

IMPLEMENTASI MEDIA CROSSWORD PUZZLE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Isep Djuanda¹, Mona Rosdiana²

Sekolah Tinggi Agama Islam Al Hamidiyah Jakarta, Indonesia

Corresponding E-mail: isep_dj@yahoo.com

Abstract

The aim of this study is to find out the implementation of crossword puzzles in Islamic Religious Education Learning, to perceive the student responses on the application of crossword puzzles in learning Islamic Religious Education, and to detect the obstacle to the crossword puzzle implementation in learning Islamic Religious Education at SD Islam Al Syukro Universal Ciputat Tangerang Selatan. The study applied qualitative research to gain meaning, concepts, characteristics, and phenomena in implementing crossword puzzles in the Islamic Religious Education learning process. Data collection used in this study includes observation, interview, and documentation study, with the data analysis referred to Miles and Hubermen's theory, which covers data reduction activity, data presentation, and summary conclusion. The study shows that: 1) the implementation of crossword puzzle media in learning Islamic Religious Education was conducted with some learning steps that consist of opening, core, and closing. 2) The student responses on implementing crossword puzzles in Islamic Religious Education learning are: a) active participation in learning process, b) enthusiasm in doing lessons, and c) independence driven by competing in filling the boxes in crossword puzzles. 3) The obstacles in implementing crossword puzzle media in learning Islamic Religious Education are: a) Teacher needs more time to design crossword puzzles; b). Implementing crossword puzzles requires reading and writing skills for students, and c) The students could only imitate other students work.

Keywords: *Implementation, Crossword Puzzle, Islamic Religious Education*

Pendahuluan

Pendidikan diselenggarakan sebagai upaya mengembangkan potensi dan minat peserta didik sehingga memiliki wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi, keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kemandirian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta ketrampilan untuk kreatif, berfikir kritis, berkomunikasi dan bekerjasama. Secara khusus, pengembangan iman dan taqwa, serta akhlak mulia dilaksanakan melalui pembelajaran pendidikan agama Islam.

Pendidikan agama Islam mempunyai peranan penting dalam mengajarkan, mengajar, menghayati dan menyadari pentingnya ajaran Islam dalam kehidupan peserta didik sehari-hari, apapun agama, ibadah dan mummala, etika dan sejarah.

Pasal 12, 1a UU Nomor 12. Artikel tersebut berasal dari keyakinan yang sama; Demikian pula ayat 1a dan 2b Pasal 37 menjelaskan bahwa pendidikan agama hendaknya dimasukkan dalam kurikulum pendidikan dasar, menengah, dan pendidikan tinggi. Artinya guru Agama Islam (PAI) mempunyai landasan yang kokoh bagi tegaknya sistem pendidikan PAI di sekolah.

Dari segi isi, PAI merupakan program pendidikan penting yang digunakan untuk mengembangkan/meningkatkan karakter peserta didik agar berakhlek mulia, beriman, dan bertaqwa kepada Allah SWT. Padahal, pendidikan agama Islam di sekolah dilaksanakan melalui pembelajaran di kelas dan metode pembelajaran tambahan. Namun secara nyata, pendidikan PAI masih dianggap kurang memadai oleh sebagian siswa karena strategi pembelajarannya statis dan gurunya pasif.

Upaya mananamkan nilai-nilai ajaran Islam melalui pembelajaran PAI masih sebatas penguasaan ilmu, belum berbuah menjadi perilaku/karakter dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena yang terjadi di masyarakat seperti kenakalan remaja, perkelahian antar remaja, terjeratnya remaja pada narkoba, pergaulan bebas merupakan fenomena yang mengkhawatirkan dan sekaligus realitas perlunya penguatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Pembelajaran PAI harus bermuara pada perubahan perilaku peserta didik menjadi pribadi yang Islami.

Keberhasilan pendidikan agama Islam dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya pendidik, peserta didik, materi ajar, metode dan media pembelajaran serta lingkungan belajar. Sebab guru bukan hanya guru saja yang perlu mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam mengajar, namun juga perlu mengetahui isi atau ilmu yang akan diajarkan. Oleh karena itu, hasil belajar siswa bukan hanya disebabkan oleh kemampuan siswa saja, tetapi juga karena kegagalan guru dalam proses pembelajaran. Tapi guru juga seorang Pendidik yang bertugas mananamkan dan memberikan keteladanan tentang perilaku yang baik melalui proses pembiasaan dan pembudayaan.

Dari sisi penguatan proses, penerapan metode dan media pembelajaran yang tepat dan variatif dapat menunjang keberhasilan pembelajaran PAI,

karena menjadi lebih menarik, partisipatif, kreatif dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran PAI dan karakteristik peserta didik yaitu *crossword puzzle*.

Penggunaan puzzle dapat membantu meningkatkan pembelajaran, antara lain: 1) meningkatkan daya ingat; 2) meningkatkan keterampilan. Teka-teki memerlukan jawaban yang benar secara berkelompok sebelum Anda dapat menjawab pertanyaan lain dengan benar. Dengan cara ini, siswa mempunyai kesempatan untuk bersaing dengan teman sebayanya; 3) Hiburan. Saat mencari jawaban, siswa akan melupakan beberapa kenangan dan menjadi cemas, namun mereka akan mengubah kecemasan tersebut menjadi menemukan jawaban. 4) Mendorong kreativitas. Ketika siswa sibuk mencari jawaban, mereka menggunakan imajinasinya untuk menemukan jawaban. Siswa akan memilih kata yang benar atau kata sederhana sambil mencari jawabannya. Saat mengerjakan teka-teki, siswa sering kali menghadapi masalah baru yang belum pernah mereka lihat sebelumnya. (Sanjaya, 2006)

Penelitian terkait penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran sudah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Diantaranya Masih, dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PAI Dengan Strategi *Crossword Puzzle* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Karang Asih 04 Kecamatan Cikarang Utara”, dengan hasil penelitian bahwa Penggunaan puzzle dalam pengajaran PAI di kelas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mengurangi minat guru yang berlebihan dalam belajar. Siklus I menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa karena adanya strategi puzzle; siklus kedua mengalami peningkatan sebesar 84%. (Masih, 2020)

Penelitian lain dilakukan Nur Hikmah Amalia dan Nur Hidayat, dengan judul “Hasil penelitian yang bertajuk “Penggunaan kata berima untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bahasa Arab pada siswa kelas III MI Ma’arif Giriloyo 1 Bantul” menunjukkan bahwa penggunaan kata berima meningkatkan keterampilan membaca dan menulis bahasa Arab siswa. Pada tahap pertama, persentase siswa yang mampu membaca dan menulis bahasa Arab meningkat secara signifikan. Poin meningkat pada tahap kedua; kemampuan membaca mencapai 90% dan kemampuan menulis mencapai 80%. (Amalia & Hidayat, 2018)

Penelitian serupa yang dilakukan Abdul Kholiq, “Menggunakan Metode Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Prestasi Siswa dalam Ketaatan Orang Tua,” menemukan bahwa penggunaan teka-teki silang rata-rata memungkinkan siswa laki-laki dan perempuan memperoleh manfaat pendidikan. Rata-rata skor pada tahap pertama adalah 80 poin, dan rata-rata skor pada tahap kedua adalah 88 poin. Penggunaan puzzle efektif meningkatkan hasil belajar siswa sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif, kreatif, efisien dan efektif. (Kholiq, 2023)

Penelitian ini berfokus pada (1) Bagaimana implementasi media *crossword puzzle* dalam pembelajaran PAI, (2) Respon Peserta didik terhadap penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran, dan (3) Apa saja hambatan implementasi media *crossword puzzle* dalam Pembelajaran PAI.

Memahami tentang *Crossword puzzle* atau teka-teki adalah bagian tengah berbentuk kotak yang terdiri dari dua garis. Ada dua jenis periklanan: horizontal (sekelompok kotak dalam satu baris dan beberapa baris) dan menurun (sekelompok kotak dalam satu baris dan beberapa baris). Johnson percaya teka-teki silang adalah teka-teki silang atau permainan serupa yang dapat membantu orang mempelajari pemecahan masalah, berpikir kritis, proses dan penalaran. Dengan menggunakan teka-teki silang, siswa dapat lebih mudah mengingat apa yang diajarkan gurunya atau mengulas materi. (Johnson, 2005). Hal ini menurut Cahyo, Media Pembelajaran *Puzzle* merupakan permainan yang merangsang otak dengan mencari dan mengingat kata-kata yang tepat untuk jawaban yang ada di dalam kotak. (Cahyo, n.d, 2011.)

Pendapat lain menjelaskan bahwa media *crossword puzzle* (teka-teki silang) suatu permainan yang huruf-hurufnya diketik atau diketik ke dalam ruang kosong seperti kotak sehingga membentuk kata-kata yang sesuai dengan petunjuk yang ada pada soal. Teka-teki silang adalah salah satu jenis permainan yang terdapat di surat kabar atau majalah. Teka-teki pada awalnya hanya digunakan sebagai hiburan, namun kini dapat juga digunakan sebagai ujian perantara bagi siswa.(Kurniasih & Isroah, 2018)

Menurut Alamsyah, *crossword puzzle* adalah Permainan dimulai dengan pertanyaan horizontal dan vertikal untuk mengisi baris yang kosong. Dalam teka-teki, sekumpulan pertanyaan atau kata/frasa yang ditulis ke dalam rangkaian kotak kosong yang dibuat diberikan sebagai kata kunci. (Alamsyah & Budimanjaya, n.d, 2011)

SD Islam Al Syukro Universal Ciputat merupakan sekolah yang juga menerapkan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran PAI. Sebagai sekolah umum yang berbasis pendidikan Islam, menarik untuk diteliti lebih lanjut tentang implementasi media *crossword puzzle* pada pelajaran PAI, dengan pertimbangan kekhasan sekolah tersebut dan diteliti dengan pendekatan penelitian kualitatif.

Selanjutnya, Kelebihan dan kekurangan Teka-teki a). Hendaknya menyampaikan pokok-pokok atau isi materi pelajaran dengan cepat dan jelas, b) Pendidikan akan tersebarluaskan dan siswa akan lebih termotivasi. c) Mahasiswa diberikan dukungan sejak awal semester. Selain itu kelebihannya adalah tidak memerlukan media yang rumit dan mahal serta dapat melatih siswa dalam menyikapi dan menyusun pesan dengan benar. (Hidayat, 2019)

Kekurangan media edukasi puzzle : a). Jika jawaban yang dimasukkan salah dalam kotak jawaban, kotak berikutnya yang dekat (dan terkait dengan) kotak tersebut mungkin juga mengandung kesalahan sehingga

membingungkan atau menyulitkan pengisian jawaban. Kotak jawaban yang lain, b). Jawaban yang digunakan seringkali berupa kata-kata sulit. Teka-teki silang adalah permainan yang membantu mengingat kata-kata dan membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir. Jadi, secara umum kelebihan puzzle adalah mudah diajarkan dan dapat melatih serta mencuci otak siswa untuk menjawab atau menebak pertanyaan dengan benar. Kekurangan dari puzzle ini adalah setiap jawaban puzzle berisi satu huruf berturut-turut. Oleh karena itu, jika siswa tidak dapat menjawab suatu pertanyaan maka akan timbul kebingungan dan hal ini akan mempengaruhi jawaban siswa terhadap pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh siswa tersebut. Selain itu, metode ini hanya diberikan pada akhir pembelajaran sebagai evaluasi guru untuk memahami pemahaman siswa setelah pembelajaran. (Hidayat, 2019).

Kata ini berasal dari kata "didik" dengan kata benda "adam" yang berarti mengendalikan dan mendidik. Pendidikan adalah proses mentransformasikan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang menjadi pribadi yang dewasa melalui pendidikan dan pelatihan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Bahasa Inggris (KBBI), pendidikan adalah suatu proses pendidikan dan pelatihan yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku dan tingkah laku seseorang atau kelompok untuk mencapai kemanusiaan.(Damsar, 2011)

Secara etimologi menurut Hasan Langgulung.istilah pendidikan secara etimologis, istilah bahasa Inggris education adalah 'education', yang etimologinya berasal dari kata Latin 'educare' dan berarti sesuatu seperti 'memasukkan ke dalam sesuatu'. Mungkin berarti memasukkan pengetahuan ke dalam kepala seseorang. Jadi dalam hal ini setidaknya ada elemen yang relevan. Artinya, proses masuknya ilmu apabila ilmu dapat masuk ke kepala. (Duryat, 2016)

Secara etimologis "pendidikan" berarti mengajar, mengembangkan, mengendalikan, membimbing, mengawasi dan mengawasi. Pendidikan adalah proses transfer pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan dari orang dewasa kepada generasi muda untuk menjamin kelangsungan hidupnya. Oleh karena itu, pendidikan agama dalam Islam hendaknya mempunyai dua aspek: (1) mendidik peserta didik berperilaku baik dan bermoral, dan (2) mengajar peserta didik memahami Islam. (Muhamimin, 2020).

Menurut Azyumardi Azra, Pendidikan Islam hanyalah sebagian Dari ajaran Islam. Oleh karena itu, tujuan pendidikan Islam tidak terlepas dari tujuan hidup manusia dalam Islam, yaitu selalu menjadi hamba Allah yang beriman agar setiap orang dapat mencapai dunia dan dunia ini dengan sejahtera. (Azra, 1999). Sedangkan menurut Ahmad Tafsir, pendidikan Islam sebagai "bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. (Tafsir, 2008)

Pandangan lain disampaikan Abuddin Nata, Pendidikan Islam berupaya untuk membimbing, membimbing dan mendidik peserta didik untuk

menciptakan diri yang terbaik berdasarkan pentingnya ajaran Islam.. (Nata, 2009)

Mengingat hal di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan Islam adalah proses membantu siswa memahami, meyakini dan menggunakan manfaat ajaran Islam dalam kehidupan melalui pembelajaran dan aktivitas.

Berkaitan dengan Tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk mengembangkan akhlak yang baik pada peserta didik, meningkatkan akhlaknya, memperlihatkan akhlak yang baik, mendorong anak untuk beriman kepada agama dan Tuhan, mengembangkan akal anak dan mempersiapkannya untuk kebahagiaan dirinya di masa depan. (Armai, 2002)

Menurut Didin Hafidhuddin: Tujuan pendidikan Islam sekurang-kurangnya ada tujuh hal: a) Agar manusia mengetahui bahwa dirinya adalah hamba Allah (taaabbud), b) Membantu manusia menjadi khalifah Taurat (Penguasa Dunia), c)) Untuk menjadikan manusia menjadi Khalifah Taurat (Pemerintah Dunia) Menjadikan hukum), c) Menjadikan manusia mengetahui bahwa dirinya adalah hamba Allah (taaabbud), c) Menjadikan kehidupan Bapa menjadi Khalifah Taurat (penguasa dunia) dunia), c) Dibandingkan dengan makhluk lain yang diciptakan Allah SWT. Manusia itu sangat mulia dan sempurna, d) Allah Mampu melaksanakan perintah SWT, e) Mampu mewujudkan segala kemampuannya, mampu mensyukuri segala yang Tuhan berikan. telah diberikan kepada mereka, f) Secara relasional, manusia mempunyai tanggung jawab terhadap lingkungannya (manusia dan dunia merespons) dan g) Merasa bahagia atas dukungan dan berkah sepanjang hidupnya. (Hafidhuddin, 2009)

Menurut pandangan lain, tujuan pendidikan Islam adalah untuk mengembangkan karakter akhlak peserta didik, mengembangkan akhlak dan perilaku yang baik, mendorong anak untuk beriman kepada agama dan Tuhan, mengembangkan kecerdasan anak dan membantu mereka beramal shaleh dalam ilmu pengetahuan. kebahagiaan mereka sendiri. Mempersiapkan. di masa depan. (Armai, 2002)

Berdasarkan uraian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah mendidik peserta didik menjadi orang yang beragama, bertakwa, dan berakhlak mulia, sehingga mencapai kebahagiaan duniawi.

Metode Penelitian

Penelitian terapan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu konsep yang menekankan pada penyelidikan makna, pengertian, isi, ciri-ciri, gejala, tanda dan penjelasan suatu peristiwa. presentasi.(Yusuf, 2017)

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif karena obyek yang diteliti merupakan proses interaksi yang kompleks yaitu mengenai Implementasi media pembelajaran *Crossword puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama

Islam di SD Islam Al syukro Universal Ciputat Tangerang Selatan. Dalam penelitian ini penulis turut andil dalam situasi yang terkait dengan Implementasi media pembelajaran Crossword puzzledalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Al syukro Universal Ciputat Tangerang Selatan. Temukan informasi baru tentang prosesnya. Selain itu, peneliti berpartisipasi, menulis, mencatat, dan membicarakan topik dan topik penelitian untuk mendapatkan pengetahuan..

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1C, 4D dan 6A SD Islam Al Syukro Universal Ciputat Tangerang Selatan, berjumlah 81 orang dan 3 (tiga) guru mata pelajaran PAI. Objek penelitiannya yaitu penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Observasi, wawancara dan penelitian data digunakan dalam proses pengumpulan data. Juga mengadopsi teori Miles dan Hubermen, meliputi proses analisis data, kegiatan reduksi data, penyajian data, dan hasil.

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif seringkali memerlukan waktu yang lama melalui observasi, wawancara mendalam dan data, atau kombinasi ketiganya (triangulasi). Pada tingkat awal, peneliti menyelidiki peristiwa sosial/akademik dan mencatat segala sesuatu yang mereka lihat dan dengar, sehingga memberikan peneliti data yang luas dan beragam. (Sugiyono,2019)

Reduksi data adalah rangkuman pemilihan dan pemilihan data, menitikberatkan pada aspek-aspek yang relevan, dan mencari tema dan pola. Setiap penulis diarahkan oleh teori dan tujuan yang ingin dicapai sekaligus mereduksi data. Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk menemukan hal-hal baru. Jadi, ketika peneliti mempelajari dan menemukan sesuatu yang dianggap asing, jarang diteliti, atau kurang pola, mereka harus sangat berhati-hati dalam hal reduksi data. Reduksi data adalah proses mental yang sulit yang memerlukan tingkat pengetahuan yang tinggi, kemampuan beradaptasi, dan pemahaman yang mendalam. (Sugiyono, 2019)

Penyajian data harus membantu peneliti memahami peristiwa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan masa depan berdasarkan apa yang telah dipelajari selama ini dalam bentuk deskripsi. Penulis menawarkan data hasil wawancara, observasi, dan data pendukung lainnya yang terkait dengan adopsi media pembelajaran *crossword puzzle* pada topik PAI di SD Universal Al Syukro, Ciputat, Tangerang Selatan.

Tahap berikutnya dalam analisis data adalah untuk menarik atau mengkonfirmasi temuan. Hasil awal yang ditawarkan pada saat ini masih bersifat sementara dan dapat berubah jika pengumpulan data lebih lanjut gagal menghasilkan bukti yang kuat dan mendukung. Temuan penelitian kualitatif memberikan solusi terhadap rumusan masalah. Temuan penelitian kualitatif yang berupa penjelasan atau gambaran tentang hal-hal yang

sebelumnya gelap atau tidak jelas, dapat menjadi aktual setelah ditelusuri, dan berbentuk sebab akibat dan korelasi, hipotesis dan teori. (Sugiyono,2019)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran PAI di SD Islam Asy Syukro

Media Pembelajaran Puzzle merupakan permainan yang pemainnya harus mengisi ruang berbentuk grid dengan huruf-huruf hingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk pada soal. Pembelajaran PAI dengan media pantun mudah dipahami. Motivasi siswa meningkat seiring siswa merasa tertantang, keterampilan siswa meningkat, dan informasi PAI mudah dipahami.

Langkah-Langkah pembelajaran PAI dengan menggunakan media *crossword puzzle* di SD Islam Asy-Syukro Universal, terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pembelajaran dibuka dengan membaca doa. Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan *ice breaking* dengan memberikan beberapa tepuk semangat dan tepuk khas sekolah, memberikan motivasi dan melakukan apersepsi kepada peserta didik, Langkah selanjutnya, guru mengulas materi pembelajaran yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, kemudian menyampaikan tujuan, manfaat dan rencana pembelajaran. Semua aktifitas pembelajaran dilakukan dengan melibatkan peserta didik sebagai subjek dari proses pembelajaran.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti diawali dengan penyampaian materi oleh guru dengan menggunakan media audio visual atau media visual, seperti menonton kisah Nabi. Setelah itu secara interaktif guru mengulas kembali hikmah dan pelajaran apa yang dapat diambil dalam kisah teladan dalam film tersebut, yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Jika siswa dapat menjawab pertanyaan, guru memujinya. setelah semua materi tersampaikan dengan baik guru membagikan tes atau evaluasi dengan media *crossword puzzle*.

Guru memberikan sebuah teka-teki kepada setiap siswa dan kemudian meminta setiap siswa untuk menggunakannya, didalamnya berisi soal latihan. Guru menjelaskan bagaimana teknis untuk menjawab dari soal tersebut. Kemudian guru memberikan penjelasan secara mendalam terkait pengisian dan contoh jawaban dari 20 soal tersebut. Peserta didik berlomba-lomba untuk mengerjakan soal tersebut. Berdasarkan hasil observasi kemampuan peserta didik dalam menjawab soal, terdiri dari: a) mampu menjawab soal

secara mandiri; b) mampu menjawab soal dengan bekerjasama; dan c) kesulitan dalam menjawab soal.

Setelah semua peserta didik menjawab seluruh pertanyaan dalam *crossword puzzle* atau teka teki silang, semua jawaban dikumpulkan dan dibahas oleh guru dengan menggunakan laptop dan proyektor. Pembahasan yang dilakukan oleh guru bertujuan agar peserta didik dapat memahami dan mengetahui jawaban yang benar. Kemudian dibahas satu demi satu soal dan jawaban.

c. Kegiatan penutup

Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, kemudian menutup pelajaran dengan doa bersama.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran di atas, proses implementasi media *crossword puzzle* dalam pembelajaran PAI, diawali dengan penyampaian materi secara interaktif oleh guru dengan menggunakan power point atau media pembelajaran lainnya, kemudian proses tanya jawab antara guru dan peserta didik. Saat proses tanya jawab peserta didik menanggapi dengan antusias apa yang ditanyakan oleh guru. dan dilanjutkan dengan penggunaan media *crossword puzzle* sebagai alat evaluasi. Saat menggunakan *puzzle*, siswa harus mengisi kotak yang tersedia. Dalam menggunakan *puzzle*, guru perlu memperhatikan setiap siswa agar pembelajaran berhasil.

Implementasi media *crossword puzzle* dalam pembelajaran PAI dapat menanamkan nilai-nilai ajaran Islam, karena media tersebut berisi pertanyaan seputar pengetahuan agama islam, misalnya materi tentang rukun islam, rukun iman, dan kisah nabi namun materi lain. Menurut Sadam Fajar Shodiq Implementasi pembelajaran PAI yaitu upaya yang dilakukan untuk mengenalkan nilai-nilai keagamaan yang berkaitan dengan agama Islam kepada siswa agar selalu memahami, menghayati dan meyakini ajaran Islam.

Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran PAI

Respon peserta didik terhadap penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran PAI sebagai berikut:

- a. Peserta didik merespon dengan baik penggunaan media *crossword puzzle*, yang ditunjukan dengan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pem-belajaran, penyampaian materi pembelajaran lebih mudah diterima dan menyenangkan serta meningkatkan penguasaan materi yang dibelajarkan. Hal ini di buktikan dengan perolehan nilai atau hasil belajar. Media *crossword puzzle* dapat mengasah kemampuan peserta didik sehingga jawabannya sesuai kotak dengan yang disediakan.

b. Semangat dalam mengikuti pembelajaran

Siswa berminat belajar, namun tingkat minatnya berbeda-beda menurut kemampuannya; siswa berbakat sering kali tertarik, karena mengetahui jawaban dari pertanyaan pada media tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan berpartisipasi dalam pembelajaran, terbangunnya suasana belajar yang menyenangkan dan semangat ber-kompetisi.

c. Membangun kemandirian.

Jawaban yang diberikan siswa saat menggunakan *puzzle* rata-rata merasa lebih bebas ketika mencoba mengisi kotak-kotak yang ada pada *puzzle* tersebut.

Tanggapan siswa di atas mengenai penggunaan teka-teki silang sesuai dengan Oktavia et al., yang menyatakan bahwa teka-teki silang dapat membantu siswa menjadi mandiri, meningkatkan pemahaman mereka terhadap informasi, dan mendorong mereka untuk belajar lebih banyak, meningkatkan tanggung jawab dan kedisiplinan siswa, menciptakan persaingan yang sehat antar siswa, dan menjadikan pembelajaran lebih lama dan menarik.

Hambatan Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Hambatan yang ditemukan di SD Islam Alsyukro Universal dalam penerapan media *crossword puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk menyiapkan media *crossword puzzle* guru membutuhkan waktu yang cukup lama karena guru harus mempersiapkan media tersebut. Guru harus memiliki kemampuan untuk mendesain media *crossword puzzle* menggunakan aplikasi tertentu, misalnya aplikasi *puzzle maker*
- b. Penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* mengharuskan peserta didik mampu membaca dan menulis. hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *crossword puzzle* lebih sesuai untuk kelas atas. Dari penelitian yang dilakukan di kelas 4 dan 6 lebih efektif, dibandingkan di kelas 1, karena kelas 1 belum semua peserta didik dapat membaca dan menulis dengan baik. Saat penerapan media *crossword puzzle* yang dilakukan dalam penelitian, jumlah pertanyaan dalam media *crossword puzzle* telalu banyak sehingga tidak efektif. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui media *crossword puzzle*.
- c. Siswa mungkin meniru orang lain ketika mengerjakan pekerjaan rumah, dan pekerjaan rumah siswa dapat dikerjakan oleh orang lain, paling banyak menyebabkan stres jika ada guru, jika pekerjaan rumah tidak memiliki petunjuk yang jelas, maka hasil pekerjaan rumah mungkin berbeda dari target. Berdasarkan hasil penelitian memang

peserta didik ada yang meniru pekerjaan orang lain, sehingga ini menjadi kelemahan dari media Guru harus menjelaskan secara detail tentang penggunaan media *crossword puzzle* agar peserta didik dapat mengerjakan dengan benar, karena ada beberapa peserta didik yang kurang memahami cara mengisi media *crossword puzzle*

Implementasi media *crossword puzzle* dalam pembelajaran PAI dapat menanamkan nilai-nilai agama Islam, karena media tersebut berisi pertanyaan tentang pengetahuan agama Islam, misalnya materi tentang rukun Islam, rukun iman dan kisah nabi. Hal ini didasarkan pada penelitian Sadam Fajar Shodiq tentang pemanfaatan pendidikan PAI untuk memajukan keyakinan agama agar peserta didik memahami, menghayati dan meyakini realitas, waktu dan tempat ajaran Islam. (Fajar, n.d.)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penggunaan Media Puzzle dalam Pelatihan Komunikasi PAI dalam pelatihan PAI meliputi tugas perencanaan, tugas pokok, dan tugas akhir. 2) Tanggapan siswa mengenai penggunaan kata berima sebagai media internal pembelajaran PAI, yaitu: a) Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran; b) Semangat dalam mengikuti pelajaran, dan c) Membangun kemandirian dengan berlomba mengisi kotak-kotak dalam *crossword puzzle*. 3) Permasalahan penggunaan kata berima dalam pendidikan PAI adalah: a) guru membutuhkan banyak waktu untuk membuat dan mempersiapkan kata berima; b) Siswa harus mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan pantun mampu membaca dan menulis; dan c) Peserta didik dapat meniru pekerjaan orang lain.

Daftar Rujukan

- Alamsyah, S., & Budimanjaya, A. (n.d.). *Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*.
- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 119–134.
- Armai, A. (2002). *Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Ciputat Pers. https://scholar.google.com/scholar?cluster=4500545739183360195&hl=en&as_sdt=2005&sciodt=0,5
- Azra, A. (1999). *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi menuju Milenium Baru*. Logos Wacana Ilmu.

Azkiia: Jurnal of Islamic Education in Asia, 1(1)

- Cahyo, A. N. (n.d.). *Berbagai cara latihan otak dan daya ingat dengan menggunakan ragam media audio visua*.
- Damsar, D. (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Kencana.
- Duryat, M. (2016). *Paradigma Pendidikan Islam*. Alfabeta.
- Hafidhuddin, D. (2009). *Tafsir Hadits Pendidikan, Silabus Program Doktor Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor*. Universitas Ibnu Khaldun.
- Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Modern*. Diva Press.
- Johnson, P. E. (2005). *Fifty Nifty Ways; To Help Your Child Become a Better Learner* (Second). Library of Congress Control Number. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=6PpTkTYkoZEC&oi=fnd&pg=PP9&dq=Johnson,++Philip++E.+2004.+Bukan++Cara++Belajar++Biasa%3B++Fifty++Nifty++Ways%3B++To++Help++Your+Child+Become+a+Better+Learner.+Jakarta:+PT+Bhuana+Ilmu+Populer,+h.+113.&ots=VxrZnCk_PN&sig=apGeZMo0408Js_lWHloA_ftry_E&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Kholid, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa tentang Patuh Kepada Orang Tua dengan metode Crossword Puzzle. *Al Bayan*, 3(1). <https://albayanjurnal.com/index.php/albayan/article/view/52>
- Kurniasih, R., & Isroah, I. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android Ppad Mata Pelajaran Dasar Perbankan Untuk Kelas X Akuntansi SMK YPPK 1 Sleman*. 7, 6.
- Masih. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan Strategi Crossword Puzzle pada Siswa Kelas VI SD Negeri Karang Asih 04 Kecamatan Cikarang. *JPD: Jurnal Pedagogiana*, 8(4). <https://doi.org/doi.org/10.47601/AJP.XXX>
- Muhammin, M. A. (2020). *Paradigma Pendidikan Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Nata, A. (2009). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media.
- Shodiq, & Fajar, S. (n.d.). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Revolusi Industri 4.0*, 2(2), 216–225.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Tafsir, A. (2008). *Filsafat Pendidikan Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Prenada Media. https://digilibsmkkehutanankadipaten.com/index.php?p=show_detail&id=1786