

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Maker untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Siti Milawati¹, Jasiah²

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

² Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

Correspondent: sitmilawati.pky17@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 1 November 2025

Revised 8 November 2025

Accepted 12 November 2025

Available online 16 November 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Puzzle Maker, Minat Belajar, Keaktifan siswa, Akidah Akhlak

Keywords:

Learning Media, Puzzle Maker, Learning Interest, Student Activity, Aqidah Akhlak

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak, terutama pada topik adab shalat dan berzikir. Pembelajaran yang masih sangat bergantung pada metode ceramah membuat siswa cenderung tidak terlibat, pasif, dan kurang menunjukkan semangat dalam mengikuti kegiatan di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game puzzle maker sebagai cara inovatif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Metode yang diterapkan adalah pengembangan yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan evaluasi hasil belajar. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis game puzzle maker efektif dan layak untuk meningkatkan minat serta aktifnya siswa. Keterlibatan siswa meningkat dari kategori cukup aktif menjadi sangat aktif, sementara minat belajar juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Penelitian ini menegaskan bahwa media puzzle maker dapat membuat pembelajaran Akidah Akhlak lebih menarik, interaktif, dan penuh makna.

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of student interest and participation in learning Akidah Akhlak, especially on the topics of prayer etiquette and dhikr. Learning that still relies heavily on lecture methods makes students tend to be uninvolved, passive, and less enthusiastic in participating in class activities. The purpose of this research is to develop a puzzle maker game-based learning media as an innovative way to increase student interest and participation. The method applied is development that includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and evaluation of learning outcomes. The research findings indicate that the puzzle maker game-based learning media is effective and feasible to increase student interest and activeness. Student engagement increased from the category of quite active to very active, while learning interest also showed a significant increase. This research confirms that the puzzle maker media can make learning Akidah Akhlak more interesting, interactive, and full of meaning.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pendidikan Akidah Akhlak adalah elemen krusial dalam pengembangan karakter dan etika siswa. Melalui subjek ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat memahami teori akidah dan akhlak, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran Akidah Akhlak seringkali dilakukan dengan cara tradisional seperti ceramah dan menghafal, yang mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif, tidak tertarik, dan tidak berpartisipasi dalam kegiatan belajar (LESTARI, 2021). Minimnya pemanfaatan media dan pendekatan interaktif membuat proses belajar terasa monoton (Sumantri, 2019). Situasi ini mendesak perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, terutama sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Secara teoretis, Minat merupakan suatu perasaan dan keinginan yang terdapat pada peserta didik untuk memulai sebuah pembelajaran. Keinginan yang disertai rasa semangat untuk memulai pembelajaran yang dimulai dengan rasa penuh semangat. Pembelajaran yang berlangsung karena terdapat niat belajar didalamnya akan mencapai hasil yang baik (Heri, 2019). Minat yang tinggi dapat berkembang ketika pendidik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Trismayanti, 2019). Selain itu, keaktifan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh strategi guru dalam mengelola kelas dan memberikan stimulus yang menarik (Habbah et al., 2023). Di sisi lain, Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan konten pendidikan, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam menerima ilmu dan memperluas pengetahuan mereka, sehingga menghasilkan pencapaian tujuan pendidikan (Nurrita, 2018). Salah satu jenis media yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah puzzle maker dengan fiturnya yang dikenal sebagai word search puzzle, atau dalam bahasa Indonesia disebut mencari kata, yang diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa khususnya dalam materi tentang adab shalat dan berdzikir (FAUZIYAH, 2024).

Word search puzzle merupakan aktivitas pendidikan yang bisa digunakan sebagai salah satu metode terbaik dalam mengajar (DURIYAH, 2023). Metode pembelajaran berbasis Puzzle Maker dengan Word search puzzle ini dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, tanpa mengurangi fokus pada materi inti (Az-Zahra & Effendi, 2025).

Sejalan dengan hal itu, sejumlah riset sebelumnya telah dilakukan untuk merancang dan mengevaluasi efektivitas alat pembelajaran yang didasarkan pada permainan, khususnya media puzzle yang dinilai mampu meningkatkan partisipasi serta antusiasme belajar peserta didik (Pratama et al., 2025). Melalui analisis terhadap dua puluh empat penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media yang berbasis game puzzle memiliki efek positif terhadap peningkatan minat, keaktifan, motivasi, dan pencapaian belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan dan disiplin ilmu.

Riset pertama yang dilakukan di MI Sunan Bonang II menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle pada pembelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena aktivitas menyusun potongan gambar dan teks membuat siswa lebih terfokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Asilah, 2023). Pemuan serupa juga diperoleh dalam penelitian yang memanfaatkan Puzzle Maker yang berbasis Kecerdasan Buatan, di mana siswa menjadi lebih terdorong untuk mengikuti pelajaran karena alat yang digunakan memadukan elemen permainan dan teknologi digital yang sejalan dengan karakter generasi masa kini (Maufidhoh & Maghfirah, 2023).

Selanjutnya, studi mengenai pengembangan media pembelajaran berbentuk puzzle PAI di sekolah dasar menegaskan bahwa pemanfaatan media tersebut tidak hanya mampu menarik minat siswa, tetapi juga memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep agama yang bersifat tidak konkret. Selain itu, penelitian tentang penerapan media puzzle dalam pembelajaran Pancasila menunjukkan bahwa permainan yang bersifat edukatif ini dapat meningkatkan motivasi, semangat, serta partisipasi aktif siswa melalui tantangan visual yang merangsang pikiran dan rasa ingin tahu (Handayani, 2024). Penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang mengindikasikan bahwa penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan antusiasme dalam belajar dan kerjasama di antara siswa (Kartikasari et al., 2024).

Penelitian lainnya yang dilakukan di SD Tiranus Pondok Kopi Jakarta Timur menunjukkan bahwa penggunaan puzzle berbasis media digital memiliki dampak positif terhadap motivasi siswa dalam belajar matematika (Enjelika & Ritonga, 2023). Dalam konteks IPA, penelitian yang dilakukan di SDN Wonorejo 2 menunjukkan bahwa penerapan puzzle dengan pendekatan pembelajaran penemuan efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Mazidah et al., 2022).

Hasil riset dari berbagai lembaga pendidikan menunjukkan bahwa penerapan teka-teki dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, motivasi, kreativitas, dan kerja sama di antara siswa selama kegiatan belajar. Sayangnya, mayoritas penelitian yang ada lebih menekankan pada disiplin ilmu umum seperti IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKn. Penelitian yang secara khusus memasukkan media pembuat teka-teki dalam pembelajaran Akidah Akhlak, terutama mengenai minat dan keterlibatan siswa, masih sangat jarang.

Kekurangan ini menjadi tantangan dalam penelitian ini. Dalam kondisi kebutuhan untuk inovasi dalam pendidikan, masih minim pengembangan media yang bersifat interaktif dan berbasis permainan untuk mendukung pengajaran Akidah Akhlak, terutama terkait materi Adab Shalat dan Berdzikir. Selain itu, karakteristik generasi digital memerlukan pendekatan belajar yang lebih visual, interaktif, dan

menantang, sehingga pemanfaatan media pembuat teka-teki memiliki potensi sebagai solusi yang diharapkan.

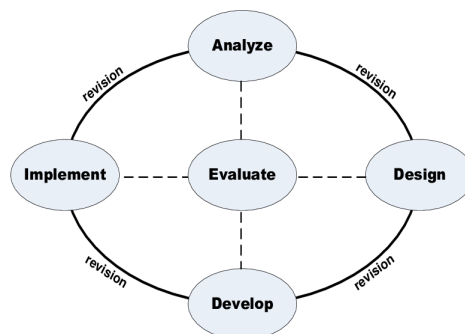
Sebagai langkah untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini mengarah pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan teka-teki dalam format pencarian kata. Media ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, dan mempermudah pemahaman materi secara bertahap melalui aktivitas menemukan kata kunci yang berkaitan dengan topik yang dipelajari.

Tujuan dari penelitian ini meliputi: Mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan dengan pembuat teka-teki pada materi Adab Shalat dan Berdzikir; Mengukur tingkat minat dan keterlibatan siswa setelah menggunakan media tersebut; serta Menggambarkan efektivitas media pencarian kata pembuat teka-teki dalam mendukung pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya.

2. METODE/METHOD

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Nafila & Jasiah, 2025).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Hidayat & Muhamad, 2021). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini sistematis dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran agar produk yang dihasilkan benar-benar teruji dari segi kelayakan maupun efektivitasnya digunakan untuk menggambarkan proses pengembangan media, analisis kebutuhan, dan respon siswa terhadap penggunaan media, serta digunakan untuk mengukur peningkatan minat dan keaktifan siswa setelah menggunakan media Game Puzzle Maker.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran, wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi terkait efektivitas media, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Tes digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs An-Nur Palangka Raya dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII sebanyak 20 orang. Objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis Game Puzzle Maker yang dikembangkan untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa pada materi Adab Shalat dan Berdzikir.

Analisis (Analysis), mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dan kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Akidah Akhlak. Menganalisis masalah dalam pembelajaran akidah akhlak, khususnya materi Adab Shalat dan Berdzikir. Menentukan tujuan, karakteristik siswa, serta kebutuhan media pembelajaran yang interaktif.

Desain (Design), proses perancangan media berbasis Game Puzzle Maker dengan tipe Word Search. Dalam fase ini, peneliti merancang konsep permainan edukatif yang menantang siswa untuk menemukan dan mencocokkan kata-kata kunci yang berhubungan dengan materi Adab Shalat dan Berdzikir di dalam kotak. Istilah penting yang termasuk mencakup “niat,” “khusyuk,” “tasbih,” “takbir,” dan “tuma’ninah.” Setiap kata yang berhasil ditemukan akan menampilkan ringkasan singkat tentang maknanya, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan memahami materi secara mendalam.

Pengembangan (Development), peneliti mulai membuat prototipe media menggunakan aplikasi Puzzle Maker dengan menggabungkan elemen teks, gambar, dan instruksi yang mudah dipahami. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh dua pihak, yaitu ahli media dan ahli materi.

Implementasi (Implementation): menerapkan media game puzzle maker dalam pembelajaran akidah akhlak di kelas VII Mts An-Nur Palangka Raya. Siswa diminta untuk mencari kata-kata yang berkaitan dengan materi adab shalat dan berdzikir di dalam permainan digital tersebut. Proses ini dilakukan secara kolaboratif, di mana setiap kelompok berdiskusi untuk menemukan kata dengan cepat dan memahami maknanya berdasarkan konteks materi

Evaluasi (Evaluation), penilaian efektivitas media dilakukan melalui angket minat belajar siswa dan lembar observasi keaktifan siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Result

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Puzzle Maker (Word Search) untuk materi Adab Shalat dan Berdzikir bagi siswa kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya. Validasi dari ahli materi dan media menunjukkan skor rata-rata 90,6% dengan kategori sangat layak. Media ini dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan kemudahan dalam penggunaannya.

Uji coba di lapangan melibatkan 20 siswa kelas VII. Hasil pengamatan aktivitas siswa sebelum dan setelah penggunaan media menunjukkan peningkatan dari 35% menjadi 87%. Peningkatan aktivitas ini terlihat pada indikator keterlibatan, kemampuan kerja sama, partisipasi dalam diskusi, dan respon terhadap instruksi dari pembelajaran.

Hasil survei minat belajar juga menunjukkan peningkatan dari 60% menjadi 89% setelah penggunaan media Puzzle Maker. Peningkatan ini terjadi pada aspek perhatian siswa terhadap materi, antusiasme dalam mengikuti kegiatan, keinginan untuk menjawab pertanyaan, dan minat terhadap proses pembelajaran.

ANALYZE

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak di MTs An-Nur Palangka Raya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, diperoleh fakta bahwa sebagian besar siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Sekitar 65% siswa menunjukkan sikap pasif di kelas, jarang bertanya, dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa partisipasi aktif. Metode pembelajaran yang lebih banyak menggunakan ceramah dan hafalan membuat suasana kelas menjadi monoton dan tidak menarik. Selain itu, pengamatan mengindikasikan bahwa materi "Adab Shalat dan Berdzikir" sering dianggap sulit dipahami oleh siswa karena kurangnya media visual dan kegiatan yang langsung melibatkan mereka. Faktanya, materi ini sangat krusial untuk membantu membentuk karakter spiritual para siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa media pembelajaran yang interaktif dan mengasyikkan agar siswa lebih tertarik dan bisa terlibat aktif.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa, diketahui bahwa siswa kelas VII dengan kecenderungan menyukai aktivitas digital, permainan edukatif, dan tantangan yang bersifat kompetitif. Mengacu pada kondisi tersebut, peneliti memilih menggunakan media digital berbasis Game Puzzle Maker (Word Search) karena dapat memadukan aspek permainan dan pembelajaran sekaligus. Tahap analisis ini menjadi dasar kuat untuk menentukan arah pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi pelajaran.

DESIGN

Tahap kedua dalam proses ini adalah perancangan yang berfokus pada pembuatan desain media dengan menggunakan Game Puzzle Maker bertipe Word Search. Dalam fase ini, peneliti merancang

sebuah permainan edukatif yang menantang siswa untuk menemukan dan mengenali kata-kata kunci yang berkaitan dengan materi Adab Shalat dan Berdzikir yang disajikan dalam sebuah kotak huruf. Kata-kata tersebut mencakup istilah penting seperti “niat,” “khusyuk,” “tasbih,” “takbir,” “sunnah,” dan lain-lain.

DEVELOPMENT

Peneliti mulai mengembangkan prototipe media dengan memanfaatkan aplikasi Puzzle Maker yang memiliki fitur Word Search yang sudah dirancang sebelumnya. Setelah media selesai, dilakukan validasi oleh dua orang ahli, yaitu seorang ahli materi dan seorang ahli media. Ahli materi berasal dari dosen Pendidikan Agama Islam serta guru Akidah Akhlak, sedangkan ahli media merupakan profesional di bidang teknologi pendidikan. Validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan rata-rata skor 90,6% dalam kategori “sangat layak.” Beberapa saran diberikan oleh validator, seperti meningkatkan kejelasan ukuran huruf agar lebih mudah dibaca dan menyertakan panduan penggunaan supaya siswa tidak mengalami kesulitan saat mencari kata dalam puzzle. Setelah dilakukan revisi, media siap untuk diuji coba di lapangan.

Hasil dari pengembangan ini menunjukkan bahwa media Word Search Puzzle Maker telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi, desain, dan fungsionalitas. Media tersebut dinilai mampu mendukung kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan, serta meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi agama. Hal ini juga sejalan dengan teori pembelajaran berbasis permainan yang menyatakan bahwa cara belajar seperti ini dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif dari para peserta didik. Hasil validasi untuk materi dan media ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Siklus 1 Hasil Validasi

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	90%	Sangat Layak
2	Ahli Media	92,5%	Sangat Layak

IMPLEMENTATION

Tahap implementasi dilakukan di kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya dengan melibatkan 20 siswa. Pada tahap ini, media pembelajaran berupa lembar Word Search Puzzle dalam bentuk fisik digunakan sebagai sarana utama kegiatan belajar. Kemudian pemberian angket terhadap respon siswa, lembar observasi keaktifan siswa, dan tes hasil belajar.

Setiap peserta didik menerima satu lembar puzzle yang menunjukkan kumpulan huruf di mana kata-kata kunci yang berhubungan dengan materi pelajaran tersembunyi, seperti niat, khusyuk, tasbih, takbir, sunnah, dan dzikir. Tugas para siswa adalah menemukan dan menandai kata-kata tersebut pada lembar puzzle menggunakan pensil atau spidol berwarna. Setelah menemukan kata-kata yang dimaksud, siswa diminta untuk menuliskan arti atau makna dari kata-kata itu pada kolom yang telah disediakan di bawah lembar puzzle.

Guru memulai kegiatan dengan memberikan penjelasan singkat tentang tata cara permainan serta mengaitkannya dengan materi adab dalam shalat dan berdzikir. Siswa kemudian bekerja secara individu terlebih dahulu untuk mencari kata, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok kecil guna membahas makna dari kata-kata yang telah ditemukan. Aktivitas ini mendorong kerja sama, komunikasi, dan interaksi aktif antar siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, motivasi, serta memperkuat keterkaitan antara permainan dan nilai-nilai akhlak yang terkandung dalam materi. Suasana kelas tampak hidup dan kondusif; siswa terlihat antusias, fokus, dan bersemangat menyelesaikan tantangan puzzle.

EVALUATION

Evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan, efektivitas, dan dampak penggunaan media terhadap peningkatan minat dan keaktifan siswa. Data observasi menunjukkan peningkatan signifikan keaktifan siswa dari 35% (kategori cukup aktif) menjadi 87% (kategori sangat aktif) setelah penggunaan media Puzzle Maker. Peningkatan ini terlihat dari indikator seperti keterlibatan dalam diskusi, antusiasme menjawab pertanyaan guru, partisipasi dalam permainan, serta kerja sama dalam kelompok.

Tabel 2. Siklus 2 Hasil Observasi keaktifan siswa

No	Aspek Keaktifan	Sebelum	Sesudah	Peningkatan	Kategori
1	Bertanya kepada guru	45	85	+40	Sangat Aktif
2	Menjawab pertanyaan	50	88	+38	Sangat Aktif
3	Berdiskusi dengan teman	60	90	+30	Sangat Aktif
4	Memberikan pendapat	55	84	+29	Aktif
5	Mengikuti instruksi	70	92	+22	Sangat Aktif
Rata-rata keseluruhan		56	87	+31	Sangat Aktif

Minat belajar siswa meningkat dari 60% menjadi 89% setelah pembelajaran menggunakan Game Puzzle Maker. Peningkatan terjadi pada indikator rasa senang terhadap pelajaran, perhatian terhadap materi, keinginan untuk berpartisipasi, dan kemauan belajar mandiri.

Tabel 3. Siklus 3 Hasil Angket Minat Siswa

No	Indikator Minat Belajar	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
1	Antusias mengikuti pelajaran	58	90	+32
2	Ketertarikan terhadap media	62	92	+30
3	Rasa senaang saat belajar	60	88	+28
4	Keinginan untuk mengulang kegiatan	59	86	+27
5	Perhatian terhadap materi	61	89	+28
Rata-rata keseluruhan		60	89	+29

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan Puzzle Maker memberikan dampak positif dalam hal peningkatan minat dan keaktifan siswa dalam materi Akidah Akhlak. Penemuan ini menjawab isu awal yang diangkat dalam penelitian, yakni kurangnya minat dan keterlibatan siswa disebabkan oleh dominasi metode pengajaran yang lebih banyak menggunakan ceramah dan minimnya aktivitas interaktif.

Validasi dari para ahli yang mendapatkan kategori “sangat layak” menunjukkan bahwa media ini selaras dengan karakteristik materi serta kebutuhan belajar siswa di kelas VII. Hal ini memperkuat keyakinan bahwa media yang mengandung unsur permainan bisa menjadi strategi pembelajaran alternatif yang ampuh dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kenaikan minat yang tercatat dari 60% menjadi 89% sejalan dengan teori belajar berbasis permainan yang menyebutkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan perhatian siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Kenaikan keaktifan siswa dari 35% menjadi 87% menunjukkan bahwa pemanfaatan media Word Search tidak hanya membuat siswa terlibat secara kognitif, tetapi juga secara sosial lewat kerja sama, diskusi, dan interaksi aktif di dalam kelas. Hasil ini menguatkan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital yang interaktif dapat mendorong aktivitas belajar yang lebih tinggi karena siswa langsung berpartisipasi dalam proses pemecahan masalah.

Penggabungan unsur kompetisi dan pencarian kata juga berkontribusi pada peningkatan konsentrasi serta ketekunan siswa dalam mengikuti pelajaran. Aktivitas dalam menemukan kata kunci dan menghubungkannya dengan makna yang relevan melatih keterampilan berpikir kritis serta memperdalam pemahaman tentang konsep keagamaan yang sedang dipelajari.

Dengan demikian, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle Maker pantas dijadikan sebagai inovasi dalam proses belajar mengajar pada materi Akidah Akhlak. Selain itu, media ini juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan edukatif serta nilai-nilai keagamaan. Media ini bisa

menjadi pilihan alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di tingkat MTs, terutama pada materi yang selama ini dianggap abstrak oleh peserta didik.

4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berbasis Game Puzzle Maker (Word Search) efektif dan sesuai digunakan untuk pembelajaran Akidah Akhlak, terutama pada materi Adab Shalat dan Berdzikir di kelas VII MTs An-Nur Palangka Raya. Proses pengembangan media ini mengikuti tahapan dari model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang menghasilkan produk yang menawan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik para siswa generasi digital.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini mendapatkan tingkat kelayakan sebesar 90% dari ahli materi dan 92,5% dari ahli media, yang tergolong sangat layak. Pelaksanaan di kelas menunjukan bahwa penerapan Game Puzzle Maker berhasil meningkatkan aktivitas siswa dari 56% menjadi 87% dan minat belajar dari 60% menjadi 89%. Peningkatan ini terlihat dari semangat siswa dalam mengikuti pelajaran, keberanian untuk bertanya, partisipasi dalam diskusi, dan perhatian mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dengan demikian, media pembelajaran yang berbasis Game Puzzle Maker tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan edukatif, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang dapat meningkatkan semangat belajar, kerjasama, dan keterlibatan aktif siswa. Penggunaan media ini dianjurkan untuk diterapkan lebih luas dalam pembelajaran Akidah Akhlak maupun pelajaran lainnya guna menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan bermakna, sesuai dengan tuntutan pendidikan di abad ke-21.

5. REFERENCES

- Asilah, J. (2023). *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Jenangan*. IAIN Ponorogo.
- Az-Zahra, S. N., & Effendi, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Edu Game Word Search Puzzle Terhadap Kemampuan Susun Kata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2454–2461.
- DURIYAH, S. (2023). Meningkatkan Penguasaan Simple Past Tense Berbentuk Irregular Verbs Melalui Word Search Game Puzzle Siswa Kelas Xii Mipa 2 Man 1 Bantul. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 3(3), 245–250.
- Enjelika, E., & Ritonga, R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PUZZLE MATERI PECAHAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD TIRANUS PONDOK KOPI JAKARTA TIMUR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4053–4062.
- FAUZIYAH, D. N. U. R. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MAKER SEBAGAI ALAT EVALUASI BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERCELA DI MA PLUS AL-HADI PADANGAN BOJONEGORO*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Habbah, E. S. M., Husna, E. N., Yantoro, Y., & Setiyadi, B. (2023). Strategi guru dalam pengelolaan kelas yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Holistika*, 7(1), 18–26.
- Handayani, B. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE RABU PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 161–172.
- Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Journal on Education*, 7(1), 3193–3201.
- LESTARI, S. R. I. (2021). *UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN ASINKRONUS MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK (STUDI KASUS DI*

- MADRASAH ALIYAH NURUL HUDA PARENGAN, TUBAN). Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis artificial intelligence melalui media puzzle maker pada siswa sekolah dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 30–43.
- Mazidah, O. I. U. N., Niam, F., & Prastowo, A. Y. (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. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1), 84–93.
- Nafila, M. F., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media TTS Sebagai Evaluasi Formatif Mata Kuliah Akidah Akhlak Mahasiswa PAI. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 482–493.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Pratama, D., Maulana, S. P., & Valentino, B. (2025). Pengembangan Media Puzzle Edukatif Sebagai Sarana Pembelajaran Nilai-Nilai Demokrasi Bagi Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 858–862.
- Sumantri, B. A. (2019). Pengembangan kurikulum di Indonesia menghadapi tuntutan kompetensi abad 21. *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 13(2), 146–167.
- Trismayanti, S. (2019). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*.