

***GAME BASED LEARNING MELALUI MEDIA PUZZLE PADA PEMBELAJARAN HADIST KELAS VI SD***

**Nur Hairun Nisa**

STIT Hidayatunnajah Bekasi

e-mail: [saeshea1104@gmail.com](mailto:saeshea1104@gmail.com)

Diterima: 25/5/2026; Direvisi: 5/6/2026; Diterbitkan: 25/6/2026

**ABSTRAK**

Aktivitas menghafal masih menjadi ciri dominan dalam pembelajaran Hadis di sekolah dasar, tetapi pendekatan tersebut sering belum mampu menghadirkan keterlibatan belajar yang optimal bagi peserta didik. Di sisi lain, kajian mengenai penggunaan media permainan non-digital dalam pembelajaran Hadis, khususnya yang menelaah pengalaman belajar peserta didik secara mendalam, masih relatif terbatas. Situasi tersebut mendorong eksplorasi terhadap penerapan *Game Based Learning* melalui media puzzle sebagai alternatif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih partisipatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Utsman bin Affan, Kota Bekasi, dengan melibatkan 14 peserta didik kelas VI. Melalui pendekatan fenomenologi, data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis dilakukan secara bertahap melalui pengorganisasian data, pengelompokan tema pengalaman, serta penafsiran makna yang muncul dari perspektif partisipan. Dinamika pembelajaran memperlihatkan bahwa penyusunan puzzle tidak hanya membantu peserta didik mengingat urutan lafaz hadis, tetapi juga membangun motivasi, keterlibatan, dan rasa percaya diri selama belajar. Meskipun perbedaan kemampuan hafalan masih menjadi tantangan, suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan tetap dapat terbentuk. Temuan ini memperlihatkan bahwa efektivitas *Game Based Learning* lebih berkaitan dengan kemampuan desain aktivitas belajar dalam menghadirkan tantangan dan pengalaman keberhasilan daripada dengan penggunaan teknologi digital. Kontribusi penelitian terletak pada perluasan kajian *Game Based Learning* dalam Pendidikan Agama Islam melalui pemanfaatan media puzzle non-digital yang kontekstual, sederhana, dan mudah diterapkan pada pembelajaran Hadis di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning, Media Puzzle, Pembelajaran Hadist, Kelas VI SD, Penelitian Kualitatif*

**ABSTRACT**

Memorization activities remain a dominant feature of Hadith learning in elementary schools; however, such an approach often fails to foster optimal student engagement. At the same time, studies exploring the use of non-digital game-based media in Hadith instruction, particularly those examining students' learning experiences in depth, are still limited. This situation prompted an exploration of the implementation of *Game-Based Learning* through puzzle media as an alternative approach to creating a more participatory learning experience. The study was conducted at SDIT Utsman bin Affan, Bekasi City, involving 14 sixth-grade students. Employing a phenomenological approach, data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and documentation throughout the learning process. The analysis was carried out through a series of stages, including data organization, thematic categorization of participants' experiences, and interpretation of the meanings emerging from their perspectives. The learning process revealed that puzzle-based activities not only helped



students recall the sequence of Hadith texts but also fostered motivation, engagement, and self-confidence during learning. Although differences in memorization ability remained a challenge, a more active and enjoyable learning environment was successfully established. The findings suggest that the effectiveness of *Game-Based Learning* is more closely associated with the design of learning activities that provide meaningful challenges and experiences of achievement than with the use of digital technology itself. This study contributes to the expansion of *Game-Based Learning* research in Islamic Education by demonstrating the potential of non-digital puzzle media as a contextual, practical, and accessible instructional tool for Hadith learning in elementary schools.

**Keywords:** *Game-Based Learning, Puzzle Media, Hadith Learning, Grade VI Elementary School, Qualitative Research*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Hadis di sekolah dasar menyimpan tantangan yang tidak selalu tercermin dari capaian akademik peserta didik. Materi yang diajarkan bukan sekadar kumpulan informasi keagamaan yang perlu dihafalkan, melainkan sumber nilai yang diharapkan mampu membentuk cara berpikir dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Ketika proses pembelajaran lebih banyak berfokus pada penguasaan lafaz, peluang peserta didik untuk memahami pesan yang terkandung dalam hadis menjadi lebih terbatas. Akibatnya, keberhasilan belajar sering kali diukur dari kemampuan mengingat teks, sementara aspek pemaknaan dan internalisasi nilai belum memperoleh perhatian yang setara. Dalam konteks tersebut, pembelajaran Al-Qur'an Hadis memerlukan desain yang memungkinkan peserta didik tidak hanya mencapai tujuan kognitif, tetapi juga mengembangkan dimensi afektif dan keterampilan yang relevan dengan kehidupan mereka (Sefiana et al., 2025).

Realitas yang ditemukan di berbagai praktik pembelajaran menunjukkan bahwa pengalaman belajar peserta didik belum selalu berjalan sesuai dengan harapan tersebut. Materi hadis kerap dipersepsikan sebagai kumpulan hafalan yang harus dikuasai sehingga aktivitas belajar berlangsung secara repetitif dan kurang memberi ruang bagi eksplorasi makna. Situasi ini diperparah oleh penggunaan strategi pembelajaran yang cenderung seragam sehingga tidak semua peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Kesulitan memahami materi akhirnya tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik isi pelajaran, tetapi juga oleh terbatasnya variasi pendekatan yang digunakan selama kegiatan belajar berlangsung (Budiarti, 2022). Dengan demikian, persoalan yang muncul tidak semata-mata berkaitan dengan penguasaan materi, melainkan juga menyangkut kualitas pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran Hadis.

Di tengah kondisi tersebut, motivasi belajar menjadi salah satu faktor yang menentukan bagaimana peserta didik merespons proses pembelajaran yang mereka hadapi. Ketika peserta didik memiliki dorongan untuk terlibat secara aktif, mereka cenderung menunjukkan perhatian yang lebih tinggi, lebih tekun menyelesaikan tugas, serta lebih terbuka terhadap tantangan yang diberikan guru. Sebaliknya, rendahnya motivasi sering berimplikasi pada minimnya partisipasi dan keterlibatan selama proses belajar berlangsung. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, motivasi tidak hanya berkaitan dengan keberhasilan memahami materi, tetapi juga berhubungan dengan kesungguhan peserta didik dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai yang dipelajari (Marfu'ah et al., 2024). Oleh karena itu, kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang mampu membangun ketertarikan dan keterlibatan peserta didik menjadi semakin penting untuk diperhatikan.

Perubahan karakteristik peserta didik pada era saat ini mendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran yang lebih partisipatif. Salah satu pendekatan yang banyak mendapat perhatian adalah *Game Based Learning*, yaitu pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam aktivitas belajar. Daya tarik pendekatan ini tidak hanya terletak pada suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga pada kemampuannya menghadirkan tantangan, tujuan, serta umpan balik yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Berbagai kajian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar sekaligus membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam dibandingkan pendekatan konvensional (Widiana, 2022). Meskipun demikian, implementasinya tetap memerlukan perencanaan yang baik agar unsur permainan tidak menggeser pencapaian tujuan pembelajaran yang sesungguhnya (Pramesti et al., 2025).

Perkembangan tersebut turut memengaruhi praktik pendidikan Islam yang saat ini mulai membuka ruang bagi berbagai strategi pembelajaran inovatif. Kehadiran *Game Based Learning* menawarkan alternatif untuk menjembatani kebutuhan peserta didik yang akrab dengan aktivitas interaktif tanpa mengurangi substansi nilai-nilai keagamaan yang diajarkan. Dalam perspektif ini, unsur permainan tidak diposisikan sebagai hiburan semata, melainkan sebagai sarana yang dapat memperkuat interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran. Potensi tersebut tercermin dalam kajian Zulkefli dan Jamil (2024) yang menunjukkan bahwa *Game Based Learning* mampu mendukung efektivitas pendidikan Islam melalui peningkatan motivasi, pengalaman belajar, dan keterlibatan peserta didik. Temuan tersebut membuka peluang untuk mengeksplorasi bentuk implementasi yang lebih kontekstual sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Hadis di sekolah dasar.

Salah satu bentuk implementasi yang relatif sederhana namun memiliki potensi pedagogis adalah penggunaan media puzzle. Berbeda dengan media yang bergantung pada perangkat teknologi, puzzle menghadirkan aktivitas belajar melalui proses menyusun, mencocokkan, dan menghubungkan informasi secara langsung. Aktivitas tersebut menuntut konsentrasi, ketelitian, serta kemampuan peserta didik dalam mengorganisasi pengetahuan yang telah mereka miliki. Dalam berbagai konteks pembelajaran, media puzzle terbukti mampu mendukung peningkatan hasil belajar karena mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Hayati & Yamin, 2023). Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, media ini juga dilaporkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dan aktivitas menghafal semata (Permana & Alfurqan, 2023).

Pembahasan mengenai efektivitas pembelajaran saat ini tidak lagi terbatas pada capaian hasil belajar, tetapi juga mencakup kualitas keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan tersebut mencerminkan sejauh mana peserta didik memberikan perhatian, menunjukkan partisipasi, serta membangun komitmen terhadap aktivitas belajar yang mereka jalani. Pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif cenderung menghasilkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif (Wahyuni, 2022). Temuan Firdaus et al. (2026) memperlihatkan bahwa penggunaan *sentence puzzle* dapat meningkatkan *student engagement* melalui aktivitas yang menuntut partisipasi langsung peserta didik. Sejalan dengan itu, berbagai inovasi media pembelajaran dalam pendidikan Islam juga memperlihatkan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas (Subagiya et al., 2023).

Meskipun diskusi mengenai *Game Based Learning* terus berkembang dalam berbagai konteks pendidikan, arah pengembangannya menunjukkan kecenderungan yang belum sepenuhnya menjawab kebutuhan pembelajaran Hadis di sekolah dasar. Kajian yang dilakukan oleh Widiana (2022) menitikberatkan kontribusi *Game Based Learning* terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep, sedangkan Pramesti et al. (2025) lebih banyak membahas manfaat serta tantangan implementasi gamifikasi dalam pendidikan dasar secara umum. Pada ranah pendidikan Islam, perhatian penelitian juga lebih dominan diarahkan pada efektivitas pendekatan *Game Based Learning* sebagai strategi pembelajaran (Zulkefli & Jamil, 2024), sementara kajian mengenai pemanfaatan media puzzle cenderung berfokus pada peningkatan hasil belajar atau aspek kognitif peserta didik (Hayati & Yamin, 2023; Permana & Alfurqan, 2023). Di sisi lain, penelitian terkait keterlibatan peserta didik melalui aktivitas permainan lebih banyak ditemukan pada bidang studi lain, seperti bahasa dan pembelajaran umum (Wahyuni, 2022; Firdaus et al., 2026), sehingga pemahaman mengenai bagaimana peserta didik memaknai pengalaman belajar Hadis melalui media permainan masih relatif terbatas.

Kondisi tersebut memperlihatkan adanya ruang kajian yang belum banyak disentuh, khususnya terkait implementasi *Game Based Learning* berbantuan media puzzle non-digital dalam pembelajaran Hadis pada jenjang sekolah dasar. Selain belum banyak ditelaah dari perspektif pengalaman belajar peserta didik, faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya juga belum memperoleh perhatian yang memadai dalam penelitian sebelumnya. Berbeda dengan studi terdahulu yang umumnya menyoroti efektivitas model atau pengaruh media terhadap hasil belajar, penelitian ini menempatkan pengalaman peserta didik sebagai fokus utama analisis. Kebaruan penelitian terletak pada upaya menghadirkan gambaran mendalam mengenai pelaksanaan *Game Based Learning* melalui media puzzle non-digital dalam pembelajaran Hadis kelas VI sekolah dasar, sekaligus mengungkap dinamika keterlibatan peserta didik, faktor pendukung, serta kendala yang muncul selama proses implementasi berlangsung. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran, mengkaji pengalaman belajar peserta didik, serta mengidentifikasi berbagai faktor yang memengaruhi penerapan *Game Based Learning* melalui media puzzle pada pembelajaran Hadis di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Pengumpulan data dilakukan selama tiga pekan pada April 2026 di SDIT Utsman bin Affan, Kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat, bertepatan dengan pelaksanaan pembelajaran Hadis di kelas VI. Seluruh peserta didik yang berjumlah 14 orang dilibatkan sebagai partisipan karena setiap siswa mengikuti rangkaian kegiatan yang menjadi fokus kajian. Rentang usia partisipan berada pada kisaran 11–12 tahun dan seluruhnya memenuhi kriteria keterlibatan, yaitu mengikuti proses pembelajaran sejak awal hingga akhir kegiatan. Fokus kajian diarahkan pada pengalaman belajar yang muncul selama peserta didik berinteraksi dengan aktivitas *Game Based Learning* berbantuan media puzzle. Untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi deskriptif yang memungkinkan pengalaman, persepsi, dan makna yang dirasakan peserta didik dipahami berdasarkan sudut pandang mereka sendiri.

Proses penggalian data berlangsung bersamaan dengan implementasi pembelajaran yang dirancang dalam tiga kali pertemuan, masing-masing berdurasi  $2 \times 35$  menit. Sebelum kegiatan dimulai, disiapkan seperangkat media puzzle yang memuat potongan-potongan informasi mengenai teks hadis, makna hadis, serta pesan yang terkandung di dalamnya. Pada

setiap pertemuan, peserta didik bekerja secara berkelompok untuk menyusun dan mencocokkan potongan puzzle hingga membentuk hubungan yang utuh antara isi hadis dan kandungannya. Selama aktivitas berlangsung, interaksi, keterlibatan, antusiasme, serta respons peserta didik diamati menggunakan pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya. Setelah pembelajaran selesai, wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk mengeksplorasi pengalaman belajar, kesan terhadap penggunaan media puzzle, manfaat yang dirasakan, serta hambatan yang muncul selama kegiatan berlangsung. Data pendukung dikumpulkan melalui dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, hasil penyusunan puzzle, dan berbagai artefak pembelajaran yang relevan. Kisi-kisi observasi dan wawancara mencakup empat fokus utama, yaitu keterlibatan peserta didik, pola interaksi selama kegiatan, pengalaman belajar yang dirasakan, serta kendala yang muncul selama implementasi.

Keseluruhan data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang dilakukan secara berulang melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis tidak dilakukan setelah seluruh data terkumpul, melainkan berjalan secara simultan selama proses pengumpulan data sehingga temuan yang muncul dapat terus diverifikasi pada tahap berikutnya. Kredibilitas data dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, *member check* dilakukan kepada lima partisipan yang dipilih berdasarkan kelengkapan informasi yang diberikan selama wawancara untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti tetap sesuai dengan pengalaman yang mereka maksudkan. Langkah tersebut dilakukan agar hasil penelitian tidak hanya menggambarkan pandangan peneliti, tetapi benar-benar merepresentasikan pengalaman belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran Hadis berbantuan media puzzle.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### **Pelaksanaan *Game Based Learning* Menggunakan Media Puzzle dalam Pembelajaran Hadis**

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Hadis di kelas VI SDIT Utsman bin Affan ditempatkan sebagai bagian dari proses penguatan hafalan yang telah dicapai peserta didik. Aktivitas ini tidak diberikan kepada seluruh peserta didik secara bersamaan, melainkan menjadi tantangan lanjutan setelah mereka menyelesaikan target hafalan tertentu. Setiap lima hadis yang berhasil dikuasai menjadi pintu masuk bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan penyusunan puzzle. Pola tersebut menciptakan hubungan yang menarik antara proses menghafal dan evaluasi pembelajaran karena peserta didik tidak hanya dituntut mengingat isi hadis, tetapi juga mampu mengenali kembali susunan lafaz yang telah dipelajari melalui aktivitas yang berbeda dari evaluasi konvensional.

Media yang digunakan disusun dari teks hadis yang dicetak, dilaminasi, kemudian dipotong berdasarkan kelompok kata sehingga membentuk beberapa bagian yang harus dirangkai kembali oleh peserta didik. Selama kegiatan berlangsung, suasana kelas memperlihatkan perubahan dibandingkan pembelajaran hafalan pada umumnya. Aktivitas yang semula berpusat pada pengulangan bacaan berkembang menjadi proses yang melibatkan ketelitian, konsentrasi, serta upaya menghubungkan kembali potongan-potongan informasi yang telah tersimpan dalam ingatan. Interaksi yang muncul selama penyusunan puzzle memperlihatkan bahwa proses mengingat tidak berlangsung secara pasif, tetapi melibatkan keterlibatan peserta didik secara lebih aktif dalam merekonstruksi materi yang telah dipelajari.

Tabel 1 merangkum karakteristik pelaksanaan pembelajaran yang diamati selama penelitian berlangsung.

**Tabel 1. Ringkasan Temuan Pelaksanaan *Game Based Learning* Menggunakan Media Puzzle**

Aspek yang Diamati	Temuan Penelitian
Bentuk pembelajaran	Hafalan hadis dipadukan dengan penyusunan puzzle
Jumlah target hafalan	42 hadis
Mekanisme evaluasi	Puzzle diberikan setiap peserta didik menyelesaikan 5 hadis
Bentuk media	Potongan lafaz hadis yang disusun kembali menjadi teks utuh
Respons umum peserta didik	Antusias, aktif, dan tertantang
Faktor pendukung	Hadiah sederhana, suasana kompetitif, dan media yang menarik
Hambatan	Perbedaan kemampuan menghafal antar peserta didik

Rangkuman pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa puzzle tidak sekadar berfungsi sebagai alat evaluasi. Kehadirannya mengubah ritme pembelajaran menjadi lebih dinamis karena peserta didik memiliki tujuan jangka pendek yang harus dicapai sebelum memperoleh kesempatan mengikuti tantangan berikutnya. Situasi tersebut secara tidak langsung membangun suasana kompetitif yang tetap berada dalam koridor pembelajaran. Ketika peserta didik melihat temannya memperoleh kesempatan menyusun puzzle, muncul dorongan untuk mencapai target yang sama sehingga proses menghafal tidak lagi dipersepsikan sebagai aktivitas individual yang monoton.

### **Pengalaman Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Puzzle**

Narasi yang muncul dalam wawancara memperlihatkan bahwa pengalaman peserta didik tidak berhenti pada aspek keberhasilan menyusun puzzle. Sebagian besar dari mereka mengaitkan aktivitas tersebut dengan perasaan senang, rasa tertantang, serta munculnya dorongan untuk mencapai target hafalan berikutnya. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya dimaknai sebagai kewajiban akademik, tetapi juga sebagai aktivitas yang menghadirkan kepuasan ketika tantangan berhasil diselesaikan. Dalam konteks ini, puzzle menjadi medium yang mempertemukan aspek kognitif dan emosional dalam satu pengalaman belajar yang utuh.

Dimensi pengalaman pertama yang paling sering muncul berkaitan dengan rasa antusias terhadap bentuk evaluasi yang berbeda dari biasanya. Tantangan untuk menyusun kembali lafaz hadis membuat peserta didik memandang proses evaluasi sebagai aktivitas yang menarik, bukan sebagai beban yang harus dihadapi. Pengalaman tersebut tergambar melalui pernyataan berikut.

*“Seru sekali apabila ada ujian puzzle setiap lima hadis. Kalau belum bisa menyusun dengan benar, kami harus mengulang lagi hafalannya.” (P3)*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kegagalan dalam menyelesaikan puzzle tidak dimaknai sebagai hukuman, melainkan sebagai bagian dari proses untuk memperbaiki hafalan yang belum kuat. Dengan kata lain, aktivitas evaluasi justru dipersepsikan sebagai kesempatan untuk belajar kembali.

Selain menghadirkan kesenangan, pengalaman lain yang cukup dominan berkaitan dengan munculnya motivasi untuk mencapai target hafalan. Ketika kesempatan mengikuti puzzle diberikan secara bertahap, peserta didik mulai membangun tujuan yang lebih konkret dalam proses belajar mereka. Keinginan untuk segera memperoleh giliran menyusun puzzle menjadi dorongan yang memperkuat usaha menghafal hadis.

*“Saya jadi ingin cepat hafal supaya bisa mencoba puzzle seperti teman-teman yang sudah lebih dulu maju.”* (P8)

Ungkapan tersebut memperlihatkan bahwa motivasi yang muncul tidak sepenuhnya berasal dari instruksi guru, tetapi berkembang melalui interaksi sosial dan pengamatan terhadap pengalaman teman sebaya. Kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas yang dianggap menarik menjadi pemicu munculnya motivasi intrinsik pada peserta didik.

Pengalaman berikutnya berkaitan dengan perubahan suasana belajar yang sebelumnya dianggap monoton. Aktivitas menghafal yang berulang sering kali menimbulkan kejenuhan, terutama ketika peserta didik harus mengulang materi dalam waktu yang relatif panjang. Kehadiran puzzle menghadirkan variasi yang membuat proses belajar terasa lebih hidup.

*“Biasanya saya cepat bosan menghafal, tetapi ketika ada puzzle saya jadi lebih semangat belajar.”* (P11)

Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang dipelajari, tetapi juga oleh bagaimana materi tersebut disajikan. Variasi aktivitas memberikan ruang bagi peserta didik untuk mempertahankan perhatian dan minat mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Aspek lain yang juga muncul dalam pengalaman peserta didik adalah kemudahan dalam mengingat kembali urutan lafaz hadis. Ketika mereka harus mencocokkan dan menyusun potongan-potongan lafaz menjadi teks yang utuh, proses pengingatan berlangsung secara lebih aktif dibandingkan sekadar mengulang bacaan.

*“Puzzle membuat saya lebih mudah mengingat urutan kata dalam hadis karena harus menyusunnya kembali.”* (P6)

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas penyusunan puzzle mendorong peserta didik untuk melakukan rekonstruksi informasi yang telah tersimpan dalam memori. Dengan demikian, penguatan hafalan tidak hanya terjadi melalui pengulangan, tetapi juga melalui proses penyusunan kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya.

Meskipun sebagian besar pengalaman yang muncul bersifat positif, beberapa peserta didik mengungkapkan adanya tantangan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Kesulitan tersebut terutama berkaitan dengan perbedaan kemampuan menghafal yang menyebabkan tidak semua peserta didik dapat mencapai target dalam waktu yang sama.

*“Saya senang dengan puzzlenya, tetapi kadang masih sulit menghafal sehingga lebih lama mendapatkan giliran.”* (P14)

Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa daya tarik media tidak secara otomatis menghilangkan seluruh hambatan belajar. Faktor individual tetap berperan dalam menentukan kecepatan peserta didik mencapai target yang ditetapkan. Namun demikian, hambatan tersebut tidak mengurangi ketertarikan mereka terhadap aktivitas yang dijalankan. Keragaman pengalaman yang muncul selama wawancara kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

## **Tabel 2. Kategorisasi Pengalaman Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Puzzle**

Kategori Pengalaman	Jumlah Peserta Didik
Pembelajaran lebih menyenangkan	12
Lebih termotivasi menghafal	11
Merasa tertantang menyelesaikan puzzle	10
Puzzle membantu mengingat hadis	9
Mengalami kesulitan karena hafalan belum kuat	4

Distribusi kategori pada Tabel 2 memperlihatkan kecenderungan yang menarik. Pengalaman yang berkaitan dengan kesenangan dan motivasi muncul pada sebagian besar partisipan, sedangkan kategori kesulitan hanya disampaikan oleh sebagian kecil peserta didik. Pola tersebut mengindikasikan bahwa pengalaman belajar yang terbentuk lebih banyak diwarnai oleh keterlibatan positif daripada hambatan yang dirasakan. Dari sudut pandang fenomenologis, puzzle dimaknai bukan hanya sebagai media pembelajaran, tetapi sebagai ruang yang memungkinkan peserta didik merasakan pencapaian, memperoleh pengakuan atas usaha yang dilakukan, serta membangun keyakinan terhadap kemampuan mereka sendiri.

### Faktor Pendukung dan Hambatan Implementasi Media Puzzle

Keberhasilan implementasi media puzzle tidak berdiri sendiri, melainkan terbentuk melalui interaksi beberapa faktor yang saling mendukung. Kehadiran hadiah sederhana memberikan penguatan terhadap usaha yang dilakukan peserta didik, sementara suasana kompetitif yang berkembang di dalam kelas menciptakan dorongan untuk terus mencapai target berikutnya. Media yang mudah digunakan juga membantu peserta didik berfokus pada isi pembelajaran tanpa mengalami kesulitan teknis yang berarti. Kombinasi ketiga faktor tersebut membentuk lingkungan belajar yang kondusif bagi munculnya keterlibatan peserta didik selama kegiatan berlangsung.

Di sisi lain, perbedaan kemampuan menghafal menjadi tantangan utama yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran. Tidak seluruh peserta didik mencapai target hafalan dengan kecepatan yang sama sehingga kesempatan mengikuti puzzle juga berbeda-beda. Walaupun demikian, kondisi tersebut tidak berkembang menjadi hambatan yang mengurangi partisipasi peserta didik secara keseluruhan. Suasana kelas yang mendukung dan pengalaman belajar yang dianggap menyenangkan tetap membuat mereka berupaya mencapai target yang telah ditetapkan. Temuan ini memperlihatkan bahwa efektivitas implementasi *Game Based Learning* melalui media puzzle tidak hanya ditentukan oleh desain aktivitas pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh karakteristik individu yang terlibat di dalamnya.

### Pembahasan

Pembelajaran Hadis sering dihadapkan pada tantangan untuk menjembatani antara tuntutan penguasaan hafalan dan kebutuhan menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi *Game Based Learning* melalui media puzzle membuka ruang bagi peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar yang tidak hanya menekankan hasil akhir berupa hafalan, tetapi juga pengalaman selama mencapai target tersebut. Dalam situasi ini, aktivitas belajar bergeser dari sekadar mengulang informasi menuju proses yang menuntut keterlibatan perhatian, pengambilan keputusan, serta upaya menyusun kembali informasi yang telah dipelajari. Perubahan tersebut menunjukkan

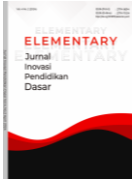
bahwa unsur permainan tidak bekerja sebagai pelengkap pembelajaran semata, melainkan sebagai mekanisme yang mengubah cara peserta didik berinteraksi dengan materi keagamaan. Fenomena serupa juga ditemukan oleh Septiani (2025) yang menempatkan *Game Based Learning* sebagai pendekatan yang mampu menggeser pembelajaran Pendidikan Agama Islam menuju pola yang lebih partisipatif dan berpusat pada aktivitas peserta didik.

Menariknya, keterlibatan yang muncul dalam penelitian ini tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh keberadaan hadiah atau penghargaan yang diberikan guru. Dorongan untuk mencapai target hafalan berkembang melalui pengalaman mengikuti tantangan yang secara bertahap semakin bermakna bagi peserta didik. Ketika kesempatan menyusun puzzle hanya dapat diperoleh setelah menyelesaikan sejumlah hafalan tertentu, proses belajar memperoleh tujuan yang lebih jelas dan terukur. Dalam kondisi tersebut, peserta didik tidak sekadar berusaha memenuhi tuntutan pembelajaran, tetapi mulai membangun motivasi yang berasal dari keinginan untuk mencapai keberhasilan berikutnya. Mekanisme ini menjelaskan mengapa motivasi yang muncul dalam penelitian tidak hanya bersifat eksternal, melainkan berkembang menjadi dorongan internal yang mendorong peserta didik terus terlibat dalam proses belajar. Pola yang sama dilaporkan oleh Pujianingsih et al. (2024) dan Srimuliyani (2023), yang menunjukkan bahwa tantangan, tujuan yang jelas, dan pengalaman keberhasilan merupakan elemen penting yang memungkinkan gamifikasi menghasilkan motivasi belajar yang lebih kuat.

Temuan lain yang menarik berkaitan dengan cara peserta didik membangun hubungan antara aktivitas bermain dan proses mengingat materi. Dalam pembelajaran hafalan konvensional, penguatan memori sering dilakukan melalui pengulangan yang berlangsung secara terus-menerus. Akan tetapi, pengalaman yang muncul pada penelitian ini memperlihatkan bahwa penyusunan puzzle menciptakan jalur yang berbeda. Peserta didik tidak hanya diminta mengingat isi hadis, tetapi juga merekonstruksi kembali susunan lafaz yang telah dipelajari. Aktivitas tersebut membuat proses mengingat berlangsung secara aktif karena peserta didik harus mencocokkan informasi yang tersimpan dalam memori dengan potongan-potongan teks yang tersedia. Kondisi ini memberikan penjelasan mengapa media puzzle mampu memperkuat hafalan sekaligus membantu peserta didik memahami struktur hadis secara lebih utuh. Temuan tersebut memiliki kesamaan dengan hasil penelitian Nuryanti (2025) dan Fitriyah (2023) yang menunjukkan bahwa puzzle memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar melalui keterlibatan langsung peserta didik dalam aktivitas penyusunan informasi.

Lebih jauh, pengalaman belajar yang ditemukan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa keterlibatan peserta didik tidak hanya terjadi pada aspek kognitif. Antusiasme yang muncul selama kegiatan berlangsung menunjukkan adanya keterikatan emosional terhadap aktivitas pembelajaran yang dijalani. Ketika peserta didik merasa tertantang sekaligus menikmati proses belajar, perhatian mereka terhadap materi cenderung bertahan lebih lama. Situasi ini memperlihatkan bahwa keterlibatan belajar tidak dapat dipahami semata-mata sebagai kehadiran fisik peserta didik di dalam kelas, tetapi juga mencakup kesiapan emosional dan psikologis untuk berpartisipasi dalam setiap aktivitas yang diberikan. Pandangan tersebut selaras dengan temuan Putri et al. (2024) yang menegaskan bahwa media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sekaligus memperkuat hasil penelitian Andini et al. (2025) yang menunjukkan bahwa aktivitas kolaboratif dan kompetitif dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Dari perspektif pendidikan Islam, temuan ini memiliki makna yang cukup penting karena menunjukkan bahwa pembelajaran keagamaan tidak harus selalu identik dengan pendekatan yang bersifat formal dan repetitif. Pengalaman peserta didik dalam penelitian ini



memperlihatkan bahwa nilai-nilai keagamaan tetap dapat dipelajari secara serius melalui aktivitas yang menyenangkan tanpa mengurangi kedalaman materi yang dipelajari. Dengan kata lain, kesenangan dalam belajar tidak berlawanan dengan tujuan pembelajaran Hadis, melainkan dapat menjadi jembatan yang memperkuat keterhubungan peserta didik dengan materi yang dipelajari. Pada titik ini, media puzzle berfungsi sebagai sarana yang memungkinkan peserta didik membangun relasi yang lebih positif terhadap proses belajar agama, sehingga aktivitas menghafal tidak lagi dipersepsikan sebagai beban yang harus diselesaikan.

Meskipun demikian, temuan penelitian juga mengingatkan bahwa efektivitas suatu inovasi pembelajaran tidak pernah berdiri terpisah dari karakteristik individu yang terlibat di dalamnya. Sebagian peserta didik masih membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk mencapai target hafalan sehingga kesempatan mengikuti tantangan puzzle juga diperoleh lebih lambat dibandingkan teman-temannya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi dan keterlibatan yang tinggi tidak selalu menghasilkan capaian yang seragam pada setiap individu. Temuan ini memperkuat pandangan Parnawi dan Ramadhan (2023) yang menegaskan bahwa kemampuan awal dan karakteristik peserta didik tetap menjadi faktor penting dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi *Game Based Learning* perlu diiringi dengan pendampingan yang adaptif agar seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang setara untuk berkembang sesuai kemampuannya masing-masing.

Salah satu aspek yang memperkuat kontribusi penelitian ini adalah temuan bahwa media non-digital tetap mampu menghasilkan keterlibatan belajar yang tinggi. Dalam beberapa tahun terakhir, inovasi pembelajaran sering dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi digital sebagai indikator utama modernisasi pendidikan. Akan tetapi, pengalaman yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas keterlibatan peserta didik lebih banyak dipengaruhi oleh bagaimana tantangan, tujuan, dan pengalaman belajar dirancang daripada oleh jenis teknologi yang digunakan. Temuan tersebut memberikan perspektif yang berbeda dibandingkan penelitian Hasanah et al. (2023) yang menyoroti penggunaan tablet dalam pembelajaran Qur'an Hadis maupun Hassan dan Ahmad (2026) yang mengembangkan aplikasi *Game-Based Learning* berbasis digital dalam Pendidikan Islam. Alih-alih bergantung pada perangkat teknologi, puzzle dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa pengalaman belajar yang bermakna dapat dibangun melalui media sederhana selama mampu menghadirkan interaksi yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik.

Karakteristik tersebut sekaligus menjelaskan mengapa temuan penelitian ini memiliki kedekatan dengan hasil penelitian Pacasirang et al. (2025) mengenai *Puzzle Room Game*. Pada kedua konteks tersebut, puzzle berfungsi sebagai pemicu aktivitas berpikir, pemecahan masalah, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada konteks penggunaan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Jika penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan kemampuan dalam pembelajaran matematika, penelitian ini memperlihatkan bagaimana media yang sama dapat digunakan untuk memperkuat hafalan dan pemahaman materi Hadis pada jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan puzzle sebagai media non-digital dalam Pendidikan Agama Islam, tetapi juga pada kemampuannya mengungkap pengalaman belajar peserta didik, faktor-faktor yang mendukung keterlibatan mereka, serta berbagai tantangan yang muncul selama proses implementasi. Temuan tersebut memperluas pemahaman mengenai *Game Based Learning* dan menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang efektif tidak selalu



bergantung pada kompleksitas teknologi, melainkan pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

## KESIMPULAN

Pembelajaran Hadis pada jenjang sekolah dasar memerlukan strategi yang tidak hanya membantu peserta didik mencapai target hafalan, tetapi juga memungkinkan mereka membangun keterhubungan yang lebih bermakna dengan materi yang dipelajari. Dalam konteks tersebut, penggunaan *Game Based Learning* melalui media puzzle memperlihatkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan tantangan, tujuan yang jelas, dan kesempatan untuk merasakan keberhasilan mampu menghadirkan keterlibatan yang lebih kuat dibandingkan aktivitas hafalan yang berlangsung secara repetitif. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh keberadaan teknologi atau kompleksitas media yang digunakan, melainkan oleh kemampuan desain pembelajaran dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan relevan bagi peserta didik. Pada saat yang sama, penelitian ini berhasil memperluas pemahaman mengenai penerapan *Game Based Learning* dalam Pendidikan Agama Islam dengan menghadirkan gambaran empiris tentang pengalaman belajar peserta didik, faktor-faktor yang mendukung keterlibatan mereka, serta berbagai tantangan yang muncul selama implementasi pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle.

Kontribusi yang dihasilkan tidak hanya bersifat praktis bagi guru, tetapi juga memberikan penguatan konseptual bahwa media non-digital tetap memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan motivasi dan partisipasi belajar apabila dirancang secara kontekstual sesuai kebutuhan peserta didik. Perspektif ini membuka peluang bagi pengembangan berbagai bentuk permainan edukatif sederhana dalam pembelajaran Al-Qur'an, Fikih, Bahasa Arab, maupun materi Pendidikan Agama Islam lainnya, khususnya pada satuan pendidikan yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi digital. Ruang pengembangan juga masih terbuka melalui penerapan media serupa pada jenjang pendidikan yang berbeda, karakteristik peserta didik yang lebih beragam, serta integrasi dengan pendekatan pembelajaran lain untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika *Game Based Learning* dalam berbagai konteks pendidikan. Dengan demikian, nilai utama penelitian ini terletak pada penegasan bahwa pengalaman belajar yang bermakna dapat dibangun melalui media yang sederhana, selama aktivitas yang dirancang mampu menumbuhkan rasa tertantang, keterlibatan, dan keyakinan peserta didik terhadap proses belajar yang mereka jalani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, S., Dewi, E. O., & Pinanta, R. R. M. C. (2025). Implementasi Game-Based Learning untuk mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1561–1572. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.4.2025.6502>
- Budiarti, I. (2022). Strategi guru dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas IV di MI Islamiyah Ketapang Lampung Selatan. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(2), 343–348. <https://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula/article/view/351>
- Firdaus, A. R., Wahib, F. A., Ahadi, A. M., & Mustofa, S. (2026). A cooperative learning strategy using sentence puzzle media to enhance student engagement in Arabic reading instruction. *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education*, 9(1), 386–398. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah/article/view/11019>
- Fitriyah, S. B. (2023). *Implementasi media puzzle kosakata dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas 5 SD Muhammadiyah*

- Purwodiningratan 1 (Kelas Ibnu Khaldun) tahun ajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).  
<https://etd.umy.ac.id/id/eprint/39092/>
- Hasanah, A. Q., Ghany, R., & Karimah, U. (2023, November). Tablet sebagai media pembelajaran Qur'an Hadist siswa sekolah dasar di era digital. In *Proceeding of Annual International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL)* (pp. 403–414).  
<https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/aiciel/article/view/9734>
- Hassan, M. I. A., & Ahmad, T. B. T. (2026). Evaluating SHIFT: A game-based learning application for teaching the afterlife in Islamic education. *IIUM Journal of Educational Studies*, 14(1), 160–177. <https://doi.org/10.31436/ijes.v14i1.666>
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar cerita dongeng dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Marfu'ah, N., Rambe, S. M., Affandi, M., & Subhan, M. (2024). Motivasi belajar dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Journal of Education Research*, 5(4), 6001–6005. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4696150>
- Nuryanti, K. (2025). *Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 3 Pangkalanbaru* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik).  
<https://repository.iainsasbabel.ac.id/id/eprint/4150/>
- Pacasirang, A. I., Baraiman, A. M., Guro, N. D., Domaub, Y. G., Ali, N. A., Ibonia, K. J. C., ... & Dimatingcal15, N. (2025). Effectiveness of puzzle room game in enhancing learners' engagement in mathematics among kindergarten. *International Journal*, 4(01).  
<https://zenodo.org/records/14737259>
- Parnawi, A., & Ramadhan, B. W. (2023). Upaya guru Al-Qur'an Hadits dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Al-Azhar 1 Kota Batam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1376–1380. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1765>
- Permana, D., & Alfurqan, A. (2023). Analisis penggunaan media puzzle dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *An-Nuha*, 3(1), 40–52.  
<https://doi.org/10.24036/annuha.v3i1.279>
- Pramesti, S. D., Putri, A. A., & Ekasari, L. A. (2025). Manfaat dan tantangan asesmen berbasis gamifikasi dalam pendidikan dasar: A systematic literature review. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 12(2), 994–1005.  
<https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/4553>
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). Gamification: Meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Sefiana, S. D., Hidayati, E. W., & Albab, H. A. U. (2025). Praktik metode resitasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 21(1), 57–68.  
<https://doi.org/10.54069/attaqwa.v21i1.989>
- Septiani, T. B. (2025). Relevansi metode Game Based Learning pada pembelajaran pendidikan agama Islam. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 175–185.  
<https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.  
<https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>



- Subagiya, B., Putri, H. H. M. S., & Bilqis, M. (2023). Inovasi pembelajaran berwudhu di sekolah dasar melalui penggunaan media audio visual. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 155–160. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i1.14211>
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/48925>
- Wahyuni, N. (2022). Strategi efektif dalam pengelolaan kelas untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 7(2), 34–41. <https://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/view/177>
- Zulkefli, M., & bin Jamil, A. I. (2024). Advancing Islamic education with game-based learning: Principles, effects, and implementation obstacles. *Journal of Islamic Educational Research*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.22452/jier.vol10no1.1>