

IMPLEMENTASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA MATA PELAJARAN PAI

Yanti Susanti

Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of the application of the crossword puzzle learning approach in improving students' understanding of the Pillars of Islam material at SD Ula Cipayung. Through classroom actions in three cycles, namely pre-cycle, cycle 1, and cycle 2, focusing on corrective actions through the application of the crossword puzzle method, researchers found that the use of this method significantly improved student learning outcomes. It can be seen from the increase in the average pre-test score of students in the pre-cycle is 65, in cycle 1 the average score of the post-test increased to 78 (an increase of 11.43%), and in cycle 2 the average score of the post-test increased to 85 (an increase of 9.09%). In addition, students' mastery of the material also increased significantly, with the understanding of shahada increasing from 70% to 95%. So, crossword puzzle learning is effective in improving student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects.

Keywords: *Islamic Religious Education, Pillars of Islam, Classroom Action Research*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan pendekatan pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Rukun Islam di SD Ula Cipayung. Melalui tindakan kelas dalam tiga siklus yaitu pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2, fokus pada tindakan perbaikan melalui penerapan metode *crossword puzzle*, peneliti menemukan bahwa penggunaan metode ini secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pre-test siswa pada pra-siklus adalah 65, pada siklus 1 nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 78 (peningkatan 11,43%), dan pada siklus 2 nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85 (peningkatan 9,09%). Selain itu, penguasaan siswa terhadap materi juga meningkat secara signifikan, dengan pemahaman tentang syahadat naik dari 70% menjadi 95%. Jadi, pembelajaran *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci : Pendidikan Agama Islam, Rukun Islam, Penelitian Tindakan Kelas

Copyright (c) 2024 Yanti Susanti

✉ Corresponding author : Yanti Susanti

Email Address : yanti@iiq.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan sangat penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Sebagai negara dengan mayoritas penduduk muslim, pendidikan agama di sekolah dasar menjadi fondasi yang krusial dalam membekali siswa dengan pengetahuan mengenai ajaran Islam yang benar, sehingga mereka dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Setiawan & Siti Zakiah, 2022). PAI tidak hanya berfokus pada aspek kognitif atau pemahaman keilmuan tentang Islam, tetapi juga berperan besar dalam membentuk karakter dan moral siswa agar sesuai dengan ajaran agama. Pembelajaran ini mencakup aspek spiritual yang mendalam, yang bertujuan untuk menumbuhkan keimanan, ketaqwaan, serta akhlak mulia dalam diri setiap siswa. Pada tingkat sekolah dasar, PAI difokuskan pada pengenalan dasar-dasar ajaran Islam, termasuk Rukun Islam, yang merupakan pilar utama dalam agama Islam dan wajib diketahui serta diamalkan oleh setiap muslim (Kamila, 2023).

Namun, di lapangan, pengajaran PAI di sekolah dasar sering kali menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang variatif. Metode yang sering digunakan dalam pengajaran PAI cenderung bersifat konvensional, yaitu metode ceramah yang mendominasi proses pembelajaran di kelas. Metode ini, meskipun efektif dalam menyampaikan informasi, kurang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Siswa sering kali hanya menjadi pendengar pasif, yang pada akhirnya membuat pembelajaran terasa monoton dan membosankan (Priatna, 2018). Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam ajaran agama seperti Rukun Islam. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan dan kurang mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam menghadapi tantangan ini, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara aktif dan meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran PAI (Sari, 2023). Salah satu metode yang dapat diimplementasikan adalah pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif, seperti metode pembelajaran *crossword puzzle* atau teka-teki silang. *Crossword puzzle* adalah bentuk pembelajaran yang menggabungkan unsur interaktif melalui pemecahan masalah yang bersifat rekreatif. Siswa tidak hanya diajak untuk mendengarkan atau membaca, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan teka-teki yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Melalui pengisian teka-teki silang, siswa akan terdorong untuk mengingat konsep-konsep penting dengan cara yang menyenangkan, yang pada akhirnya dapat memperkuat daya ingat mereka (Wilda, 2021).

Metode pembelajaran *crossword puzzle* atau teka-teki silang merupakan pendekatan inovatif yang menggabungkan unsur permainan dengan proses belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam metode ini, materi pelajaran disajikan dalam bentuk teka-teki silang, di mana siswa diminta untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan jawaban yang tepat berdasarkan petunjuk yang diberikan. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mengeksplorasi materi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan mengubah cara penyampaian materi menjadi permainan, siswa cenderung merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Aggarwal et al., 2023).

Salah satu alasan mengapa metode ini efektif adalah karena sifatnya yang menyenangkan dan menarik. Elemen permainan yang terlibat dalam teka-teki silang dapat mengurangi rasa bosan yang sering muncul dalam proses belajar konvensional.

Selain itu, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka harus mencari jawaban dari teka-teki yang diberikan. Proses pencarian jawaban ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif, tetapi juga berkontribusi pada penguatan ingatan siswa, karena mereka harus mengingat berbagai informasi yang relevan untuk mengisi kotak-kotak kosong. Di samping itu, metode ini meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, karena mereka dilatih untuk menganalisis petunjuk, mencari hubungan antara kata-kata, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang tersedia (Sofyan, 2018).

Langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* cukup sederhana. Pertama, guru perlu menentukan materi yang akan diajarkan, memilih topik yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Selanjutnya, guru menyusun teka-teki silang dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi tersebut, yang bisa berupa definisi, contoh, atau pertanyaan langsung. Setelah teka-teki disiapkan, guru membagikan teka-teki kepada siswa secara individu atau dalam kelompok. Penting untuk memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk menyelesaikan teka-teki tersebut, diikuti dengan sesi diskusi untuk membahas jawaban yang benar dan mengklarifikasi konsep yang mungkin belum dipahami dengan baik (Hussin et al., 2019).

Metode ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, dalam mata pelajaran bahasa, guru bisa membuat teka-teki silang yang menggunakan petunjuk berupa sinonim, antonim, atau bagian kata. Dalam matematika, teka-teki bisa menyertakan petunjuk mengenai rumus, sifat bilangan, atau nama bangun datar. Sedangkan dalam sejarah, guru dapat menyusun teka-teki yang berfokus pada tokoh-tokoh sejarah, peristiwa penting, atau lokasi-lokasi bersejarah. Fleksibilitas ini menjadikan metode *crossword puzzle* sebagai alat yang sangat berguna dalam proses pembelajaran di berbagai disiplin ilmu (Zamani et al., 2021).

Terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan metode *crossword puzzle*. Salah satunya adalah fleksibilitasnya yang memungkinkan penerapan di berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas. Metode ini juga mempermudah evaluasi, di mana guru dapat menilai pemahaman siswa melalui hasil pengerjaan teka-teki. Selain itu, metode ini mendukung *differentiated instruction*, di mana tingkat kesulitan teka-teki dapat disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa, memastikan setiap siswa mendapat tantangan yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka (Dang et al., 2017).

Namun, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah waktu persiapan yang diperlukan untuk membuat teka-teki yang berkualitas. Guru harus menginvestasikan waktu dan usaha untuk merancang pertanyaan yang tepat dan menantang. Selain itu, tidak semua materi pelajaran cocok untuk disajikan dalam bentuk teka-teki silang, sehingga ada keterbatasan dalam penerapan metode ini. Meskipun demikian, dengan perencanaan yang matang, metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Kubala, 2023).

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, pendekatan pembelajaran *crossword puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dianggap kompleks. Octa Viyani (2017), dalam penelitiannya pada mata pelajaran Matematika di tingkat SMP, menemukan bahwa penggunaan metode *crossword puzzle* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperkuat kemampuan mereka dalam menghafal rumus. Siswa menjadi lebih termotivasi dan merasa bahwa proses belajar menjadi lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Hal serupa juga ditemukan oleh Irmawanty (2022), yang menerapkan metode *crossword puzzle* pada pembelajaran Biologi di SMA. Penelitiannya

menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan *crossword puzzle* memiliki kemampuan mengingat yang lebih baik dan mampu mengaitkan konsep yang sudah dipelajari dengan informasi baru secara lebih efektif, yang membantu pemahaman mereka terhadap materi yang lebih kompleks.

Penelitian lain oleh Nashoih & Janah (2022), menyoroti efektivitas *crossword puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat MA. Ia menemukan bahwa metode ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata dan struktur kalimat. Proses penyelesaian teka-teki membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang baru diajarkan. Miswandi (2018), juga menemukan hasil serupa dalam penelitian mereka yang berfokus pada Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dengan menggunakan *crossword puzzle*, siswa dilatih untuk berpikir kritis melalui pemecahan soal yang mengaitkan konsep kewarganegaraan dengan kehidupan sehari-hari, yang memperkuat kemampuan analisis mereka.

Sementara itu Zarury et al., (2024), yang meneliti penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran PAI di tingkat SD, melaporkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap Rukun Islam dan Rukun Iman. Siswa lebih mudah mengingat konsep dasar agama karena metode ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut, jelas bahwa metode *crossword puzzle* tidak hanya membantu siswa dalam mengingat informasi dengan lebih baik, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI, di mana siswa diharapkan tidak hanya memahami ajaran Islam, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, pendekatan pembelajaran *crossword puzzle* telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dianggap kompleks. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya membantu siswa dalam mengingat informasi secara lebih baik, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka. Dengan melibatkan siswa dalam proses aktif penyelesaian teka-teki, metode ini mampu mengasah keterampilan kognitif siswa, seperti mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi yang berkaitan dengan ajaran agama. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI yang tidak hanya menginginkan siswa untuk sekadar tahu, tetapi juga memahami makna ajaran Islam secara mendalam dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Urgensi penelitian ini semakin kuat ketika melihat kondisi di SD Ula Cipayung, di mana ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI masih rendah. Sebagian besar siswa menunjukkan hasil belajar yang belum memadai, terutama dalam memahami konsep-konsep dasar seperti Rukun Islam. Kondisi ini mendorong pentingnya pencarian metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah tersebut. Metode pembelajaran *crossword puzzle* diharapkan dapat menjadi solusi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI, terutama dalam memahami Rukun Islam. Penerapan metode ini tidak hanya akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Kajian teori merupakan landasan yang sangat penting dalam penelitian karena menyediakan dasar konseptual untuk memahami fenomena yang diteliti (Budiasih & Nyoman, 2014). Dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satu materi esensial yang diajarkan adalah Rukun Islam. Rukun Islam terdiri dari lima pilar utama, yaitu syahadat (kesaksian tentang keesaan Allah dan kenabian Muhammad), shalat (ibadah wajib lima kali sehari), zakat (kewajiban memberi kepada yang membutuhkan), puasa (berpuasa di bulan Ramadan), dan haji (ziarah ke Mekkah bagi yang mampu).

Pilar-pilar ini merupakan inti ajaran Islam yang harus diketahui dan dijalankan oleh setiap muslim. Dalam pendidikan agama, penting bagi siswa untuk tidak hanya mengetahui Rukun Islam secara teoretis, tetapi juga memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung dalamnya, serta mampu menerapkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Haningsih et al., 2020).

Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap Rukun Islam, penelitian ini menggunakan *taksonomi Bloom* sebagai kerangka acuan untuk merumuskan indikator kognitif yang relevan. Menurut Magdalena (2022), *Taksonomi Bloom* merupakan klasifikasi tujuan pendidikan yang dikelompokkan ke dalam enam tingkat: ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan. Setiap tingkat ini menggambarkan jenjang kognitif yang berbeda, yang memerlukan metode pembelajaran dan evaluasi yang sesuai. Pada tingkat paling dasar, yaitu ingatan, siswa diharapkan mampu mengingat dan menyebutkan lima Rukun Islam. Contoh soal *crossword puzzle* pada tahap ini dapat berupa pertanyaan yang meminta siswa menyebutkan Rukun Islam, seperti: *Mendatar*: "Pernyataan iman kepada Allah," atau *Menurun*: "Sholat yang dilakukan berjamaah." Soal-soal ini dirancang untuk melatih ingatan dasar siswa tentang fakta-fakta penting dalam Islam.

Tahap selanjutnya adalah pemahaman, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat, tetapi juga memahami makna dari setiap Rukun Islam. Pada tahap ini, siswa harus dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan syahadat, sholat, zakat, puasa, dan haji. Soal *crossword puzzle* untuk pemahaman ini bisa lebih mendalam, seperti: *Mendatar*: "Tindakan membersihkan diri sebelum sholat," atau *Menurun*: "Memberi harta kepada orang yang membutuhkan." Soal-soal ini mengharuskan siswa untuk mengaitkan pengetahuan faktual dengan pemahaman konsep yang lebih dalam, sehingga mereka dapat menjelaskan esensi dari setiap pilar Islam.

Setelah siswa memahami konsep dasar, mereka diharapkan mampu masuk ke tahap penerapan, di mana mereka harus menunjukkan bagaimana Rukun Islam dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini, siswa dilatih untuk melihat relevansi ajaran agama dalam konteks nyata. Contoh soal *crossword puzzle* yang bisa digunakan untuk indikator penerapan ini misalnya: *Mendatar*: "Perilaku yang mencerminkan Rukun Islam kedua," atau *Menurun*: "Contoh amalan yang termasuk dalam Rukun Islam keempat." Dengan latihan ini, siswa tidak hanya memahami ajaran agama secara teoretis, tetapi juga belajar untuk mengimplementasikannya dalam tindakan nyata.

Kemampuan siswa untuk menganalisis menjadi kunci di tahap selanjutnya, di mana mereka diminta untuk membedakan antara Rukun Islam dan sunnah. Pada tahap ini, soal *crossword puzzle* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir analitis, seperti membandingkan konsep-konsep yang serupa tetapi memiliki perbedaan penting. Contoh soal untuk analisis adalah: *Mendatar*: "Perbedaan antara sholat fardhu dan sholat sunnah," atau *Menurun*: "Pentingnya menjaga Rukun Islam dalam kehidupan seorang muslim." Latihan ini menantang siswa untuk melihat perbedaan antara kewajiban agama dan sunnah, dan bagaimana hal itu berdampak pada kehidupan beragama seorang muslim.

Tahap evaluasi melibatkan kemampuan siswa untuk menilai pentingnya menjalankan seluruh Rukun Islam. Siswa diharapkan mampu memberikan penilaian kritis tentang relevansi dan konsekuensi dari menjalankan atau tidak menjalankan ajaran agama ini. Soal *crossword puzzle* pada tahap evaluasi ini dapat berupa: *Mendatar*: "Alasan mengapa kita harus menjalankan Rukun Islam," atau *Menurun*: "Dampak jika kita tidak menjalankan salah satu Rukun Islam." Melalui soal ini, siswa diajak untuk merenungkan dan menilai pentingnya praktik keagamaan dalam kehidupan mereka.

Terakhir, pada tahap penciptaan, siswa diberi tantangan untuk menciptakan soal *crossword puzzle* sederhana terkait dengan Rukun Islam. Tahap ini menuntut siswa

untuk menggabungkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dan menggunakannya secara kreatif untuk membuat soal sendiri. Misalnya, siswa bisa diminta untuk membuat *crossword puzzle* dengan minimal 10 kata kunci yang berkaitan dengan Rukun Islam. Latihan ini memungkinkan siswa tidak hanya untuk memahami dan menerapkan ajaran agama, tetapi juga untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam membuat soal yang menguji pengetahuan orang lain.

Penerapan *taksonomi Bloom* dalam pembelajaran Rukun Islam melalui pendekatan *crossword puzzle* memungkinkan siswa untuk belajar secara bertahap, dari sekadar mengingat fakta hingga menciptakan konsep baru. Pendekatan ini memberikan alternatif yang menarik dan interaktif dalam pengajaran PAI di SD Ula Cipayung, serta diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *crossword puzzle* memungkinkan proses belajar yang lebih aktif dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya sekadar mendengar dan menghafal, tetapi juga berpikir kritis, menganalisis, dan menciptakan pemahaman mereka sendiri terhadap ajaran agama.

Berdasarkan kajian teori tersebut di atas maka dijadikan indikator materi PAI Rukun Islam sebagai instrumen penilaian pada Metode *crossword puzzle* di SD Ula Cipayung sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Materi PAI Rukun Islam

Tingkat Kognitif	Indikator	Soal <i>Crossword puzzle</i>
Ingatan	Siswa dapat menyebutkan 5 rukun Islam.	Mendatar: 1. Pernyataan iman kepada Allah. Menurun: 2. Sholat yang dilakukan berjamaah.
Pemahaman	Siswa dapat menjelaskan arti dari setiap rukun Islam.	Mendatar: 1. Tindakan membersihkan diri sebelum sholat. Menurun: 2. Memberi harta kepada orang yang membutuhkan.
Penerapan	Siswa dapat memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan rukun Islam dalam kehidupan sehari-hari.	Mendatar: 1. Perilaku yang mencerminkan rukun Islam kedua. Menurun: 2. Contoh amalan yang termasuk dalam rukun Islam keempat.
Analisis	Siswa dapat membandingkan dan membedakan antara rukun Islam dan sunnah.	Mendatar: 1. Perbedaan antara sholat fardhu dan sholat sunnah. Menurun: 2. Pentingnya menjaga rukun Islam dalam kehidupan seorang muslim.
Evaluasi	Siswa dapat menilai pentingnya menjalankan seluruh rukun Islam.	Mendatar: 1. Alasan mengapa kita harus menjalankan rukun Islam. Menurun: 2. Dampak jika kita tidak menjalankan salah satu rukun Islam.
Penciptaan	Siswa dapat membuat soal <i>crossword puzzle</i> sederhana tentang rukun Islam.	Siswa diminta membuat soal <i>crossword puzzle</i> dengan minimal 10 kata kunci tentang rukun Islam.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi secara objektif melalui pengumpulan data yang bersifat kuantitatif, yaitu berupa angka-angka yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik. Dalam hal ini, peneliti menggambarkan bagaimana implementasi metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Ula Cipayung.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pengajaran (Akbar, 2017). Guru berperan sebagai peneliti yang secara langsung mengumpulkan data dari praktik pengajarannya, kemudian mengevaluasi dan melakukan tindakan perbaikan berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dari data tersebut (Hartono & Akbar, 2023). Dalam penelitian ini, tindakan yang dievaluasi adalah penerapan pendekatan pembelajaran *crossword puzzle*, di mana peneliti ingin menilai efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun pembelajaran 2024/2025 di SD Ula Cipayung, dan berlangsung melalui tiga siklus tindakan: Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2. Pada tahapan Pra Siklus, peneliti mengidentifikasi masalah awal yang terjadi di kelas, misalnya rendahnya motivasi belajar siswa atau kurang optimalnya hasil belajar. Data yang dikumpulkan pada tahap ini menjadi dasar untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada Siklus 1.

Siklus 1 dimulai dengan perencanaan dan implementasi pembelajaran *crossword puzzle*. Guru sebagai peneliti mengamati dan mengumpulkan data terkait efektivitas metode ini melalui hasil belajar siswa dan respon siswa selama proses pembelajaran. Setelah Siklus 1 selesai, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan atau kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan. Jika ada kekurangan, maka tindakan tersebut diperbaiki dan dilakukan lagi pada Siklus 2.

Siklus 2 melibatkan pengulangan tindakan yang telah disesuaikan berdasarkan hasil evaluasi dari Siklus 1. Setiap siklus bertujuan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran hingga mencapai hasil yang diharapkan, yakni peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini juga mengukur sejauh mana metode *crossword puzzle* dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif, serta dampaknya terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Melalui siklus-siklus tindakan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas metode *crossword puzzle* dalam meningkatkan pembelajaran PAI, sekaligus memberikan kontribusi pada peningkatan profesionalitas guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Siklus	<i>Pre-test</i> (Rata-rata)	<i>Post-test</i> (Rata-rata)	Peningkatan (%)
Pra-siklus	65	-	-
Siklus 1	70	78	11,43
Siklus 2	78	85	9,09

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan metode *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi Rukun Islam secara lebih efektif. Metode ini melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan materi ajar melalui pengisian teka-teki silang yang disusun berdasarkan konten pembelajaran. Dalam penelitian ini, diterapkan tiga siklus, yaitu Pra-siklus, Siklus 1, dan Siklus 2, dengan pengukuran hasil belajar melalui *pre-test* dan *post-test* pada setiap tahapannya.

Pada Pra-siklus, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 65, yang mencerminkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Rukun Islam. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional yang diterapkan sebelumnya, seperti ceramah dan hafalan, kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Pendekatan ceramah cenderung membuat siswa

pasif, di mana mereka hanya menerima informasi tanpa ada interaksi aktif dengan materi yang diajarkan. Sebagai akibatnya, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menurun, dan pemahaman mereka terhadap materi menjadi sangat terbatas. Pada tahap Pra-siklus ini, belum ada intervensi pembelajaran yang diterapkan, sehingga hasil post-test tidak dilakukan.

Pada Siklus 1, pendekatan pembelajaran *crossword puzzle* mulai diterapkan sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil *pre-test* menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 70, yang menandakan bahwa pemahaman siswa mulai mengalami perbaikan meskipun belum optimal. Setelah metode *crossword puzzle* diterapkan, nilai post-test meningkat menjadi 78, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 11,43% dari *pre-test* ke post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan *crossword puzzle* mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi Rukun Islam.

Metode *crossword puzzle* pada Siklus 1 memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang bagi siswa. Mereka dihadapkan pada tugas untuk menyelesaikan teka-teki yang mendorong mereka mengingat, menghubungkan, dan menerapkan informasi yang telah dipelajari. Penggunaan teka-teki silang sebagai metode pembelajaran menciptakan dinamika baru di kelas, di mana siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Namun, meskipun hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan, adaptasi terhadap metode baru ini masih belum sepenuhnya efektif bagi sebagian siswa. Beberapa dari mereka masih memerlukan waktu untuk terbiasa dengan pendekatan yang berbeda dari metode ceramah yang biasanya mereka ikuti. Selain itu, guru juga sedang dalam tahap penyesuaian dalam mengaplikasikan metode *crossword puzzle* ini secara optimal.

Pada Siklus 2, dilakukan berbagai perbaikan terhadap penerapan metode *crossword puzzle*, di mana guru mulai lebih memahami cara mengintegrasikan teka-teki silang ini dengan materi pelajaran secara lebih tepat sasaran. Hasil *pre-test* pada Siklus 2 menunjukkan nilai rata-rata 78, yang menandakan bahwa siswa sudah mulai terbiasa dengan pendekatan *crossword puzzle* dan pemahaman mereka terhadap materi semakin meningkat. Setelah proses pembelajaran menggunakan metode *crossword puzzle* dilakukan, nilai post-test menunjukkan peningkatan signifikan menjadi 85, dengan peningkatan sebesar 9,09% dari *pre-test* ke post-test.

Pada tahap ini, terlihat bahwa pendekatan *crossword puzzle* mulai mencapai efektivitas yang lebih tinggi. Siswa semakin terlibat secara aktif dalam pembelajaran, tidak hanya untuk menghafal konsep-konsep keagamaan tetapi juga untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai Rukun Islam dalam kehidupan sehari-hari. Proses belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses belajar, yang akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka. Pembelajaran *crossword puzzle* juga memberikan siswa kesempatan untuk bekerja secara kolaboratif dengan teman-teman sekelas, memperkuat pemahaman mereka melalui diskusi dan interaksi sosial yang mendukung proses kognitif.

Jika dilihat secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dari Pra-siklus hingga Siklus 2. Pada tahap Pra-siklus, nilai rata-rata siswa adalah 65, yang mencerminkan rendahnya tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Namun, setelah penerapan metode *crossword puzzle* dalam Siklus 1 dan Siklus 2, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang konsisten. Pada Siklus 1, peningkatan dari *pre-test* ke post-test mencapai 11,43%, sedangkan pada Siklus 2 peningkatan dari *pre-test* ke post-test mencapai 9,09%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *crossword puzzle* efektif dalam membantu siswa memahami materi Rukun Islam secara lebih baik.

Keberhasilan metode ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor kunci. Pertama, pendekatan *crossword puzzle* merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, di mana mereka tidak hanya diminta untuk mengingat informasi, tetapi juga untuk memahami dan mengaplikasikannya. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam tentang konsep-konsep yang mereka pelajari. Kedua, pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Tidak seperti metode ceramah yang pasif dan cenderung monoton, metode *crossword puzzle* menawarkan suasana belajar yang menantang dan memotivasi. Ketiga, metode ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, di mana mereka dapat berdiskusi dan berbagi pemahaman dengan teman-teman mereka selama proses pemecahan teka-teki. Kolaborasi ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman, tetapi juga membangun keterampilan sosial yang penting.

Penelitian ini membuktikan bahwa implementasi pendekatan pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran PAI di SD Ula Cipayung mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Metode *crossword puzzle* memberikan alternatif yang efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya membantu siswa dalam mengingat materi, tetapi juga mendorong mereka untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep agama dalam kehidupan sehari-hari. Melalui tiga siklus pembelajaran, peningkatan yang konsisten menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat menjadi strategi yang efisien untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah dasar. Penggunaan metode yang interaktif dan berbasis partisipasi aktif terbukti mampu memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Tabel 3. Persentase Siswa yang Menguasai Tiap Rukun Islam

Rukun Islam	Pra-siklus (%)	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)
Syahadat	70	85	95
Shalat	65	75	90
Zakat	55	70	85
Puasa	60	75	90
Haji	50	65	80

Hasil penelitian menunjukkan dampak signifikan dari penggunaan metode pembelajaran yang inovatif ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Rukun Islam. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang merupakan pendekatan sistematis untuk mengidentifikasi masalah dalam praktik pengajaran dan mengimplementasikan solusi berbasis data yang dikumpulkan secara langsung oleh guru. Proses penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus: pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2, di mana setiap siklus dirancang untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Data yang diperoleh dikumpulkan melalui penilaian terhadap pemahaman siswa terhadap masing-masing Rukun Islam.

Dalam pra-siklus, siswa menunjukkan pemahaman yang relatif rendah terhadap Rukun Islam, dengan persentase pencapaian yang bervariasi antara 50% hingga 70%. Misalnya, pemahaman siswa tentang Rukun Islam yang pertama, yaitu syahadat, mencapai 70%, sementara pemahaman tentang haji hanya 50%. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan metode pengajaran agar siswa dapat memahami ajaran Islam secara lebih mendalam. Setelah menerapkan pendekatan pembelajaran *crossword puzzle* pada siklus 1, terjadi peningkatan yang jelas pada semua aspek pemahaman siswa. Persentase pemahaman siswa tentang syahadat meningkat menjadi 85%, sedangkan pemahaman tentang haji naik menjadi 65%. Kenaikan ini mencerminkan bahwa penggunaan metode *crossword puzzle* tidak hanya

membantu siswa dalam mengingat informasi, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap makna dan konteks Rukun Islam.

Proses berlanjut ke siklus 2, di mana penilaian dilakukan kembali untuk mengukur dampak dari pendekatan pembelajaran yang telah diperbaiki berdasarkan umpan balik dari siklus sebelumnya. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan pemahaman siswa tentang syahadat mencapai 95% dan haji naik menjadi 80%. Dalam siklus 2, peningkatan juga terlihat pada Rukun Islam lainnya, dengan shalat dan puasa mencapai 90% dan 90% masing-masing. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Keseluruhan data dari penelitian ini menggambarkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran *crossword puzzle* dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini menunjukkan bahwa metode ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siklus pra hingga siklus 2 menegaskan perlunya inovasi dalam metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris tentang efektivitas pembelajaran *crossword puzzle* dalam PAI, tetapi juga mendorong guru untuk terus mencari dan menerapkan metode pengajaran yang kreatif dan efektif guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Skala Likert 1-5)

Aspek yang Diamati	Pra-siklus (Rata-rata)	Siklus 1 (Rata-rata)	Siklus 2 (Rata-rata)
Keaktifan dalam menjawab pertanyaan	2,5	3,2	4,5
Keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran	2,8	3,5	4,2
Kerjasama dalam kelompok	2,3	3	4

Hasil penelitian memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan metode pembelajaran ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang merupakan pendekatan yang memungkinkan guru untuk secara aktif terlibat dalam proses evaluasi dan perbaikan praktik pengajaran melalui pengumpulan data sistematis. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2, dengan tujuan untuk melihat perkembangan dan dampak dari implementasi metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap keaktifan, keantusiasan, dan kerjasama siswa dalam pembelajaran.

Pada fase pra-siklus, sebelum penerapan metode *crossword puzzle*, data menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan berada pada rata-rata 2,5, dengan keantusiasan mengikuti pembelajaran sebesar 2,8, dan kerjasama dalam kelompok mencapai rata-rata 2,3. Angka-angka ini mencerminkan bahwa siswa belum sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran, dan tampaknya mengalami kesulitan dalam berpartisipasi aktif. Rendahnya angka-angka tersebut menunjukkan adanya tantangan dalam metode pengajaran konvensional yang mungkin kurang menarik bagi siswa. Namun, setelah implementasi metode pembelajaran *crossword puzzle* pada siklus 1, terjadi peningkatan yang signifikan dalam semua aspek yang diamati. Rata-rata keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan meningkat menjadi 3,2, sedangkan keantusiasan siswa naik menjadi 3,5, dan kerjasama dalam kelompok mencapai rata-rata 3. Meningkatnya nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *crossword*

puzzle telah berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Menyusul perbaikan yang terlihat di siklus 1, penelitian melanjutkan ke siklus 2, di mana hasilnya menunjukkan tren yang lebih positif. Pada siklus ini, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan meningkat menjadi 4,5, keantusiasan meningkat menjadi 4,2, dan kerjasama dalam kelompok juga mengalami peningkatan menjadi 4. Hasil ini sangat menggembirakan, menunjukkan bahwa metode *crossword puzzle* tidak hanya berhasil meningkatkan keaktifan dan keantusiasan siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok. Peningkatan yang signifikan ini mencerminkan bahwa siswa mulai merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi PAI dengan cara yang lebih efektif.

Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran *crossword puzzle* efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan melibatkan siswa secara aktif. Metode ini telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dengan mendorong mereka untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Peningkatan dalam keaktifan, keantusiasan, dan kerjasama siswa dapat dilihat sebagai indikator positif bahwa pendekatan pembelajaran ini tidak hanya berdampak pada hasil akademik tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi praktik pengajaran di kelas, serta menekankan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar dalam pendidikan agama di sekolah dasar. Penelitian ini juga menyiratkan perlunya terus melakukan evaluasi dan pengembangan metode pengajaran agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal dan relevan dalam konteks PAI.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi Rukun Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam penelitian ini, yang dilaksanakan melalui tiga siklus (pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2), terlihat bahwa rata-rata nilai pre-test siswa pada pra-siklus adalah 65, yang mencerminkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, setelah penerapan metode *crossword puzzle*, terjadi peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Pada siklus 1, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 78, dengan peningkatan sebesar 11,43%. Di siklus 2, nilai rata-rata post-test kembali meningkat menjadi 85, meskipun peningkatannya sedikit lebih rendah, yaitu 9,09%.

Selain hasil tes, analisis persentase penguasaan siswa terhadap setiap Rukun Islam menunjukkan tren peningkatan yang signifikan. Sebagai contoh, pemahaman siswa tentang syahadat meningkat dari 70% pada pra-siklus menjadi 95% pada siklus 2. Peningkatan yang serupa juga terlihat pada aspek lainnya, seperti shalat, zakat, puasa, dan haji. Ini menunjukkan bahwa metode *crossword puzzle* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar akademis, tetapi juga memperdalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai ajaran Islam.

Dari sisi keaktifan, keantusiasan, dan kerjasama siswa, terdapat perubahan positif yang signifikan setelah penerapan metode ini. Rata-rata keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan meningkat dari 2,5 pada pra-siklus menjadi 4,5 pada siklus 2. Keantusiasan dan kerjasama siswa juga menunjukkan peningkatan yang sama, mencerminkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggarwal, M., Soni, A., Gupta, S., & Vohra, H. (2023). *Impact of crossword puzzles as an active learning methodology*.
- Akbar, F. M. A. (2017). Peningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Melalui Pembelajaran Snowball Throwing. *Surya Edunomics*, 1(1), 38–42.
- Budiasih, I., & Nyoman, G. A. (2014). Metode Grounded Theory dalam riset kualitatif. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 9(1), 19–27.
- Dang, S., Ved, A., & Vemuri, K. (2017). Comparing Factual Knowledge Acquisition in Jigsaw map Puzzle Game Versus Self-Study. *European Conference on Games Based Learning*, 130–137.
- Haningsih, S., Habibi, M. M., Yusuf, S., & Atmaja, F. F. (2020). Buku Panduan MKWU Pendidikan Agama Islam Untuk Program Sarjana (S1). In *UII Press* (p. 160). Universitas Islam Indonesia.
- Hartono, B. D., & Akbar, F. M. A. (2023). The Advantages of Muvon Ecosystem For The Quality of Practicum of SMK Students in Distance Learning: Case Study of Muhammadiyah SMK in Jakarta. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ECONOMICS, MANAGEMENT, BUSINESS, AND SOCIAL SCIENCE (IJEMBIS)*, 3(3), 753–762.
- Hussin, H., Aziz, A. A., Hussin, A. H., & Muda, S. (2019). Effectiveness of Cooperative Learning: Jigsaw and Cross Word Puzzles for Semiconductor Devices Course. *2019 IEEE International Conference on Engineering, Technology and Education (TALE)*, 1–7.
- Irmawanty, I. (2022). Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Hybrid: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, 1(1), 12–18.
- Kamila, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Moral dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(5), 321–338.
- Kubala, R. (2023). The aesthetics of crossword puzzles. *British Journal of Aesthetics*, 63(3), 381–394.
- Magdalena, I. (2022). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Miswandi, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 300–306.
- Nashoih, A. K., & Janah, M. (2022). Efektivitas Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Inovasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab*, 5(2), 9–21.
- Octa Viyani, Y. (2017). *PENINGKATAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI STRATEGI CROSSWORD PUZZLE DI KELAS IX SMP NEGERI 03 BANDAR LAMPUNG*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Priatna, T. (2018). Inovasi pembelajaran PAI di sekolah pada era disruptive innovation. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 16–41.
- Sari, C. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mendorong Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Merdeka Belajar. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(5), 59–71.
- Setiawan, H., & siti zakiah. (2022). Konsep Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. In *At Ta'Lim* (Vol. 4, Issue 2, pp. 12–22). Graha Ilmu.
- Sofyan, W. F. (2018). *JIGSAW WITH CROSSWORD-PUZZLE GAME IN IMPROVING STUDENTS' MASTERY OF ACCOUNTING VOCABULARY: A Mixed-Method Study at a Vocational High School in West Java*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- wilda. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn 38 Mataram (Issue 116180085, pp. 1–77). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Zamani, P., BIPARVA HAGHIGHI, S., & Ravanbakhsh, M. (2021). The use of crossword puzzles as an educational tool. *Journal of Advances in Medical Education & Professionalism*, 9(2), 102-108.
- Zarury, I., Monia, F. A., & Zuriyati, Z. (2024). Penerapan TTS (Teka-Teki Silang) Pada Buku Ajar Budi Pekerti Kelas II di Sekolah Dasar Negeri 04 Kubang Putih. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(6).