tahapan berpikir yang harus dilalui, mulai dari mengidentifikasi masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan strategi tersebut, hingga mengevaluasi hasil yang diperoleh.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang harus ada dalam diri siswa sebagai wadah untuk menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat nyata, di mana materi yang diajarkan dapat dikaitkan dengan situasi yang real atau nyata (Sulhaliza et al., 2023: 342).

Sejalan dengan pendapat tersebut Izzati & Utami, (2024: 11) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan seseorang dalam menghadapi masalah tertentu

dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Hal ini menunjukkan bahwa pemecahan masalah tidak dapat dipisahkan dari pengalaman belajar siswa. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran menjadi modal utama bagi siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara bermakna agar siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai situasi.

Dalam penelitian ini, kemampuan pemecahan masalah siswa dikembangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berupa *game puzzle*. Media *game puzzle* memberikan pengalaman belajar yang menuntut siswa untuk berpikir secara aktif dan terstruktur dalam menyelesaikan permasalahan yang disajikan. Melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan bagian-bagian *game puzzle*, siswa dilatih untuk memahami masalah, menganalisis hubungan antar bagian, serta menentukan langkah yang tepat untuk mencapai solusi. Proses tersebut secara langsung melatih kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penggunaan media *game puzzle* juga memungkinkan siswa untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi yang lebih konkret dan nyata. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Media visual dan interaktif seperti *game puzzle* membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat secara aktif, kemampuan pemecahan masalah akan berkembang secara optimal. Selain itu, media *game puzzle* juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri maupun bekerja sama dengan teman sebaya.

4) *Game puzzle* Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai penggerak utama aktivitas belajar siswa. Rosadi & Karimah (2021: 87) menyatakan bahwa motivasi belajar memengaruhi pelaksanaan kegiatan belajar, kebiasaan belajar, serta penyelesaian tugas di dalam kelas. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan partisipasi aktif, antusias, serta kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang terlibat dan tidak optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi belajar dapat muncul dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Cahyono et al (2022: 39) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mampu menumbuhkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah terhadap aktivitas belajar siswa. Dorongan tersebut membuat siswa memiliki tujuan yang jelas dalam belajar dan mendorong mereka untuk terus berusaha memahami materi pembelajaran. Sutrisno (2021: 3) juga menegaskan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai pengarah dan pendorong perilaku belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media digital berbasis *game puzzle* menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital berbasis *game puzzle* menggabungkan unsur permainan, visual yang menarik, serta tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa lebih tertarik untuk terlibat aktif dalam proses

pembelajaran. Ketika siswa merasa senang dan tertantang, motivasi belajar mereka cenderung meningkat.

Media digital berbasis *game puzzle* juga mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Melalui aktivitas menyusun *game puzzle*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah. Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk berpikir, mencoba, dan menemukan solusi, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar. Dengan demikian, media *game puzzle* dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Selain itu, media digital berbasis *game puzzle* dapat berperan sebagai sumber motivasi ekstrinsik. Tampilan visual yang menarik, sistem skor, umpan balik langsung, serta penghargaan sederhana dalam permainan dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Pemberian umpan balik secara langsung membantu siswa mengetahui hasil belajarnya, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dan keinginan untuk terus belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media digital berbasis *game puzzle* mampu memadukan motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media digital berbasis juga berpengaruh terhadap kebiasaan belajar siswa. Siswa menjadi lebih fokus, tekun, dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih konsisten dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti pembelajaran hingga selesai. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa cenderung menunjukkan sikap positif

terhadap pembelajaran dan memiliki kesiapan belajar yang lebih baik.

3. Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Pembelajaran akidah akhlak merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah formal dan merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang di dalamnya mencakup persoalan keimanan dan budi pekerti yang dapat mengembangkan kepribadian peserta didik. Akidah akhlak erat kaitannya dengan pembinaan keimanan (penanaman nilai ajaran Islam) dan perilaku baik siswa (Rubini, 2021: 87).

Secara *etimologis* (bahasa), kata akidah berakar dari *aqadaya* 'qidu-aqdan-aqidatan. *Aqdan* berarti: simpul, ikatan, perjanjian dan kokoh. Setelah terbentuk menjadi akidah berarti suatu keyakinan (Munawwir, 1984: 1023).

Ja'ad Maulana menjelaskan akhlak adalah ilmu yang menyelidiki gerak jiwa manusia, apa yang dibiasakan mereka dari perbuatan dan perkataan dan menyingkap hakikat-hakikat baik dan buruk" (Amri, 2018: 13). Jadi, akidah akhlak adalah suatu keyakinan yang berakar kuat dalam hati (akidah) yang menjadi landasan bagi gerak jiwa, ucapan, serta perbuatan manusia dalam membedakan dan membiasakan diri dengan yang baik serta menjauhi yang buruk (akhlak). Akidah akhlak bukan hanya tentang kepercayaan yang kokoh, tetapi juga penerapannya dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Tanpa disadari bahwa akidah dan akhlak memiliki tujuan yang berkaitan erat dengan kehidupan dan juga tingkah laku seseorang terutama umat muslim yang mana harus senantiasa memperhatikan tingkah lakunya dan juga dapat memikirkan serta mempertimbangkan segala apa-apa yang dilakukannya supaya dapat

menuju kepada kebaikan dan tidak memberikan dampak yang buruk. Adapun tujuan dari akidah itu diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkembangkan serta terus menerus memupuk dasar yang meliputi kepercayaan terhadap ketuhanan.
- 2) Akidah membentuk budi pekerti yang luhur.
- 3) Menghindari dari perangai yang buruk atau menyesatkan (Wahyudi et al., 2019: 10).

c. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

Ruang lingkup pembelajaran Akidah Akhlak terdiri dari tiga bagian:

- 1) Aspek akidah terdiri atas dasar dan tujuan akidah Islam, sifat-sifat Allah, *al-asma' al-husna*, iman kepada Allah swt, kitab-kitab Allah, rasul-rasul Allah, malaikat-malaikat Allah dan hari akhir serta *qada-qadar*.
- 2) Aspek akhlak terpuji yang terdiri atas tauhid, ikhlaas, *ta'at*, *khauf*, taubat, *tawakkal*, *ikhtiyaar*, sabar, syukur, *qanaa'ah*, *tawaadu'*, *husnuzhan*, *tasaamuh* dan *ta'aawun*, berilmu, kreatif, produktif, dan pergaulan remaja.
- 3) Aspek akhlak tercela meliputi kufur, syirik, riya, *nifaaq*, *anaaniah*, putus asa, ghadab, tamak, takabur, *hasad*, dendam, ghibah, fitnah, dan *namiimah*.

Pendidikan Akidah Akhlak bagi pembentukan karakter dapat dipahami adalah suatu pembentukan dan penerapan serta kinerja dari lembaga pendidikan, karena setiap momen yang terjadi dalam dunia pendidikan dapat dijadikan sebagai wadah penanaman karakter siswa yang berguna bagi kehidupannya (Jannah, 2020: 243).

d. Materi Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas III

Buku Akidah Akhlak Kelas III Semester 1 dan 2 Kurikulum Merdeka memuat rangkuman materi yang akan dipelajari siswa

kelas III MI/SD pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Materi ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Melalui pembelajaran Akidah Akhlak, diharapkan siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini mencakup berbagai aspek yaitu sebagai berikut:

1) Bab 1: Sifat-sifat Allah Swt

Bab ini memperkenalkan siswa pada sifat-sifat Allah Swt. yang wajib, mustahil, dan jaiz. Siswa akan belajar memahami keagungan dan kesempurnaan Allah Swt. melalui sifat-sifat-Nya.

2) Bab 2: Kalimah Tayyibah *Subhannallah, Allahu Akbar, Masya Allah*

Bab ini mengajarkan siswa tentang tiga kalimah tayyibah (ucapan baik) terdiri dari *Subhannallah, Allahu Akbar*, dan *Masya Allah* yang dianjurkan untuk diucapkan dalam berbagai situasi, dan juga mengajarkan tentang hikmah dari kalimat tayyibah.

3) Bab 3: Sifat Nifak, Kikir dan Kufur Nikmat

Bab ini membahas tiga akhlak tercela yang harus dihindari oleh setiap muslim yaitu sifat nifak, kikir dan kufur nikmat.

4) Bab 4: Asma'ul Husna

Bab ini memperkenalkan siswa pada beberapa asmaul husna, antara lain: *Ar-Razzaq*: Allah Swt yang maha pemberi rezeki, *Al-Wahhab*: Allah Swt yang maha pemberi karunia, *Al-Kabir*: Allah Swt yang maha besar, *Al-'Adhim*: Allah Swt yang maha agung, *Al-Malik*: Allah Swt yang maha merajai/memerintah, *Al-'Aziz*: Allah Swt yang maha perkasa, *Al-Quddus*: Allah Swt yang maha

suci, *As-Salam*: Allah Swt yang maha pemberi kesejahteraan, dan *Al-Mu'min*: Allah Swt yang maha pemberi keamanan.

5) Bab 5: Sikap Bersyukur, Pantang Menyerah, Pemberani, Tolong Menolong, Amanah

Bab ini membahas beberapa akhlak terpuji yang harus dimiliki oleh setiap muslim yaitu bersyukur, pantang menyerah, pemberani, tolong menolong, dan amanah.

6) Bab 6: Adab Kepada Kedua Orang Tua

Bab ini mengajarkan siswa tentang adab (etika) dalam berinteraksi dengan orang lain, terutama kepada orang tua, dan juga nikmat yang kita dapatkan ketika berbakti kepada kedua orang tua.

Dari beberapa materi yang ada pada pembelajaran akidah akhlak kelas III MI/SD, maka peneliti mengambil materi yang akan digunakan dalam penggunaan *game puzzle* ialah materi pada bab 5 yaitu bersyukur, pantang menyerah, pemberani, tolong menolong, dan amanah.

e. Materi Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Media *Game Puzzle*

Materi yang diambil adalah bab 5 yang membahas tentang penguatan akhlak terpuji yang menjadi landasan pembentukan karakter peserta didik. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam bab ini meliputi sikap bersyukur, pantang menyerah, pemberani, tolong menolong, dan amanah. Kelima nilai tersebut mencerminkan pribadi muslim yang beriman, bertanggung jawab, serta berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat penelitian, peneliti mengambil 2 materi yang akan dibahas yaitu sikap bersyukur dan tolong menolong.

1) Sikap bersyukur

Syukur merupakan sikap hati yang mengakui dan menghargai nikmat-nikmat yang diberikan oleh Allah Swt. Dalam Al-Quran, Allah Swt menjanjikan peningkatan nikmat

bagi mereka yang bersyukur, dan hal ini secara psikologis mempengaruhi individu untuk melihat dan menghargai kebaikan yang ada dalam hidupnya (Wantini & Yakup, 2023: 41).

2) Tolong Menolong

Khalil Gibran menyampaikan bahwa tolong menolong adalah suatu tindakan yang bukan hanya bersifat fisik atau material, tetapi juga emosional dan spritual. Bantuan yang diberikan kepada orang lain harus datang dari hati yang tulus, tanpa mengharapkan imbalan atau balasan (Ramadhanti & Irwansyah, 2025: 190).

B. Penelitian Relevan

Tabel 1. Penelitian Relevan

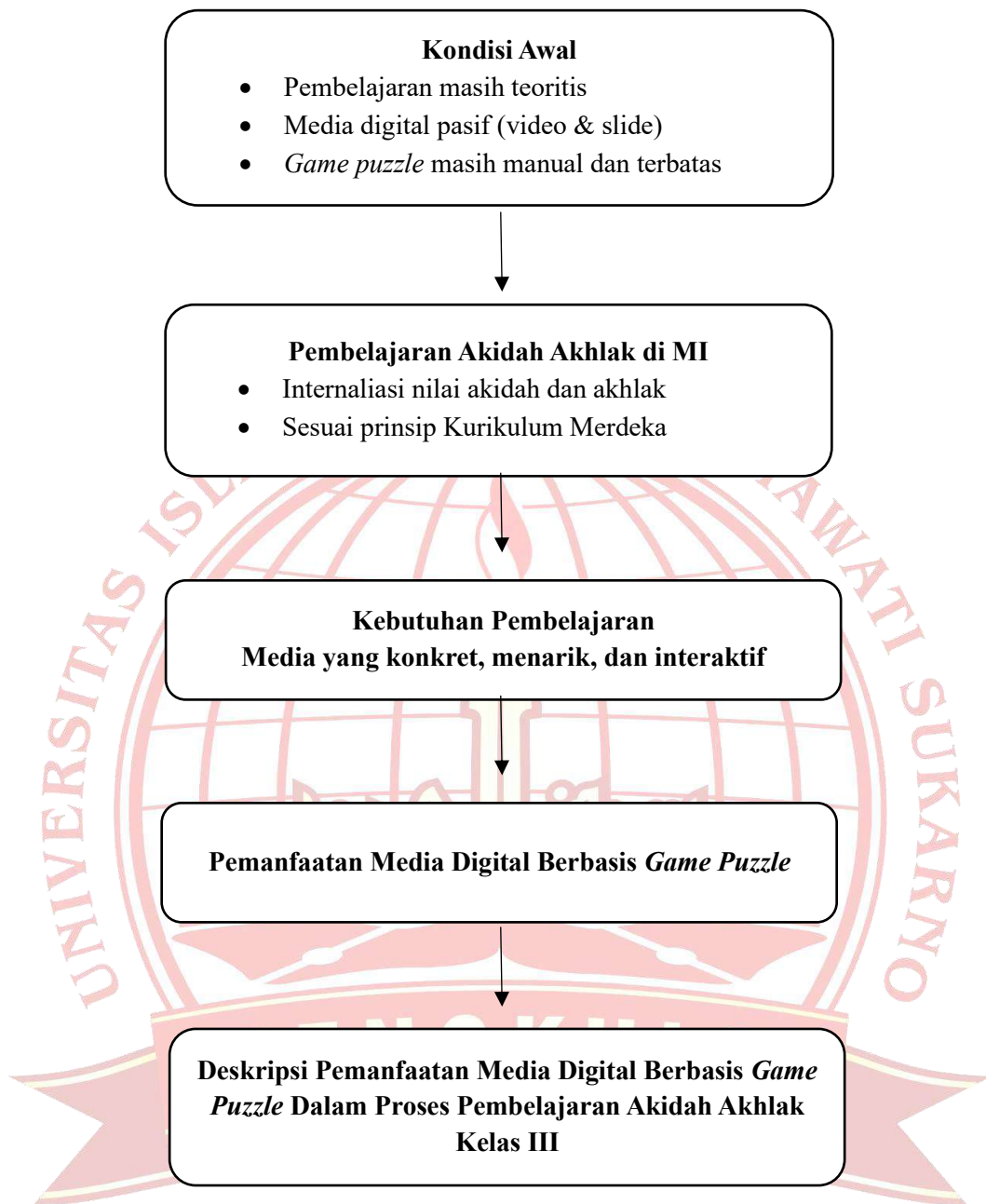
No	Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Shalwa Fauziyah Leksono, Maeva Maulidah, Muhibah, Oman Farhurohman, 2025: 5.	Analisis Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar.	Dalam penelitian sama-sama menggunakan media puzzle sebagai sarana pembelajaran interaktif; Subjek kelas III.	Fokus penelitian ini pada pengembangan berpikir kritis; Lokasi penelitian.	Hasil menunjukkan bahwa Puzzle meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis, menstimulasi keaktifan, kerja sama, dan ketelitian siswa.
2.	Norveniliati Lewi, Sukriadi, Andi Asrafiani Arafah, Muhlis, Hety Diana Septika, Rosita Putri Rahmi Haerani., 2022: 1088.	Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 004 Samarinda Ilir.	Dalam penelitian sama-sama menggunakan media puzzle; Subjek kelas III.	Fokus penelitian ini pada pembelajaran Matematika; Lokasi penelitian.	Hasil menunjukkan bahwa hasil uji t menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar (sig. 0.000 < 0.05). Siswa lebih aktif dan mudah memahami konsep pecahan.

3.	Cahyani Paulangan, Andi Adam, Setiawan Uthama Jaya., 2024: 251.	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui <i>Game puzzle</i> Mata Pelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar.	Dalam penelitian sama-sama menggunakan <i>game puzzle</i> edukatif sebagai media pembelajaran interaktif; Subjek kelas III.	Fokus penelitian ini pada pembelajaran PPKn; Lokasi penelitian.	Hasil menunjukkan bahwa Melalui dua siklus PTK, jumlah siswa tuntas meningkat dari 20% menjadi 95%. <i>Game puzzle</i> efektif meningkatkan hasil belajar dan partisipasi.
4.	Mutia Mawardah, Putri Ajeng Pratiwi., 2024: 20.	Permainan Media Edukatif Puzzle untuk Melatih Motorik Halus Siswa Kelas III SD Negeri 19 Desa Sukarami.	Dalam penelitian sama-sama menggunakan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran aktif dan menyenangkan.	Fokus penelitian ini pada pengembangan motorik halus; Lokasi penelitian.	Hasil menunjukkan bahwa Puzzle membantu melatih koordinasi mata-tangan, ketelitian, serta konsentrasi siswa; meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif.
5.	Satriadin, Erwin Eka Saputra, Ahmad., 2025: 17.	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Game puzzle</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 22 Kendari.	Dalam penelitian sama-sama menggunakan <i>game puzzle</i> sebagai media pembelajaran interaktif.	Fokus penelitian ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia; Subjek kelas IV; Lokasi penelitian.	Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis <i>game puzzle</i> berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah seharusnya tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasikan nilai-nilai akidah dan akhlak melalui pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Namun, pada praktiknya pembelajaran Akidah Akhlak masih cenderung teoritis, normatif, dan didukung oleh media pembelajaran yang bersifat pasif seperti buku teks, video, dan slide presentasi. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan peserta didik masih rendah, sementara peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pembelajaran konkret, menarik, dan interaktif.

Media digital berbasis *game puzzle* dipandang sebagai alternatif solusi karena mengintegrasikan unsur bermain dan belajar, melibatkan peserta didik secara aktif, serta menyajikan materi secara visual dan bertahap. *Game puzzle* digital memungkinkan peserta didik untuk menyusun, mencocokkan, dan memecahkan masalah sehingga membantu memahami materi Akidah Akhlak secara lebih konkret dan kontekstual. Dengan demikian, pemanfaatan media digital berbasis *game puzzle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memudahkan pemahaman materi, serta mendukung internalisasi nilai-nilai akidah dan akhlak sesuai dengan karakteristik peserta didik.



Gambar 10. Bagan Kerangka Berpikir