

Penerapan Media Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI

Hapsah Fauziah, Delisna Isnaulianti
STAI Al Musaddadiyah Garut

Hapsah.Fauziah@stai-musaddadiyah.ac.id
delisna.isnaulianti.2107@stai-musaddadiyah.ac.id

ARTICLE HISTORY

Submitted: 16-01-2025

Accepted: 27-08-2025

Published: 08-06-2026

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang meningkatkan minat belajar melalui penerapan media *crossword puzzle* di MTs. An-Nashr. Minat belajar yang kuat dan positif terhadap proses pembelajaran, ditandai dengan kaingintahuan, ketertarikan dan kesenangan dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media crossword puzzle dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data, yang juga mencerminkan teknik pelaksanaannya. Tanpa instrumen yang tepat, hasil penelitian tidak akan optimal. Oleh karena itu, instrument penelitian yang dipergunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan penggunaan lembar angket dan lembar observasi. Penelitian Tindakan Kelas yang akan peneliti lakukan dengan menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media crossword puzzle dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Media crossword bahwa dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif. total peningkatan yang terjadi dari pra siklus hingga siklus II adalah sebanyak 52,34% sehingga menjadi 89,1% demikian dapat dinyatakan bahwa media crossword puzzle dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media *Crossword Puzzle*, Minat Belajar, SKI

Abstract

This study discusses increasing learning interest through the implementation of crossword puzzles at MTs. An-Nashr. Strong and positive learning interest in the learning process is characterized by curiosity, interest, and enjoyment in learning. This study aims to determine the effectiveness of implementing crossword puzzles in increasing student learning interest. The research method used is the Classroom Action Research (CAR) method. Research instruments are tools for collecting data, which also reflect the implementation techniques. Without the right instruments, research results will not be optimal. Therefore, the research instruments used in Classroom Action Research (CAR) include questionnaires and observation sheets. The Classroom Action Research that the researcher will conduct will use the Kemmis & McTaggart model. The results of the study indicate that the application of crossword puzzle media can significantly increase student learning interest. Crossword media can be an alternative to increase student learning interest and can be used as an effective learning strategy. The total increase that occurred from the pre-cycle to the second cycle was 52.34% to 89.1%. Thus, it can be concluded that crossword puzzle media can increase student learning interest.

Keywords: Crossword Puzzle Media, Learning Interest, SKI

1. Pendahuluan

Ilmu menurut bahasa (*etimologi*) berasal dari kata dasar *'alima- ya'lamu* yang artinya mengerti atau memberi tanda (mengetahui). Bisa diartikan sebagai sesuatu yang didapatkan seseorang melalui panca indera, baik dengan melihat, mendengar, mengucap, menyentuh, mencium, merasa dan sebagainya. Ilmu menurut Ahmad Tafsir adalah pengetahuan manusia yang diperoleh melalui riset terhadap objek empiris, benar tidaknya teori sains ditentukan oleh logis tidaknya dan ada tidaknya bukti empiris. Ilmu adalah pengetahuan yang logis dan mempunyai bukti empiris. (Muhammad, 2021)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Al-Qur'an berkali kali menjelaskan pentingnya pengetahuan. Tanpa pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagai firman Allah dalam QS at-taubah. (Pendidikan et al., 2015)

Ilmu pendidikan islam adalah cabang ilmu yang mempelajari aspek pendidikan dalam konteks ajaran islam, baik dalam teori maupun praktik. Ilmu ini mencakup pemahaman mengenai nilai-nilai pendidikan yang diajarkan dalam Al-Qur'an, Hadis, serta tradisi islam lainnya yang berkaitan dengan upaya pembentukan pribadi yang berakhlak mulia dan memiliki pengetahuan yang baik. Pendidikan Islam tidak hanya berfokus pada pengajaran materi akademis, tetapi juga menekankan pada pembentukan karakter, etika, dan moral yang sesuai dengan ajaran agama islam. Pendidikan islam memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan umat muslim, karena ia mengajarkan cara hidup yang baik, benar, dan sesuai dengan petunjuk Allah dan Rasul-Nya. Selain itu, ilmu pendidikan islam juga mencakup kajian tentang metode pengajaran, kurikulum, serta evaluasi dalam pendidikan islam yang bertujuan untuk menciptakan generasi yang cerdas secara intelektual dan tinggi dalam akhlak. Ahmad Tafsir menjelaskan bahwa Ilmu Pendidikan Islam adalah ilmu yang membahas teori dan praktik pendidikan berdasarkan ajaran islam. (Ramli, 2015) Pendidikan islam tidak hanya berorientasi pada pembentukan pengetahuan, tetapi juga pembentukan akhlak mulia dan karakter sesuai dengan ajaran islam. Dalam pandangannya, pendidikan islam bertujuan untuk menciptakan individu yang seimbang antara aspek intelektual dan moral, dengan memperhatikan kebutuhan spiritual umat manusia yang mengacu pada wahyu Al-Qur'an dan Hadis. Dalam proses pendidikan tentunya tidak terlepas dari minat belajar peserta didik yang mana hal ini merupakan salah satu minat belajar peserta didik yang dikembangkan di sekolah. Proses minat belajar peserta didik. Mata pelajaran SKI sangat penting dalam membentuk pemahaman tentang nilai-nilai dan prinsip islam, serta peranannya dalam membentuk kebudayaan dan peradaban manusia. Indikator SKI 1) memahami Sejarah perkembangan islam dari zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini 2) Mengenal tokoh-tokoh penting dalam Sejarah islam 3) Memahami nilai-nilai dan prinsip islam 4) Mengenal kebudayaan dan peradaban islam 5) mampu menganalisis peran Sejarah dalam membentuk kebudayaan dan peradaban manusia, alas an SKI kurang diminati yaitu kurangnya pemahaman tentang pentingnya Sejarah islam dalam kehidupan sehari-hari, metode pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif, materi Pelajaran yang selalu teoritis, kurangnya penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran SKI, persepsi bahwa SKI Adalah mata Pelajaran yang kurang penting dibandingkan dengan mata Pelajaran lainnya. Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Slameto minat belajar adalah kecenderungan yang kuat dan perhatian yang besar terhadap sesuatu khususnya aktivitas belajar, yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. (Mahadhir, 2019)

Namun berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi SKI dengan baik. Data menunjukkan bahwa lebih dari setengah peserta didik memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), yang menunjukkan perlunya peningkatan signifikan dalam proses pembelajaran. Masalah ini tidak hanya berdampak pada kemampuan individu tetapi juga pemahaman ajaran islam secara keseluruhan.

Selain menggunakan teori-teori yang *relate* dengan pembahasan ini, penulis juga melakukan penelitian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan

oleh Santi Siringoringo, yang berjudul strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelas IX-2 SMP Negeri 1 Onanrunggu, bahwasanya dapat disimpulkan minat belajar peserta didik dapat meningkat melalui penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Penelitian yang dilakukan oleh Emilya Ulfah Institut Agama Islam Darussalam tahun 2024 Efektivitas Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Martapura Hasil dari penelitian ini 16 siswa dalam kategori minat belajar secara umum masuk dalam kategori minat belajar tinggi, 6 siswa masuk dalam kategori sedang, dan ada 1 siswa yang masuk dalam kategori rendah. Karena dari 23 siswa sebanyak 16 siswa atau sebesar 70% berada pada kategori minat belajar nya tinggi, maka pelaksanaan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* ini bisa dikatakan efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Yunia Dzatul Himmah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Jember tahun 2023 yang berjudul Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Di MI Bustanul Ulum Bangsalsari Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA Ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan cara membagi jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah siswa keseluruhan dikalikan dengan 100%. Dari perhitungan itu diperoleh prosentase sebesar 92%. Ketuntasan klasikal $\geq 85\%$, sehingga dapat dikatakan pembelajaran tuntas. (Herawati, 2023)

Penelitian Santi Siringoring, Emilya Ulfah Institut, Yunia Dzatul Himmah memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti tentang penerapan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran Santi Siringoring meneliti pada mata Pelajaran PKN, Emilya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, Yunia pada mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini meneliti pada mata Pelajaran SKI.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengetahui apakah akan terjadi peningkatan minat belajar peserta didik, apabila dalam mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan Media *Crossword Puzzle*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Penerapan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase D Di MTs. An-Nashr Tarogong Kaler Garut”

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI dengan penerapan media *crossword puzzle* fase D di MTs. An-Nashr Tarogong Kaler Garut?
2. Bagaimana penerapan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran SKI dengan penerapan *crossword puzzle* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik fase D di MTs. An-Nashr Tarogong Kaler Garut?
3. Bagaimana peningkatan peserta didik pada mata pelajaran SKI dengan penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik fase D di MTs. An-Nashr Tarogong Kaler Garut?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah terdeskripsikannya:

1. Terdeskripsikannya minat belajar peserta didik dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran SKI fase D di MTs. An-Nashr Tarogong Kaler Garut.
2. Terdeskripsikannya penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI fase D di MTs. An-Nashr tarogong Kaler Garut
3. Terdeskripsikannya peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI

1.1 Minat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “minat” berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; keinginan; kesukaan; perhatian. Sementara “ belajar “ berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Jadi, “minat belajar” dapat diartikan sebagai keinginan atau perhatian yang tinggi untuk berusaha memperoleh ilmu atau kepandaian. (P., 2019) The Liang Gie memberikan pengertian yang paling mendasar tentang minat, minat artinya sibuk, tertarik, atau terlibat dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu. (Anwar Abidin & Ismawati, 2022) Selain itu Agus Sujanto memberikan Pengertian tentang minat

“sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya yang tergantung dari bakat dan lingkungannya. Syaiful Bahri Djamarah menjelaskan bahwa siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, kreatif, dan berkomitmen dalam menjalani proses belajar. Mereka akan merasa senang dan tidak terbebani saat menghadapi tugas-tugas belajar. Oleh karena itu penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang dapat membangkitkan dan mempertahankan minat peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Indikator minat belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah adalah sebagai berikut: rasa suka atau senang, pernyataan lebih menyukai, adanya ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan memberikan perhatian. Siswa yang memiliki minat belajar akan lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, peserta didik akan lebih aktif dalam bertanya. Dengan memahami indikator-indikator ini, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, sehingga dapat memotivasi siswa untuk mencapai potensi maksimalnya. (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020)

1.2 Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Sejalan dengan uraian ini. (Yang, 2006)

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Media pembelajaran dikatakan baik apabila memiliki indikator. Indikator media pembelajaran menurut Rivai dalam mengemukakan bahwa terdapat empat indikator yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang baik, yaitu: relevansi. Keterbacaan, karakteristik peserta didik, keterlibatan peserta didik. (Pratiwi & Meilani, 2018)

1.3 Crossword Puzzle

Media *Crossword Puzzle* ini merupakan susunan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang ini bisa diisi secara perorangan atau kelompok. Menurut Danang Irawan media *Crossword Puzzle* memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan daya ingat, belajar klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisa, menghibur, merangsang aktivitas. Karena dengan media pembelajaran yang baru ini peserta didik dapat belajar mandiri, kapan saja dan dimana saja dengan waktu yang banyak, selain itu juga media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membantu peserta didik dalam mengingat kembali kata-kata yang sulit dipahami, maka sangat sesuai digunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja (Herawati, 2023)

Media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) memiliki keunggulan yaitu (1) dapat bermanfaat untuk mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan ilmu pengetahuan kepada siswa; (2) dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran; (3) dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa; (4) dapat memudahkan siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan; (5) dapat menghilangkan rasa bosan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. (Nurwahyuni, 2016)

1.4 Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji tentang sejarah perkembangan peradaban Islam, termasuk aspek kebudayaan yang lahir dan berkembang seiring dengan penyebaran agama Islam. Mata pelajaran ini mencakup berbagai topik, seperti sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW.

Tujuan utama dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah agar siswa dapat memahami dan menghargai kontribusi besar yang diberikan oleh peradaban Islam terhadap dunia, serta mengenal lebih dalam tentang sejarah Islam yang meliputi periode awal hingga perkembangan Islam di masa kini. Selain itu, mata pelajaran ini juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya dan sejarah Islam.

2. Metode Penelitian

Metode dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut dengan CAR (*Classroom action Research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas terbingkai dalam beberapa waktu atau siklus dengan metode kontekstual artinya variabel-variabel yang akan dipahami selalu berkaitan dengan kondisi kelas itu sendiri. (Syah et al., 2016)

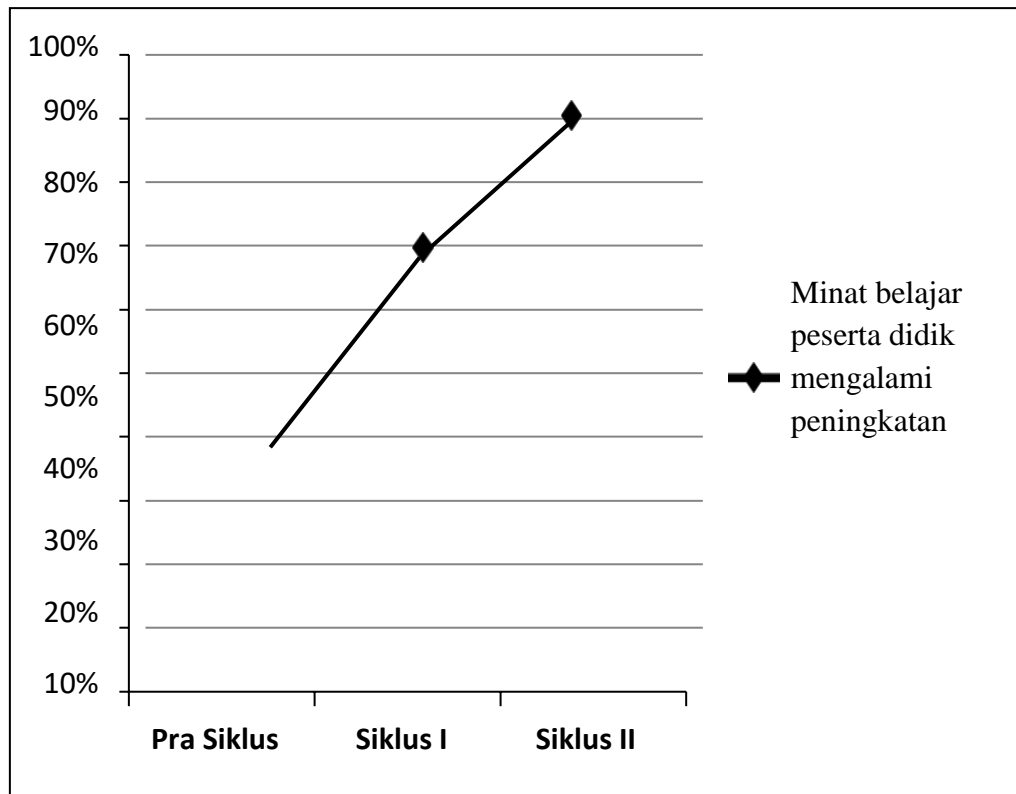
PTK yang akan peneliti ambil yaitu PTK partisipan, PTK partisipan adalah kegiatan melakukan penelitian Dimana peneliti harus terlibat secara langsung dalam prosesnya dari awal hingga akhir penelitian. Penelitian Tindakan Kelas yang akan peneliti lakukan dengan menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai suatu siklus. Pengertian siklus dalam hal ini adalah putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. (Sari Saraswati, 2021)

Pada pelaksanaannya, jumlah siklus sangat bergantung pada masalah yang akan dipecahkan. Gambaran umum Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah.

- Perencanaan: peneliti merumuskan strategi untuk meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media crossword puzzle. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada dan merancang kegiatan pembelajaran yang relevan.
- Tindakan: peneliti melaksanakan rencana yang telah dibuat dengan menerapkan media crossword puzzle dalam proses pembelajaran di kelas. Tindakan ini melibatkan intraksi aktif antara guru dan peserta didik.
- Pengamatan: peneliti mengumpulkan data untuk menilai efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Pengamatan dilakukan melalui angket dan observasi langsung terhadap perkembangan minat belajar peserta didik.
- Refleksi: peneliti merenungkan proses dan hasil penelitian, serta merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan. (Machali, 2022)

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian minat belajar peserta didik melalui penerapan media crossword puzzle pada mata Pelajaran SKI menunjukkan hasil yang memuaskan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun data perbandingan anantara hasil pra siklus, siklus I, siklus II yaitu perbandingan hasil penelitian minat belajar peserta didik melalui media crossword puzzle pada mata Pelajaran SKI fase D di MTs. An-Nashr Tarogong Kaler garut mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari pra siklus ke siklus I hingga siklus II. Dapat dilihat pada tabel diatas, kategori sudah efektif yang awalnya pada pra siklus terdapat 7 peserta didik yang berminat dengan persentase 36% mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 16 peserta didik dengan persentase 70,21% kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 22 peserta didik dengan persentase 89,1% berdasarkan capaian indikator minat belajar peserta didik. (Mahartanti et al., 2024)



Dari grafik tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik dengan signifikan sebesar 34,21% dari prasiklus ke siklus I dan sebesar 18,89% dari siklus I ke siklus II maka, secara keseluruhan terdapat peningkatan minat belajar peserta didik dengan 53,1% dari pra siklus hingga siklus II.

Berikut merupakan perbandingan dari penerapan media *Crossword Puzzle* yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II

Tabel 4.9 Perbandingan Penerapan Media *Crossword Puzzle*

Aspek	Siklus I	Siklus II
Pengelolaan kelas	Peneliti melakukan pendahuluan pembelajaran seperti pada umumnya dan menambahkan game tugu pancoran sebagai pembuatan kelompok	peneliti menambahkan <i>ice breaking</i> yang lebih menarik sebelum pembelajaran dimulai untuk melatih fokus peserta didik
Durasi pembelajaran	kurang dari jam pelajaran semestinya, karena terkendala dalam hal kedisiplinan dan waktu yang tidak mendukung dengan pelajaran	lebih tepat waktu karena persiapan lebih matang dan dibantu oleh observer untuk mendisiplinkannya
Penerapan media <i>Crossword Puzzle</i>	Penerapan media melalui laptop dan peserta didik perwakilan kelompok maju ke depan	Penerapan media <i>Crossword Puzzle</i> melalui laptop terlebih dahulu dilanjut dengan diskusi kelompok melalui

		lembaran kertas untuk mengisi
Proses evaluasi	Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih mengetahui dan memahami Biografi Khulafaur rasyidin	Peserta didik maju per orangan untuk evaluasi hasil akhir dan diberi reward bagi peserta didik yang bisa mengisi <i>Crossword Puzzle</i> di laptop

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, penelitian, dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai ” Penerapan Media Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI Fase D Di Mts. An-Nashr Tarogong Kaler Garut” peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut;

- 1) Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan angket yang disebarkan kepada peserta didik, diketahui bahwa penggunaan media crossword puzzle (teka-teki silang) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi saat mengikuti pembelajaran dengan media ini. Media crossword puzzle membantu peserta didik dalam mengingat istilah-istilah penting dalam SKI, seperti nama tokoh-tokoh sejarah, tempat, dan peristiwa penting. Aktivitas yang bersifat menyenangkan ini juga membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif, tidak cepat bosan, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Tingkat minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI fase D di Mts. An-Nashr sebelum diberikan tindakan dapat dilihat dari hasil observasi kondisi awal dan hasil tes angket masih tergolong rendah. Terdapat 64% peserta didik yang masih belum berminat berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dan 36% peserta didik yang sudah berminat berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dengan jumlah 7 peserta didik. Artinya, tingkat minat belajar peserta didik fase D (VII-B) belum sepenuhnya bisa dikatakan berminat terutama pada mata pelajaran SKI.
- 2) Penerapan media crossword puzzle pada mata pelajaran SKI fase D (VII-B) di Mts. An-Nashr dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan peneliti membuat modul ajar yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran baik di siklus I maupun siklus II. Pada siklus II, peneliti tidak hanya meningkatkan minat belajar peserta didik, namun ditambah dengan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang biografi khulafaur rasyidin agar memaksimalkan media crossword puzzle yang digunakan. Pada tahap evaluasi, peneliti meminta peserta didik untuk mengisi kolom kolom kotak kosong yang tersedia secara bergantian. Hasilnya, penerapan media Crossword Puzzle pada mata pelajaran SKI fase D di MTs. An-Nashr dinilai dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam proses ini, siswa saling berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Metode ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat. Siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan puzzle dengan benar dan cepat, sehingga memperkuat motivasi internal mereka. Guru juga memberikan umpan balik dan apresiasi kepada kelompok yang berhasil, yang turut meningkatkan semangat belajar siswa
- 3) Setelah diterapkannya media crossword puzzle selama beberapa kali pertemuan, terdapat peningkatan minat belajar peserta didik yang cukup signifikan. Hal ini ditunjukkan dari beberapa indikator, seperti: kehadiran siswa yang lebih stabil, keterlibatan aktif dalam diskusi kelas, meningkatkan hasil evaluasi belajar, respon positif siswa terhadap pembelajaran Bertalitan dengan seluruh data yang telah diperoleh selama penelitian, yaitu berawal dari pra siklus yang menunjukkan bahwa tingkat minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran SKI sesuai dengan indikator hanya mencapai 36% kemudian setelah dilakukan siklus I meningkat 34,21% menjadi 70,21% dan penerapan siklus II minat belajar peserta didik semakin meningkat yaitu sebanyak 18,13% sehingga menjadi 89,1%. Jika diakumulasikan, total peningkatan yang

terjadi dari pra siklus hingga siklus II adalah sebanyak 52,34% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media crossword puzzle dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Anwar Abidin, A., & Ismawati. (2022). Strategi Menumbuhkan Minat Dan Membangun Semangat Siswa Dalam Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Gresik. *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v7i1.182>
- Herawati, D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Vii Mata Pelajaran Ppkn Di Smp Negeri 1 Batu. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 167–177.
- Machali, I. (2022). *Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru ?* 1(2).
- Mahadhir, M. S. (2019). Pendidikan Islam Menurut Al-Ghazali. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 4(1), 73–86. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v4i1.43>
- Mahartanti, L. M., Sari, Y. P., & Widodo, S. T. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Manipulatif Papan Diagram (PADI) Materi Penyajian Data Matematika Kelas V SDN Karanganyar Gunung 01 Kota Semarang. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 839–847.
- Muhammad. (2021). Ruang Lingkup Ilmu Pendidikan Islam. *Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 55–65.
- Nurwahyuni. (2016). *Aku percaya bahwa apapun yang Aku terima saat ini adalah yang terbaik dari Allah Dan Aku percaya dia akan selalu memberikan yang terbaik untukku pada waktu yang telah ia tetapkan* *Hardiyanti Amir*.
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Pendidikan, D., Islam, A., Raden, F. I., & Lampung, I. (2015). Tujuan Pendidikan Islam Imam Syafe’I. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(November), 151–166.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 13–29.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Ramli, M. (2015). Hakikat pendidikan dan peserta didik. *Tarbiyah Islamiyah*, 5(1), 61–85.
- Sari Saraswati, D. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS PANDUAN LENGKAP DAN PRAKTIS*. CV. Adanu Abimata.
- Syah, M. N. S., Niarti, A., Sunata, S., สุวีมล ว่องวานิช, Alek, Asrori, Rusman, & Susanto, A. (2016). Classroom Action Research Book Dalam Pendidikan Bahasa : Teori, Desain dan Praktik. *Alex*, 1(1), 130.
- Yang, J. (2006). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Global Shadows: Africa in the Neoliberal World Order*, 44(2), 8–10.