

Article history :

Received 25 Oktober 2025

Revised 20 November 2025

Accepted 2 Desember 2025

“AMMAR PUZZLE”: INOVASI GAMIFIKASI UNTUK PEMBELAJARAN PAI DI SD ICP AL-FALAH DARUSSALAM TROPODO

Annisa Rahmania Azis

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

annisartara34@gmail.com

Irma Soraya

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

irmasoraya@uinsa.ac.id

Mohammad Kurjum

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

mkurjum@uinsa.ac.id

Abstract

This study examines the effectiveness of *Ammar Puzzle* as a gamification-based innovation in Shalat Akhlak (PAI) learning at SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo. This study employs a field research with a descriptive qualitative approach. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The findings reveal that: 1) “Ammar Puzzle” is designed to enhance students' motivation and engagement through visual, auditory, and kinesthetic approaches; 2) The implementation of this media effectively improves students' focus and understanding of Shalat Akhlak through interactive and collaborative learning methods; 3) The challenges in using *Ammar Puzzle* include limited instructional time and varying levels of student comprehension, while the supporting factors consist of teacher support and students' enthusiasm for game-based learning. Additionally, the application of this media contributes to improving students' social skills and teamwork in understanding Islamic values. Thus, *Ammar Puzzle* serves as an innovative alternative that can be applied in Islamic Religious Education (PAI) to create a more engaging, interactive, and meaningful learning experience.

Keywords: Ammar Puzzle, gamification, Shalat Akhlak, Islamic Religious Education, innovative learning.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas media “Ammar Puzzle” sebagai inovasi gamifikasi dalam pembelajaran Shalat Akhlak (PAI) di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media “Ammar Puzzle” dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui pendekatan visual, auditori, dan kinestetik; 2) Implementasi media ini terbukti meningkatkan fokus serta pemahaman peserta didik terhadap materi Shalat Akhlak melalui pendekatan interaktif dan kolaboratif; 3) Faktor

penghambat dalam penggunaan “Ammar Puzzle” adalah keterbatasan waktu pembelajaran serta variasi tingkat pemahaman peserta didik, sedangkan faktor pendukungnya meliputi dukungan guru serta antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Penerapan media ini juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial dan kerja sama peserta didik dalam memahami nilai-nilai Islam. Dengan demikian, “Ammar Puzzle” menjadi alternatif inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Kata Kunci: Ammar Puzzle, gamifikasi, Shalat Akhlak, Pendidikan Agama Islam, pembelajaran inovatif.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran strategis dalam seluruh aspek kehidupan manusia, terutama dalam membentuk karakter serta kapasitas intelektual peserta didik.¹ Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, esensi utama pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengoptimalkan potensi peserta didik agar berkembang menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlaq mulia.² Salah satu disiplin ilmu yang memiliki signifikansi dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Agama Islam (PAI), yang berorientasi pada pembekalan pemahaman ajaran Islam secara holistik serta membimbing peserta didik dalam menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam berbagai aspek kehidupan.³

Di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo, mata pelajaran PAI dikenal dengan nama "Shalat Akhlak." Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada pengajaran tata cara dan pelaksanaan shalat yang benar, tetapi juga menekankan pembentukan karakter dan penerapan akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama Shalat Akhlak (PAI) adalah membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami aspek ritual ibadah, tetapi juga memiliki moralitas tinggi dalam interaksi sosial mereka.⁴ Oleh karena itu, metode pembelajaran dalam Shalat Akhlak harus mampu mengintegrasikan pemahaman ibadah dengan pengembangan karakter yang berlandaskan nilai-nilai Islam.⁵

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran Shalat Akhlak masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam mempertahankan fokus dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan hafalan, sering

¹ Dimas Doddy Priyambodho, “Gagasan Pembaharuan Pendidikan Islam Mahmud Yunus Dalam *Tafsir Al-Qur'an Karim*,” *Studia Religia : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2023): 67–78.

² Muin Abdullah, “Lembaga Pendidikan Sebagai Suatu Sistem Sosial (Studi Tentang Peran Lembaga Pendidikan Di Indonesia Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional),” *Mamba'ul Ulum* 18, no. 1 (2022): 38–48.

³ Ahyar Rasyidi, “Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Pengembang Pemahaman Serta Pengamalan Ajaran Islam Kehidupan Sehari-Hari,” *Islamic Education Review* 1, no. 1 (2024): 1–21.

⁴ Nabila Dwi Cahyani et al., “Implementasi Pendidikan Agama Islam Dalam Penanaman Budaya Religius Untuk Meningkatkan Pembentukan Karakteristik Islami,” *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* 23, no. 1 (2023): 477–493.

⁵ Dewi Shara Dalimunthe, “Transformasi Pendidikan Agama Islam: Memperkuat Nilai-Nilai Spiritual, Etika, Dan Pemahaman Keislaman Dalam Konteks Modern,” *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2023): 75–96.

kali membuat peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.⁶ Selain itu, tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi dan pemahaman konseptual masih relatif rendah. Hasil observasi di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo menunjukkan bahwa peserta didik kelas 1.3 mengalami kesulitan dalam memahami materi abstrak serta memiliki rentang perhatian yang relatif pendek. Hal ini menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran agar lebih interaktif, menarik, serta dapat menyesuaikan dengan beragam gaya belajar peserta didik.

Dalam perkembangan pendidikan modern, pendekatan berbasis gamifikasi telah banyak diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.⁷ Penerapan gamifikasi dalam ranah pendidikan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep oleh peserta didik melalui integrasi unsur permainan ke dalam proses pembelajaran yang sistematis.⁸ Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dikembangkan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Shalat Akhlak adalah "Ammar Puzzle," yang dirancang oleh Ustadzah Ana Lutfiyah, S.Pd.

Puzzle merupakan media pembelajaran yang mampu memberikan motivasi secara nyata serta memiliki daya tarik yang kuat.⁹ Pemanfaatan puzzle sebagai alat motivasi didasarkan pada berbagai tantangan yang terkandung di dalamnya, yang umumnya dapat diselesaikan dengan keberhasilan.¹⁰ Hal ini menjadikan puzzle sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹¹

Strategi penggunaan puzzle dalam pembelajaran merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran aktif (*Active Learning*).¹² Konsep ini berakar pada teori Vygotsky, yang mengembangkan model konstruktivistik belajar mandiri dari Piaget menjadi model pembelajaran berbasis kelompok.¹³ Dalam pendekatan pembelajaran aktif, peserta didik membangun pemahamannya sendiri melalui berbagai aktivitas, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing serta mendukung proses pembelajaran mereka.¹⁴

⁶ Juhri and Juma'aroh, "Inovasi Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Sub Pembahasan Tajwid Di MIS Islamiyah Tanjung Manis," *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik* 3, no. 2 (2025): 70–79.

⁷ Erry Tri Djatmika and Henry Praherdhiono, "Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Operasi Bilangan Bulat," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 5045–5060.

⁸ Dwi Novita Sari and Ahmad Rifqi Alfiyan, "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review," *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 43–52.

⁹ Francisco Antonio Nieto-Escamez and María Dolores Roldán-Tapia, "Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A Mini-Review," *Frontiers in Psychology* 12, no. May (2021): 1–9.

¹⁰ Megan Pusey, Kok Wai Wong, and Natasha Anne Rappa, "The Puzzle Challenge Analysis Tool. A Tool for Analysing the Cognitive Challenge Level of Puzzles in Video Games," *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 5, no. CHIPLAY (2021): 1–27.

¹¹ Harnum Puspita Sari, Muslimah, and Neela Afifah, "Using Word Puzzle Media to Increase Student Interactivity Islamic Religious Education Learning," *IJoASER* 8, no. 1 (2025): 252–259.

¹² Peyman Zamani, Somayeh Biparva Haghghi, and Majid Ravanbakhsh, "The Use of Crossword Puzzles as an Educational Tool," *Journal of Advances in Medical Education and Professionalism* 9, no. 2 (2021): 102–108.

¹³ Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto, "Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2070–2080.

¹⁴ Doug Lombardi and Thomas F. Shipley, "The Curious Construct of Active Learning," *Psychological Science in the Public Interest* 22, no. 1 (2021): 8–43.

Secara umum, media puzzle berbentuk gambar yang telah dibagi menjadi beberapa bagian kecil,¹⁵ dirancang untuk melatih keterampilan berpikir, meningkatkan kesabaran, serta mendorong peserta didik untuk berbagi dan berkolaborasi.¹⁶ Model pembelajaran ini dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar karena dilakukan dalam suasana yang lebih fleksibel dan interaktif.¹⁷ Setiap peserta didik memiliki kebebasan dalam memainkan puzzle tanpa tekanan dari pihak lain, sehingga mereka dapat mengendalikan sendiri proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan.

Media pembelajaran berbasis permainan "Ammar Puzzle" berasal dari akronim "Ammar," yang merujuk pada "Adab Makan dan Minum ala Rasulullah." Dikembangkan oleh Ustadzah Ana Lutfiyah, S.Pd., selaku pendidik di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo, media ini dirancang untuk menyampaikan ajaran mengenai adab makan dan minum dalam Islam dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. "Ammar Puzzle" mengintegrasikan elemen visual, auditori, dan kinestetik, sehingga mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar peserta didik. Dalam penerapannya, peserta didik diberikan potongan-potongan puzzle yang berisi ilustrasi mengenai adab makan dan minum, kemudian diminta untuk menyusunnya serta mendiskusikan maknanya dalam kelompok. Pendekatan ini tidak hanya memperdalam pemahaman peserta didik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan kerja sama tim, serta menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan pendapat.

Selain aspek akademik, "Ammar Puzzle" juga berkontribusi dalam membentuk karakter peserta didik. Melalui proses diskusi dan kerja sama tim, peserta didik belajar tentang pentingnya toleransi, komunikasi yang efektif, serta sikap saling menghargai. Nilai-nilai ini sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan emosional dan sosial peserta didik, yang pada akhirnya akan membantu mereka menjadi individu yang bertanggung jawab serta memiliki etika yang baik dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan "Ammar Puzzle" terbukti efektif dalam meningkatkan fokus peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang sebelumnya mudah teralihkan perhatiannya menjadi lebih aktif dan antusias dalam menyusun puzzle serta memahami konsep yang disampaikan. Selain itu, metode ini juga membantu peserta didik dalam mempertahankan pemahaman terhadap materi lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, "Ammar Puzzle" menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan *student-centered learning*, berbagai penelitian menyoroti efektivitas pendekatan gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.¹⁸ Gamifikasi terbukti mampu memadukan unsur permainan dengan aktivitas belajar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.¹⁹ Meskipun demikian, sebagian besar penelitian mengenai gamifikasi dalam konteks

¹⁵ Esi Yuni Sahara, Linda Vitoria, and Ahadin, "Pengembangan Media Puzzle Bilangan Untuk Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Di Sekolah Dasar," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (2023): 362–369.

¹⁶ P Julia, "Using Mosaic-Based Puzzle Media As Creative Character Establishment in Class IV Students At Sd 43 Banda Aceh," *Proceedings of International Conference on ...* 1, no. 1 (2023).

¹⁷ Sari, Muslimah, and Afifah, "Using Word Puzzle Media to Increase Student Interactivity Islamic Religious Education Learning."

¹⁸ M. Mahbubi and Homaidi, "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan," *Jurnal Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 1–9.

¹⁹ Sri Mulyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Peserta didik Di Kelas," *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35.

pendidikan masih berfokus pada bidang sains dan teknologi,²⁰ sementara penerapannya dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya pada pembelajaran *Shalat Akhlak*, masih relatif terbatas.

Selain itu, penelitian yang menggunakan media puzzle berbasis nilai-nilai Islam masih sangat jarang ditemukan. Kajian sebelumnya oleh Ramadhan, Fakhruddin, dan Faqihuddin (2025) menunjukkan bahwa *crossword puzzle* dapat meningkatkan interaktivitas peserta didik dalam pembelajaran PAI,²¹ namun belum secara eksplisit menelaah bagaimana media tersebut memengaruhi konsentrasi, pemahaman konseptual, serta pembentukan karakter Islami peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran "Ammar Puzzle" dalam mengoptimalkan tingkat fokus serta pemahaman konseptual peserta didik di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi sejauh mana pendekatan gamifikasi dapat mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran Shalat Akhlak serta kontribusinya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi ranah pendidikan, khususnya dalam merancang metode pembelajaran inovatif guna meningkatkan efektivitas pengajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif, sehingga mampu meningkatkan daya tarik serta pemahaman peserta didik terhadap ajaran Islam secara lebih komprehensif. Dengan adanya inovasi seperti "Ammar Puzzle," diharapkan pembelajaran Shalat Akhlak (PAI) tidak hanya menjadi kewajiban akademik, tetapi juga pengalaman belajar yang bermakna dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi institusi pendidikan dalam menyusun kebijakan pembelajaran yang responsif terhadap dinamika perubahan zaman. Pada era pendidikan abad ke-21, integrasi teknologi dan penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi hal yang esensial untuk meningkatkan daya saing serta memastikan relevansi proses pendidikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik masa kini.²² Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada evaluasi efektivitas "Ammar Puzzle" sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga berupaya memberikan sumbangsih dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efisien, inovatif, serta selaras dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Penelitian ini akan menjadi pijakan awal dalam mengembangkan lebih banyak inovasi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta bidang pendidikan lainnya. Jika terbukti efektif, pendekatan ini dapat direplikasi dan disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran serta tingkat pendidikan lainnya, sehingga memberikan dampak yang lebih luas dalam dunia pendidikan di Indonesia.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami efektivitas penggunaan media "Ammar Puzzle" dalam pembelajaran

²⁰ Christy Mahendra et al., "Gamifikasi Dalam Pendidikan STEM: Transformasi Pembelajaran Dan Pemberdayaan Peserta didik Menuju Industri 5.0," *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika* 12, no. 3 (2023): 92–100.

²¹ Ahmad Faishal Ramadhan, Agus Fakhruddin, and Achmad Faqihuddin, "IMPLEMENTASI CROSSWORD PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMA," *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 1–15.

²² Riries Ernie Cynthia and Hotmaulina Sihotang, "Melangkah Bersama Di Era Digital : Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Tambusa* 7, no. 3 (2023): 31712–31723.

Shalat Akhlak (PAI) di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo. Menurut Dedy Mulyana, penelitian lapangan, atau yang dikenal sebagai *field research*, merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengkaji fenomena dalam konteks lingkungan alaminya.²³ Sedangkan Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bertumpu pada data yang diperoleh secara langsung melalui observasi di lokasi penelitian. Data yang dihasilkan bersifat deskriptif dan disajikan dalam bentuk narasi, baik dalam bentuk teks tertulis maupun lisan dari partisipan yang terlibat, serta perilaku yang dapat diamati.²⁴

Pendekatan ini dipilih guna menguraikan secara komprehensif peran gamifikasi dalam meningkatkan konsentrasi serta pemahaman peserta didik. Subjek penelitian mencakup peserta didik kelas 1.3, pendidik di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo, serta dokumentasi kelas yang berfungsi sebagai pendukung dalam pengumpulan data. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap persiapan, peneliti merancang instrumen penelitian serta memperoleh izin resmi dari pihak sekolah. Tahap pelaksanaan mencakup penerapan "Ammar Puzzle" dalam proses pembelajaran, di mana peserta didik diamati dalam aktivitas pencarian, penyusunan, serta diskusi terkait isi puzzle yang membahas adab makan dan minum dalam Islam. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis perubahan perilaku belajar peserta didik pasca-implementasi media pembelajaran tersebut.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi langsung, wawancara terstruktur, serta dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat tingkat keterlibatan, fokus, dan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan "Ammar Puzzle". Wawancara terstruktur dilakukan dengan Ustadzah Ana Lutfiyah, S.Pd., sebagai salah satu guru di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo sekaligus pengembang media "Ammar Puzzle," guna mengetahui efektivitas media pembelajaran ini serta tantangan yang dihadapi dalam proses pengajaran. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mencatat aktivitas peserta didik, serta panduan wawancara untuk menggali pendapat guru.

Teknik analisis data dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.²⁵ Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk difokuskan pada aspek efektivitas media gamifikasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif yang menggambarkan pola perilaku dan respons peserta didik terhadap penggunaan "Ammar Puzzle." Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif dengan menginterpretasikan makna di balik data dan memverifikasinya secara berulang guna memastikan validitas temuan. Dengan tahapan tersebut, analisis ini diharapkan dapat menghasilkan gambaran komprehensif mengenai kontribusi media "Ammar Puzzle" terhadap peningkatan fokus dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Shalat Akhlak di sekolah dasar.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Peserta Didik Kelas 1.3 SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo dalam Pembelajaran Shalat Akhlak (PAI)

²³ Dedy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya)* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004).

²⁴ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021).

²⁵ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc., 2014).

Peserta didik kelas 1.3 di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo memiliki karakteristik yang beragam dalam hal kepribadian, gaya belajar, serta tingkat pemahaman terhadap materi Shalat Akhlak (PAI). Keanekaragaman ini memberikan tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang efektif. Secara umum, karakteristik peserta didik dapat dikelompokkan berdasarkan kepribadian, gaya belajar, serta kemampuan mereka dalam berkonsentrasi dan memahami materi.

Dari segi kepribadian, sebagian besar peserta didik menunjukkan sifat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka cenderung mudah terlibat dalam diskusi kelas dan kegiatan interaktif yang dilakukan oleh guru. Namun, terdapat pula peserta didik yang lebih pendiam dan membutuhkan dorongan lebih agar mau berpartisipasi secara aktif. Selain itu, ada beberapa peserta didik yang merasa lebih nyaman ketika belajar dalam kelompok kecil dibandingkan dengan sesi pembelajaran yang bersifat individual. Masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang merasa percaya diri, sehingga mereka terkadang masih malu-malu ketika diminta untuk presentasi di depan kelas.

Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pengalaman berbicara di depan umum, perasaan takut salah, serta lingkungan yang kurang mendukung keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat. Guru perlu memberikan dorongan serta pendekatan yang lebih personal agar peserta didik dapat lebih percaya diri dalam berpartisipasi aktif di dalam kelas.

Preferensi gaya belajar peserta didik sangat bervariasi, mencakup aspek visual, auditori, dan kinestetik. Dalam konteks ini, peserta didik kelas 1.3 menunjukkan kecenderungan yang heterogen dalam menyerap informasi. Variasi tersebut tercermin dari respons mereka terhadap metode dan media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik, di mana sebagian peserta didik masih mengalami kejemuhan terhadap pendekatan yang digunakan. Beberapa peserta didik lebih memilih untuk mewarnai, menggambar, dan mengerjakan aktivitas lain dibandingkan mengikuti kegiatan pembelajaran secara langsung. Keberagaman gaya belajar ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selain itu juga terdapat peserta didik yang lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual seperti gambar dan ilustrasi. Sementara itu, beberapa peserta didik lainnya lebih responsif terhadap metode auditori, di mana mereka lebih cepat menangkap informasi melalui cerita atau diskusi verbal. Selain itu, terdapat peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik, yang mana mereka lebih memahami materi ketika melakukan aktivitas fisik seperti bermain peran atau menggunakan alat bantu pembelajaran yang bersifat interaktif.

Kemampuan berkonsentrasi dan memahami materi juga menjadi aspek penting dalam karakteristik peserta didik kelas 1.3. Banyak dari mereka memiliki rentang perhatian yang relatif pendek, terutama jika pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional seperti ceramah. Mereka cenderung kehilangan fokus jika tidak ada variasi dalam metode pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak sehingga membutuhkan pendekatan yang lebih konkret dan berbasis pengalaman langsung.

2. Kendala dalam Pembelajaran Shalat Akhlak di Kelas 1.3 SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo

Dalam pelaksanaan pembelajaran Shalat Akhlak di kelas 1.3 SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo, ditemukan beberapa kendala yang cukup signifikan yang berdampak

pada efektivitas proses pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah rendahnya tingkat fokus dan konsentrasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Mereka mudah teralihkan perhatiannya oleh suara dari luar kelas, interaksi dengan teman sebangku, atau aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi guru dalam mempertahankan keterlibatan aktif peserta didik sepanjang sesi pembelajaran.

Selain itu, tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi juga bervariasi. Beberapa peserta didik mampu menyerap informasi dengan cepat, sedangkan yang lain memerlukan pendekatan tambahan agar dapat memahami konsep dengan baik. Faktor ini menuntut guru untuk menggunakan metode yang lebih fleksibel dan diferensiasi pengajaran agar semua peserta didik mendapatkan pemahaman yang optimal.

Kendala lainnya adalah kurangnya rasa percaya diri peserta didik dalam berpartisipasi aktif di kelas. Beberapa peserta didik cenderung pasif dan enggan berbicara atau mengemukakan pendapat mereka, terutama saat sesi diskusi kelompok atau presentasi. Ketakutan akan melakukan kesalahan dan tekanan sosial dari teman sebaya menjadi faktor utama yang menyebabkan mereka kurang berani untuk berbicara di depan kelas.

Tantangan berikutnya adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang diterapkan. Meskipun guru telah berupaya menggunakan beberapa teknik pembelajaran interaktif, masih terdapat peserta didik yang merasa bosan dan kurang tertarik dengan metode yang diterapkan. Hal ini berpengaruh pada keterlibatan mereka dalam pembelajaran, terutama jika metode yang digunakan tidak sesuai dengan gaya belajar mereka.

Selain aspek internal dari peserta didik, faktor eksternal seperti kondisi lingkungan kelas juga berkontribusi terhadap kendala dalam pembelajaran Shalat Akhlak. Suasana kelas yang kurang kondusif, seperti kebisingan dari luar kelas atau kurangnya fasilitas pendukung yang memadai, dapat semakin memperburuk tingkat fokus dan kenyamanan peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu melakukan berbagai penyesuaian untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

3. Implementasi Media "AMMAR PUZZLE" dalam Pembelajaran Shalat Akhlak di Kelas 1.3 SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo

Pembelajaran shalat dan akhlak di tingkat sekolah dasar merupakan bagian penting dari Pendidikan Agama Islam (PAI). Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah membentuk pemahaman dan karakter peserta didik dalam menjalankan ibadah serta menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, metode pembelajaran konvensional sering kali dianggap kurang menarik dan kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi sangat diperlukan untuk memastikan pemahaman yang lebih baik. Salah satu inovasi yang diterapkan di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo adalah penggunaan media "Ammar Puzzle" dalam pembelajaran Shalat Akhlak bab Adab Makan dan Minum.

Media "Ammar Puzzle" dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang mengombinasikan unsur visual, kinestetik, dan auditori. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam. Media ini berbentuk potongan-potongan puzzle yang masing-masing berisi ilustrasi mengenai adab makan dan minum yang baik. Dalam implementasinya, peserta didik dikelompokkan dan diberikan satu set puzzle yang harus mereka susun dengan urutan yang benar. Proses ini tidak hanya menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis serta keterampilan bekerja sama dalam kelompok.

Proses pembelajaran dengan "Ammar Puzzle" dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan puzzle yang telah dirancang sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru memastikan bahwa potongan puzzle berisi informasi yang lengkap dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok dan mendistribusikan puzzle kepada mereka. Peserta didik kemudian diberikan waktu untuk membaca, memahami, dan menyusun potongan puzzle secara berurutan. Mereka juga didorong untuk mendiskusikan informasi yang mereka peroleh guna memastikan kesesuaian dan kebenaran penyusunan puzzle.

Setelah penyusunan selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka dan menjelaskan konsep yang telah mereka susun kepada seluruh kelas. Dalam tahap evaluasi, guru melakukan tanya jawab untuk memastikan bahwa peserta didik benar-benar memahami materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan umpan balik dan klarifikasi terhadap konsep yang masih kurang dipahami. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar secara teori tetapi juga berlatih menyampaikan pemahamannya kepada teman-teman sekelasnya. Hal ini membantu mereka untuk lebih percaya diri dan meningkatkan keterampilan komunikasi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan "Ammar Puzzle" membawa dampak positif dalam beberapa aspek utama. Pertama, peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual terhadap materi pembelajaran. Hal ini terjadi karena materi yang disusun dalam bentuk puzzle membantu mereka memahami langkah-langkah shalat dan makna dari setiap gerakan serta bacaan secara lebih sistematis. Kedua, keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran meningkat secara signifikan dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Mereka lebih antusias dalam mengikuti proses belajar, berdiskusi, dan memastikan bahwa mereka menyusun puzzle dengan benar. Ketiga, penggunaan "Ammar Puzzle" juga meningkatkan keterampilan kerja sama dan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik harus berdiskusi dan memecahkan masalah bersama kelompok mereka sebelum menyusun puzzle dengan benar.

Keempat, penerapan media ini berkontribusi dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Shalat Akhlak (PAI). Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dalam memahami tata cara shalat serta urgensi akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media ini juga memberikan manfaat dalam pengembangan keterampilan komunikasi, di mana peserta didik diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dalam berbicara dan menyampaikan pemahaman mereka. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan manfaat yang lebih luas dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Penerapan Ammar Puzzle sejalan dengan konsep gamifikasi pembelajaran, yaitu penerapan elemen permainan (tantangan, poin, penghargaan, interaksi sosial) dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Menurut teori motivasi belajar *Self-Determination Theory*, gamifikasi mampu memenuhi tiga kebutuhan psikologis utama peserta didik, yakni kompetensi, otonomi, dan keterhubungan, yang mendorong peningkatan motivasi intrinsik.²⁶ Selain itu, penggunaan media puzzle sebagai sarana belajar telah terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan fokus kognitif peserta

²⁶ Edward L. Deci and Richard M. Ryan, *Self-Determination Theory Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness* (New York: Guilford Publications, 2017).

didik.²⁷ Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, media berbasis permainan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan memperkuat penginternalisasian nilai-nilai keislaman.

Meskipun "Ammar Puzzle" terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Shalat Akhlak, implementasinya masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu kendala utama adalah pengelolaan waktu, mengingat proses penyusunan puzzle serta diskusi kelompok memerlukan durasi yang lebih panjang dibandingkan dengan metode ceramah. Oleh karena itu, guru perlu mengatur strategi waktu dengan baik agar seluruh tahapan pembelajaran dapat berjalan optimal tanpa mengorbankan aspek-aspek pembelajaran lainnya. Selain itu, perbedaan kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan menyusun puzzle juga menjadi kendala yang perlu diperhatikan.

Beberapa peserta didik mungkin lebih cepat dalam memahami konsep yang diajarkan, sementara yang lain memerlukan bimbingan lebih lanjut dari guru. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pendampingan tambahan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan agar mereka tetap dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Tantangan lainnya adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang memadai. Implementasi "Ammar Puzzle" memerlukan persiapan yang matang dalam pembuatan dan distribusi puzzle. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah sangat diperlukan dalam menyediakan alat pembelajaran yang berkualitas dan cukup untuk seluruh peserta didik.

Secara keseluruhan, penerapan "Ammar Puzzle" dalam pembelajaran Shalat Akhlak terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, partisipasi aktif, dan keterampilan peserta didik. Media ini tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan interaksi sosial serta pengembangan kemampuan berpikir kritis. Dengan adanya inovasi ini, pembelajaran PAI dapat menjadi lebih dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Dengan demikian, implementasi Ammar Puzzle bukan hanya sekadar inovasi media, tetapi juga refleksi penerapan teori konstruktivistik Vygotsky, di mana pembelajaran dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi kelompok.²⁸ Aktivitas menyusun puzzle, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil menjadi bentuk *scaffolding* yang menguatkan proses internalisasi konsep.

4. Efektivitas "Ammar Puzzle" dalam Meningkatkan Fokus dan Pemahaman Peserta Didik 1.3 SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo

Implementasi "Ammar Puzzle" dalam pembelajaran Shalat Akhlak (PAI) telah menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan fokus dan pemahaman peserta didik kelas 1.3 SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo. Media pembelajaran ini menggabungkan unsur permainan edukatif yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial, sehingga mampu mempertahankan perhatian peserta didik lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik yang sebelumnya mudah teralihkan perhatiannya menjadi lebih fokus dalam menyusun dan memahami puzzle yang mereka kerjakan. Proses pencarian dan penyusunan potongan puzzle yang tersebar di kelas mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

²⁷ Maeva Maulidah et al., “ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR: Studi Pada Mata Pelajaran Tematik Di SD,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 02 (2025): 1–16.

²⁸ Lev Semenovich Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press, 1978).

Selain meningkatkan fokus, "Ammar Puzzle" juga berkontribusi terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Representasi visual terhadap konsep adab makan dan minum dalam Islam memfasilitasi peserta didik dalam mengingat serta mengaitkan teori dengan praktik dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam mendiskusikan serta menguraikan hasil penyusunan puzzle yang mereka kerjakan secara berkelompok. Hal ini membantu memperkuat pemahaman mereka karena materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna.

Implementasi "Ammar Puzzle" turut berkontribusi dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Melalui kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di hadapan kelas, mereka terdorong untuk berbicara dan mengemukakan ide dengan lebih percaya diri. Berdasarkan wawancara dengan Ustadzah Ana Lutfiyah, S.Pd., peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif kini lebih berani dalam menyampaikan pendapat. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya memperkuat pemahaman akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi serta kemampuan berpikir kritis dalam menginternalisasi nilai-nilai keislaman.

Implementasi "Ammar Puzzle" turut menghadirkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Shalat Akhlak. Dengan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, motivasi peserta didik dalam memahami materi menunjukkan peningkatan yang signifikan. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa "Ammar Puzzle" merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam mengoptimalkan konsentrasi, pemahaman, serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Shalat Akhlak (PAI).

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media "Ammar Puzzle" dalam pembelajaran Shalat Akhlak (PAI) di SD ICP Al-Falah Darussalam Tropodo secara signifikan meningkatkan fokus, pemahaman, dan partisipasi aktif peserta didik. Metode ini terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam mempertahankan perhatian peserta didik serta membantu mereka memahami materi melalui pendekatan visual, auditori, dan kinestetik. Selain itu, "Ammar Puzzle" juga meningkatkan keterampilan sosial dan kepercayaan diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal pengelolaan waktu dan perbedaan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Oleh karena itu, disarankan agar guru mengoptimalkan strategi waktu dan memberikan pendampingan lebih bagi pesertaa didik yang mengalami kesulitan. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang lebih variatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muin. "Lembaga Pendidikan Sebagai Suatu Sistem Sosial (Studi Tentang Peran Lembaga Pendidikan Di Indonesia Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional)." *Mamba'ul Ulum* 18, no. 1 (2022): 38–48.
- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- Cynthia, Riries Ernie, and Hotmaulina Sihotang. "Melangkah Bersama Di Era Digital : Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan

- Pemecahan Masalah Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 7, no. 3 (2023): 31712–31723.
- Dalimunthe, Dewi Shara. “Transformasi Pendidikan Agama Islam: Memperkuat Nilai-Nilai Spiritual, Etika, Dan Pemahaman Keislaman Dalam Konteks Modern.” *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2023): 75–96.
- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. *Self-Determination Theory Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Publications, 2017.
- Djatmika, Erry Tri, and Henry Praherdhiono. “Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Operasi Bilangan Bulat.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 5045–5060.
- Dwi Cahyani, Nabila, Rara Luthfiyah, Vanny Apriliyanti, and Munawir Munawir. “Implementasi Pendidikan Agama Islam Dalam Penanaman Budaya Religius Untuk Meningkatkan Pembentukan Karakteristik Islami.” *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* 23, no. 1 (2023): 477–493.
- Juhri, and Juma’aroh. “Inovasi Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Sub Pembahasan Tajwid Di MIS Islamiyah Tanjung Manis.” *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 3, no. 2 (2025): 70–79.
- Julia, P. “Using Mosaic-Based Puzzle Media As Creative Character Establishment in Class IV Students At Sd 43 Banda Aceh.” *Proceedings of International Conference on ...* 1, no. 1 (2023).
- Lombardi, Doug, and Thomas F. Shipley. “The Curious Construct of Active Learning.” *Psychological Science in the Public Interest* 22, no. 1 (2021): 8–43.
- Mahbubi, M., and Homaidi. “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan.” *Jurnal Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 1–9.
- Mahendra, Christy, Romanus Edy Prabowo, David Kritian Paath, Wilson Nasumi Mili, and Bergitta Dwi Annawati. “Gamifikasi Dalam Pendidikan STEM: Transformasi Pembelajaran Dan Pemberdayaan Siswa Menuju Industri 5.0.” *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika* 12, no. 3 (2023): 92–100.
- Maulidah, Maeva, Shalwa Fauziyah Leksono, Muhibah, and Oman Farhurohman. “ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR: Studi Pada Mata Pelajaran Tematik Di SD.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 02 (2025): 1–16.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc., 2014.
- Mulyana, Dedy. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya)*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Mulyani, Sri. “Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas.” *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35.
- Nieto-Escamez, Francisco Antonio, and María Dolores Roldán-Tapia. “Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A Mini-Review.” *Frontiers in Psychology* 12, no. May (2021): 1–9.
- Priyambodho, Dimas Doddy. “Gagasan Pembaharuan Pendidikan Islam Mahmud Yunus Dalam Tafsir Al-Qur'an Karim.” *Studia Religia : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2023): 67–78.
- Pusey, Megan, Kok Wai Wong, and Natasha Anne Rappa. “The Puzzle Challenge Analysis Tool.

- A Tool for Analysing the Cognitive Challenge Level of Puzzles in Video Games.” *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 5, no. CHIPLAY (2021): 1–27.
- Ramadhan, Ahmad Faishal, Agus Fakhruddin, and Achmad Faqihuddin. “IMPLEMENTASI CROSSWORD PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMA.” *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 1–15.
- Rasyidi, Ahyar. “Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Pengembang Pemahaman Serta Pengamalan Ajaran Islam Kehidupan Sehari-Hari.” *Islamic Education Review* 1, no. 1 (2024): 1–21.
- Sahara, Esi Yuni, Linda Vitoria, and Ahadin. “Pengembangan Media Puzzle Bilangan Untuk Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Di Sekolah Dasar.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (2023): 362–369.
- Sari, Dwi Novita, and Ahmad Rifqi Alfiyan. “Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review.” *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 43–52.
- Sari, Harnum Puspita, Muslimah, and Neela Afifah. “Using Word Puzzle Media to Increase Student Interactivity Islamic Religious Education Learning.” *IJoASER* 8, no. 1 (2025): 252–259.
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto. “Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2070–2080.
- Vygotsky, Lev Semenovich. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press, 1978.
- Zamani, Peyman, Somayeh Biparva Haghghi, and Majid Ravankakhsh. “The Use of Crossword Puzzles as an Educational Tool.” *Journal of Advances in Medical Education and Professionalism* 9, no. 2 (2021): 102–108.