

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai Pemanfaatan Media Digital Berbasis *Game puzzle* Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas III MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu, maka dapat ditarik beberapa Kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pemanfaatan media digital berbasis *game puzzle* dilaksanakan melalui tahap persiapan dan pelaksanaan. Pada proses persiapan media pembelajaran berupa *game puzzle* yang disesuaikan dengan materi sikap bersyukur dan tolong-menolong serta menyusun aturan dan langkah-langkah pembelajaran. Pada proses pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam kelompok dan secara aktif terlibat dalam kegiatan menyusun *game puzzle*, berdiskusi, serta bekerja sama. Dalam proses ini, guru dan peneliti berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran.
2. Dampak dan harapan dari pemanfaatan media digital berbasis *game puzzle* menunjukkan hasil yang positif dan beberapa kendala. Dampak positif yang terlihat adalah meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga mampu melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan pemahaman siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Namun demikian, terdapat dampak negatif berupa kondisi kelas yang kurang kondusif akibat tingginya antusiasme siswa, sehingga menyebabkan kerumunan dan kurang meratanya kesempatan partisipasi. Adapun harapan guru terhadap penggunaan media ini adalah agar dapat terus mendukung proses pembelajaran, meningkatkan semangat dan kreativitas siswa, serta dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran lainnya.

B. Saran

1. Saran Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat lebih mengoptimalkan penyediaan fasilitas serta sarana dan prasarana, serta terus memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran seperti proyektor, *sound system*, dan berbagai perangkat teknologi lainnya guna menunjang dan mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran.

2. Saran Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media digital seperti *game puzzle* sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan peserta didik. Guru juga disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran digital.

3. Saran Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan memanfaatkan media digital berbasis *game puzzle* secara positif sehingga dapat memahami serta mengamalkan nilai-nilai Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

4. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi subjek, objek, maupun metode penelitian, serta mengkaji media pembelajaran digital lain yang inovatif dan relevan. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan media digital berbasis *game puzzle* dengan metode penelitian yang berbeda, seperti penelitian kuantitatif atau eksperimen, guna mengetahui efektivitas media secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. S. Dr. Patta Rapanna, SE. (ed.)). syakir Media Press.
- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 401.
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 105.
- Alika K, H., J.H, H., Nataleni, L. S., Salini, S., Veronika, S., & Yusup, W. B. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Marina Permai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 4.
- Alincia Nodika, Maryasyah, Nofa Dwijayanti, T. N. (2025). Peran Guru dalam Membentuk Karakter Religius Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(1), 59.
- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 6(2), 129.
- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. 4(2), 779.
- Antoro, B., Meilisa Amelia, M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 403.
- Arianto, B. (2024). *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif* (I. K. Hatiebi, S. Ghozi, E. Sorongan, & Gozali (eds.)). Borneo Novelty Publishing.
- Astuti, D. D., Khamdun, & Masfuah, S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media GEWALL Terhadap Hasil Belajar Pemahaman IPAS Siswa Kelas V SD 3 Klaling. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 12(2), 93.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pemikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 39.
- Halimsyah Rambe, A. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema IV Berbagai Pekerjaan di Kelas IV SD. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 17(1), 155.

- Hardika Saputra, R. S. (2021). penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 01(01), 5.
- Hasibuan, Z. E. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1st (ed.)). AE Publishing.
- Hopsawati, N., Yaqin, F. A., Mufidah, N. Z., Islam, U., & Hasan, Z. (2025). Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Akhlak Kelas Iv Di Mi Sunan Bonang II. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(1), 48.
- Huda, S., & Achadi, M. W. (2024). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Kurikulum Merdeka Di Kelas 2 MIN 2 Bantul Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 2.
- Izzati, L., & Utami, R. (2024). *Pengaruh Adversity Quotient Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. 3, 45–54.
- Jannah, M. (2020). Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak Untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Siswa. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 243.
- Lewi, N., Sukriadi, Andi Asrafiani Arafah, Muhlis, Septika, H. D., & Haerani, R. P. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 004 Samarinda Ilir. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1088.
- Maghfirah, F., Satriana, M., Nurliana, A. D., Sagita, Haryani, W., Jafar, F. S., Yindayati, & Norhafifah. (2022). Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6031.
- Mahayuwati, I., & Kusumastuti, A. D. (2025). Melatih Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan Produk Kreatif Pada Mata Kuliah Kreativitas dan Inovasi. *Jurnal Abdi Mandala*, 04(01), 11.
- Mandolang, E., Tamboto, F. ., Walewangko, S. A., & Dolas, I. P. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 86–98.
- Manilang, E., Desi, E. N., & Belo, Y. (2025). Inovasi dan Kreativitas : Pilar Utama dalam Kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1), 83.
- Mardati, A. (2021). *Media Digital Dalam Pembelajaran Matematika*. 1(1), 176.
- Masida, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Puzzle Dalam Pemahaman Konsep Materi Lambang Garuda Pancasila Kelas Iii Mi Pasirangin 2. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(3), 265.
- Mawardah, M., & Pratiwi, P. A. (2024). Permainan Media Edukatif Puzzle untuk Melatih Motorik Halus Siswa Kelas III SD Negeri 19 Desa Sukarami. *AJAD* :

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 20.

Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1), 67.

Milawati, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Maker untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Pendidikan Islam*, 01(01), 582.

Muhammad amri, la ode ismail ahmad, muhammad rusmin. (2018). Belajar Akidah Akhlak: Sebuah Ulasan Ringkas Tentang Asas Tauhid Dan Akhlak Islamiyah. In *Belajar Akidah Akhlak: Sebuah Ulasan Ringkas Tentang Asas Tauhid Dan Akhlak Islamiyah*.

Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In *Yogyakarta Press*.

Muslem. (2024). Konsep Belajar Dalam Perspektif Psikologi Daya. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(1), 89.

Nurazizah, Z., Mubarak, A. S., Herawan, E., & Putri, D. P. (2025). Deep Learning with Project-Based Learning (PjBL) Model for Student Creativity. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 242.

Nurfathiyyah, A., Ansori, Y. Z., & Rosidah, A. (2025). Tinjauan Literatur Tentang Pengaruh Media Puzzle Digital Terhadap Berfikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS. *Journal of Education Science*, 4(2), 771.

OkPutra, D. D. (2025). Reorientasi Pencapaian Nilai Taqwa di Perguruan Tinggi Sebagai Implementasi UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. *Jurnal Tadzakur*, 5(1), 17.

Ondang, R. J., & Kalangi, S. R. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pelayanan Gerejawi Pendahuluan. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(1), 63.

Paulangan, C., Adam, A., & Jaya, S. U. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Puzzle Mata Pelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 8(2), 251.

Potolau, M. J. N. (2024). Pembelajaran Digital Dalam Sistem Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 155.

Ramadhanti, D. D., & Irwansyah. (2025). *Jurnal Zeugma SOCIAL AI IN THE NOVEL " WINGS - BROKEN WINGS " BY KHALIL GIBRAN (A STUDY OF LITERARY SOCIOLOGY)*. 1(2), 190.

Rosadi, F., & Karimah, N. A. N. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1, 87.

- Rubini, R. (2021). Efektivitas pembelajaran aqidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Gunungkidul Yogyakarta. *Humanika*, 21(1), 87. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.32303>
- Salsabila, D., Safira, D., & Ferdina, A. C. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Game Puzzle Untuk Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 150–151.
- Sandu Syoto, ali sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.)). literasi media publishing.
- Sari, erlina mustika, & Mustika, D. (2025). *Pengembangan Media Puzzle IPA Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Kelas IV UPT SDN 023 Pandau Jaya*. 4(1), 5190.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., R, S. F. D., & M, N. A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Mawar. *Jurnal Dharmawangsa*, 18(1), 209–210.
- Sariyyah, N., Dhae, E. A., Widiyanti, S., & Owa, M. I. (2025). Penggunaan Games Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Siklus Hidup Hewan di SDN IPI. *Jurnal Indopedia*, 3(2), 360.
- Sartimah, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19112–19113.
- Satriadin, Saputra, E. E., & Ahmad. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 22 Kendari. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(6), 17.
- Shalwa, leksono fauziyah, Maeva, M., Muhibah, & Oman, F. (2025). Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 10(02), 5.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sulhaliza, A. P., Ananta, A. F. Q., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Matematis Pada Materi Pecahan Kelas III SDN Sinomwidodo 01. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2), 342.
- Suryaman, M., & Ningsih, S. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Digital Dengan Menggunakan Aplikasi Puzzel Marker Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Cikarang Pusat. *Jurnal Tahsinia*, 6(11), 1728.
- Susanti, Basri, M., & Zunidar. (2025). Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di SDN 101769 Tembung. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 37.
- Suttrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar

- Siswa MI Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 3.
- Wael, A., Hartanti, R., Devi Irjayanti, & Astini, F. F. (2025). Upaya Memperkenalkan Kosa Kata Bahasa Inggris Di Rumah Pintar Kampung Kokoda Melalui Media Puzzle. *Jurnal BUDIMAS*, 7(2), 2.
- Wahyudi, D., Nuryah, & Khotijah. (2019). Aqidah Akhlak dan Pembelajarannya. In M. Ali (Ed.), *CV. Creative Tugu Pena* (Vol. 12). cv. creative tugu pena.
- Wantini, & Yakup, R. (2023). *Konsep Syukur dalam Al-Quran dan Hadis Perspektif Psikologi Islam*. 11(1), 41.
- Widyastuti, D., Rahayu, R., Zulfia, S. K., & Ermawati, D. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Pupica. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 2.
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2), 87.
- Yusnan, M., Wali, N., Merni, W., & Ramadhan, R. (2025). Model Pembelajaran Tradisional: Analisis Proses Pembelajaran Di Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 126.