

DIGITALISASI CROSSWORD-PUZZLE SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL KOGNITIF SISWA KELAS III MIN 1 LAMONGAN

Nina Rohmatul Fauziah^{1*}, M. Rosyid Ridlo²

¹Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, ²MIN 1 Lamongan

e-mail: ninafarazah@unisda.ac.id^{1*}

Riwayat Artikel

Dikirim : 13 Desember 2023

Direvisi : 19 Januari 2024

Diterima: 20 Januari 2024

ABSTRAK

Penelitian ini, didasari pada kenyataan yang ada bahwa pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam pada kelas III MIN 1 Lamongan, memiliki kecenderungan, siswa tidak aktif selama proses belajar berlangsung. Hal ini akan berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam tidak berjalan baik. Tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah, untuk meningkatkan hasil kognitif belajar terkait pemahaman atau tingkat kognitif belajar siswa melalui penerapan digitalisasi crossword-puzzle dalam pembelajaran SKI. Subjek dalam penelitian ini termuat 31 siswa MIN 1 Lamongan. Penelitian ini merupakan, penelitian dengan jenis tindakan kelas yang terdiri dua siklus. Teknik dalam pengumpulan data yang dipilih adalah observasi, dan dokumentasi. Sedangkan dalam pengolahan data dalam penelitian ini berupa tingkat hasil belajar siswa (pemahaman tingkat kognitif). Hasil pada penelitian ini menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa sebanyak 32,26%; dan meningkat pada capaian siklus I, menjadi 58,06% dilanjutkan pada hasil siklus II teradi peningkatan hingga capaian ketuntasan hasil pemahaman belajar mencapai 89%. Jadi; disimpulkan bahwasanya media crossword-puzzle mampu meningkatkan kognitif siswa.

Kata Kunci: Crossword-puzzle; kognitif; siswa

ABSTRACT

This research is based on the fact that learning the subject of Islamic cultural history in class III MIN 1 Lamongan tends for students to be inactive during the learning process. This will affect the learning activities in class on the subject of Islamic cultural history, which will not go well. The researcher's aim in this research is to improve cognitive learning outcomes related to students' understanding or cognitive level of learning through the application of digitalization of crossword-puzzles in SKI learning. The subjects in this research included 31 students of MIN 1 Lamongan. This research is a type of classroom action research that consists of two cycles. The selected data collection techniques are observation and documentation. Meanwhile, the data processing in this research is in the form of student learning outcomes (cognitive level of understanding). The results of this study showed that student learning outcomes were 32.26% complete; and increased in the results of cycle I, to 58.06%, continued in the results of cycle II there was an increase until the achievement of complete learning comprehension results reached 89%. So; It was concluded that crossword puzzle media was able to improve students' cognitive abilities.

Keywords: Crossword-puzzle; cognitive; student



1. Pendahuluan

Sejarah kebudayaan Islam adalah sebuah mata pelajaran dengan tujuan untuk mencondakan khidupan bangsa dan mengembangkan misi peningkatan kualitas keimanan dan ketaqwaan masyarakat kepada Tuhan Yang MahaEsa (Sofia, 2023). Sejarah kebudayaan Islam, dalam tingkat dasar/ Ibtidaiyah di Indonesia, dirancang sebagai pengembangan dalam kemampuan siswa dengan memperhatikan pokok-pokok ajara Islam; nilai serta norma Islam; yang ditetapkan oleh Rosulullah, serta memperoleh pentingnya mempelajari sejarah kebudayaan Islam (Taufiq, 2023). Siswa harus mampu memahami makna waktu serta tempat yang merupakan proses penting dalam sejarah kebudayaan Islam, masa lalu; masa kini, serta masa depan. Selanjutnya dengan mempelajari materi-materi yang berkaitan dengan sejarah kebudayaan Islam, siswa dapat melatih pemikiran dan, kemampuan kritis nya untuk benar memahami secara benar aktual yang termuat dalam sebuah sejarah serta dengan mengambil inspirasi dari peristiwa-peristiwa sejarah (Islam), sehingga dapat mengembangkan kemampuan mengembangkan kebudayaan. Pada saat yang sama, budaya peradaban Islam modern pun demikian (Mustawa, Hakka Ahmadia, 2021).

Mengingat pembelajaran materi sejarah Islam mencakup berbagai tujuan, maka pembelajara sejarah kebudayaan-Islam hendaknya menjadi konsep ajar yang menyenangkan dan bermanfaat dalam kaitannya pelaksana belajar mengajar di kelas. Dari pemikiran Gagne; belajar didefinisikan sebagai sebuah proses dimana perilaku berubah berdasarkan pengalaman. Pembelajaran dan pendidikan merupakan da konsep yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lain. Kedua konsep ini, diintegrasikan ke dala kegiatan dimana terjadi interaksi diantara guru dengan siswanya dan antara siswanya dengan siswa pada saat kegiatan belajar (Susanto, 2013). Belajar merupakan upaya dakam proses perolehan pengetahuan dan keterampilan dalam pengajaran. Petunjuk yang dimaksudkan adalah; sebuah perujuk arahan dan petunjuk dari, pendidik dan guru.

Struktur silabus tingkat MI/SD tahun 2013, pembelajaran SKI dimulai dari kelas III IV; V; VI atau siswa kelas atas (Laili u.c., 2022). Namun jika Anda mempersiapkan Keterampilan Dasar (KD) yang juga mencakup pelajaran SKI, Anda bisa mengintegrasikannya ke dalam KD Anda, terutama pada mata pelajaran terkait. Misalnya saja mata pelajaran bahasa-Indonesia, dan PPKn, serta mata pelajaran lainnya yang terhubung oleh kedekatan pembelajaran bermakna. Pendekatan yang telah digunakan dalam pengntegrasian konsep pada pembelajaran SKI adalah integras intramural, interdisipliner,interdisipliner yang dilaksanakan di semua tingkatan mulai Kelas I hingga Kelas III-SD/Mi (Maulidar, 2018). Bahkan ketika pembelajaran SKI kelas III diajarkan secara mandiri, guru tentu harus memperhatikan pengembangan psikomotorik sosial siswa dengan dilaluinya konsep sosio-pedagogis yan diintegrasikan ke dalam pembelajaran lainnya. Keterampilan siswa sekolah dasar terletak pada mengevaluasi peristiwa. Pelajaran dari Sejarah Kebudayaan-Islam di Seminari Ibtidaiyah merupakan kisah hidup nabi, rasul, beserta khalifah-nya dari sebelum masa kelahiran hingga-wafatnya. Landasan sejarah ilmu-Agama dan sifat teladan menjadi teladan dan landasan dalam memecahkan permasalahan pendidikan dan kehidupan sehari-hari saat ini, sebagai pedoman menuju jalan yang hanif. Termuat pada penelitian ini penulis menyajikan bahan ajar terakit sejarah kebudayaan-Islam kelas III dan materi masa kecil Nabi Muhammad SAW (keluarga Nabi mulai dari kelahirannya hingga masa pemerintahan Nabi Muhammad SAW).

Penelitian sebelumnya telah meneliti bahwasanya media cross word yang dilakukan oleh beberapa orang, termasuk Akbar (Akbar, 2020) Pada implementasi media tersebut untuk mengetahui hasil belajar siswa mengenai pemahaman SKI kelas III. Shetgar (Shetgar & Thalange, 2021) Penelitiannya menunjukkan bahwa setelah penggunaan dari media teka-teki silang, siswa lebih terabntu dalam memahami konsep materi yang disampaikan guru dan pembelajarannya menjadi lebih efektif. Hal ini dibuktikan dengan teka-teki silang yang dengan pemahaman tingkat lanjut juga dapat digunakan untuk topik penelitian di bidang matematika.. Sri (Maryanti & Kurniawan, 2017) Media ini juga cocok digunakan pada tingkat yang lebih tinggi, dengan aspek yang ditujukan pada mata kuliah neurosains dan bertujuan untuk

meningkatkan minat calon guru RA untuk melatih siswa pada mata kuliah neurosains dengan pendekatan interdisipliner, saya jelaskan ada.

Hasil wawancara dan observasi terhadap guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas III MIN1 Kota Lamongan memberikan informasi bahwa guru masih pasif dan belum sepenuhnya memanfaatkan media teknologi sebagai suatu proses di dalam kegiatan pembelajaran. Keadaan ini berdampak pada rendahnya tingkat ketuntasan belajar siswa terhadap pembelajaran SKI di kelas. Oleh itu perlu pemikiran dalam sebuah perubahan gaya belajar guru yang mampu meningkatkan stimulus, respons, dan semangat belajar tentunya memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajarannya. Teori Koneksionis Thorndike Menurut Thorndike, belajar adalah suatu proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah segala sesuatu yang dapat merangsang kegiatan belajar, misalnya pikiran, perasaan, atau hal lain yang dapat dirasakan. Sedangkan reaksi adalah interaksi yang dihasilkan siswa selama pembelajaran, dan dapat berupa pikiran, perasaan, gerakan, dan tindakan (Fauziyah u.c., 2024). Salah satu upaya yang perlu peneliti lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran crossword-puzzle berbasis aplikasi powerpoint dalam kegiatan belajar dengan mengambil topik sejarah kebudayaan-Islam seputar kehidupan awal Nabi Muhammad SAW.

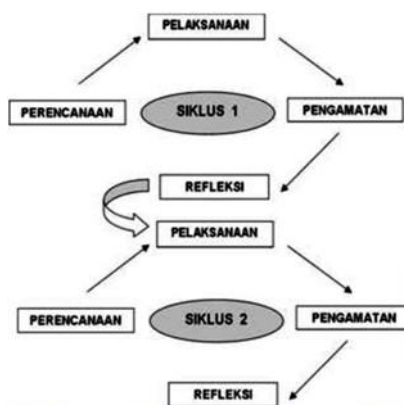
Menurut Bloom, "pemahaman" dalam kaitannya dengan belajar mengacu pada sejauh mana seorang siswa mampu (menerima; menyerap; serta menangkap) materi yang telah terimanya dari proses penyampaian guru, dan sejauh apa mereka mampu faham dan memahami apa yang dia pelajari atau dia membaca artinya, mengacu pada apa yang pernah dialami atau dirasakannya dalam bentuk penelitian yang dilakukannya atau observasi langsung (Ulfah & Arifudin, 2023). Sebuah pemahaman atau kelengkapan merupakan tingkatan pada sebuah kemampuan yang harus dimiliki seseorang guna mendapatkan pemahaman terkait makna, konsep, situasi, serta fakta yang telah diketahuinya. Dalam kaitannya siswa tidak perlu dalam menghafal secara lisan saja, melainkan juga faham terkait konsep permasalahan dan pertanyaan yang diajukan.

Media *crossword-puzzle* dalam bentuk aplikasi di *power-point* dapat digunakan untuk memudahkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran utamanya pada materi sejarah yang dianggap tidak menarik untuk dipelajari bagi siswa (Nurdiansyah u.c., 2023). Penggunaan media *crossword-puzzle* dalam bentuk *software* ini semakin meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan pelaksanaan belajar yang terdapat pada animasi yang tersedia. Media *crossword-puzzle* dalam bentuk *software* juga merupakan bagian dari strategi berulang (*iterative strategy*) (Juhaeni u.c., 2022). Media *crossword-puzzle* dalam bentuk aplikasi merupakan sebuah media belajar berbentuk teka-teki yang khusus digunakan untuk mengenalkan siswa pada materi tentang sesuatu kecil Nabi Muhammad SAW. Digitalisasi sebuah *crossword-puzzle* juga memuat sebuah syategi bagi siswa untuk meninjau apa yang telah mereka terima hingga memahami terkait tujuan diajarkannya materi tersebut yang berpedoman pada indikator kompetensi ajar mata pelajaran sejarah kebudayaan-Islam.

Fathonah dalam jurnal Muh Nur Akbar (Akbar, 2020) mengemukakan bahwasanya; "*Devising-the test review inthe form of acrossword puzzle will invite interestt, motivation, and perception, ong students. Crossword puzzle certainly has more interest because it contains elements of games and entertainment and can be done in a relaxed with various variations*", dengan penjelasan bahwa perancangan soal atau tes kepada siswa dalam bentuk model teka-teki silang bertujuan dalam mengundang minat; semangat siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Teka teki silang sangat diminati oleh siswa karena mengandung kegiatan permainan dan hiburan yang dapat dilakukan dsengan santai dan variasi model lainnya. *Crossword-puzzle* berfungsi untuk menyegarkan ingatan, terbangunnya proses saraf otak, dan mengembalikan fungsi otak secara baik (Kurniati u.c., 2022). Maka dengan beberapa teori dan konsep yang telah dijabarkan diatas tujuan dalam penelitian ini adalah upaya dalam mendeskripsikan hasil peningkatan kognitif dalam perencanaan penggunaan dari media *crossword-puzzle* yang berbasis *software* dalam meningkatkan hasil pemahaman siswa menggunakan materi Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III A MIN 1 Lamongan. Sehingga manfaat yang didapatkan nanti adalah semakin banyak guru dalam menggunakan inovasi metode pembelajaran dalam kegiatan belajar sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dalam setiap pembelajaran.

2. Metode

PTK/ Penelitian tindakan kelas, merupakan format dalam penelitian ini yang digunakan oleh peneliti. Studi ini menyelidiki masalah kegiatan belajar yang ada di kelas dilakukan dalam kegiatan reflektif, dalam melakukan beberapa kegiatan terencana dalam situasi nyata yang bertujuan memecahkan masalah, serta menganalisis untuk mengidentifikasi dampak pemberian solusi (Nasution, 2023). Biasanya suatu pelaksanaan PTK memerlukan beberapa siklus hingga masalah yang ingin dipecahkan benar terselesaikan. Keberhasilan-PTK ditandai pada perubahan dalam peningkatan kualitas belajar baik terkait proses ataupun hasil (Uno u.c., 2020).



Gambar 1. Alur Penelitian Kurt-Lewin

Pada penelitian PTK jenis ini peneliti menggunakan model Kurt-Lewin seperti gambar 1. diatas. Model ini memiliki bentuk spiral konseptual yang telah diteliti dengan baik. Konsep pokok pada model penelitian Ptk dari Kurt Lewin terdiri dari empat bagian: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) pengamatan; dan 4) refleksi. (Uno u.c., 2020). Subjek yang dipilih adalah 31 siswa di kelas III A MIN 1 Lamongan. Alat pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana proses kegiatan lapangan terkait dengan proses penggunaan media teka-teki silang pada materi SKI. Dalam kegiatan observasi, peneliti berperan sebagai pengamat yang berpartisipasi penuh. Artinya peneliti terlibat penuh terhadap objek penelitian yang diamati (Nuryadi, 2017). Teknik pengumpulan data observasi juga memerlukan data mengenai hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang. Alat pengumpulan datanya berupa lembar observasi. Teknik pengumpulan data yang kedua adalah dokumentasi. Penelitian ini mengambil sumber data primer untuk pengumpulan data. Data primer berupa data yang terkumpul langsung pada subjek penelitian, dalam hal ini berbentuk data hasil belajar/ pemahaman belajar siswa terkait penggunaan media teka-teki silang. Penelitian tindakan pada kelas dapat dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas III *Cross-Word* di MIN 1 Lamongan memperoleh persentase siswa diatas 80%.

3. Hasil dan Pembahasan

Siklus-I dan siklus-II digunakan dalam tes ini. Tahap pertama peneliti membuat RPP, lembar kerja kelompok, dan instrumen lembar observasi kegiatan. Seluruh perangkat dan instrumen, observasi kegiatan pembelajaran harus terlebih dahulu diverifikasi oleh *expert judgement* sebelum digunakan untuk menjamin kebenaran dari validitas pada instrumen penelitian yang digunakan peneliti. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu oleh dua orang pengamat lainnya yaitu guru pendamping atau guru kelas.

Hasil dari penelitian PTK dengan penerapan media *crossword-puzzle* pada materi SKI tentang sejarah Nabi Muhammad Saw hijrah mulai dari tahap pra siklus; siklus I; dan siklus II disajikan hasil dalam Tabel 1. Dari hasil Tabel 1 tersebut, dapat diketahui kategori dalam penelitian ini menggunakan lima tingkatan dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Pra siklus didapati hasil nilai rata-rata belajar siswa 65,12 atau setara dengan [32,26%] kategori Rendah dengan perolehan siswa 22 yang tidak tuntas dalam belajar. Sedangkan dilakukan kembali pada

tahapan Siklus 1 dengan perolehan nilai rata-rata 73 dengan peningkatan nilai sekitar 7,88 setara dengan [58,06%] kategori cukup dengan menggunakan pembelajaran secara konvensional, hasil perolehan akhir pada siklus II dengan kategori Tinggi [87,10%] pada nilai rata-rata 98 dengan observer menggunakan media *crossword-puzzle* berbasis *power-point* dalam kegiatan proses belajar di kelas.

Tabel 1. Nilai tingkat pemahaman siswa pada pra-siklus, siklus-I, dan Siklus-II

Kriteria.	Kategori.	Pra-Siklus		Siklus-I		Siklus-II	
		Nilai	P (%)	Nilai	P (%)	Nilai	P (%)
91-100	Sangat Tinggi	-	-	-	-	-	-
81-90	Tinggi..	-	-	-	-	98	87,10%
71-80	Cukup	-	-	73	58,06%	-	-
61-70	Rendah	65,12	32,26%	-	-	-	-
<60	Sangat Rendah	-	-	-	-	-	-

Media pembelajaran *crossword-puzzle* berbasis *power-point* yang diterapkan di kelas III A MIN 1 Lamongan dengan hasil perolehan 87,10% membuktikan bahwasanya media tersebut berhasil membangkitkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar. Peningkatan integritas belajar siswa pada setiap siklus tidak terjadi secara langsung, melainkan melalui proses refleksi dan perbaikan pada siklus sebelumnya. Observasi pada tahap prabelajar atau prasiklus menunjukkan bahwa sikap kooperatif di kalangan siswa belum terlihat, dan masih banyak siswa yang enggan bertanya atau mengemukakan pendapatnya terhadap tugas kelompok yang ditetapkan. Beberapa orang terlalu sibuk bermain sendiri. Pada Siklus-I, kemampuan konsentrasi belajar siswa mulai terlihat setelah teka-teki silang didigitalkan. Guru terus memberikan motivasi dan membuat siswa memahami bagaimana mencari jawaban dan pengambilan keputusan yang terbaik sehingga dalam kegiatan kelompok, pemenang dan pecundang tidak terpengaruh oleh pendapat dan diskusi dapat terselesaikan dengan sukses. Hal ini membantu siswa memahami bahwa partisipasi aktif dan saling menghormati adalah inti dari kegiatan ini, bahkan ketika terdapat perbedaan pendapat (Darmayanti u.c., 2023). Selain menyampaikan pemahaman, guru juga memotivasi anak yang menjawab soal teka-teki silang dengan benar dengan memberi tanda bintang. Hal ini sesuai dengan konsep Kolberg tentang tahapan perkembangan moral, dimana anak usia 4 sampai 9 tahun masih dalam tahap tradisional, sehingga tindakan dan perilaku anak dipengaruhi oleh penghargaan dan hukuman.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya (Purba u.c., 2023) bahwa pembelajaran dengan menggunakan digitalisasi *crossword-puzzle* mampu membuat siswa lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran. Dari sisi lain, *crossword-puzzle* juga membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Wana, 2021). Bagi siswa kelas III, pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan media teka-teki silang membuat pembelajaran menjadi lebih seru, aktif, dan menarik. Hal inilah yang menjadi salah satu kelebihan digitalisasi teka-teki silang, yaitu dapat mendorong siswa untuk aktif, merasa nyaman saat belajar, dan memberikan kesan belajar yang lebih bermakna (Jita, 2022). Selain itu, langkah-langkah pembelajaran sederhana dalam mengerjakan media pembelajaran ini akan bermanfaat bagi siswa III. Memfasilitasi siswa di kelas Anda untuk berpartisipasi secara aktif dan penuh perhatian dalam proses pembelajaran di kelas.

Namun keberhasilan penggunaan media teka-teki silang digital memerlukan manajemen kelas kolaboratif yang baik. Kemampuan seorang guru dalam memahami situasi dan kondisi kelas sehingga penyelenggaraan kelas berhasil dan efektif. (Mardhatillah & Anas, 2023). Menurut Mughtar (Mughtar & Suryani, 2019). Mengajar berarti ruang belajar (lingkungan fisik) dan kelompok belajar. (lingkungan sosial dan emosional). Lingkungan fisik meliputi 1) ruang, 2) penataan tempat duduk, 3) estetika kelas, 4) peralatan dan prasarana penunjang pembelajaran, dan 5) sirkulasi udara dan pencahayaan. Begitu juga dengan lingkungan sosio-emosional yaitu 1) Model kepemimpinan gurupadalah : , 2) sikap guru, -3) mengatur nada bicaraguru, dan 4) membangun hubungan interpersonal yang baik. Untuk itu peneliti menyarankan agar para guru juga hendaknya menciptakan lingkungan ramah belajar di kelasnya agar media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital dapat digunakan secara maksimal dan menjadi solusi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa..

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini dengan PTK yang dilakukan peneliti, dengan menerapkan media pembelajaran teka-teki silang berbasis digital pada pembelajaran SKI yang berkaitan dengan masa kecil sejarah Nabi Muhammad SAW, siswa Kelas III Sekolah MIN 1 Lamongan terbukti dapat meningkatkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi dengan presentase 87,10% kategori Tinggi. Kelanjutan dari hasil penelitian ini adalah dengan menerapkan digitalisasi *crossword-puzzle* pada proses pembelajaran di kelas. Media *crossword-puzzle* terbukti efektif dan membantu siswa menjadi lebih berani dan berpartisipasi aktif di kelas. Penggunaan media teka-teki silang membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Akbar, M. N. (2020). Application of Crossword Puzzles to Increase Student's Learning Outcome on Motion System Material of Biology. *International Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(5), 1;2.
- Darmayanti, R., Nguyen, P. T., & Serpe, A. (2023). Gema Cow-Pu: Development of Mathematical Crossword Puzzle Learning Media on Geometry Material on Middle School Students' Critical Thinking Ability. *Assyfa Learning Journal*, 1(1), 37–48.
- Fauziah, N. R., Mawaddah, A., & Zeininda, R. (2024). Analisis Tinjauan Teori Behavioristik Pemikiran E. Thorndike dan Relasinya Pada Mahasiswa Semester 3. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(1), 91–100.
- Jita, R. (2022). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS menggunakan Metode Teka-Teki Silang di Kelas VIII 3 Upt Smp Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(10), 1283–1300.
- Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 241–247.
- Kurniati, A., Rahmi, D., & Yuniati, S. (2022). Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1461–1474.
- Laili, N. N., Sayono, J., & Ayundasari, L. (2022). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas III madrasah diniyah di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Kota Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(8), 758–767.
- Mardhatillah, S., & Anas, N. (2023). The Influence of Crossword Puzzle Science Learning Media toward Students' Critical Thinking Ability. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 11(3), 791–798.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (TTS) Online dalam Matakuliah Neurosains untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal (RA). *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 124–138.
- Maulidar, E. (2018). *Penggunaan Media Visual dalam Mata Pelajaran SKI tentang Bani Abbasiyah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III MTsN 12 Pidie*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- Mustawa, Hakka Ahmadi, M. (2021). Persepsi Guru Pendidikan Agama Islam Tentang Technological Pedagogical Content Knowledge Antara Mts Bilingual Muslimat Dan Mts Al-Muawwanah. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 17. <https://ejournal.iaisyarifuddin.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/859/447>
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Nurdiansyah, A., Gunawana, A., & Sari, M. Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

- Lentera: *Jurnal Kajian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 59–65.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Purba, D., Matondang, Z., Manalu, H., Sitorus, L., & Sagala, M. (2023). The application Boyer Moore algorithm to answered crossword puzzle. *AIP Conference Proceedings*, 2798(1).
- Shetgar, M. P. S., & Thalange, M. A. V. (2021). Crossword puzzle: An active learning strategy. *IJRAR-International Journal of Research and Analytical Reviews*, 5(2), 1317–1322.
- Sofia, G. (2023). *Analisis Buku Teks Sejarah Kebudayaan Islam Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kurikulum 2013*.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenamedia.
- Taufiq, H. (2023). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Joyfull Learning Pada Kelas VII MTs Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*. UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Uno, H. B., Lamatenggo, N., Koni, S. M. A., & Ispurwanti, D. (2020). *Menjadi peneliti PTK profesional*. Penerbit oleh Bumi Aksara.
- Wana, P. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107.