

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL BERBASIS *GAME PUZZLE*
DALAM PROSES PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS III MI TERPADU MUTIARAASSYIFA
KOTA BENGKULU**

S K R I P S I

*Diajukan Sebagai Salah Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Disusun Oleh :

MARISA NOPRIANTI
NIM 2223240071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2026**

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL BERBASIS *GAME PUZZLE* DALAM
PROSES PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS III MI TERPADU
MUTIARA ASSYIFA KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**MARISA NOPRIANTI
NIM 2223240071**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2026**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marisa Noprianti
Tempat, tanggal lahir : Tanjung Besar, 19 November 2004
NIM : 2223240071
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa SKRIPSI yang berjudul : **Pemanfaatan Media Digital Berbasis *Game Puzzle* Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas III MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu** yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab saya, dan saya sanggup menerima konsekuensinya di kemudian hari.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 11 Mei 2026

Yang Menyatakan



Marisa Noprianti
NIM. 2223240071



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pemanfaatan Media Digital Berbasis Game Puzzle Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas III MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu”** yang disusun oleh **Marisa Noprianti NIM. 2223240071** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu pada Hari Selasa, tanggal 19 Mei 2026 dan dinyatakan **LULUS** memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua

Dr. Khermarinah, M.Pd.I

NIP. 196312231993032002

Sekretaris

Bakhrul Ulum, M.Pd.I

NIP. 198005072023211016

Penguji I

Dra. Aam Amaliyah, M.Pd

NIP. 196911222000032002

Penguji II

Masrifa Hidayani S.Ag., M.Pd

NIP. 197506302009012004

Bengkulu, Juni 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Hj. Khairiah, M.Pd

NIP. 196805151997032004





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PERSETUJUAN MUNAQOSAH

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Marisa Noprianti

NIM : 2223240071

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul skripsi : Pemanfaatan Media Digital Berbasis Game

Puzzle Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas III MI

Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu

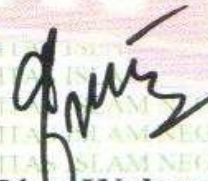
Dinyatakan telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, mahasiswa tersebut dinyatakan layak untuk mengikuti Munaqosah pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu.

Bengkulu, 2026

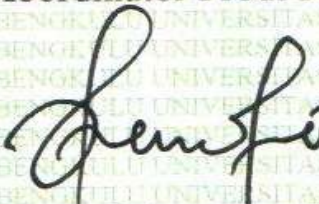
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Nova Asvio, M. Pd.
NIP. 198901162020122007


Betti Dian Wahyuni, M. Pd. Mat
NIP. 198103302023212015

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGMI


Heny Friantary, M. Pd
NIP. 198508022015032002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan II Menyatakan Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Marisa Noprianti

NIM : 2223240071

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Media Digital Berbasis Game Puzzle Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas III MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu” telah dibimbing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan ujian munaqosyah.

Bengkulu, 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nova Asvio, M. Pd.

Betti Dian Wahyuni, M. Pd. Mat

NIP. 198901162020122007

NIP. 198103302023212015



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi sdr/I Marisa Noprianti

NIM : 2223240071

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

**Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan seperlunya,
maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr/I:**

Nama : Marisa Noprianti

Nim : 2223240071

**Judul : Pemanfaatan Media Digital Berbasis Game
Puzzle Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas
III MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu**

**Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosah
skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah. Demikian, atas perhatiannya
diucapkan terima kasih.**

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 2026

Pembimbing 1

Pembimbing II

Dr. Nova Assyio, M. Pd.

Betti Dian Wahyuni, M. Pd. Mat

NIP. 198901162020122007

NIP. 198103302023212015

ABSTRAK

**Marisa Noprianti : PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL BERBASIS
GAME PUZZLE DALAM PROSES
PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS
III MI TERPADU MUTIARA ASSYIFA KOTA
BENGKULU**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan media digital berbasis *game puzzle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak serta mengidentifikasi dampak dan harapan penggunaannya dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas III di MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari satu orang guru dan enam orang siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis *game puzzle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Dampak yang terlihat adalah meningkatnya keaktifan, motivasi belajar, kemampuan berpikir, serta pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada nilai-nilai akhlak seperti bersyukur dan tolong-menolong. Adapun harapan ke depan adalah media digital berbasis *game puzzle* dapat dikembangkan lebih variatif dan digunakan secara berkelanjutan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu.

Kata kunci: Media Digital, Game Puzzle, Pembelajaran Akidah Akhlak

ABSTRACT

**Marisa Noprianti : PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL BERBASIS
GAME PUZZLE DALAM PROSES
PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS
III MI TERPADU MUTIARA ASSYIFA KOTA
BENGKULU**

This study aims to describe the process of utilizing puzzle game-based digital media in the Creed and Akhlak learning process and to identify the impact and expectations of its use in Creed and Akhlak learning for grade III at MI Terpadu Mutiara Assyifa, Bengkulu City. This study used a qualitative approach with a descriptive research type. The research subjects consisted of one teacher and six grade III students. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that the utilization of puzzle game-based digital media in Creed and Akhlak learning occurred through the planning, implementation, and evaluation stages. This media was able to create a more interactive, engaging, and enjoyable learning environment. The visible impacts are increased student engagement, motivation to learn, thinking skills, and understanding of the material, particularly moral values such as gratitude and mutual assistance. The hope for the future is that puzzle-based digital media can be developed with greater variety and used sustainably as an alternative, innovative learning medium in MI Terpadu Mutiara Assyifa Bengkulu City.

Keywords: Digital Media, Puzzle Games, Aqidah and Akhlak Learning

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunianya, sehingga penelitian skripsi ini yang berjudul **“Pemanfaatan Media Digital Berbasis *Game puzzle* Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas III MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu”**.

Dalam penyelesaian proposal skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini tak lupa peneliti mengucapkan rasa terima kasih tak terhingga atas bimbingan, pengarahan dan petunjuk-petunjuk yang telah diberikan kepada peneliti, terutama yang terhormat:

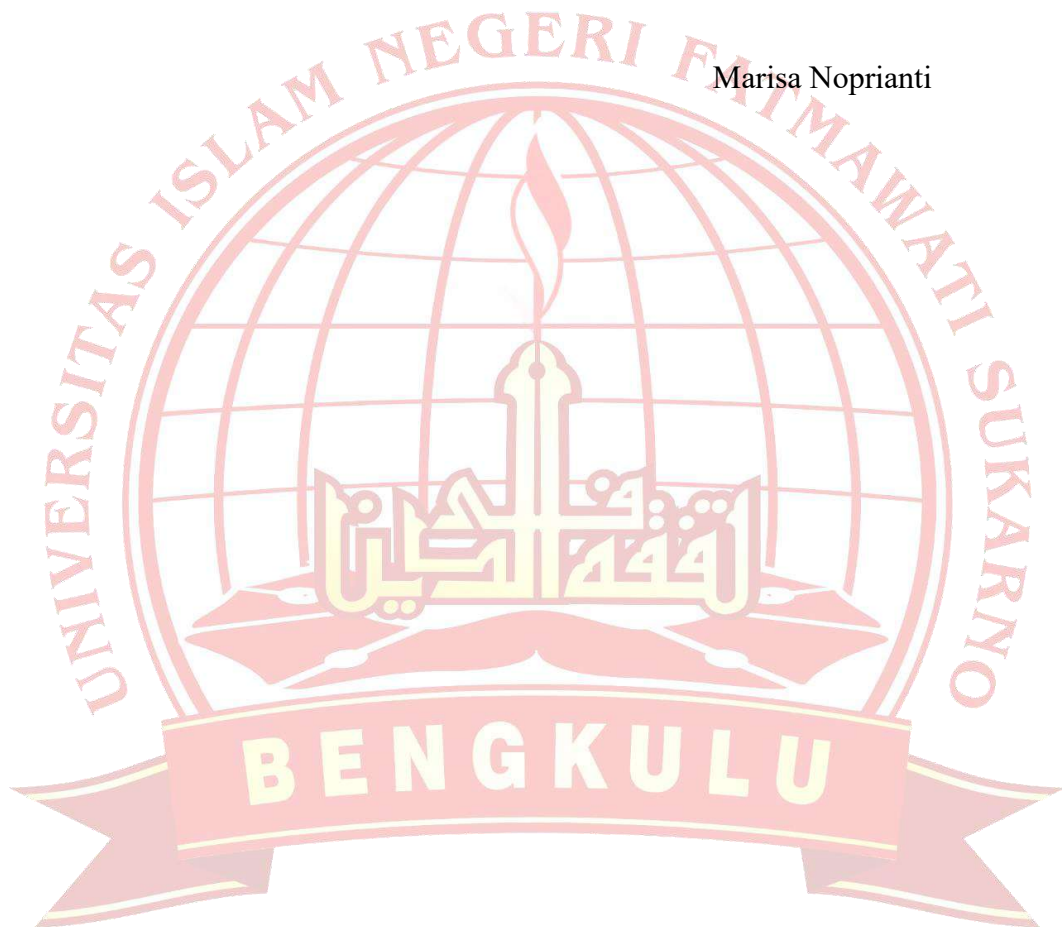
1. Bapak Prof. Dr. K.H. Khairuddin, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk menempuh pendidikan di universitas ini.
2. Ibu Dr. Hj. Khairiah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada peneliti selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
3. Ibu Heny Friantary, M. Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada peneliti selama masa studi pendidikan.
4. Ibu Zubaidah, M.Us selaku Dosen Pembimbing Akademik Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah memberikan masukan, arahan, dan membantu peneliti dalam menandatangani KRS selama menjalani perkuliahan.
5. Ibu Dr. Nova Asvio, M.Pd Selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketulusan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Betti Dian Wahyuni, M.Pd.Mat selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu memberi saran dan memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketulusan.
7. Bapak Dr. Syahril, M.Ag. selaku kepala perpustakaan UINFAS Bengkulu yang telah menyediakan buku, referensi, dan bahan bacaan sehingga sangat mendukung peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Roslan Soffery, M.Pd selaku kepala Madrasah MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu yang telah memberikan izin penelitian, dukungan, dan kerja sama selama proses pengumpulan data di lapangan.
9. seluruh Dosen dan staf khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah mengajar dan memberikan berbagai ilmunya dengan penuh keikhlasan.
10. Kedua orang tua terhebatku, Ayahanda Amin dan Ibunda Aprida Mina Juita yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, do'a, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga peneliti bisa menyelesaikan studi pendidikan ini.
11. Adikku Ranga Mustapa yang peneliti sayangi, terima kasih atas support, do'a dan dukungannya yang telah memberikan peneliti semangat dan keceriaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh teman-teman PGMI khususnya di kelas D Angkatan 2022 yang tidak dapat disebutkan satu persatu terimakasih atas kerja samanya, pengalaman, motivasi, dan kebersamaan yang peneliti rasakan selama masa perkuliahan.
13. Almamater kebanggaanku yang telah menjadi tempat penulis berkembang dalam menuntut ilmu dan membentuk pribadi yang lebih baik.
14. Semua pihak yang telah membantu peneliti menyusun skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian skripsi ini.

Pada kesempatan ini pula peneliti menyampaikan permohonan maaf apabila didalam penelitian proposal ini masih banyak terdapat kekurangan.

Bengkulu, 19 Mei 2026

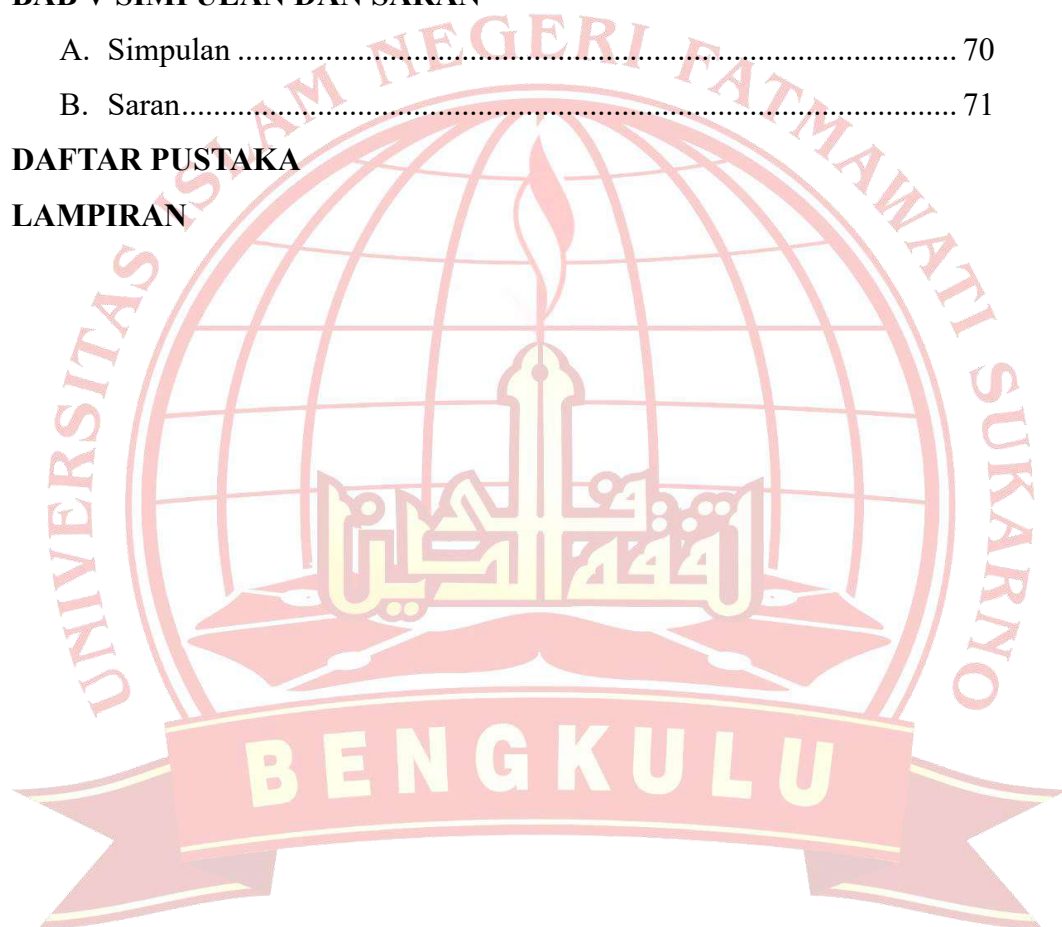
Marisa Noprianti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN SEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN MUNAQOSAH.....	iv
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	v
NOTA PEMBIMBING.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori Dasar	11
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Kehadiran Peneliti.....	38
C. Lokasi Penelitian.....	39
D. Sumber Data.....	39
E. Prosedur Pengumpulan Data	40
F. Analisis Data	41

G. Pengecekan Keabsahan Data.....	42
H. Tahap-Tahap Penelitian.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	44
B. Paparan Data Penelitian	48
C. Pembahasan Penelitian.....	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Releven.....	34
Tabel 2. Profil MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu.....	44
Tabel 3. Kondisi Dewan Guru MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu..	46
Tabel 4. Nama-Nama Guru MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu	46
Tabel 5. Keadaan Siswa MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu	47
Tabel 6. Kondisi Sarana Dan Prasarana MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu	47
Tabel 7. Temuan Penelitian	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>Website BookWidgets</i>	17
Gambar 2. Tampilan Beranda <i>BookWidgets</i>	18
Gambar 3. Tampilan Fitur-Fitur <i>BookWidgets</i>	18
Gambar 4. Tampilan Desian <i>BookWidgets</i>	19
Gambar 5. Tampilan Pemberian Gambar <i>Game Puzzle</i>	19
Gambar 6. Tampilan Potongan <i>Game Puzzle</i>	20
Gambar 7. Tampilan Menambahkan Hadiah.....	20
Gambar 8. Tampilan Penambahan Instruksi	21
Gambar 9. Tampilan Menyimpan <i>Game Puzzle</i>	21
Gambar 10. Bagan Kerangka Berfikir	37
Gambar 11. Contoh <i>Game Puzzle</i> Materi Sikap Tolong Menolong.....	50
Gambar 12. Contoh <i>Game Puzzle</i> Materi Sikap Bersyukur.....	50
Gambar 13. Proses Belajar Menggunakan Media Digital Berbasis <i>Game Puzzle</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

Lampiran 3. Modul Ajar

Lampiran 4. SK Pembimbing

Lampiran 5. Lembar Seminar Proposal

Lampiran 6. Kartu Pembimbing

Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli

Lampiran 8. Izin Penelitian

Lampiran 9. Surat Diterima Penelitian

Lampiran 10. Surat Selesai Penelitian

Lampiran 11. Cek Turnitin

Lampiran 12. Dokumentasi

