

Penerapan Game Matching Puzzle Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Eksplorasi Nilai Dan Keteladanan Sejarah Islam Pada Mapel PAI Kelas VIII SMP Bustanut Tholibin

Munip Hidayati¹, Hibrul Umam²,

¹ PAI, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban , Tuban, Indonesia

² PAI, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban , Tuban, Indonesia

Correspondent email: hidahidcomel@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan eksplorasi nilai keteladanan sejarah Islam melalui penerapan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* pada siswa kelas VIII SMP Bustanut Tholibin. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh dari tes hasil belajar dan observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* mampu meningkatkan kemampuan eksplorasi nilai keteladanan sejarah Islam. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 57,00% menjadi 77,57% pada siklus I dan 93,92% pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 0% menjadi 85,71% pada siklus I dan mencapai 100% pada siklus II. Aktivitas belajar siswa juga meningkat dari 46,91% menjadi 85,71%. Dengan demikian, media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* efektif meningkatkan kemampuan eksplorasi nilai keteladanan sejarah Islam serta keaktifan siswa dalam pembelajaran.

A B S T R A C T

This study aims to enhance the ability of 8th-grade students at SMP Bustanut Tholibin to explore exemplary values from Islamic history through the use of a "Matching Puzzle" game based on the Discovery Learning approach. The study employed Classroom Action Research (CAR) methodology, conducted over two cycles comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were gathered through learning outcome tests and observations of student activity. The results indicate that the application of the Discovery Learning-based "Matching Puzzle" game successfully improved students' ability to explore exemplary values in Islamic history. Average learning outcomes rose from 57.00% to 77.57% in Cycle I and reached 93.92% in Cycle II. Class-wide mastery of learning increased from 0% to 85.71% in Cycle I and reached 100% in Cycle II. Student learning activity also increased from 46.91% to 85.71%. Thus, the Discovery Learning-based "Matching Puzzle" game is effective in enhancing both the exploration of exemplary values in Islamic history and student engagement during the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian penting dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) karena tidak hanya memberikan pengetahuan tentang tokoh dan peristiwa sejarah Islam, tetapi juga berfungsi sebagai sarana penanaman nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, toleransi, dan keteladanan. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik diharapkan mampu memahami, menghayati, serta mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran SKI tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik (Khair & Hidayati, 2025; Andriana, 2024).

Namun, dalam praktiknya pembelajaran SKI masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah sehingga peserta didik lebih banyak menghafal

tokoh, peristiwa, dan tahun kejadian dibandingkan memahami makna serta nilai keteladanan yang terkandung di dalamnya. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan belum mampu menghubungkan materi sejarah Islam dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, tujuan pembelajaran SKI sebagai media pembentukan karakter belum tercapai secara optimal (Jumati, 2022).

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VIII SMP Bustanut Tholibin menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi nilai keteladanan sejarah Islam masih tergolong rendah. Rata-rata kemampuan eksplorasi peserta didik hanya mencapai 57% dengan ketuntasan klasikal sebesar 0%. Selain itu, peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran, kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, jarang mengajukan pertanyaan maupun memberikan tanggapan, serta mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menerapkan nilai-nilai keteladanan sejarah Islam dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, serta dominasi kegiatan hafalan sehingga proses pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis dan melakukan eksplorasi terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi sejarah Islam, tetapi juga mampu mengeksplorasi nilai-nilai keteladanan yang terkandung di dalamnya. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media *Game Matching Puzzle* yang dipadukan dengan model *Discovery Learning*. Penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami (Ilma & Nurhidayati, 2022).

Model *Discovery Learning* yang dikembangkan oleh Bruner menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep melalui proses penemuan secara mandiri. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mengelompokkan data, menganalisis, hingga menarik kesimpulan sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, model *Discovery Learning* dinilai sesuai untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi peserta didik terhadap nilai dan keteladanan sejarah Islam.

Penerapan *Discovery Learning* dalam penelitian ini didukung oleh penggunaan media *Game Matching Puzzle*. Media tersebut dikembangkan berdasarkan prinsip *Make a Match* yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik (Hendra & Rahayu, 2020). Melalui kegiatan mencocokkan kartu yang berisi tokoh, peristiwa, maupun nilai keteladanan sejarah Islam, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, mengidentifikasi hubungan antarkonsep, menganalisis informasi, serta menyimpulkan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan eksplorasi dalam penelitian ini mengacu pada teori Nurhasanah, Suherman, dan Lestari (2013) yang meliputi kemampuan memahami permasalahan, mengidentifikasi informasi, melakukan pencarian dan analisis, serta menarik kesimpulan. Sementara itu, konsep keteladanan mengacu pada pendapat Abdurrahman An-Nahlawi yang menjelaskan bahwa keteladanan (*uswah hasanah*) merupakan metode pendidikan melalui pemberian contoh perilaku yang baik agar peserta didik terdorong untuk memahami, meneladani, dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan sintesis kedua teori tersebut, kemampuan eksplorasi nilai keteladanan dalam penelitian ini diwujudkan melalui kemampuan peserta didik mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan nilai-nilai keteladanan sejarah Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Istna dkk., 2022). Selain itu, penerapan *Discovery Learning* juga terbukti mampu meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi nilai keteladanan sejarah Islam masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan media permainan edukatif yang dipadukan dengan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi nilai keteladanan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* serta menganalisis peningkatan kemampuan eksplorasi nilai keteladanan sejarah Islam pada peserta didik kelas VIII SMP Bustanut Tholibin. Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam, serta menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan media dan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pembentukan karakter peserta didik.

2. METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Kasihani, 1999; Purohman, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui penerapan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* sehingga kemampuan eksplorasi nilai keteladanan sejarah Islam peserta didik dapat meningkat secara bertahap pada setiap siklus.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 di SMP Bustanut Tholibin, Kecamatan Semanding, Kabupaten Tuban. Subjek penelitian adalah 28 peserta didik kelas VIII yang terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan eksplorasi nilai keteladanan sejarah Islam, rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, serta belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian dilakukan secara kolaboratif dengan guru Pendidikan Agama Islam sebagai kolaborator, sedangkan peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan, pengumpul data, dan penganalisis hasil penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning*, sedangkan tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan eksplorasi nilai keteladanan sejarah Islam. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen penelitian. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas peserta didik, soal tes hasil belajar, serta lembar dokumentasi.

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai hasil *pretest* dan *posttest*, ketuntasan belajar individual, serta ketuntasan belajar klasikal. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 , sedangkan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 85%. Analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi dan dokumentasi melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu sehingga data yang dihasilkan memiliki tingkat validitas yang dapat dipertanggung jawabkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi nilai dan keteladanan sejarah Islam peserta didik kelas VIII SMP Bustanut Tholibin. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas pembelajaran dan tes hasil belajar pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar, kualitas pembelajaran, serta ketuntasan belajar peserta didik dari tahap pra siklus hingga Siklus II.

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Tahap pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan eksplorasi nilai dan keteladanan sejarah Islam sebelum diterapkan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning*. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran masih tergolong rendah. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang aktif bertanya maupun berdiskusi, serta belum mampu menghubungkan materi sejarah Islam dengan nilai-nilai keteladanan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil tes pada tahap pra siklus juga menunjukkan bahwa belum ada peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM), sehingga ketuntasan belajar secara klasikal mencapai **0%**. Aktivitas belajar peserta didik memperoleh persentase 46,91% dengan kategori cukup.

Tabel 1. Hasil Pra Siklus

Indikator	Hasil
Nilai rata-rata	57%
Jumlah siswa tuntas	0%
Ketuntasan klasikal	0%

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan eksplorasi nilai dan keteladanan sejarah Islam peserta didik masih rendah sehingga diperlukan tindakan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dengan menerapkan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning*. Peserta didik mulai belajar melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, mencocokkan kartu puzzle, mempresentasikan hasil diskusi, dan menarik kesimpulan bersama kelompok.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dibandingkan kondisi awal. Persentase aktivitas belajar meningkat menjadi 60,23% dengan kategori baik. Peningkatan juga terjadi pada seluruh indikator observasi, meliputi keaktifan pembelajaran, kerja sama dan interaksi, kemampuan mengidentifikasi dan mengelompokkan, kemampuan menganalisis dan menyimpulkan, serta pemahaman konsep dan penerapan nilai.

Hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 77,57, sedangkan ketuntasan belajar klasikal mencapai 85,71%. Meskipun telah memenuhi indikator ketuntasan klasikal, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mampu mengeksplorasi nilai keteladanan secara mendalam, kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat, dan belum aktif dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II.

Tabel 2. Hasil Siklus I

Indikator	Hasil
Nilai rata-rata	77,57%
Jumlah siswa tuntas	24%
Ketuntasan klasikal	85,71%

Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Perbaikan dilakukan dengan memperjelas petunjuk permainan, meningkatkan pendampingan guru selama diskusi, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan mengaitkan nilai keteladanan tokoh Islam dengan kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih optimal. Aktivitas belajar peserta didik meningkat menjadi 83,80% dengan kategori baik. Seluruh indikator observasi mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta mampu menyampaikan hasil diskusi dengan lebih percaya diri.

Hasil tes juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata peserta didik mencapai 93,92, sedangkan ketuntasan belajar klasikal mencapai **100%**, sehingga seluruh peserta didik telah memenuhi KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* mampu meningkatkan kemampuan eksplorasi nilai dan keteladanan sejarah Islam secara optimal.

Tabel 3. Hasil Siklus II

Indikator	Hasil
Nilai rata-rata	93,92%
Jumlah siswa tuntas	28%
Ketuntasan klasikal	100%

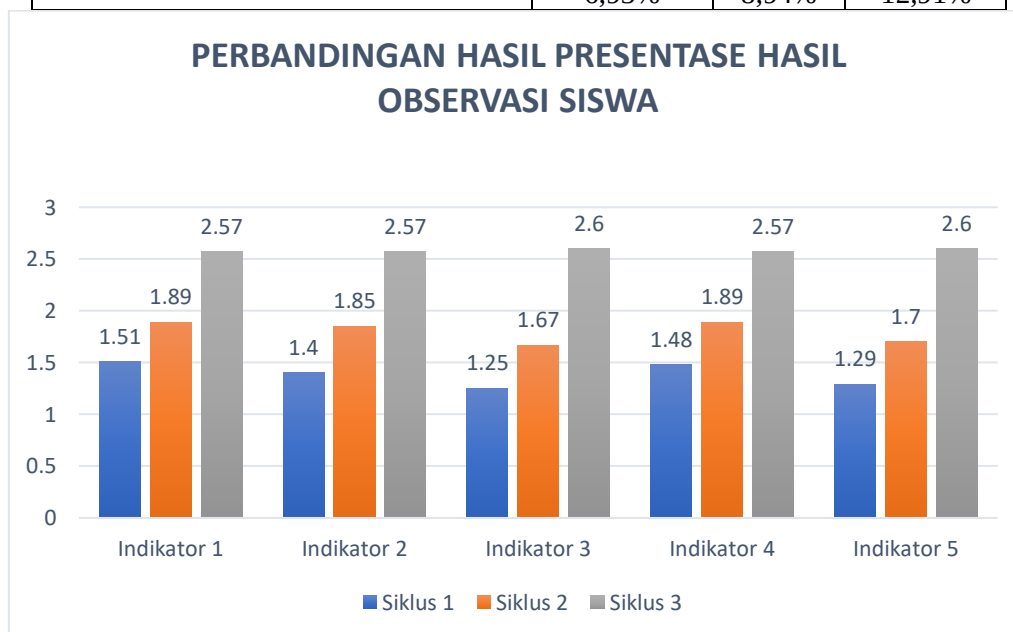
Perbandingan Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar, kualitas pembelajaran, dan ketuntasan belajar pada setiap siklus. Aktivitas belajar meningkat dari 46,91% pada pra siklus menjadi 60,23% pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 83,80% pada Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari 0% pada pra siklus menjadi 85,71% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II.

Selain itu, kualitas pembelajaran berdasarkan hasil observasi juga mengalami peningkatan. Rata-rata skor kualitas pembelajaran meningkat dari 6,93 pada pra siklus menjadi 8,94 pada Siklus I dan 12,91 pada Siklus II. Peningkatan tersebut terjadi pada seluruh indikator observasi, yaitu keaktifan pembelajaran, kerja sama dan interaksi, kemampuan mengidentifikasi dan mengelompokkan, kemampuan menganalisis dan menyimpulkan, serta pemahaman konsep dan penerapan nilai.

Tabel 4 Perbandingan Hasil Presentase Hasil Observasi Kegiatan Siswa

HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
	6,93%	8,94%	12,91%



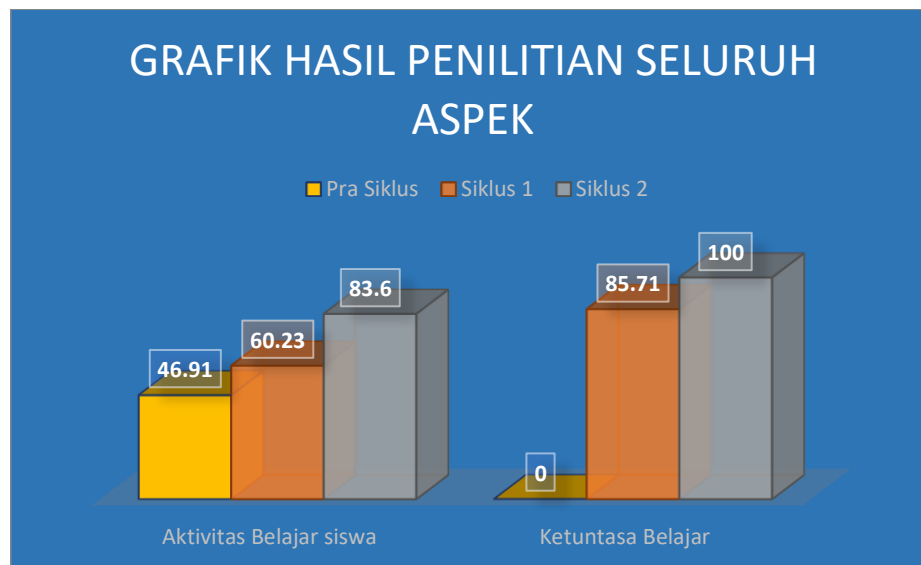
Gambar 1 Hasil Observasi Kgiatan Siswa Pada Mapel PAI Muatan SKI

Keterangan :

- Indikator 1** : Keaktifan pembelajaran
- Indikator 2** : Kerja sama dan interaksi
- Indikator 3** : Mengidentifikasi dan mengelompokkan
- Indikator 4** : Menganalisis dan menyimpulkan
- Indikator 5** : Pemahaman konsep dan penerapan nilai

Tabel 5 Perbandingan Aktivitas Belajar dan Ketuntasan Belajar

No.	Waktu Penelitian	Aktivitas Siswa	Ketuntasan
1	Pra Siklus	46,91%	0
2	Siklus I	60,23%	85,71
3	Siklus II	83,80%	100%



Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan, peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik terjadi karena penerapan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media *Game Matching Puzzle*. Menurut Bruner, *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan mengamati, mengidentifikasi, berdiskusi, dan menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, proses tersebut didukung oleh media *Game Matching Puzzle* yang membuat peserta didik lebih aktif mencocokkan informasi, bekerja sama dalam kelompok, serta mengeksplorasi nilai dan keteladanan pada materi PAI muatan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pembelajaran yang semula berpusat pada guru berubah menjadi berpusat pada peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan lebih mudah memahami materi. Oleh karena itu, penerapan *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas maupun hasil belajar peserta didik.

Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus disebabkan oleh adanya perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada setiap akhir tindakan, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal. Perbaikan tersebut dilakukan dengan memperhatikan kelemahan-kelemahan yang muncul pada siklus sebelumnya, kemudian guru melakukan pembaharuan strategi pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif, aktif, dan menyenangkan bagi siswa. Peningkatan kualitas pembelajaran ini didasarkan pada penerapan Media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* dalam pembelajaran SKI di kelas.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* mampu meningkatkan kemampuan eksplorasi nilai dan keteladanan sejarah Islam peserta didik kelas VIII SMP Bustanut Tholibin. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya aktivitas belajar peserta didik pada setiap siklus, disertai peningkatan ketuntasan belajar dari 0% pada pra siklus menjadi 85,71% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif mampu meningkatkan pemahaman sekaligus kemampuan menghubungkan materi sejarah Islam dengan penerapan nilai-nilai keteladanan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelum tindakan dilakukan, kemampuan eksplorasi nilai peserta didik masih rendah karena pembelajaran lebih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang berani bertanya, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat. Temuan ini sejalan dengan pendapat **Susilawati, Syaf, dan Susilawati (2017)** yang menyatakan bahwa eksplorasi merupakan proses yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan aktif dalam pemecahan masalah. Selain itu, Nurhasanah, Suherman, dan Lestari (2013) menjelaskan bahwa kegiatan eksplorasi mampu mengembangkan kemampuan bernalar, mengajukan pertanyaan, serta mengambil keputusan.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar terjadi setelah diterapkan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media *Game Matching Puzzle*. Melalui tahapan stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan, peserta didik memperoleh

kesempatan untuk menemukan konsep secara mandiri. Kondisi tersebut sesuai dengan teori **Bruner** yang menegaskan bahwa *Discovery Learning* mendorong peserta didik membangun pengetahuan melalui proses penemuan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penggunaan media *Game Matching Puzzle* juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Aktivitas mencocokkan kartu, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok menjadikan pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Temuan ini mendukung pendapat Hendra dan Rahayu (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Game Matching Puzzle* mampu meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan media tersebut juga memperkuat kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi nilai keteladanan sejarah Islam. Peserta didik tidak hanya mampu menjelaskan tokoh-tokoh Islam pada masa Bani Abbasiyah, tetapi juga mampu mengidentifikasi dan mengaitkan nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, kerja keras, kejujuran, serta semangat menuntut ilmu dengan kehidupan sehari-hari. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam pembentukan karakter peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Ilhami dkk. (2022) serta Lestari dan Salsabila (2023) yang menyatakan bahwa media puzzle dapat meningkatkan konsentrasi, pemahaman konsep, daya ingat, dan kemampuan berpikir peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengonfirmasi bahwa penerapan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar, kemampuan eksplorasi nilai, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam muatan Sejarah Kebudayaan Islam. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik sehingga mereka lebih aktif mengamati, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menyimpulkan hasil pembelajaran secara mandiri.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan eksplorasi nilai dan keteladanan sejarah Islam pada peserta didik kelas VIII SMP Bustanut Tholibin Semanding Tuban. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya aktivitas belajar peserta didik, nilai rata-rata hasil belajar, serta ketuntasan belajar klasikal pada setiap siklus. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 57,00 pada pra siklus menjadi 77,57 pada Siklus I dan 93,92 pada Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan dari 0% pada pra siklus menjadi 85,71% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan media *Game Matching Puzzle* berbasis *Discovery Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui tahapan *Discovery Learning* yang dipadukan dengan permainan edukatif, peserta didik lebih mampu mengidentifikasi, menganalisis, serta mengaitkan nilai-nilai keteladanan sejarah Islam dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media dan model pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.

5. REFERENCES

- Hasanah, H. (n.d.). Teknik-teknik observasi, 21–46.
- Istna, O. ... Yudho, A. 2022. Pengembangan Media Puzzle Dengan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV di SDN Wonorejo 2, 84–93.

- Jumati, R. 2022. Integrasi Nilai-Nilai Sejarah Kebudayaan Islam dalam Pembentukan Karakter Siswa MAN 2 Kota Tidore, 8(02), 223–237.
- Jurnal, I. ... Matematis, E. 2022. Analisis kemampuan eksplorasi matematis siswa kelas x pada materi fungsi komposisi, 8, 39–47.
- Khair, M., dan Hidayati, N. A. 2025. Membangun Minat Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi dan Metode Modul Ajar yang Kreatif.
- Pahlawan, U. ... Kusniati, S. 2023. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5, 2382–2387.
- Pamungkas, U. T., dan Kuswardi, Y. 2025. Make a match puzzle, 8(2), 159–174. <https://doi.org/10.36526/tr.v>
- Parnawi, A. ... Ramadhan, B. W. 2023. Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Kemampuan Praktek Salat Siswa Kelas IV di SD Al-Azhar 1 Kota Batam, 05(02), 4603–4611.
- Rahayu, I. P. ... Hardini, A. 2019. Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik, 3(3), 193–200.
- Redaksi, D. ... Online, D. 2024. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DAN PROBLEMATIKANYA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI TARBIYATUT THOLABAH Nur Hakim Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah, 7.