

Implementasi Model *Puzzle* Materi Asmaul Husna Di SD DCC Global School Bandar Lampung

Mega Yulia Putri¹, Mashdaria Huwaina², Arizal Eka Putra³

¹Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

² Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

³ Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 10 10, 2025

Revised 13 11, 2025

Accepted 05 12, 2025

Keywords:

Puzzle Model

Asmaul Husna

ABSTRACT

The lack of engaging learning models in Islamic Education, particularly in teaching *Asmaul Husna*, has led to low student interest and understanding, which in turn affects learning outcomes. To encourage students to be more enthusiastic and active in the learning process, it is necessary to implement alternative teaching methods. One such approach is the puzzle learning model. The puzzle model represents an active learning strategy that enables students to participate actively in the classroom. This study aims to examine the implementation of the puzzle model in teaching *Asmaul Husna* to fifth-grade students at SD DCC Global School Bandar Lampung and to identify its impact on their learning outcomes. The research employed a descriptive qualitative method, with data collected through observation, interviews, documentation, and written tests. The subjects of this study were 20 fifth-grade students. The findings reveal that the implementation of the puzzle model successfully enhanced student engagement during the learning process and had a positive effect on their comprehension abilities. In conclusion, the puzzle learning model proved effective in improving students' understanding of the meaning of *Asmaul Husna* as well as their overall learning outcomes, while also creating a more active and engaging classroom environment.

PENDAHULUAN

Tujuan dari pendidikan nasional adalah mendukung peserta didik dalam mengembangkan seluruh potensi dirinya secara optimal, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan memiliki akhlak yang mulia (Mahardika et al., 2023; Isnaini, 2022). Pendidikan agama di sekolah berfungsi sebagai wahana untuk memperkuat keimanan dan ketaqwaan siswa (Hidayatullah et al. 2025). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang sekolah dasar mempunyai peran yang strategis dalam upaya pembentukan karakter dan akhlak siswa (Puspitasari et al. 2022). Salah satu materi penting dalam mata pelajaran PAI adalah tentang pengenalan Asmaul Husna. Asmaul husna ialah nama-nama Allah SWT yang baik yang berjumlah 99 nama. Asmaul Husna dikenal juga sebagai nama Allah SWT yang mengandung makna agung dan nilai-nilai ketuhanan yang luhur (Ananda et al. 2024).

Asmaul Husna berasal dari dua kata, yaitu asma yang berarti nama-nama, dan husna yang bermakna baik atau indah serta dapat dimaknai sebagai sebutan yang indah dan mulia terhadap Allah Swt sebagai manifestasi dari keagungan-Nya (Husna & Mayar, 2021; Rahmayani, 2024). Asmaul husna juga dikenal sebagai sekumpulan nama-nama indah Allah SWT (Husna & Mayar, 2021). Asmaul Husna adalah nama-nama Allah yang Baik dan Agung yang tercermin dari sifat-sifat yang dipunyai oleh Allah SWT (Mubarok et al. 2021). Pengenalan Asmaul Husna memiliki peran penting tidak hanya dalam pengembangan aspek pengetahuan, pemahaman dan penghafalan tetapi juga sebagai fondasi utama dalam menanamkan spiritualitas anak sejak usia dini (Fikriyah et al. 2025). Oleh karena itu, dengan pembelajaran materi Asmaul Husna dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman dan menghafal siswa (Sariyem, 2024).

Namun idealisme tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam implementasi pembelajaran di kelas, sebagaimana yang terlihat dalam kondisi nyata di lapangan (Saputri et al., 2023). Pelaksanaan pembelajaran di kelas tidak berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kondisi tersebut terjadi karena proses pembelajaran materi Asmaul Husna cenderung monoton dan masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan (Fhatri & Dewi, 2024). Fenomena tersebut mengakibatkan pembelajaran materi Asmaul Husna masih belum menyinggung pada fokus tujuan utamanya terkait peningkatan kemampuan pemahaman dan penghafalan siswa. Fenomena ini ternyata ditemukan juga di SD DCC Global School Bandar Lampung.

Corresponding Author:

Mega Yulia Putri

Email: putrimega593@gmail.com

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



Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas V SD DCC Global School Bandar Lampung, proses pembelajaran Asmaul Husna masih difokuskan pada metode ceramah dan hafalan. Siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa tampak tidak memperhatikan, dan sebagian besar siswa bahkan belum dapat menghafal serta memahami makna dari nama-nama Allah SWT secara menyeluruh. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih belum mampu menyesuaikan kebutuhan belajar siswa secara maksimal. Selain itu, peneliti melihat bahwa kurangnya minat dan antusias siswa di kelas menjadi salah satu permasalahan utama dalam proses pembelajaran. Hal ini diperjelas dengan kondisi siswa di kelas V yang secara umum menunjukkan respons yang pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa terlihat lesu, kurang bersemangat, dan menunjukkan minimnya partisipasi aktif dalam diskusi maupun saat guru memberikan stimulus pembelajaran. Banyak siswa lebih memilih diam, tidak bertanya, atau tidak menanggapi pertanyaan guru, yang menandakan rendahnya keterlibatan emosional dan kognitif dalam proses belajar. Fenomena ini tentunya menjadi indikator penting bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan sebelumnya belum mampu membangkitkan motivasi belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di kelas V SD DCC Global School Bandar Lampung, proses pembelajaran Asmaul Husna masih berpusat pada metode ceramah dan hafalan. Siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa belum mampu menghafal serta memahami makna dari nama-nama Allah SWT secara menyeluruh. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan belum mampu menjawab kebutuhan belajar siswa secara maksimal. Rendahnya partisipasi, minimnya interaksi, dan ketidaktertarikan siswa mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran konvensional tidak cukup efektif dalam membangkitkan motivasi dan keterlibatan kognitif maupun emosional siswa. Hal ini mencerminkan perlunya segera diterapkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan melibatkan partisipasi aktif siswa.

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang selama ini mereka ikuti terasa monoton, membosankan, dan minim interaksi. Mereka menyebutkan bahwa metode ceramah dan hafalan membuat mereka hanya mengingat urutan nama Asmaul Husna tanpa memahami makna maupun relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan, beberapa siswa mengaku hanya melihat guru menjelaskan dan tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan di atas menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi di kelas. Secara ideal, pembelajaran Asmaul Husna seharusnya mampu meningkatkan pemahaman, penghafalan, serta penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam nama-nama Allah SWT dalam kehidupan sehari-hari siswa (Husni & Husda, 2019). Namun kenyataannya, masih banyak siswa yang belum menunjukkan perubahan perilaku atau pemahaman yang mendalam setelah proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan di atas mengenai rendahnya kemampuan pemahaman makna Asmaul Husna tidak bisa terusterusan diabaikan begitu saja. Hal tersebut dikarenakan dalam konteks pendidikan dasar, pengalaman belajar yang baik dan positif akan sangat berdampak pada pembentukan karakter siswa (Shoumi & Yuris, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang mampu merangsang minat siswa, meningkatkan keterlibatan aktif mereka, dan sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap Asmaul Husna. Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan ini ialah dengan penggunaan model pembelajaran kreatif dan inovatif berbasis permainan edukatif (Handayani et al. 2025). Salah satunya model puzzle.

Model puzzle merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar (Kartikasari et al. 2024; Harmila et al., 2023). Puzzle adalah sebuah alat permainan kreatif dan edukatif dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar (Nurwita, 2019). Penggunaan media puzzle akan melatih daya ingat dan daya pikir siswa karena Puzzle dapat mengembangkan kemampuan otak karena dalam puzzle mencocokkan satu warna agar terbentuk sebuah gambar, sehingga dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat (Alzuhra, 2024; Yuliana, 2025). Sehingga dalam konteks pembelajaran penggunaan puzzle diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami makna Asmaul Husna. Kegiatan menyusun potongan puzzle yang berisi Asmaul Husna mendorong siswa untuk melatih pemahaman dan daya ingat nya (Nurfitriani et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana implementasi model puzzle dalam pembelajaran Asmaul Husna pada siswa kelas V SD DCC Global School Bandar Lampung, serta dampaknya terhadap kemampuan pemahaman siswa. Diharapkan, dengan penggunaan model ini, siswa tidak hanya lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, tetapi juga mampu mengingat dan memahami makna-makna yang terkandung dalam Asmaul Husna dengan lebih baik dan optimal.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan serta mengungkapkan fenomena apa saja yang berkaitan dengan bagaimana implementasi model puzzle dalam pembelajaran Asmaul Husna pada siswa kelas V SD DCC Global School Bandar Lampung. Informan pada penelitian ditentukan berdasarkan pada teknik *purposive sampling*, artinya informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu.

Kriteria yang harus dimiliki oleh informan penelitian yaitu harus mengikuti dan terlibat dalam kegiatan, serta berada di lokasi selama penelitian berlangsung. Berdasarkan kriteria tersebut peneliti memutuskan untuk memilih guru

PAI kelas V dan Siswa Kelas V sebagai informan penelitian. Dalam pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes tulis. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan teori Milles & Huberman yang terdiri dari tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 13 Februari 2025 peneliti melakukan wawancara awal dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengatakan bahwa “siswa pada umumnya hanya mampu menghafal Asmaul Husna tanpa memahami makna, arti, maupun cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari”. Selain itu, guru menyampaikan bahwa “model pembelajaran yang digunakan masih dengan metode konvensional berupa ceramah dan belum pernah sekalipun mencoba mengimplementasikan inovasi metode pembelajaran baru seperti pembelajaran berbasis permainan, salah satunya penggunaan media puzzle dalam pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya. Sehingga banyak siswa yang terlihat kurang antusias dan cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung di kelas”.

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna, peneliti juga melaksanakan kegiatan pretest dalam bentuk tes tulis yang diberikan kepada seluruh siswa kelas V. Pretest ini dirancang untuk mengukur sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam Asmaul Husna sebelum implementasi pembelajaran dilakukan. Hasil dari pretest ini menjadi dasar penting dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual. Hasil pretest diuraikan secara rinci pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Pretest Siswa

Nama	L/P	Nilai
Siswa 1	L	60
Siswa 2	L	80
Siswa 3	P	60
Siswa 4	P	60
Siswa 5	P	40
Siswa 6	P	40
Siswa 7	P	60
Siswa 8	L	80
Siswa 9	P	60
Siswa 10	L	60
Siswa 11	L	60
Siswa 12	P	40
Siswa 13	P	80
Siswa 14	L	60
Siswa 15	P	60
Siswa 16	P	80
Siswa 17	P	60
Siswa 18	L	60
Siswa 19	L	60
Siswa 20	L	60
Jumlah	20	1220
Rata-rata		61

Berdasarkan uraian pada tabel 1 dapat dilihat bahwa perolehan nilai pretest siswa pada materi Asmaul Husna dalam kategori cukup. Hal ini dikarenakan nilai rata-rata dari 20 siswa adalah 61. Akan tetapi terdapat 4 siswa yang berhasil memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman siswa terkait Asmaul Husna masih belum optimal. Kondisi ini tidak bisa diabaikan begitu saja, mengingat sangat pentingnya terhadap proses perkembangan kemampuan kognitif siswa.

Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan guna mengatasi permasalahan rendahnya minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dipilih adalah model pembelajaran berbasis permainan edukatif, yaitu model puzzle, yang dirancang untuk meningkatkan antusiasme, interaksi, serta pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna. Adapun langkah-langkah implementasi model ini dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan pendahuluan

Pembelajaran diawali dengan pembiasaan religius berupa doa bersama yang dipimpin oleh guru. Kegiatan ini dilakukan untuk menanamkan sikap spiritual dan menumbuhkan rasa syukur serta kesadaran bahwa menuntut ilmu adalah bagian dari ibadah. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking ringan dengan menyanyikan lagu Asmaul Husna yang telah dikenal siswa. Ice breaking ini bertujuan untuk mencairkan suasana, meningkatkan semangat belajar, dan menjadi stimulus awal agar siswa mengingat kembali nama-nama Allah SWT beserta maknanya. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara eksplisit, yaitu agar siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami makna Asmaul Husna dan mampu mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari. Guru juga menjelaskan secara ringkas tahapan pembelajaran yang akan dilalui hari itu, mulai dari kerja kelompok hingga presentasi hasil diskusi.

Kegiatan inti

Pada tahap inti, proses pembelajaran berfokus pada pemahaman makna-makna Asmaul Husna melalui kegiatan yang interaktif dan kolaboratif. Guru memulai kegiatan dengan menyampaikan materi menggunakan media audio visual berupa tayangan video yang menampilkan ilustrasi serta narasi makna dari beberapa nama Allah. Melalui media tersebut, siswa diajak untuk menyimak dengan penuh perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap nilai-nilai ketuhanan yang terkandung dalam Asmaul Husna.

Selanjutnya, guru memfasilitasi diskusi sederhana guna menuntun siswa memahami arti beberapa nama Allah. Dalam kegiatan ini, siswa secara aktif mengemukakan pendapat dan berdialog mengenai makna serta nilai moral yang dapat diambil dari setiap nama tersebut. Diskusi ini menjadi sarana bagi siswa untuk mengaitkan pemahaman konseptual dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memperkuat pemahaman dan menumbuhkan kerja sama, guru membagi siswa ke dalam empat kelompok heterogen yang masing-masing terdiri atas lima orang. Setiap kelompok menerima satu set puzzle Asmaul Husna yang potongannya diacak. Melalui kegiatan menyusun puzzle ini, siswa berlatih mengenali dan menata kembali lima nama Asmaul Husna secara benar. Kegiatan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan kelompok.

Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat yang mencatat dinamika interaksi siswa, tingkat partisipasi, serta strategi yang digunakan dalam penyelesaian tugas. Setelah puzzle berhasil disusun, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dengan menyebutkan nama-nama Asmaul Husna yang telah tersusun beserta penjelasan maknanya. Siswa juga diminta memberikan contoh konkret penerapan nilai-nilai Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari, seperti sikap jujur, sabar, dermawan, dan kasih sayang. Proses penilaian dilakukan secara komprehensif dengan memperhatikan baik hasil akhir maupun proses kegiatan. Aspek yang dinilai meliputi ketepatan penyusunan puzzle, kreativitas dalam penyajian makna, kekompakan tim, partisipasi aktif setiap anggota, serta kemampuan menyampaikan pendapat secara jelas dan santun. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya mengukur pemahaman kognitif siswa terhadap Asmaul Husna, tetapi juga menanamkan nilai-nilai spiritual, sosial, dan kolaboratif yang relevan dengan pembelajaran berbasis karakter.

Kegiatan penutup

Pada bagian penutup, guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa atas kerja sama, semangat, dan keberanian mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hari itu. Guru kemudian mengajak siswa melakukan refleksi bersama tentang apa saja yang telah dipelajari, bagaimana perasaan mereka saat belajar dengan model puzzle, dan nilai-nilai apa saja yang bisa mereka bawa dalam kehidupan sehari-hari. Refleksi ini dimaksudkan untuk memperkuat aspek afektif dan membangun kesadaran diri siswa tentang pentingnya memahami sifat-sifat Allah SWT. Guru menegaskan kembali bahwa Asmaul Husna bukan hanya untuk dihafal, tetapi untuk dipahami dan diamalkan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama agar ilmu yang telah diperoleh menjadi berkah dan membawa manfaat dalam membentuk akhlak mulia.

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model puzzle dalam pembelajaran Asmaul Husna memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif seperti partisipasi aktif siswa, penguatan pemahaman konseptual terhadap materi keagamaan, serta pengembangan afektif seperti kolaborasi, komunikasi, tanggung jawab, dan rasa percaya diri. Selain itu, pendekatan ini mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan, serta selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kemandirian belajar dan diferensiasi pendekatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran materi Asmaul Husna dengan menerapkan model puzzle pada siswa kelas V telah terlaksana dengan lancar dan menunjukkan hasil yang menggembirakan. Model puzzle yang diterapkan dirancang secara khusus untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, melalui kegiatan menyusun potongan-potongan nama Asmaul Husna beserta maknanya. Aktivitas ini mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara langsung terlibat dalam proses konstruksi makna, baik secara individu maupun kolaboratif.

Pembelajaran menggunakan model ini terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dinamis, dan penuh tantangan. Siswa terlihat antusias dan terlibat secara emosional selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana kelas yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih hidup, dengan interaksi aktif antar siswa di dalam kelompok yang saling berdiskusi, membantu, dan menyusun strategi dalam menyelesaikan tugas puzzle. Keaktifan siswa meningkat secara signifikan, ditunjukkan dengan keterlibatan penuh mereka dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Proses ini juga berkontribusi terhadap penguatan keterampilan sosial siswa, seperti

kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan tugas bersama secara efisien.

Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang bermakna secara afektif dan spiritual. Pemahaman siswa terhadap makna Asmaul Husna menjadi lebih dalam karena mereka mengalami proses pencarian makna yang kontekstual dan terhubung dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menjelaskan arti nama-nama Allah SWT serta memberikan contoh aplikatif dalam konteks perilaku sehari-hari, seperti menunjukkan sikap kasih sayang, kejujuran, atau rasa syukur.

Efektivitas model puzzle jugadapat terlihat pada perubahan perilaku siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil wawancara dengan guru PAI pada tanggal 14 April 2025 diketahui bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam aspek sikap dan semangat belajar siswa. Guru menyampaikan bahwa “siswa menjadi lebih aktif, komunikatif, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pelajaran agama islam. Selain itu, muncul kebiasaan baru yang mencerminkan peningkatan sikap religius, seperti membiasakan diri berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, menghafal dan menyebut nama-nama Allah SWT dalam aktivitas harian, serta menunjukkan sikap khushyuk saat melaksanakan ibadah”.

Sebagai bagian dari tahap akhir pembelajaran, peneliti melaksanakan kegiatan posttest guna mengevaluasi efektivitas penggunaan model puzzle terhadap peningkatan pemahaman siswa. Posttest yang digunakan memiliki struktur soal yang serupa dengan pretest, namun dengan konten yang divariasikan untuk mencegah efek pengulangan dan memastikan bahwa perolehan hasil belajar benar-benar mencerminkan peningkatan pemahaman, bukan sekadar penguatan jangka pendek. Evaluasi ini tidak hanya mengukur kemampuan kognitif siswa dalam mengidentifikasi dan memahami makna Asmaul Husna, tetapi juga menilai dimensi afektif siswa dalam mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan perilaku nyata. Secara keseluruhan, penerapan model puzzle dalam pembelajaran Asmaul Husna terbukti mampu memberikan dampak positif yang holistik.

Kegiatan posttest dilakukan dalam suasana yang kondusif, setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna melalui metode puzzle. Peneliti juga memastikan bahwa semua siswa mengikuti posttest dalam kondisi yang relatif sama dengan saat pretest, untuk menjaga validitas data. Hasil dari kegiatan posttest ini kemudian dibandingkan dengan hasil pretest guna mengukur adanya peningkatan nilai dan efektivitas intervensi pembelajaran yang dilakukan. Data yang diperoleh dari nilai posttest disajikan secara lebih jelas dan sistematis dalam Tabel 2, sehingga memudahkan analisis perbandingan dan penarikan kesimpulan mengenai keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis puzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna.

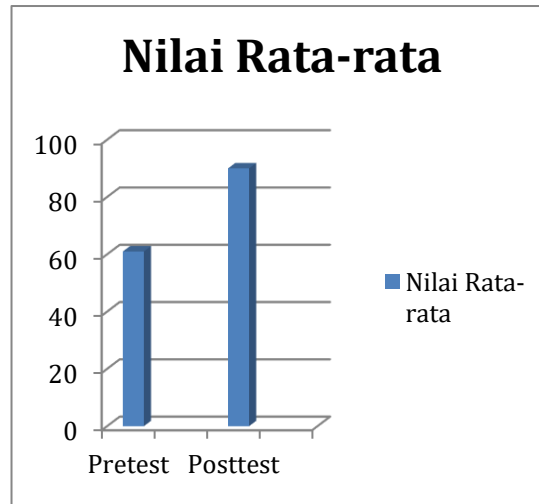
Tabel 2. Hasil Nilai Posttest

Nama	L/P	Nilai
Siswa 1	L	80
Siswa 2	L	100
Siswa 3	P	100
Siswa 4	P	80
Siswa 5	P	100
Siswa 6	P	80
Siswa 7	P	80
Siswa 8	L	100
Siswa 9	P	80
Siswa 10	L	100
Siswa 11	L	100
Siswa 12	P	80
Siswa 13	P	100
Siswa 14	L	80
Siswa 15	P	80
Siswa 16	P	100
Siswa 17	P	80
Siswa 18	L	80
Siswa 19	L	100
Siswa 20	L	80
Jumlah	20	1780
Rata-rata		89

Berdasarkan uraian tabel 2, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai *posttest* siswa pada materi Asmaul Husna yang berada pada kategori sangat bagus. Hal ini terlihat dari nilai semua siswa yang mencapai standar KKM. Bahkan terdapat 11 siswa mempunyai nilai sempurna yaitu 100. Hasil nilai *posttest* ini memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan nilai *pretest*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kreatif dan inovatif serta menyenangkan dengan mengimplementasikan model puzzle terkait materi Asmaul Husna, mampu membantu meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa yaitu kemampuan pemahamannya serta pembentukan karakter siswa secara utuh. Terbukti dengan perbedaan sikap dan perilaku siswa kelas V yang signifikan antara kondisi awal sebelum dengan kondisi akhir setelah diberikan tindakan pembelajaran kreatif dan inovatif.

Pernyataan di atas sejalan dengan hasil beberapa penelitian yang mengatakan bahwa penerapan media Puzzle pada materi Asmaul Husna mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif seperti pemahaman dan hafalan siswa (Ulum, 2022). Adanya peningkatan kemampuan kognitif melalui media permainan puzzle (Kartikasari et al. 2024). Media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Purwaningrum & Iftitah, 2023).



Gambar 1. Diagram Peningkatan Nilai

Sebagai tahap akhir dalam proses penelitian, peneliti kembali melakukan wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran PAI di kelas V. Dalam keterangannya, beliau menyampaikan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis puzzle terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran di kelas. Media tersebut tidak hanya mampu membangkitkan antusiasme siswa, tetapi juga mendorong peningkatan keaktifan, keterlibatan emosional, dan pemahaman konsep keagamaan secara lebih mendalam. Selain itu, model pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Sehingga, beliau mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis puzzle akan dipertimbangkan secara serius untuk diterapkan kembali pada pertemuan atau pembelajaran berikutnya, terutama pada materi-materi yang membutuhkan pendekatan kreatif dan partisipatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model puzzle dalam pembelajaran materi Asmaul Husna di kelas V SD DCC Global School Bandar Lampung menunjukkan keberhasilan yang signifikan baik dari sisi proses maupun hasil. Model ini tidak hanya dapat diterapkan secara efektif dan tanpa hambatan berarti, tetapi juga diterima dengan sangat baik oleh siswa maupun guru, yang tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif siswa, semangat belajar, serta kualitas interaksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan model puzzle terbukti mampu menjadi solusi atas permasalahan sebelumnya, yakni rendahnya keterlibatan siswa dan lemahnya pemahaman makna Asmaul Husna akibat pendekatan pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Dengan pendekatan berbasis permainan edukatif yang melibatkan aktivitas fisik, kolaborasi kelompok, dan penalaran logis, pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Secara kognitif, siswa menunjukkan peningkatan dalam hal pemahaman konseptual terhadap nama-nama Allah SWT, mampu menjelaskan maknanya secara tepat, serta mengaitkannya dengan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan dari aspek afektif, pembelajaran ini turut membentuk karakter siswa yang positif, seperti sikap kerja sama, tanggung jawab, percaya diri, serta penguatan nilai-nilai religius dalam perilaku mereka.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa implementasi model puzzle tidak hanya berhasil secara teknis pelaksanaan, tetapi juga efektif secara pedagogis dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang holistik. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan praktis dan konseptual bagi guru dan peneliti lain dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis nilai, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi model puzzle pada materi Asmaul Husna dapat membantu meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa yaitu kemampuan pemahaman dan hafalan siswa. Sehingga berdampak pada peningkatan hasil nilai belajar siswa di kelas V SD DCC Global School Bandar Lampung. Hal ini terlihat dari hasil nilai siswa yang mana pada *pretest* hanya terdapat 4 siswa yang memenuhi standar KKM dan menunjukan nilai rata-rata 61 dari seluruh siswa. Sedangkan pada saat kegiatan *posttest* terjadi peningkatan signifikan dimana nilai seluruh siswa di kelas V memenuhi standar KKM, bahkan terdapat 11 siswa mendapat nilai sempurna, serta hasil nilai rata-rata semua siswa adalah 89.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain untuk mengembangkan model pembelajaran interaktif lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Bagi guru di SD DCC Global School Bandar Lampung, disarankan untuk menggunakan dan mengembangkan model puzzle dalam mata pelajaran lainnya, guna meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa secara menyenangkan serta bermakna. Selain itu, guru dapat melakukan evaluasi berkelanjutan untuk melihat efektivitas metode ini dalam jangka panjang.

REFERENSI

- Alzuhra, N. (2024). Efektivitas Peningkatan Memory Pada Siswa. *Psiko Buletin*, 5(3), 397-406.
- Ananda, A., Raihan, M.A.A., Silma, A.P., Syahbudi, M.R., & Fadhil, A. (2024). Analisis Aktivitas Pembelajaran Aktif PAI BK Terhadap Penguasaan Materi Asmaul Husna Kelas 2 SD. *Al Hasanah*, 9(2), 444-469.
- Fhatri, L., & Dewi, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Asmaul Husna Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Design Based Learning (DBL) Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Pangkalanbaru Tahun Ajaran 2024/2025. Available online at *Teacher Education Journal*, 3(1), 8-12.
- Fikriyah, A.T., Suyadi, & Ichsan. (2025). Pemanfaatan Asmaul Husna Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *Jurnal Audhi*, 7(2), 141-150.
- Handayani, C., Sholihin, M., & Putra, A. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media canva Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Al-Islam Bagi Siswa di SMK Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(2), 31-42.
- Harmila, Fetriyah, U.H., & Nito, P.J.B. (2023). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(3), 581-590.
- Hidayatullah, Luviadi, A., & Putra, A.E. (2025). Implementasi Ibadah Shalat Melalui Mata Pelajaran Al Islam Pada Siswa SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. *Teaching and Learning Journal of Mandalika*, 6(2), 333-339.
- Husna, A., & Mayar, F. (2021). Strategi Mengenalkan Asmaul Husna untuk Menanamkan Nilai Agama dan Nilai Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9664-9670.
- Husni, M., & Huda, M. H. (2019). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Melalui Penghayatan Terhadap Al-Asma'Al-Husna. *Al-Ibrah*, 4(1), 27-53.
- Isnaini, M. Implementasi Pembacaan Asmaul Husna Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas VIII SMP IBS Nur Shofin Natar Lampung Selatan. *Skripsi*. (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022).
- Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Journal On Education*, 7(1), 3193-3201.
- Mahardika, R., Putra, A. E., & Huwaina, M. (2023). Pembinaan Akhlak Siswa di SDN 52 Krui Kecamatan Pesisir Selatan Kabupaten Pesisir Barat Lampung. *Ta'lim*, 5(1), 62-74.
- Mubarok, M. Z., Rahmawati, N., & Nawawi, M. (2021). Asmaul Husna dalam Al Qur'an. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 10(1), 23-36.
- Nurfitriani, A., Sari, E.N., Seru, J.C., Halomon, R.C.P., Trisnawati, V., Permatasari, W.T., & Merdiaty, N. (2024). Efektivitas Permainan Puzzle Terhadap Peningkatan Short Memory Pada Anak. *Capitalis*, 2(1), 17-33.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 803-810.
- Purwaningrum, S. & Iftitah, S. N. K. (2023). Penggunaan Media Advanced Puzzledalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama. *Allimna*, 2(1), 1-22.
- Puspitasari, N., Relistian, L., & Yusuf, R. (2022). Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik. *Atta'dib*, 3(1), 57-68.
- Rahmayani. (2024). Memahami Makna Asmaul Husna. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 2(2), 142-149.
- Saputri, R. O., Huwaina, M., & Nugroho, A. S. (2023). Pembentukan Karakter Kejujuran Kelas V SDN 52 Gedong Tataan Oleh Guru Pendidikan Agama Islam. *Ta'lim*, 5(2), 49-59.
- Sariyem. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Problem Based Learning pada Materi Teladan Mulia Asmaul Husna: Al-Malik, Al-Aziz, Al-Quddus, As-Salam, dan AlMu'min pada Siswa Kelas 4 di UPTD SD Negeri 08 Suka Dame. *Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 601-617.
- Shoumi, P. N., & Yuris, E. (2024). Peran Lingkungan Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Siswa di SD Al Washilyah 15 Medan. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 84-88.

- Ulum, M. S. (2022). Bimbingan Tahfidz Al- Qur'an Melalui Media Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Menghafal Di Madrasah Diniyah Al Musyarrofah Garut. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 4(2), 198-214.
- Yuliana, D. A. Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan embangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Harapan Setia Negara Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan. *Skripsi*. (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2025)