

**PENERAPAN METODE BERMAIN *CROSSWORD PUZZLE* PADA  
MATA PELAJARAN *FIQIH* KELAS 2 MADRASAH IBTIDAIYAH  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR**

**Dini Amelia**

STIT Hidayatunnajah Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

[dini.sma.mentil@gmail.com](mailto:dini.sma.mentil@gmail.com)

**Mariana Nur Endah Lestari**

STIT Hidayatunnajah Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

[mariananur093@gmail.com](mailto:mariananur093@gmail.com)

**Muslim**

STIT Hidayatunnajah Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

[abdzmuslim@gmail.com](mailto:abdzmuslim@gmail.com)

**Abstrak**

*Pembelajaran fiqih merupakan salah satu pembelajaran diniyah yang diajarkan di madrasah ibtidaiyah. Materi yang diajarkan pada pembelajaran fiqih di antaranya adalah bab sholat, dzikir, dan hal-hal yang dimakruhkan. Pada pembelajaran ini diperlukan berbagai metode yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan aktivitas belajar. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini, data diperoleh berdasarkan fakta-fakta yang ada di lapangan. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian melalui observasi dan wawancara. Untuk mengetahui secara jelas dan detail mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode bermain Crossword Puzzle, objek penelitian diambil dari peserta didik kelas 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain Crozzword Puzzle dapat membantu peserta didik bergerak aktif, berkomunikasi, dan aktif bertanya dengan cara yang menyenangkan. Selain itu juga peserta didik dapat menambah pengetahuan dan juga daya ingatan pengetahuannya, sehingga sepenuhnya guru tidak menjadi pusat pembelajaran. Meskipun demikian terdapat pula kekurangan. Simpulan dari tulisan ini adalah Crossword Puzzle sebagai media pembelajaran fiqih dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep fiqih, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.*

*Kata kunci : Metode Bermain Crossword Puzzle, Pembelajaran Fiqih, Peningkatan Aktivitas Belajar*

**Abstract**

*Fiqh learning is one of the diniyah lessons taught at madrasah ibtidaiyah. The material taught in fiqh lessons includes chapters on prayer, dhikr, and things that are forbidden. This learning requires various interesting and interactive methods for students. This research aims to create a pleasant learning atmosphere and be able to increase learning activities. The research method uses a qualitative approach. In this research, data was obtained based on facts in the field. The techniques used in research are through observation and interviews. To find out clearly and in detail about learning using the Crossword Puzzle playing method, the research objects were taken from class 2 students. The results of the research show that applying the Crozzword Puzzle playing method can help students move actively, communicate and actively ask questions in a fun way. Apart from that, students can also increase their knowledge and memory, so that the teacher does not become the center of learning. However, there are also drawbacks. The conclusion of this paper is that Crossword Puzzles as a medium for learning fiqh can increase student involvement, facilitate understanding of fiqh concepts, and create a pleasant learning atmosphere.*

*Keywords: Crossword Puzzle Playing Method, Fiqh Learning, Increasing Learning Activities*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu keadaan yang timbul dari interaksi antara berbagai unsur atau faktor antara lain pendidik, peserta didik, kurikulum, metode, sarana dan prasarana, serta unsur lainnya yang diperlukan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses transformasi peserta didik dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku.<sup>1</sup> Menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa yang disengaja, dirancang untuk memengaruhi peserta didik sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar.<sup>2</sup>

Saat ini terjadi transformasi yang signifikan dalam proses pembelajaran, terutama terlihat pada isi kurikulum dan penggunaan media pembelajaran. Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran tidak hanya sebatas papan tulis dan alat tulis saja, namun memerlukan inovasi dan perubahan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan dukungan terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan.<sup>3</sup>

Pembelajaran fiqih mempelajari tentang ilmu pengetahuan dasar yang berkaitan tentang ketentuan, mekanisme, dan prinsip-prinsip dalam kehidupan. Pembelajaran fiqih juga termasuk ke dalam pelajaran agama Islam yang diajarkan di sebuah lembaga pendidikan. Secara linguistik, kata “*fiqh*” berasal dari *al-fahm*, yang berarti pemahaman. Pada awalnya, istilah fiqih digunakan untuk merujuk pada berbagai bentuk pemahaman terhadap al-Qur’an, Hadits, dan bahkan sejarah. Fiqih disebut sebagai ilmu atau pengetahuan karena memang merupakan cabang pengetahuan. Dengan definisi ilmu, dapat disimpulkan bahwa fiqih bukanlah agama, melainkan terkait dengan agama. Oleh karena itu, fiqih dapat dianggap sebagai salah satu cabang ilmu agama, bersama dengan ilmu tauhid dan *tasawuf* (ilmu akhlak Islam).<sup>4</sup> Fiqih merupakan salah satu bentuk ilmu yang dalam pelaksanaannya harus selaras dengan hukum syariat Islam. Hal ini didasarkan pada dalil-dalil rinci mengenai tindakan yang berkaitan dengan aktivitas manusia.<sup>5</sup>

Pembelajaran fiqih yang diajarkan kepada anak-anak khususnya di tingkat madrasah ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus diajarkan kepada peserta didik, dan harus diperhatikan oleh setiap pendidik bahwa saat menerangkan pembelajaran apakah peserta

---

<sup>1</sup> Famahato Lase et al., *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Cerdas Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0*. (Makassar: Nas Media Indonesia, 2022).

<sup>2</sup> Mohammad Rizqillah Masykur, *Metodologi Pembelajaran Fiqih* (Pasuruan: Al-Makrifat, 2019), h.33.

<sup>3</sup> Moh Samsul Arifin, Rina Rohmawati, and Ilfiana Firzaq Arifin, “Penerapan Media Game Teka Teki Silang Melalui TGT (Teams Games Tournament) Dalam Mata Pembelajaran Sejarah Manusia Purba Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X PM Di SMK Trunojoyo Jember Tahun Ajaran 2019/2020,” *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya* 2, no. 2 (November 4, 2021), <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.569>.

<sup>4</sup> Taufik Abdillah Syukur, *Pembelajaran Fiqih* (Tangerang Selatan: Patju Reaksi, 2020), h.1.

<sup>5</sup> Bahaudin Mudhori, *Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Kelas X SMA Muhammadiyah 08 Cerme* (Gresik: UGM, 2019).

didik paham akan penjelasan atau tidak, maka dari itu pada pembelajaran fiqih pendidik menggunakan metode praktik seperti pada bab sholat dan wudhu. Namun pada bab dzikir, puasa, haji yang tidak dapat menggunakan metode praktik. Umumnya pendidik menggunakan metode ceramah saat pembelajaran berlangsung.

Berhasilnya suatu pembelajaran ditandai dengan pemahaman peserta didik dari materi yang telah di sampaikan. Maka dari itu, agar tercipta keberhasilan dalam proses belajar mengajar, pendidik dituntut untuk merancang suatu proses pembelajaran dengan metode yang menarik sehingga peserta didik dapat antusias dalam pembelajaran sekaligus memahami materi yang telah dijelaskan. Metode pembelajaran fiqih yang dapat ditawarkan selain menggunakan metode ceramah dan metode praktek dalam menerangkan materi, pendidik dapat menggunakan metode bermain yaitu *crossword puzzle*. Metode ini melibatkan peserta didik agar aktif selama pembelajaran.

Metode yang dipilih oleh pendidik sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Para pendidik hendaknya memilih metode yang tepat dan sesuai dengan materi. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan oleh para pendidik. Tanpa memiliki metode pembelajaran yang tepat mustahil pembelajaran dapat dicerna dengan maksimal. Pemilihan metode pembelajaran ini dilakukan untuk memastikan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan.

Agar dapat menjamin kegiatan pembelajaran terlaksana secara efektif, peserta didik harus mengikuti petunjuk dan menyelesaikan tugas secara efisien dan efektif sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan.<sup>6</sup> Metode yang ditawarkan kepada peserta didik yaitu menggunakan metode bermain *crossword puzzle* menurut Khalilullah di dalam jurnal Mawardani, Media *crossword puzzle* merupakan permainan di mana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang menyusun kata berdasarkan suatu pertanyaan. Media ini sangat mudah untuk diajarkan sambil belajar, hal yang paling menarik dari media ini adalah memungkinkan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan juga bersifat kompetitif untuk maju ke depan kelas.<sup>7</sup>

*Crossword puzzle* bisa menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk mereview materi yang telah diajarkan. Melalui kegiatan ini, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, membantu memperbaiki daya ingat mereka, dan mencapai berbagai tujuan pembelajaran, dengan cara ini pun dapat menggapai tujuan dari pembelajaran aspek kognitif,

---

<sup>6</sup> Siti Nazla, Sri Wahyuni, and Adiyono Adiyono, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Fiqih Yang Efektif Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Paser," *FIKRUNA* 6, no. 2 (July 25, 2023): h. 179, <https://doi.org/10.56489/fik.v6i2.122>.

<sup>7</sup> Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita SandraDewi, and Endang Wahyu Andjariani, "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 7, no. 2 (June 7, 2023), <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i2.4737>.

afektif, dan psikomotorik.<sup>8</sup> Ranah kognitif mengacu kepada pengetahuan dan pemahaman peserta didik, ranah afektif mengacu kepada nilai dan sikap peserta didik, sedangkan ranah psikomotor mengacu kepada kemampuan siswa.<sup>9</sup>

Penggunaan *crossword puzzle* tidak bertujuan untuk menghapus inti dari proses belajar mengajar, melainkan dapat merangsang ketertarikan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari saat itu. Definisi *crossword puzzle* dapat dijadikan strategi memotivasi belajar siswa. Motivasi belajar, menurut Sardiman di dalam jurnal Harahap, merujuk pada semua dorongan internal dalam siswa yang menghasilkan aktivitas diri siswa yang memicu proses belajar. Motivasi tersebut menjamin kelancaran proses pembelajaran dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga mencapai tujuan yang diinginkan oleh subjek pembelajaran. Dalam konteks kegiatan motivasi belajar, penting untuk merangsang minat belajar siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal.<sup>10</sup>

Selain itu, Jaramillo di dalam jurnal Wijaya berpandangan bahwa metode *crossword puzzle* dapat menjadi pilihan yang tepat dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang berarti dalam membangun, memahami, serta meningkatkan retensi konsep yang terkait dengan suatu bidang pengetahuan khusus. *Crossword puzzle* memberikan sejumlah manfaat bagi pembelajaran, termasuk peningkatan konsentrasi dan fokus, pembangunan kesabaran, pengembangan keterampilan pemecahan masalah secara sadar atau tidak sadar, serta peningkatan tingkat harga diri.<sup>11</sup> Berangkat dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan penerapan metode *crossword puzzle* pada pembelajaran fiqih kelas 2 MI, penanganan yang tepat kepada peserta didik, hingga kelebihan dan kekurangan yang ada saat proses pembelajaran fiqih berlangsung.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *kualitatif*. Denzin & Lincoln di dalam jurnal Adlini menjelaskan bahwa penelitian *kualitatif* adalah jenis penelitian yang menggunakan konteks alamiah dengan tujuan untuk menginterpretasikan suatu fenomena yang

---

<sup>8</sup> Impiani Zagoto and Renata R. S. A. Laia, "Crossword Puzzle Game For Teaching Vocabulary," *Research on English Language Education* 4, no. 2 (October 25, 2022): h. 3, <https://doi.org/10.57094/relation.v4i2.381>.

<sup>9</sup> Mawardhani, SandraDewi, and Andjariani, "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD."

<sup>10</sup> M. Roni Ito Harahap and Mawaddah Nasution, "Pengaruh Penggunaan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SMA Al-Bukhari Muslim," *Edumaniora: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 1, no. 02 (October 28, 2022).

<sup>11</sup> Yusuf Wijaya and Moh Hanafi, "Efektivitas Permainan Teka-Teki Silang Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Universitas Bhineka," *EduCurio: Education Curiosity* 1, no. 3 (July 25, 2023): h.975.

terjadi, dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang tersedia.<sup>12</sup> Pendekatan *kualitatif* berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian serta dampak dari tindakan yang diambil terhadap kehidupan mereka. Sebelum memulai proses penelitian, seorang peneliti perlu memiliki pemahaman tentang karakteristik penelitian *kualitatif*. Hal ini diharapkan dapat mempermudah jalannya penelitian dan membantu dalam mengungkapkan informasi *kualitatif* secara cermat melalui proses yang bersifat *deskriptif-analisis* dan memiliki makna mendalam. Penelitian *kualitatif* mengacu pada karakteristik yang mendeskripsikan fakta atau keadaan sebenarnya, namun laporan yang dihasilkan perlu memperhatikan interpretasi ilmiah agar hasilnya optimal.

Pada penelitian ini, peneliti menjadikan salah satu lembaga yang ada di kota Karawang sebagai tempat penelitian. Objek penelitian ini ialah peserta didik kelas 2 SD/MI sebanyak 26 peserta didik atau terhitung satu kelas, data diperoleh dari pengamatan langsung saat pembelajaran fiqih yang dibimbing langsung oleh guru mata pelajaran fiqih kelas 2 SD/MI. Peneliti akan mengamati terkait proses pembelajaran fiqih dan penggunaan media *Crossword Puzzle*, hingga pendekatan dengan media ini dapat menjadi sarana yang menarik dan efektif untuk membantu peserta didik memahami dan mendalami konsep-konsep fiqih.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari penelitian dan telaah mengenai metode bermain *crossword puzzle* pada pembelajaran fiqih kelas 2 MI dapat dijelaskan sebagai berikut: Salah satu sekolah Islam di Karawang yang dijadikan tempat penelitian oleh peneliti memiliki mata pelajaran diniyah yaitu mata pelajaran fiqih. Mata pelajaran ini membahas tentang beberapa pembahasan fiqih di kelas 2 MI/SD di antaranya mempelajari hal-hal yang dimakruhkan dalam sholat, sholat jum'at, sholat hari raya, dzikir-dzikir setelah sholat, sholat berjama'ah. Pada saat penelitian berlangsung peneliti mengamati secara langsung di dalam kelas dan mengamati proses belajar pembelajaran fiqih di kelas 2 MI/SD.

Saat pembelajaran berlangsung guru fiqih mengajarkan dengan metode konvensional terlebih dahulu karena untuk menjelaskan beberapa materi yang harus disampaikan kepada semua peserta didik. Pendidik menginginkan saat pembelajaran berlangsung tidak hanya guru yang aktif namun peserta didik juga harus terlibat saat proses pembelajaran. Maka dari itu ketika pembelajaran berlangsung pendidik harus memiliki metode lain agar peserta didik turut terlibat dan berinteraksi, bertanya jika merasa kurang paham atas materi yang telah disampaikan oleh guru.

---

<sup>12</sup> Miza Nina Adlini et al., "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (March 1, 2022): h.975, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.

Hal ini dikemukakan oleh Ulfiah dan Wahyuningsih bila penggunaan metode konvensional tanpa menggunakan media lainnya, memungkinkan peserta didik akan menjadi kurang fokus selama pembelajaran dan juga kurang termotivasi untuk mempelajari materi yang sedang dibahas.<sup>13</sup> Sebagai contoh peserta didik tidak aktif bertanya saat telah diberikan kesempatan oleh gurunya. Berdasarkan wawancara yang diungkapkan oleh guru fiqih kelas 2 MI/SD:

*“Pada pembelajaran fiqih sendiri karena materi yang diajarkan adalah materi tentang sholat, maka saya menerapkan metode praktek untuk beberapa materi pembelajaran seperti sholat, karena agar peserta didik dapat dilihat langsung gerakan sholat secara benar itu seperti apa. Namun untuk materi yang tidak dapat dipraktikkan seperti materi tentang dzikir, (penjelasan) hukum-hukum, maka saya menerapkan metode lain bukan hanya ceramah karena peserta didik terlihat tidak fokus dan kurang semangat dalam pembelajaran, maka saya mencoba untuk menggunakan metode bermain yaitu dengan teka teki silang yang nantinya peserta didik kelas 2 ini turut aktif untuk mengerjakan soal teka teki yang sudah diberikan dan anak-anak terlihat tidak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran”.*

Penerapan penggunaan metode bermain *crossword puzzle* merupakan salah satu media yang diterapkan pada pembelajaran fiqih. Proses permainan ini pun dilakukan oleh guru setelah guru menyampaikan materi, lalu guru membagi empat kelompok dalam satu kelas. Penerapan permainan *crossword puzzle* ini sesuai dengan langkah-langkah yang telah diberikan yaitu: a) Menuliskan kata kunci sesuai dengan pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, b) Membuat kisi-kisi yang saling terselubung berdasarkan pemahaman, c) Membuat pertanyaan yang sesuai dengan wawasan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, d) Membagikan soal teka-teki kepada peserta didik, dan e) Memberikan reward kepada peserta didik yang telah menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat.<sup>14</sup>

Permainan teka-teki silang ini merupakan salah satu permainan yang edukatif. Hal ini dikarenakan permainan dapat membantu peserta didik agar belajar bekerja sama dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Selain membantu peserta didik agar memotivasi dalam belajar, permainan ini dapat membantu mengembangkan kedisiplinan, penilaian, dan keinginan untuk mempelajari keterampilan peserta didik.

Saat permainan ini dilakukan, masing-masing dari kelompok diarahkan untuk mencari jawaban dari soal yang tertera di dalam soal tersebut dan harus mencari kata yang berhubungan

---

<sup>13</sup> Zakiah Ulfiah and Yona Wahyuningsih, “Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 6, no. 2 (August 18, 2023): h.3, <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i2.928>.

<sup>14</sup> Ulfiah and Wahyuningsih, “Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

dengan kolom selanjutnya sehingga semua kotak yang berada di kertas tersebut terisi semuanya dengan baik dan benar. Dalam permainan ini pun dapat memicu rasa penasaran peserta didik dari jawaban setiap pertanyaan yang telah diberikan, saat proses pun peserta didik berusaha untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan sekelompoknya untuk menemukan jawaban yang dimaksud dari soal yang ada. Penerapan metode bermain *crozzword puzzle* dapat membantu peserta didik agar bergerak aktif, berkomunikasi, dan aktif bertanya dengan cara yang menyenangkan. Selain itu juga peserta didik dapat menambah pengetahuan dan juga daya ingatan pengetahuannya, sehingga sepenuhnya guru tidak menjadi pusat pembelajaran.

Dalam setiap metode pembelajaran akan ditemukan suatu kelebihan dan kekurangan, tidak terlepas dalam metode bermain *crossword puzzle* ini yang juga memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Beberapa kelebihan yang ditemukan saat pembelajaran menggunakan teka teki silang ini diantaranya, a) Dapat merangsang pembelajaran agar semua peserta didik aktif, b) Membangun rasa tanggung jawab dan disiplin, c) Menambah pemahaman peserta didik, d) Hasil belajar peserta didik akan lebih tahan lama, e) Mempelajari persaingan yang sehat antar peserta didik, dan f) membangkitkan kemandirian peserta didik. Lalu beberapa kelemahan yang ditemukan saat pembelajaran menggunakan teka-teki silang diantaranya, a) Potensi kebosanan akibat penerapan permainan teka-teki silang, b) Apabila petunjuknya kurang jelas, dapat menimbulkan kemungkinan menyimpang dari tujuan yang diinginkan, dan c) Pengerjaan tugas peserta didik dilakukan oleh orang lain. Namun dari itu semua pendidik telah mengupayakan sebaik mungkin agar pembelajaran di dalam kelas tidak terasa bosan, dan peserta didik aktif dalam setiap pembelajaran dan juga tidak malu untuk bertanya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa metode bermain *crossword puzzle* dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih yang tujuannya adalah sebagai pendekatan kreatif yang dapat memberikan banyak manfaat. Dengan melibatkan elemen kreativitas dalam penyusunan *crossword puzzle*, membuat metode ini lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Menggunakan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran fiqih dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep fiqih, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun *crossword puzzle* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam konteks pembelajaran fiqih yang di antaranya yaitu potensi kebosanan akibat penerapan permainan *crossword puzzle* dan pengerjaan tugas peserta didik dilakukan oleh orang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, and Sauda Julia Merliyana. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (March 1, 2022). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.
- Arifin, Moh Samsul, Rina Rohmawati, and Ilfiana Firzaq Arifin. "Penerapan Media Game Teka Teki Silang Melalui TGT (Teams Games Tournament) Dalam Mata Pembelajaran Sejarah Manusia Purba Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X PM Di SMK Trunojoyo Jember Tahun Ajaran 2019/2020." *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya* 2, no. 2 (November 4, 2021). <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.569>.
- Harahap, M. Roni Ito, and Mawaddah Nasution. "Pengaruh Penggunaan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SMA Al-Bukhari Muslim." *Edumaniora : Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 1, no. 02 (October 28, 2022).
- Lase, Famahato, Herman Nirwana, Neviyarni S, and Marjohan. *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Cerdas Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0*. Makassar: Nas Media Indonesia, 2022.
- Masykur, Mohammad Rizqillah. *Metodologi Pembelajaran Fiqih*. Pasuruan: Al-Makrifat, 2019.
- Mawardhani, Mitha Ayu, Anggra Lita SandraDewi, and Endang Wahyu Andjariani. "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 7, no. 2 (June 7, 2023). <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i2.4737>.
- Mudhori, Bahaudin. *Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Kelas X SMA Muhammadiyah 08 Cerme*. Gresik: UGM, 2019.
- Nazla, Siti, Sri Wahyuni, and Adiyono Adiyono. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Fiqih Yang Efektif Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Paser." *FIKRUNA* 6, no. 2 (July 25, 2023). <https://doi.org/10.56489/fik.v6i2.122>.
- Syukur, Taufik Abdillah. *Pembelajaran Fiqih*. Tangerang Selatan: Patju Reaksi, 2020.
- Ulfiah, Zakiah, and Yona Wahyuningsih. "Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 6, no. 2 (August 18, 2023). <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i2.928>.
- Wijaya, Yusuf, and Moh Hanafi. "Efektivitas Permainan Teka-Teki Silang Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Universitas Bhineka." *EduCurio: Education Curiosity* 1, no. 3 (July 25, 2023).
- Zagoto, Impiani, and Renata R. S. A. Laia. "Crossword Puzzle Game For Teaching Vocabulary." *Research on English Language Education* 4, no. 2 (October 25, 2022). <https://doi.org/10.57094/relation.v4i2.381>.