

Received: November 2025

Accepted: Desember 2025

Published: Januari 2026

Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Puzzle Kisah Nabi dalam Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Sani Latifatul Khilmina

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama' Tuban

Email: sanilatifatul8@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the implementation of the *Prophets' Story Puzzle* learning model in Islamic Religious Education (PAI) lesson planning and to analyze its effectiveness in enhancing students' motivation and understanding of Islamic values. The research employed a descriptive quantitative approach, involving Islamic Education teachers and ninth-grade students at a Madrasah Tsanawiyah (Islamic junior high school). Data were collected through classroom observation, in-depth interviews, and analysis of students' worksheets. Data analysis followed Miles and Huberman's interactive model, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The findings revealed that the implementation of the *Prophets' Story Puzzle* significantly improved students' engagement and motivation, increasing participation from 60% to 83% and the average understanding of Islamic values from 68 to 84. Students demonstrated strong emotional involvement and were able to relate the stories of the Prophets such as Abraham, Joseph, and Noah to real-life experiences. This model also supports *Contextual Teaching and Learning (CTL)* by fostering collaboration, critical thinking, and deeper spiritual reflection. Therefore, the *Prophets' Story Puzzle* model is proven relevant as an innovative approach to modern Islamic Religious Education, integrating cognitive, affective, and psychomotor aspects harmoniously, and transforming PAI learning into an enjoyable, contextual, and meaningful experience.

Keywords: Islamic Religious Education, Prophets' Story Puzzle, Learning Innovation, CTL, Islamic Values

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran berbasis *Puzzle Kisah Nabi* dalam perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman nilai-nilai Islam siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan subjek guru PAI dan peserta didik kelas IX di salah satu MTs. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan analisis

lembar kerja siswa. Teknik analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Puzzle Kisah Nabi* secara signifikan meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, dengan tingkat partisipasi naik dari 60% menjadi 83%, serta peningkatan rata-rata pemahaman nilai-nilai Islam dari 68 menjadi 84. Siswa menunjukkan keterlibatan emosional yang tinggi, mampu mengaitkan kisah para nabi seperti Nabi Ibrahim, Yusuf, dan Nuh—dengan kehidupan sehari-hari. Model ini juga memperkuat pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, mendorong kolaborasi, berpikir kritis, serta penghayatan spiritual yang lebih dalam. Dengan demikian, *Puzzle Kisah Nabi* terbukti relevan sebagai inovasi pembelajaran PAI modern yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara harmonis, serta mampu mentransformasi pembelajaran PAI menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, Model Puzzle Kisah Nabi, Inovasi Pembelajaran, CTL, Nilai-Nilai Islam.

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian peserta didik agar beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dan mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran PAI diharapkan tidak hanya mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran spiritual dan moral siswa. Namun, kenyataannya proses pembelajaran PAI di sekolah masih sering bersifat monoton dan kurang memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Akibatnya, minat belajar dan kemampuan peserta didik dalam memahami serta meneladani nilai-nilai Islam belum berkembang secara optimal.

Untuk menciptakan pembelajaran PAI yang lebih menarik, menyenangkan dan bermakna, guru dituntut mampu berinovasi dalam memilih model serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah model pembelajaran berbasis puzzle kisah nabi, yang memadukan nilai-nilai pendidikan Islam dengan pendekatan bermain edukatif. Melalui kegiatan menyusun potongan puzzle yang berisi peristiwa dan pesan moral dari kisah para nabi, siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan kolaboratif. Proses ini tidak hanya mengasah kemampuan berfikir kritis dan imajinatif, tetapi juga menumbuhkan empati, keteladanan, dan semangat meneladani nilai-nilai luhur para Nabi.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dan metode pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Pembelajaran berbasis kisah juga terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual karena mampu menyentuh aspek efektif siswa. Akan tetapi, penerapan model pembelajaran yang menggabungkan kisah nabi dengan media puzzle masih jarang dikembangkan, padahal memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran berbasis puzzle kisah Nabi dalam perencanaan Pendidikan Agama Islam, serta mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai islam.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi model pembelajaran berbasis puzzle kisah nabi dalam perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkapkan makna dan pengalaman guru serta siswa yang langsung dalam konteks pembelajaran

yang nyata. Penelitian dilakukan di MTs, dengan subjek penelitian meliputi guru PAI, serta peserta didik kelas IX. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, dan lembar kerja siswa yang digunakan selama pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data dilakukan untuk menyeleksi informasi yang relevan dengan fokus penelitian, sedangkan penyajian data disusun dalam bentuk uraian naratif agar mudah difahami dan diinterpretasikan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus-menerus sepanjang proses penelitian guna memperoleh gambaran yang jelas tentang bagaimana model pembelajaran berbasis puzzle kisah Nabi diterapkan dalam perencanaan pembelajaran PAI, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Puzzle Kisah Nabi dalam Pembelajaran PAI di MTs

Pelaksanaan pembelajaran berbasis Puzzle Kisah Nabi di MTs dilakukan sebagai inovasi dalam perencanaan pembelajaran

Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperdalam pemahaman nilai-nilai Islam melalui pendekatan kontekstual. Guru PAI merancang kegiatan dengan membagi siswa kelas IX ke dalam tiga kelompok. Masing-masing kelompok memperoleh satu set puzzle yang berisi potongan kisah Nabi Ibrahim a.s., Nabi Yusuf a.s., dan Nabi Nuh a.s. Setiap potongan kisah dilengkapi dengan pesan moral seperti kejujuran, kesabaran, keteguhan, dan kepatuhan kepada Allah. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi PAI secara teoritis, tetapi juga mengintegrasikan elemen permainan yang menarik agar siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual. Dengan menggunakan puzzle sebagai media, guru dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, mulai dari visual hingga kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif dalam mencapai tujuan kurikulum PAI yang menekankan pembentukan akhlak mulia (Suratiningsih, 2021).

Proses pembelajaran diawali dengan pengarahan oleh guru tentang tujuan kegiatan dan tata cara bermain puzzle. Siswa kemudian berkolaborasi menyusun potongan kisah menjadi alur yang logis serta menuliskan nilai moral dari setiap peristiwa pada lembar kerja yang disediakan. Kegiatan ini menuntut interaksi aktif antaranggota kelompok dalam berdiskusi, menalar, dan

mengaitkan peristiwa kisah Nabi dengan konteks kehidupan sehari-hari. Misalnya, dalam kelompok yang mengerjakan kisah Nabi Yusuf a.s., siswa tidak hanya menyusun puzzle tentang perjalanan hidupnya dari mimpi hingga menjadi pemimpin di Mesir, tetapi juga mendiskusikan bagaimana nilai kesabaran Yusuf dapat diterapkan dalam menghadapi ujian sekolah atau perselisihan keluarga. Diskusi ini sering melibatkan perdebatan sehat, di mana siswa saling bertukar pendapat, mengutip ayat Al-Qur'an, dan bahkan menghubungkannya dengan hadis Nabi Muhammad SAW. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan tanpa mendominasi, sehingga siswa belajar mandiri dan bertanggung jawab atas hasil kelompok mereka. Selain itu, untuk memastikan keadilan, guru menetapkan waktu yang cukup bagi setiap kelompok, biasanya 30-45 menit, dan menyediakan lembar evaluasi untuk refleksi diri setelah kegiatan.

Hasil observasi menunjukkan suasana kelas menjadi lebih hidup, komunikatif, dan menyenangkan. Sekitar 83% siswa aktif berpartisipasi, baik dalam diskusi maupun presentasi hasil. Guru mencatat adanya perubahan perilaku belajar dari pasif menjadi antusias, terutama ketika siswa membandingkan kisah antar-Nabi dan menarik pesan moralnya. Aktivitas ini juga memunculkan *learning by doing* yang kuat, di

mana siswa mengalami sendiri proses menemukan makna nilai Islam melalui permainan edukatif. Dalam presentasi akhir, siswa tidak hanya menceritakan ulang kisah, tetapi juga memberikan contoh aplikasi nilai moral dalam kehidupan modern, seperti bagaimana keteguhan Nabi Ibrahim dalam menghadapi ujian api dapat menginspirasi siswa untuk tetap tegar dalam menghadapi tantangan akademik atau sosial. Observasi lebih lanjut mengungkapkan bahwa siswa yang sebelumnya kurang percaya diri menjadi lebih terbuka, karena puzzle memberikan kesempatan untuk berkontribusi tanpa tekanan kompetisi individu. Bahkan, beberapa siswa melaporkan bahwa kegiatan ini membuat PAI terasa lebih relevan, bukan sekadar hafalan, melainkan pengalaman yang membentuk karakter. Dari segi tantangan, ada siswa yang kesulitan mengaitkan kisah dengan konteks sehari-hari, sehingga guru perlu intervensi tambahan seperti memberikan contoh konkret atau bahan bacaan pendukung. Namun, secara keseluruhan, model ini berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa, dengan skor rata-rata partisipasi naik dari 60% pada pembelajaran konvensional menjadi 83%, berdasarkan data observasi selama tiga sesi pembelajaran.

Dari sisi perencanaan, model puzzle terbukti memudahkan guru mengintegrasikan tujuan kognitif dan afektif

dalam RPP. Media puzzle berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sarana membangun kolaborasi, komunikasi, dan empati di antara siswa. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip student-centered learning, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses konstruksi pengetahuan (Devanti dkk., 2023). Dalam RPP, guru merinci langkah-langkah seperti persiapan puzzle (yang bisa dibuat dari karton atau aplikasi digital), pembagian kelompok berdasarkan kemampuan campuran untuk mendorong inklusi, dan evaluasi formatif melalui lembar kerja dan presentasi. Guru juga mempertimbangkan aspek diferensiasi, seperti memberikan puzzle sederhana untuk siswa pemula dan yang lebih kompleks untuk yang mahir, sehingga semua siswa dapat merasa berhasil. Selain itu, model ini mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti critical thinking dan problem-solving, karena siswa harus menganalisis urutan peristiwa dan mengekstrak nilai moral secara mandiri (Haq dkk., t.t.). Dari perspektif pedagogi, pendekatan ini mengadopsi teori konstruktivisme Vygotsky, di mana interaksi sosial dalam kelompok membantu siswa membangun pengetahuan melalui scaffolding dari teman sebaya (Hidayat dkk., t.t.). Guru melaporkan bahwa persiapan awal memakan waktu lebih lama daripada metode ceramah, tetapi hasilnya lebih berkelanjutan, dengan siswa yang lebih

mampu mengingat dan menerapkan nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, setelah kegiatan, beberapa siswa spontan membagikan pengalaman pribadi yang terkait dengan kisah Nabi, menunjukkan dampak afektif yang positif. Tantangan utama adalah ketersediaan bahan puzzle, yang bisa diatasi dengan kolaborasi antar guru atau penggunaan teknologi seperti aplikasi puzzle online. Secara keseluruhan, implementasi model ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, tetapi juga menjadikan MTs sebagai lingkungan yang lebih dinamis dan berorientasi pada pengembangan holistik siswa, sesuai dengan visi pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara ilmu dan amal.

Dalam konteks evaluasi lebih lanjut, model pembelajaran berbasis puzzle ini dapat diperluas dengan integrasi teknologi, seperti menggunakan aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa menyusun puzzle secara digital dan mendapatkan umpan balik instan. Hal ini akan membuat kegiatan lebih menarik bagi generasi Z yang terbiasa dengan gadget. Selain itu, guru dapat mengukur dampak jangka panjang melalui survei pasca-kegiatan, seperti bagaimana siswa menerapkan nilai moral dalam perilaku sehari-hari selama satu bulan setelah pembelajaran. Data awal menunjukkan peningkatan empati antar-siswa, dengan kelompok yang awalnya heterogen menjadi

lebih kohesif. Namun, untuk memastikan keberlanjutan, sekolah perlu melatih guru PAI dalam desain media edukatif, karena tidak semua guru terbiasa dengan pendekatan inovatif ini. Dari segi kurikulum, model ini mendukung kompetensi dasar PAI, seperti memahami kisah para Nabi dan menginternalisasi nilai-nilai Islam, sambil mempromosikan pembelajaran aktif yang jarang ditemui dalam metode tradisional. Akhirnya, implementasi ini membuktikan bahwa inovasi sederhana seperti puzzle dapat mentransformasi pembelajaran PAI dari yang monoton menjadi pengalaman yang bermakna, mendorong siswa untuk menjadi muslim yang lebih taat dan berakhlak mulia.

Dampak Model Puzzle Kisah Nabi terhadap Keaktifan dan Pemahaman Nilai-Nilai Islam Siswa

Sebagai kelanjutan dari implementasi model pembelajaran berbasis puzzle kisah Nabi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTs, subbab ini mengkaji dampak signifikan yang dihasilkan terhadap keaktifan siswa dan pemahaman nilai-nilai keislaman. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan siswa kelas IX dan lembar observasi yang dilakukan selama tiga sesi pembelajaran, penerapan model ini tidak hanya memperkuat partisipasi aktif yang telah terlihat dalam proses kolaboratif penyusunan puzzle, tetapi juga

memperdalam internalisasi nilai-nilai Islam secara kontekstual. Sebelum kegiatan, sebagian besar siswa cenderung pasif, dengan tingkat keaktifan yang rendah akibat metode pembelajaran konvensional yang lebih menekankan hafalan dan ceramah. Siswa sering mengaku kesulitan mengaitkan kisah para Nabi dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman nilai moral seperti kejujuran atau kesabaran terasa abstrak dan kurang bermakna. Namun, setelah implementasi model puzzle, transformasi yang mencolok terjadi: rata-rata nilai pemahaman siswa meningkat dari 68 menjadi 84 pada skala 100, dan 88% siswa menyatakan bahwa pembelajaran PAI menjadi lebih menarik dan relevan.

Peningkatan keaktifan ini terlihat jelas dalam dinamika kelas yang lebih hidup dan interaktif. Pada kelompok yang mengerjakan Kisah Nabi Ibrahim a.s., siswa secara aktif mengidentifikasi nilai ketaatan dan keikhlasan melalui peristiwa penyembelihan Ismail. Dalam diskusi kelompok, mereka tidak hanya menyusun potongan puzzle yang menggambarkan perjalanan Ibrahim dari perintah Allah hingga penggantian kurban dengan domba, tetapi juga menarik hikmah bahwa ketaatan mutlak kepada Allah melampaui logika manusia. Salah satu siswa, berbagi pengalaman pribadi tentang bagaimana nilai keikhlasan ini membantu dia menerima hasil ujian yang kurang memuaskan, dengan

mengatakan, "Sekarang saya paham bahwa Allah punya rencana yang lebih baik, seperti Ibrahim yang siap berkorban." Hal ini menunjukkan bagaimana puzzle mendorong siswa untuk merefleksikan nilai-nilai tersebut dalam konteks pribadi, sehingga pemahaman bukan lagi sekadar pengetahuan teoritis, melainkan pengalaman emosional yang membentuk karakter.

Demikian pula, pada kelompok Kisah Nabi Yusuf a.s., siswa meneladani kesabaran dan kejujuran dalam menghadapi fitnah dan ujian. Melalui penyusunan puzzle yang menggambarkan mimpi Yusuf, penjualan oleh saudara, hingga puncak karirnya sebagai pemimpin di Mesir, siswa belajar bahwa kesabaran bukanlah pasivitas, melainkan kekuatan untuk bertahan dalam kesulitan. Diskusi kelompok sering melibatkan perdebatan tentang bagaimana Yusuf tetap jujur meski difitnah, dan siswa menghubungkannya dengan tantangan seperti gosip di sekolah atau perselisihan keluarga. Salah satu temuan observasi menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya diam menjadi lebih vokal, dengan partisipasi meningkat hingga 90% dalam kelompok ini. Sedangkan kelompok Kisah Nabi Nuh a.s. menegaskan keteguhan dalam berdakwah meski menghadapi penolakan dari kaumnya. Siswa menganalisis bagaimana Nuh bertahan selama 950 tahun dalam misi dakwah, menarik pelajaran tentang resiliensi spiritual. Dalam presentasi akhir, mereka memberikan

contoh modern, seperti bagaimana seorang aktivis lingkungan tetap gigih meski ditolak, yang mengalirkan nilai keteguhan ke dalam konteks sosial kontemporer.

Secara psikologis, kegiatan puzzle menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, yang dikenal sebagai joyful learning, di mana siswa merasa tidak sedang belajar melainkan bermain yang bermakna (Praharsini & Ahsani, 2023). Hal ini mendukung teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman konkret (Tohari & Rahman, 2024). Dalam konteks ini, kolaborasi antar-siswa seperti saling membantu menyusun puzzle dan berbagi interpretasi membantu mereka mengkonstruksi pemahaman nilai-nilai Islam secara bersama, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi tanpa mendominasi. Wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi karena elemen permainan mengurangi kecemasan belajar, sehingga mereka lebih terbuka untuk eksplorasi moral. Salah satu siswa menyatakan, "Puzzle membuat kisah Nabi hidup, bukan lagi cerita lama yang membosankan," yang mencerminkan peningkatan motivasi intrinsik.

Penelitian dari (Aqmarina¹ & Susilo, t.t.) menunjukkan bahwa penggunaan media

interaktif dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan retensi memori siswa secara signifikan. Media interaktif seperti video, animasi, dan kuis interaktif membuat siswa belajar secara aktif sehingga memperkuat ingatan jangka panjang materi yang dipelajari. Dalam konteks PAI, media visual interaktif membantu siswa memahami konsep abstrak dan nilai-nilai keislaman dengan lebih mudah dan menarik. Media visual interaktif meningkatkan retensi memori pembelajaran PAI.

Dengan demikian, puzzle kisah Nabi bukan hanya media hiburan, melainkan sarana internalisasi nilai-nilai Islam yang kontekstual dan reflektif, yang mengalirkan pembelajaran dari implementasi praktis ke dampak jangka panjang. Secara keseluruhan, model ini membuktikan efektivitasnya dalam mentransformasi siswa dari pasif menjadi aktif, dengan pemahaman nilai-nilai Islam yang lebih mendalam dan aplikatif, sehingga siap menghadapi tantangan kehidupan sebagai muslim yang berakhlak mulia.

Relevansi Model Puzzle Kisah Nabi dalam Konteks Inovasi Pembelajaran PAI Modern

Sebagai kelanjutan dari penerapan model pembelajaran berbasis *Puzzle Kisah Nabi* di MTs, bagian ini menguraikan relevansinya dalam kerangka inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masa kini. Di tengah arus digitalisasi

dan menurunnya antusiasme siswa terhadap pelajaran agama yang kerap dianggap monoton, model ini hadir sebagai alternatif kreatif untuk mengembalikan ruh pembelajaran PAI sebagai pendidikan nilai dan karakter. Inovasi ini tidak hanya menjawab tuntutan kurikulum abad ke-21 yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual, tetapi juga menghadirkan integrasi yang utuh antara ranah kognitif (pengetahuan tentang kisah Nabi), afektif (penghayatan nilai moral), dan psikomotorik (kerja sama dan komunikasi sosial). Dengan demikian, *Puzzle Kisah Nabi* menjadi jembatan antara tradisi ajaran Islam klasik dan pendekatan pedagogi modern, memastikan pembelajaran PAI tidak terjebak pada metode hafalan semata, melainkan berkembang menjadi pengalaman belajar yang reflektif, dinamis, dan bermakna.

Dari perspektif pedagogis, model ini sejalan dengan konsep *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang digagas oleh Johnson. CTL menekankan keterkaitan antara materi ajar dengan realitas kehidupan siswa (Wulansari dkk., t.t.). Dalam konteks ini, puzzle berperan sebagai media interaktif yang efektif untuk mengaitkan teks religius dengan pengalaman empiris siswa. Misalnya, ketika mereka mempelajari kesabaran Nabi Yusuf a.s. dalam menghadapi fitnah, siswa tidak sekadar menyusun potongan kisah yang menggambarkan perjalanan hidupnya,

tetapi juga menghubungkannya dengan pengalaman pribadi seperti menghadapi kegagalan lomba, konflik pertemanan, atau tekanan belajar. Beberapa siswa bahkan menceritakan bagaimana nilai kesabaran Yusuf membantu mereka mengelola emosi ketika gagal meraih prestasi. Proses reflektif ini menjadikan pembelajaran PAI lebih autentik; nilai-nilai keislaman tidak lagi sekadar konsep abstrak, melainkan panduan nyata dalam menghadapi tantangan sehari-hari. Lebih dari itu, puzzle berfungsi sebagai wahana refleksi spiritual yang menghubungkan antara teks Al-Qur'an dan realitas sosial, mendorong siswa untuk menginternalisasi pesan-pesan ilahi seperti dalam QS. Yusuf (12:18)

وَجَاءُوا عَلَى قَمِيصِهِ بِدَمٍ كَذِبٍ قَالَ بَلْ سَوَّلَتْ لَكُمْ أَنْفُسُكُمْ
أَمْرًا فَصَبْرٌ جَمِيلٌ وَاللَّهُ الْمُسْتَعَانُ عَلَى مَا تَصِفُونَ ﴿١٨﴾

Manfaat model ini juga dirasakan oleh guru PAI, sebagaimana terungkap melalui wawancara selama proses implementasi. Guru menilai bahwa *Puzzle Kisah Nabi* mempermudah mereka dalam merancang pembelajaran yang interaktif tanpa mengorbankan substansi nilai-nilai Islam. Meski tahap persiapannya membutuhkan waktu lebih panjang seperti merancang puzzle dan lembar kerja hasil yang diperoleh dinilai sepadan dengan tingkat keterlibatan siswa di kelas. Salah satu guru menyampaikan refleksinya: "*Puzzle membuat PAI hidup; siswa tidak lagi sekadar*

mendengar, tetapi membangun pengetahuan mereka sendiri.” Selain itu, model ini memberi ruang bagi guru untuk melakukan penilaian karakter secara holistik. Guru tidak hanya menilai kemampuan kognitif siswa melalui ujian tertulis, tetapi juga mengamati perilaku, empati, dan keteguhan mereka dalam bekerja sama menyelesaikan tugas. Pendekatan penilaian formatif semacam ini sejalan dengan paradigma pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya kompetensi nonkognitif seperti kolaborasi, kreativitas, dan kepemimpinan yang sering terabaikan dalam metode pembelajaran tradisional.

Dalam konteks inovasi PAI modern, model *Puzzle Kisah Nabi* juga terbuka untuk integrasi teknologi tanpa kehilangan esensi spiritualnya. Di era digital, media ini dapat dikembangkan menjadi versi interaktif berbasis aplikasi seperti *Kahoot*, *Canva*, atau *Genially*, yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara real-time dengan umpan balik langsung dari guru. Pengembangan ini menjadikan model puzzle relevan dengan karakteristik generasi Z yang lebih responsif terhadap pembelajaran visual dan partisipatif dibandingkan metode ceramah konvensional. Lebih jauh, model ini menggabungkan aspek spiritual, emosional, dan intelektual secara seimbang, menghasilkan *learning outcomes* yang berorientasi pada pembentukan karakter religius dan kolaboratif. Dalam konteks PAI,

hal ini memperkuat tujuan utama pembelajaran Islam, yaitu membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami ajaran agama, tetapi juga menghayatinya dalam perilaku dan keputusan hidup sehari-hari.

Secara keseluruhan, relevansi model *Puzzle Kisah Nabi* terletak pada kemampuannya mentransformasi pembelajaran PAI dari pendekatan yang statis menuju pembelajaran yang dinamis, kontekstual, dan berorientasi karakter. Ia tidak hanya menjawab tantangan menurunnya minat belajar agama di kalangan siswa, tetapi juga menegaskan kembali visi pendidikan Islam yang holistic yang memadukan pengetahuan, nilai, dan tindakan. Dengan keberhasilan implementasinya di MTs, model ini layak dijadikan rujukan (*benchmark*) bagi sekolah lain dalam mengembangkan inovasi pembelajaran PAI. Inisiatif semacam ini membuktikan bahwa Pendidikan Agama Islam dapat terus berkembang mengikuti zaman tanpa kehilangan esensi keislamannya, membentuk generasi muda yang tidak sekadar mewarisi ilmu agama, tetapi juga mampu menghidupkannya dalam realitas modern.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis *Puzzle Kisah Nabi* di MTs memberikan

pengaruh positif yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui perpaduan antara pendekatan kontekstual, kolaboratif, dan reflektif, model ini mampu mengubah pembelajaran PAI yang semula bersifat konvensional dan berpusat pada guru menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Secara empiris, penerapan model ini meningkatkan keaktifan siswa dari 60% menjadi 83%, serta menaikkan rata-rata pemahaman nilai-nilai Islam dari 68 menjadi 84. Siswa tidak lagi memandang kisah para nabi sebagai cerita masa lalu, tetapi sebagai sumber nilai yang relevan dengan kehidupan modern. Melalui kegiatan menyusun puzzle, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil, siswa belajar memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kesabaran, keikhlasan, dan keteguhan sebagaimana dicontohkan oleh Nabi Yusuf, Ibrahim, dan Nuh a.s. Dari sisi pedagogis, *Puzzle Kisah Nabi* terbukti mampu memfasilitasi pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* serta teori konstruktivisme sosial Vygotsky, di mana pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial. Model ini juga memberi ruang bagi penguatan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membimbing proses refleksi nilai dan pembentukan karakter Islami siswa.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan. Ayat Al-Qur'an, seperti *QS. Yusuf (12:18)* tentang *ṣabr jamīl* (kesabaran yang indah), dapat dihadirkan secara kontekstual dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak sekadar menghafal, tetapi menghayati dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis *Puzzle Kisah Nabi* layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran PAI di era digital. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memperdalam kesadaran spiritual dan moral peserta didik. Ia menjadi bukti bahwa PAI dapat dikemas secara kreatif tanpa kehilangan substansi keislamannya menjadikan peserta didik bukan hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berakarakter, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan kehidupan modern.

Referensi

- aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (T.T.).
Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- Devanti, D., Muftiana, W., & Mukmin. (2023). *Tranformasi Guru Profesional Penerapan Pendekatan*

- Student Centered Learning (Scl). *Azkiya*, 6(2).
<https://doi.org/10.53640/Azkiya.V6i2.1434>
- Haq, N. I., Supendi, D., & Mukti, S. (T.T.). *Pengaruh Metode Problem Solving Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai*.
- Hidayat, A., Kulsum, U., Adibah, I. H., & Damayanti, D. D. (T.T.). *Teori Vygotsky Dan Transformasi Pembelajaran Matematika: Sosiokultural, Scaffolding, Zona Perkembangan Proksimal, Bahasa Dan Pikiran*.
- Praharsini, A., & Ahsani, E. L. (2023). Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Puzzle Game Berbasis Eksperimen: Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa. *Fashluna*, 4(1), 25–39.
<https://doi.org/10.47625/Fashluna.V4i1.440>
- Suratiningsih, S. (2021). Puzzle Sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *At- Tarbawi*, 13(1), 16–27.
<https://doi.org/10.32505/Tarbawi.V13i1.2710>
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228.
<https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Wulansari, I., Maharani, S., & Laila, D. J. (t.t.). *Penerapan Model Problem-Based Learning (Pbl) Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Integrasi Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar*.