



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SMAN 4 MALANG

Siti Nur Oktaviani¹, Syaifuddin², Kukuh Santoso³
Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang
e-mail: 122101011214@gmail.com, 2syaifuddin@unisma.ac.id,
3kukuh.santoso@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the effect of crossword puzzles (TTS) on student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) among grade X students of SMAN 4 Malang. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design and a post-test control group design only. There are two populations in this study, namely the experimental group of 31 students who were taught using crossword puzzles and the control group of 36 students who were taught conventionally. Data were collected through observation and learning outcome tests, then analyzed using Pearson correlation, independent sample t-test, and simple linear regression. The results showed a significant positive correlation between the use of crossword puzzles and student learning achievement ($r = 0.318$, sig. $0.009 < 0.05$). Furthermore, there was a significant difference in learning outcomes between the two groups (sig. $0.006 < 0.05$), with the experimental group achieving a higher average score of 78.5 than the control group of 67.3. Regression analysis showed that crossword puzzles had a significant effect on learning outcomes (sig. $0.009 < 0.05$). This finding indicates that crossword puzzles are not only an interesting learning medium but also effective in improving students' understanding, motivation, and critical thinking skills in Islamic Religious Education learning.

Kata Kunci: *Crossword puzzle media, Learning outcomes, Islamic Religious Education*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan (Harahap dkk. 2023). Belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Wulandari dkk. 2023). Dalam konteks pendidikan formal, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, sikap, dan nilai moral peserta didik.

Dirasa penting dalam proses pembelajaran kehadiran media sebagai alat bantu/penunjang bagi ketercapaian pengetahuan sebagai pengurai kerumitan media pembelajaran memiliki peran yang strategis, media pembelajaran memiliki peran yang sentral dalam pembelajaran karena dengan menggunakan media mampu membantu mengajar menghadirkan sesuatu hal yang rumit/ abstrak seperti dalam memenuhi pemahaman dari peserta didik (Santoso, 2020).

Pendidikan karakter sebenarnya bukanlah hal yang baru bagi masyarakat Indonesia, sebab sudah ada sejak orde lama, baru, hingga reformasi. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan nilai tersebut adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Pilar dalam pendidikan agama Islam adalah pendidikan karakter karena dapat memberikan pengetahuan mengenai akidah yang menjadi langkah dasar terbentuknya akhlak (Santoso & El-wardah, 2022). PAI berfungsi membentuk keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia peserta didik, sekaligus memberikan dasar moral dan spiritual untuk menghadapi tantangan kehidupan modern (Noor dkk. 2023). Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering kali menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat belajar, kurangnya keterlibatan aktif siswa, serta metode pembelajaran yang monoton dan didominasi ceramah. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan hasil belajar siswa tidak maksimal. Agar pembelajaran PAI dapat berjalan efektif, diperlukan inovasi dalam strategi maupun media pembelajaran.

Media berperan sebagai jembatan antara materi yang disampaikan guru dengan pengalaman belajar siswa. Media pembelajaran bukan hanya alat bantu visual, melainkan sarana yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Media pembelajaran yang dikemas dalam permainan edukasi menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan (Nusantara 2024). Salah satu media yang mulai banyak dimanfaatkan adalah Teka-Teki Silang (TTS). Media TTS menggabungkan unsur permainan dengan proses pembelajaran sehingga mampu merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan daya ingat, serta mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui TTS, siswa dituntut untuk memahami materi secara mendalam agar dapat menjawab pertanyaan dengan tepat sehingga membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar menghafal. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yaitu pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Piaget (1972) berpendapat bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan tidak ditransfer begitu saja dari guru ke siswa, melainkan dikonstruksi oleh siswa berdasarkan pengalaman belajar yang

dialaminya. Tindakan yang diberikan oleh guru adalah merangsang berfikir siswa sehingga siswa mampu membuat strategi penyelesaian masalah (Syaifuddin, 2019).

Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas media TTS dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian Rahnah (2022) menemukan bahwa penggunaan TTS secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian Pratiwi (2022) juga menunjukkan bahwa media TTS mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS. Sementara itu, Elvira dkk. (2024) membuktikan bahwa penggunaan TTS berbasis aplikasi ProProfs Brain Games mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat daya ingat pada pembelajaran sejarah. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum banyak dilakukan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah atas, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman konseptual mendalam.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan karena selain meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 4 Malang, penelitian ini juga digunakan untuk menguji efektivitas media TTS dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah menengah atas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada peserta didik serta membuka peluang untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang lebih variatif dan sesuai kebutuhan zaman. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan karena berpotensi menjadi solusi atas permasalahan rendahnya hasil belajar PAI serta memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang dikumpulkan berbentuk angka dan dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *post-test only control group design* yakni membandingkan hasil belajar antara dua kelompok yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media TTS dengan kelompok yang belajar menggunakan metode konvensional. Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol (Arib dkk. 2024). Alasan tidak dilakukan pre-test adalah untuk menghindari adanya pengaruh tes awal terhadap hasil belajar siswa serta mempertimbangkan keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian. Dalam rancangan ini ada dua kelompok, satu kelompok eksperimen dan yang satunya lagi adalah kelompok kontrol (Abraham dan Supriyati 2022). Penelitian dilaksanakan di SMAN 4 Malang. Populasi dalam penelitian ini

adalah seluruh peserta didik kelas X SMAN 4 Malang yang berjumlah 350 siswa. Dari jumlah tersebut, dipilih dua kelas sebagai sampel dengan teknik *purposive sampling* yaitu kelas X Kesehatan (31 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas X Kreatif (36 siswa) sebagai kelompok kontrol. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada kesesuaian jadwal mata pelajaran PAI dengan waktu pelaksanaan penelitian.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berbentuk 15 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar mata pelajaran PAI, khususnya materi Riya' dan Takabur. Selain itu, dilakukan pula observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran untuk mendukung data kuantitatif. Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Tiga jenis uji yang digunakan adalah Uji korelasi pearson (pearson correlation) yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media TTS dengan hasil belajar siswa, uji independent sample t-test digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media TTS terhadap hasil belajar. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat analisis statistik. Penelitian ini tidak menggunakan uji multikolinearitas, heteroskedastisitas, atau autokorelasi karena hanya melibatkan satu variabel bebas dan data yang dianalisis berbentuk cross-sectional, bukan deret waktu.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media TTS dan Tidak Menggunakan Media TTS.

Analisis selanjutnya dilakukan menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media TTS dan siswa yang diajar tanpa media tersebut. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $0,009 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut tampak jelas dari rata-rata nilai yang diperoleh kedua kelompok tersebut. Siswa pada kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 78,5 sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata 67,3. Selisih rata-rata (mean difference) antara keduanya sekitar 1.590 dengan interval kepercayaan 95% pada rentang 0,416 hingga 2,763. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media TTS secara nyata lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media TTS mampu menciptakan pengalaman

belajar yang lebih mendalam dan meningkatkan pengetahuan. Dalam pembelajaran aktif siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif tetapi juga berperan sebagai subjek aktif yang mengolah dan menginterpretasikan informasi. Media TTS mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui kegiatan berpikir kritis dan pemecahan masalah, sehingga informasi yang diperoleh lebih mudah dipahami dan di ingat.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahnah (2022) yang menemukan peningkatan signnifikansi pada hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPA dan penelitian Pratiwi (2022) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan pemahaman siswa kelas VI SD dengan mata pelajaran IPS secara signifikan. Elvira dkk (2024) juga menemukan perbedaan antara nilai kelas eksperimen yang menggunakan media TTS yaitu 75,24 dan yang tidak menggunakan media TTS 65,90. Fakta ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti TTS dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang partisipatif. Jika dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa SMA sudah berada pada tahap operasional formal (usia 12 tahun ke atas). Pada tahap ini, remaja mampu berpikir abstrak, logis, dan sistematis, namun tetap membutuhkan stimulus pembelajaran yang variatif agar tidak cepat jenuh. Aktivitas ini mendorong proses asimilasi (menghubungkan pengetahuan lama dengan informasi baru) dan akomodasi (menyesuaikan skema berpikir untuk menemukan jawaban yang tepat). Dengan demikian, siswa lebih mudah mencapai equilibration atau keseimbangan kognitif dimana mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dipahami dengan lebih bermakna.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teka-teki silang (TTS) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 4 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan media TTS memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakan diajar menggunakan media TTS. Manfaat dari penggunaan teka-teki silang tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir dasar, teka-teki silang juga dapat mendorong kolaborasi diantara siswa dan meningkatkan kreativitas mereka dalam memahami materi (Hapid, 2023). Mereka tidak hanya menerima penjelasan dari guru tetapi juga berpartisipasi dalam menyelesaikan soal secara mandiri maupun kelompok. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan media TTS dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa.

2. Hubungan Penggunaan Media TTS dengan Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan media teka-teki silang (TTS) dengan hasil belajar siswa. Hasil analisis data menggunakan korelasi Pearson Product Moment menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media teka-teki silang (TTS) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X SMAN 4 Malang. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,318 dengan taraf signifikansi $0,009 < 0,05$ yang berarti hipotesis diterima. Koefisien korelasi sebesar 0,318 termasuk dalam kategori hubungan sedang, yang berarti bahwa TTS memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap peningkatan hasil belajar. Walaupun tidak menunjukkan hubungan yang sangat kuat, hasil ini tetap relevan secara pedagogis karena menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa semakin optimal penggunaan media TTS dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Media TTS memiliki peran dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Melalui teka-teki silang, siswa terdorong untuk berpikir kritis, memahami materi secara mendalam, dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari. Aktivitas tersebut memperkuat daya ingat sekaligus meningkatkan pemahaman. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan tersebut maka pemahaman mereka terhadap materi pelajaran akan meningkat dan prinsip-prinsip agama yang diajarkan akan lebih mudah mereka internalisasikan (Murni dan Aryesha 2021). Hasil ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif. Pembelajaran berbasis permainan seperti TTS memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui aktivitas pemecahan masalah. Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya. Pratiwi (2022) membuktikan bahwa media TTS interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekah dasar (SD) pada mata pelajaran IPS, sementara penelitian Elvira dkk. (2024) menemukan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar pada mata pelajaran sejarah setelah menggunakan media TTS berbasis aplikasi. Kedua penelitian tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa media TTS dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa kelas X di SMAN 4 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini ditunjukkan oleh nilai korelasi pearson sebesar 0,318 dengan signifikansi $0,009 < 0,05$ yang berarti semakin optimal penerapan media TTS maka semakin baik pula

hasil belajar yang dicapai siswa. Media ini tidak hanya efektif sebagai alat evaluasi tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, daya ingat, dan pemahaman siswa khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Pengaruh Penggunaan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang (TTS) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 4 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini dibuktikan dengan nilai F hitung sebesar 7,322 dengan taraf signifikansi yang diperoleh sebesar $0,009 < 0,05$ membuktikan bahwa media TTS berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,318 menunjukkan adanya hubungan positif. Jika nilai korelasi tersebut dikuadratkan ($r^2 = 0,101$) maka besarnya pengaruh penggunaan media TTS terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 10,1%. Angka ini berarti bahwa sekitar 10,1% variasi hasil belajar Angka ini berarti bahwa sekitar 10,1% variasi hasil belajar siswa dipengaruhi langsung oleh penggunaan media TTS, sedangkan 89,9% dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar, strategi mengajar guru, dukungan keluarga, maupun kondisi psikologis siswa.

Untuk memahami mengapa media TTS berpengaruh terhadap hasil belajar, penting untuk melihatnya dari sudut pandang teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Piaget berpendapat bahwa proses belajar terjadi ketika individu secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pengetahuan tidak diberikan secara pasif oleh guru kepada siswa, melainkan dikonstruksi oleh siswa sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pandangan ini, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan berpikir, memecahkan masalah, dan merefleksikan pengetahuannya. Penggunaan media TTS memberi ruang yang luas bagi aktivitas mental tersebut. Siswa tidak hanya mengulang informasi yang telah diberikan guru, tetapi mereka memproses informasi itu melalui pengalaman langsung yang menantang dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu juga mendukung temuan ini. Menurut Rahnah (2022), penerapan media TTS pada mata pelajaran IPA di SD meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 53% pada siklus I menjadi 73% pada siklus II. Temuan serupa dikemukakan oleh Elvira dkk (2024) yang menggunakan media TTS berbasis ProProfs Brain Games mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan selisih nilai rata-rata sebesar 9,34 poin antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini juga membuktikan bahwa media TTS selaras dengan teori Piaget yang menekankan pentingnya aktivitas kognitif aktif dalam

proses belajar. Perbandingan dengan penelitian-penelitian tersebut memperkuat temuan penelitian ini, bahwa media Teka-Teki Silang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar meskipun besaran pengaruhnya bervariasi tergantung pada konteks mata pelajaran, jenjang pendidikan, serta cara penerapannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media TTS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMAN 4 Malang pada mata pelajaran PAI. TTS bukan hanya sebagai sarana permainan melainkan juga sebagai media pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa sehingga berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teka-teki silang (TTS) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 4 Malang, yakni dibuktikan dengan nilai F hitung sebesar 7,322 dengan taraf signifikansi $0,009 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media TTS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan media TTS dengan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari nilai korelasi pearson sebesar 0,318 dengan yakni dengan nilai signifikansi $0,009 < 0,05$ yang berarti menunjukkan adanya hubungan pada kategori sedang yang artinya semakin optimal penerapan media TTS dalam pembelajaran maka semakin baik pula hasil yang dicapai siswa. Perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakannya yakni dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen yang menggunakan media TTS adalah 78,5 dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media TTS adalah 67,3. Serta terbukti bahwa TTS secara nyata meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang sehingga siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pengetahuan tidak ditransfer begitu saja dari guru ke siswa, melainkan dikonstruksi oleh siswa berdasarkan pengalaman belajar yang dialaminya. Prinsip ini tampak jelas dalam penggunaan TTS, karena siswa dituntut untuk menganalisis petunjuk soal,

menghubungkannya dengan materi pelajaran, lalu menyusun jawaban sesuai struktur kotak yang tersedia. Media TTS terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga siswa lebih termotivasi, fokus, dan mampu memahami materi secara mendalam. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

Daftar Rujukan

- Abraham, Irfan, dan Yetti Supriyati. (2022). "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3):2476–82. doi:10.58258/jime.v8i3.3800.
- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, dan Nisa'i Darussakinah harahap. (2023). "Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar." *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains* 3(1). doi:10.58432/algebra.v3i1.741.
- Arib, M. Farhan, Meiliza Suci Rahayu, Rusdy A. Sidorj, dan M. Win Afgani. (2024). "Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4(1):5497–5511.
- Elvira, Martha Mileni, Aminuyati Aminuyati, dan Haris Firmansyah. (2024). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Berbasis Aplikasi Proprofs Brain Games Terhadap Hasil Belajar Sejarah." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 16(2):472. doi:10.26418/jvip.v16i2.73982.
- HAPID, NURUL. (2023). "Penerapan Metode Langsung (Thoriqoh Mubasyarah) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab." *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)* 1(4):265–70. doi:10.61116/jhpp.v1i4.220.
- Kukuh Santoso, Nafisa El-wardah. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Mahasiswa di Universitas Syiah Kuala Aceh. *Konferensi Nasional Pendidikan Islam* 3(1):41–47.
- Murni, Murni., dan Vinny. Aryesha. (2021). "Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Strategi Teka-Teki Silang." *Bina Gogik* 8(2):209–22.
- Noor, Iqbal Hidayatsyah, Aulia Izzati, dan Mohammad Zakki Azani. (2023). "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices* 7(1):30–47. doi:10.23917/iseedu.v7i1.22539.
- Nusantara, Akademi Maritim. (2024). "Analisis Pilihan Media Quizizz Dan TTS Sebagai Bentuk Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Yang Memotivasi

- Taruna Teknik Pada Perkuliahan Fisika Terapan." 3(4):55–60.
- Pratiwi, Kadek Sintya. (2022). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5(3):563–78. doi:10.23887/jippg.v5i3.54607.
- Santoso, Kukuh. (2020). "VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 5 Nomor 1 Tahun 2020 P-ISSN: 2087-0678X." *Pendidikan Islam* 5(2):17–23.
- Syaifuddin. (2019) "Pendapat Guru Terhadap Kurangnya Pemahaman Siswa." *Journal of Educational Research* 7(10): 2239-2242.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. (2023). "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi:10.31004/joe.v5i2.1074.