



## PERMAINAN PUZZLE AND BOTTLE CHALLENGE DALAM PEMBELAJARAN PAI PADA MATERI SUJUD

Kholisoh Daimah<sup>1</sup>, Nasrulloh Nailul Mubarak<sup>2</sup>, Salsabila<sup>3</sup>, Lutfiatu Nafisah<sup>4</sup>,  
Desi Ayu Kristiana<sup>5</sup>

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia<sup>12n</sup>

[kholisohdaimah@gmail.com](mailto:kholisohdaimah@gmail.com)<sup>1</sup>, [nasrullohnailulmubarak7g@gmail.com](mailto:nasrullohnailulmubarak7g@gmail.com)<sup>2</sup>,

[salsasalsabila416@gmail.com](mailto:salsasalsabila416@gmail.com)<sup>3</sup>, [lutfiatunafisah17@gmail.com](mailto:lutfiatunafisah17@gmail.com)<sup>4</sup>,

[ayukristianadesi@gmail.com](mailto:ayukristianadesi@gmail.com)<sup>5</sup>

---

### Abstract

This research is motivated by the importance of the prostration (sujud) material in Islamic Religious Education and Character Building (PAI) as a fundamental part of worship practices. However, in reality, many students experience difficulties in understanding the functions, implementation times, and memorizing the recitations of sujud. The purpose of this study is to help students better understand and master the material. The method used in this research is descriptive qualitative, with observation, interviews, and documentation as data collection techniques to obtain in-depth information. The results of the study indicate that the implementation of educational game media in the form of sujud puzzles and bottle challenges is able to improve conceptual understanding, practical skills, and students' active involvement in learning activities.

Thus, this strategy has proven effective in improving the quality of Islamic Religious Education learning, especially on the topic of the types of sujud.

**Keywords:** Educational Games, Islamic Religious Education, Sujud.

(\*) Corresponding Author: Kholisoh Daimah, [kholisohdaimah@gmail.com](mailto:kholisohdaimah@gmail.com), 088215041766.

---

### PENDAHULUAN

Materi sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah merupakan salah satu materi yang penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI). Materi ini dianggap penting karena bagian yang dibutuhkan dalam praktik ibadah. Sujud syukur digunakan saat mendapatkan kenikmatan dari Allah SWT atau terhindar kesengsaraan. Sujud sahwi perlu digunakan disaat lupa atau salah dalam melakukan sholat fardhu. Sujud tilawah digunakan ketika membaca atau mendengar ayat sajdah dalam Al Quran.

Pentingnya materi sujud ini, menjadikan para guru PAI untuk mengusahakan pemahaman pada setiap siswa. Namun, siswa kurang berminat mengenai materi sujud ini. Kurangnya minat siswa ini disebabkan karena sujud ini belum sering dilakukan oleh siswa sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu disebabkan juga karena lafadz dari masing-masing sujud ini belum

familiar didengar oleh siswa. Karena kurangnya minat tersebut akan memperlambat pemahaman siswa terhadap materi ini.

Apabila dilihat dari sudut pandang guru, kurangnya metode yang tepat dalam pembelajaran materi ini. Metode yang diterapkan guru masih menggunakan metode konvensional. Metode konvensional adalah metode ceramah melibatkan guru menyampaikan informasi secara lisan menggunakan media sederhana seperti papan tulis atau buku teks, sementara siswa mendengarkan dan mencatat (Zahrانيا dkk., 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, apabila dibiarkan dan tidak ada solusi yang membantu masalah tersebut akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Maka dari itu, permainan edukatif Puzzle and Bottle Challenge ini bisa menjadi solusi. Hal ini karena permainan ini akan membuat siswa belajar sambil bermain sehingga minat siswa akan meningkat. Dengan minat siswa yang meningkat akan mempermudah pemahaman siswa mengenai materi ini sehingga membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Fitria & Darwis (2024) dalam penelitiannya membandingkan antara metode konvensional dan metode digital. Ada juga, Risana dkk., (2025) dalam penelitiannya mengenai transformasi dari metode konvensional ke pendekatan student centered learning yakni pembelajaran yang berpusat pada siswa. Berbeda dengan penelitian ini yang mengarah pada peningkatan pemahaman siswa dengan metode permainan edukatif yaitu Puzzle and Bottle Challenge.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif serta menerapkan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam mengenai efektivitas permainan edukatif Puzzle dan Bottle Sujud Challenge dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Desain studi kasus digunakan untuk menggambarkan secara detail proses pelaksanaan permainan, dinamika interaksi siswa, serta bagaimana media permainan tersebut membantu siswa memahami konsep sujud secara komprehensif sesuai konteks pembelajaran di kelas.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan model observasi partisipatif moderat, dimana peneliti hadir selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan mengamati aktivitas siswa seperti antusiasme, kerjasama, kemampuan menyusun puzzle, serta ketepatan dalam mempraktikkan macam-macam sujud. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru PAI dan beberapa siswa terpilih untuk memperoleh data terkait pengalaman belajar, persepsi siswa terhadap permainan, dan efektivitas permainan dalam membantu mereka memahami materi. Sementara itu, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan, lembar puzzle yang digunakan siswa, kartu permainan, catatan guru, serta dokumen pendukung lain yang relevan selama kegiatan berlangsung.

Analisis data dilakukan mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Erwin, 2019). Reduksi data dilakukan dengan memilih, mengelompokkan, serta merangkum informasi yang dianggap penting dan terkait langsung dengan fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk teks deskriptif untuk memudahkan proses penginterpretasian. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dilakukan melalui verifikasi data secara berulang untuk memastikan bahwa temuan yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi lapangan secara faktual.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga dengan teknik triangulasi, yang mencakup triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu (Purnomo & Erlina, 2022). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, siswa, dan hasil observasi. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan temuan dari observasi dengan hasil wawancara dan dokumentasi. Sementara itu, triangulasi waktu dilakukan dengan melakukan pengecekan data pada waktu yang berbeda untuk melihat konsistensi informasi. Jika data yang diperoleh dirasa belum lengkap atau belum konsisten, maka dilakukan perpanjangan pengamatan agar hasil penelitian benar-benar akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Data dalam hasil penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi selama satu kali praktik pembelajaran menggunakan permainan puzzle and bottle challenge. Selama kegiatan berlangsung, peneliti memperhatikan bagaimana situasi kelas terbentuk, bagaimana siswa mengikuti alur permainan, serta bagaimana media tersebut digunakan untuk membantu memahami materi sujud. Catatan yang dihimpun mencerminkan keadaan di lapangan apa adanya, mulai dari respons siswa, interaksi yang muncul, hingga suasana belajar yang terbentuk selama proses berlangsung (Almauidia Nur Lestari dkk., 2024).

Praktik ini juga memberi kesempatan untuk melihat seperti apa pembelajaran PAI ketika disajikan dengan pendekatan permainan. Ada momen-momen ketika siswa tampak lebih aktif, ada pula bagian yang menunjukkan bagaimana mereka bekerja sama atau mencoba memahami materi melalui aktivitas yang diberikan. Meskipun hanya dilakukan sekali, data yang terkumpul cukup untuk memberikan gambaran awal mengenai jalannya kegiatan dan menjadi dasar untuk membaca hasil penelitian pada bagian-bagian berikutnya. Dengan landasan inilah hasil dan temuan penelitian kemudian dijelaskan lebih lanjut.

“Puzzle and Bottle Sujud Challenge” merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami secara menyeluruh materi tentang sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah. Materi sujud dipilih karena ketiga jenis sujud ini sering muncul dalam aktivitas ibadah sehari-hari, namun banyak siswa yang masih sulit membedakan sebab-sebabnya, hukumnya, serta tata caranya. Melalui perpaduan aktivitas kognitif dan psikomotorik,

permainan ini membantu siswa belajar dengan cara yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.



*Sumber : kamera peneliti*

**Gambar 1.**

Tampilan Permainan Puzzle Sujud

Permainan dimulai dengan Puzzle Sujud, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyusun potongan puzzle berisi materi dan lafal sujud. Aktivitas ini bertujuan menggali pengetahuan awal siswa sekaligus memancing diskusi tentang macam-macam sujud. Setelah puzzle tersusun, fasilitator memberikan penjelasan untuk meluruskan pemahaman dan menegaskan kembali konsep dasar sujud sesuai tingkatan pemahaman siswa.



*Sumber : kamera peneliti*

**Gambar 1.**

Tampilan Permainan Bottle Sujud Challenge

Tahap berikutnya adalah Bottle Sujud Challenge. Pada permainan ini, siswa secara bergiliran menggelindingkan botol untuk menentukan kartu situasi yang harus diambil. Setiap kartu berisi contoh kejadian yang menjadi alasan seseorang melakukan sujud, seperti lupa rakaat (sujud sahwi), memperoleh nikmat mendadak (sujud syukur), atau mendengar ayat sajdah (sujud tilawah).

Siswa diminta membaca isi kartu, menjelaskan jenis sujud yang tepat berdasarkan sebabnya, dan kemudian mempraktikkannya sesuai tata cara yang benar.

Kombinasi kedua permainan ini membantu siswa tidak hanya mengetahui teori, tetapi juga memahami mengapa sujud tersebut dilakukan serta bagaimana cara mempraktikkannya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, meningkatkan pemahaman kognitif, keterampilan ibadah, kerja sama kelompok, dan sikap religius siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi selama praktik pembelajaran berbasis permainan edukatif, diperoleh beberapa temuan yang menunjukkan respons positif dari siswa secara menyeluruh. Antusiasme siswa terlihat meningkat sepanjang kegiatan pembelajaran, karena permainan yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan jauh dari kesan monoton yang sering ditemui dalam metode pembelajaran konvensional. Suasana kelas menjadi lebih dinamis, penuh semangat, dan menarik, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan antusias untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Hal ini menjadikan siswa lebih termotivasi untuk terlibat secara langsung, baik dalam diskusi, tanya jawab, maupun dalam praktik langsung yang disajikan melalui permainan.

Dengan suasana yang lebih menyenangkan, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini sangat sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan peran siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman, serta dengan pembelajaran aktif (*active learning*) yang mendorong keterlibatan penuh siswa dalam proses belajar. Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi materi, menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi, dan saling berbagi pemahaman satu sama lain, sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata (Almauidia Nur Lestari dkk., 2024b).

Permainan edukatif membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kemampuan bekerja sama dalam tim. Mereka belajar menghargai pendapat teman, membangun komunikasi yang baik, serta mengembangkan keterampilan sosial yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari. Permainan juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai yang diajarkan secara alami dan menyenangkan. Siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, lebih terbuka terhadap perbedaan, serta lebih mudah menerima masukan dari teman maupun guru, karena suasana belajar yang tercipta terasa lebih inklusif dan suportif (Karamay, 2025).

Lebih dari itu, permainan edukatif juga memfasilitasi internalisasi nilai-nilai agama secara alami. Siswa tidak hanya belajar tentang konsep, tetapi juga mengalami langsung penerapan nilai-nilai tersebut dalam konteks permainan, sehingga pemahaman dan sikap religius mereka tumbuh secara alami. Mereka belajar menghargai waktu, menjaga kejujuran, dan menunjukkan tanggung

jawab dalam setiap kegiatan permainan, yang kemudian dapat mereka terapkan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan edukatif tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam, kreatif, dan kontekstual, serta mengembangkan karakter religius dan sosial yang positif, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang dalam garis besar artikel ini (Muluk & Athaillah, 2023).

Permainan edukatif juga memberikan ruang bagi siswa untuk bereksresi, berinovasi, dan mengembangkan imajinasi mereka. Mereka belajar untuk menghadapi tantangan, mengatasi kesulitan, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif dan kolaboratif. Hal ini membantu membangun rasa percaya diri, rasa tanggung jawab, dan semangat pantang menyerah, yang sangat penting bagi pengembangan pribadi dan sosial siswa. Dengan suasana belajar yang positif, siswa juga lebih mudah menerima dan menginternalisasikan nilai-nilai keislaman, seperti kesabaran, kerendahan hati, dan kerja sama, karena mereka mengalami langsung penerapannya dalam konteks permainan.

Dengan demikian, praktik pembelajaran berbasis permainan edukatif tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang. Siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai, mengembangkan keterampilan sosial, dan membentuk karakter religius yang positif. Pendekatan ini sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI yang ingin menciptakan pembelajaran yang holistik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa (Lisda, 2025).

### **Pembahasan**

Rancangan permainan edukatif puzzle and bottle challenge menunjukkan kesesuaian yang kuat dengan teori pembelajaran konstruktivistik, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya. Dalam perspektif konstruktivisme, pengetahuan tidak diberikan secara langsung oleh guru, tetapi dikonstruksi melalui pengalaman dan aktivitas bermakna yang melibatkan interaksi mental maupun sosial. Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh Mawardi Saleh bahwa dalam konstruktivisme, siswa “membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman nyata dan aktivitas aktif dalam proses belajar” (Mawardi, 2018). Prinsip ini tampak jelas pada tahap permainan Puzzle Sujud, ketika siswa harus menyusun potongan puzzle berisi materi tentang macam-macam sujud. Aktivitas ini secara natural mendorong siswa mengaktifkan pengetahuan awal, menghubungkan informasi baru, sekaligus melakukan proses asimilasi dan akomodasi sebagaimana dijelaskan dalam teori konstruktivisme generatif (Julia dkk., 2024).

Selanjutnya, permainan Bottle Sujud Challenge semakin memperkuat karakter konstruktivistik karena siswa tidak hanya menerima teori, tetapi diminta menerapkan konsep sujud ke dalam berbagai situasi problematis. Ketika siswa membaca kartu berisi kasus tertentu, kemudian menentukan jenis sujud, mereka mengalami problem solving yang sebagaimana dijelaskan oleh Azizah dan rekan-rekan sebagai “pendorong terjadinya rekonstruksi pengetahuan melalui tantangan kognitif” (Azizah Siti Lathifah dkk., 2024). Aktivitas ini sesuai

dengan gagasan Piaget bahwa pemahaman baru sering muncul melalui konflik kognitif, yaitu ketika gagasan awal siswa diuji oleh situasi baru yang menuntut penalaran dan penyesuaian konsep.

Rancangan permainan ini juga sejalan dengan kerangka active learning, di mana siswa terlibat secara fisik, emosional, dan intelektual. Glenda Anthony menegaskan bahwa active learning merupakan proses ketika siswa dilibatkan dalam kegiatan yang menuntut mereka berpikir kritis, memproses informasi, dan merefleksi pengalaman belajar (Anthony, 1996). Hal ini tampak dalam permainan yang menuntut siswa menyusun puzzle (kognitif), menggelindingkan botol dan mempraktikkan sujud (psikomotorik), serta bekerja sama dalam kelompok (sosial-emosional). Penelitian terbaru oleh Romdhon & Juwandhi juga memperkuat bahwa pembelajaran konstruktivistik yang dipadukan dengan aktivitas permainan terbukti meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa (Romdhon dkk., 2024).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle and bottle challenge tidak hanya kreatif, tetapi juga berdasar kuat pada landasan teoritis dan penelitian ilmiah. Permainan ini mengintegrasikan konstruktivisme, active learning, serta gamifikasi sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam. Siswa tidak hanya memahami konsep sujud, tetapi juga terlatih menyelesaikan masalah, bekerja sama, dan mempraktikkan ibadah dengan benar sesuai situasi yang diberikan.

Permainan edukatif challenge dan puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mencapai tujuan pendidikan secara komprehensif dengan mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi keislaman seperti ibadah, tetapi juga membangun motivasi intrinsik melalui elemen fun dan kompetitif, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Puzzle menyajikan materi PAI dalam bentuk potongan kata, ayat al qur'an, dan contoh dari materi tersebut atau konsep yang harus disusun, seperti puzzle dengan materi sujud syahwi, sujud Syukur, dan sujud tilawah, yang merangsang pemrosesan informasi secara visual dan logis (Marzuki, 2024). Capaiannya mencakup peningkatan retensi pengetahuan hingga 85% pasca-implementasi, karena siswa belajar melalui trial-error dan diskusi kelompok yang memperkuat hafalan serta pemahaman mendalam. Selain itu, puzzle make-a-match efektif mengembangkan keterampilan decision-making berbasis nilai Islam, di mana siswa memasang pertanyaan dengan jawaban untuk menyelesaikan dilema etis.

Botlle Sujud Challenge dirancang sebagai tantangan bertahap, seperti kompetisi hafalan ayat dengan time limit. Tujuan tercapai melalui peningkatan motivasi belajar hingga 82% siswa melewati Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta penguatan soft skills seperti kerja sama dan ketahanan mental. Dalam format Botlle Sujud Challenge Islami juga meningkatkan partisipasi dari 60% menjadi 95%, sambil menanamkan nilai kompetisi Islam (Marzuki, 2024).

Tujuan pembelajaran pada permainan edukatif PAI berbasis challenge dan puzzle difokuskan pada pencapaian kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sesuai Kurikulum Merdeka. Siswa menunjukkan minat dan

motivasi tinggi terhadap pembelajaran PAI, terlihat dari partisipasi aktif 90% dalam aktivitas kelompok puzzle atau kompetisi challenge Islami (Kafabillah & Huda, 2024). Siswa menghayati nilai-nilai seperti kesabaran, kerjasama, dan ihsan melalui pengalaman menyenangkan, membentuk sikap positif terhadap agama. Siswa mampu mengidentifikasi dan memahami konsep dasar sujud sahwi, sujud tilawah, dan sujud syukur, serta tata cara ibadahnya dengan benar melalui penyusunan puzzle, mencapai indikator keberhasilan 80% siswa. Siswa juga menganalisis ayat Al-Qur'an dan Hadits terkait sujud via challenge, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan aplikasi nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (Kamelia, 2025). Siswa secara praktis mampu menghafal dan tata cara sujud sahwi, sujud syukur, dan sujud tilawah melalui puzzle interaktif, dengan peningkatan keterampilan dari 70% ke 95%. Tujuan ini mendukung pembentukan karakter Muslim yang istiqamah dan kompeten abad 21 secara holistik.

## **KESIMPULAN**

Penerapan permainan edukatif berupa puzzle dan bottle challenge memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman, keterampilan praktik, serta keterlibatan siswa dalam mempelajari macam-macam sujud pada pembelajaran PAI. Aktivitas bermain terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya lebih aktif tetapi juga lebih mudah menyerap materi keagamaan yang diajarkan. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi solusi atas permasalahan rendahnya minat dan kesulitan siswa dalam memahami serta menghafal materi sujud. Selain itu, efektivitas permainan ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran PAI. Melalui integrasi media permainan, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan praktik ibadah secara lebih bermakna. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya pengembangan strategi pembelajaran kreatif yang menggabungkan nilai-nilai keagamaan dengan metode interaktif, sehingga pendidikan agama mampu menumbuhkan pemahaman mendalam sekaligus membentuk pengalaman belajar yang relevan dan menyenangkan bagi siswa.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan permainan edukatif berupa Puzzle and Bottle Challenge disarankan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep sekaligus praktik ibadah. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan variasi permainan edukatif lainnya dan menguji efektivitasnya pada jenjang pendidikan maupun materi PAI yang berbeda, sehingga diperoleh inovasi pembelajaran yang lebih beragam dan optimal dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan agama Islam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almauidia Nur Lestari, Ernawati, M. Syauqillah, Farida, N. A., & M. Makbul. (2024a). Meningkatkan Fokus Belajar Pai Menggunakan Metode Game Based Learning Di Kelas Ii Sdn Palumbonsari Iii. PROFETIK: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Agama Islam, 5(1), 11-18. <https://doi.org/10.24127/profetik.v5i1.5835>
- Almauidia Nur Lestari, Ernawati, M. Syauqillah, Farida, N. A., & M. Makbul. (2024b). Meningkatkan Fokus Belajar Pai Menggunakan Metode Game Based Learning Di Kelas Ii Sdn Palumbonsari Iii. PROFETIK: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Agama Islam, 5(1), 11-18. <https://doi.org/10.24127/profetik.v5i1.5835>
- Anthony, G. (1996). Active learning in a constructivist framework. Educational Studies in Mathematics, 31(4), 349-369. <https://doi.org/10.1007/BF00369153>
- Azis, A. R. (2025). "Ammar Puzzle": Inovasi Gamifikasi Untuk Pembelajaran Pai Di Sd Icp Al-Falah Darussalam Tropodo. Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, 9(2), 190-202.
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1), 36-42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Erwin, V. A. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 3(3), 901-908.
- Fitria, N., & Darwis, M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Pemahaman Materi PAI di SMPN 1 Randuagung. Jurnal of Islamic Studies, 1(1), 52.
- Isnaini', K. (2025). Penerapan media permainan puzzle untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Maliki Interdisciplinary Journal, 3(7), 829-837. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Julia, M. A., Fitriani, N., & Setiawan, R. (2024). Proses Pembelajaran Konstruktivisme yang Bersifat Generatif di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(3), 7. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.519>
- Kafabillah, A., & Huda, A. Z. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Menghafal Hadits Mata Pelajaran Alquran Hadits Kelas Viii J Madrasah Tsanawiyah Manbail Futuh Tuban. Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Agama Islam, 1(1), 1.
- Kamelia, N. (2025). Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (studi Kasus) Di Ra Al-Akhyar Muara Bungo Jambi. Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan, 4(3), 788-798.

- Karamay, L. S. (2025). Evaluasi Pemanfaatan Game Edukasi Islami Dalam Pembelajaran Pai di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah Senori. *Jurnal Wahana Didaktika*, 23(2), 307.
- Lisda, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quizalize Dengan Model Morisson Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas X Di Ma Darul Amin. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 134.
- Mandar, Y. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223.
- Marzuki. (2024). Penerapan Metode Puzzle dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Rukun Islam di SDN 10 Merempan Hilir. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(1), 679-684.
- Mawardi, M. S. (2018). Konstruktivisme: Sebuah Analisis Perspektif Pembelajaran. *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 2(2).  
<https://doi.org/10.33394/jtni.v2i2.735>
- Muluk, M. S., & Athaillah, I. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 183-202.  
<https://doi.org/10.21154/maalim.v4i2.7270>
- Noormila, C., Supriadi, G., & Latifah, N. (2025). Pendampingan Pemahaman Materi Tayamum melalui Media Flip Bottle dan Puzzle di MTs Darul Ulum. *AL-DYAS*, 4(3), 1633-1642.  
<https://doi.org/10.58578/alldyas.v4i3.7632>
- Purnomo, M. E., & Erlina, D. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran PAI Materi Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Talang Kelapa. Vol. ....
- Rahman, A. S. M. (2022). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI di Madrasah: Teori dan Implementasinya. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Risana, F., Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Syafe'i, I. (2025). Student-Centered Learning. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 619.
- Romdhon, J., Masrifah, M., Shiyama, N. M., & Suharyati, H. (2024). Applying Constructivist Learning Theory to Enhance Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Sustainable Development & Future Society*, 2(2), 62-69. <https://doi.org/10.62157/ijsdfs.v2i2.73>
- Setiawan, W. (2024). Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik. Wadegrup.
- Subiyantoro, S. (2022). Landasan Teori Mendesain Pembelajaran Efektif. Lakeisha.