

Metode teka teki silang *online* pada Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Faiqotul Laili*, Sukarno & Mas'ud

Prodi Pendidikan Agama Islam, UIN KH Achmad Siddiq Jember, Indonesia

*10805faiqohlalala@gmail.com

Abstract

Learning in the 21st century must be reflect 4Cs of students. This kind of learning is considered to provide a deeper meaning that is motivation to learn students. The goals of this research are to determine whether the online crossword method can increase student motivation in Islamic Religious Education (PAI) subjects in junior high school. With Kurt Lewin's type of classroom action research, in one cycle there is a plan, implementation, observation and reflection. The data collection techniques use observation, documentation studies and test. The data analysis uses descriptive qualitative and the validation of the data use expert opinions and the setting is Grade IX students at SMP N 3 Satu Atap Siliragung. The results of this research are a revealed that learning motivation in student is influenced by two elements, namely intrinsic and extrinsic, the crossword online have a position on the extrinsic influence which is able to increase student learning motivation, as evidenced by the increased activeness of students during Islamic Religious Education (PAI) learning in class.

Keywords: *Crossword online; Motivation learning; Islamic Religious Education (PAI).*

Abstrak

Pembelajaran di abad 21 haruslah mencerminkan 4C pada peserta didik. Pembelajaran semacam ini dinilai akan memberikan makna yang lebih mendalam berupa adanya motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode teka teki silang *online* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP. Dengan jenis penelitian tindakan kelas dan model Kurt Lewin, dalam satu siklusnya terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, studi dokumentasi dan tes. Analisis data menggunakan kualitatif deskriptif dan keabsahan datanya menggunakan pendapat ahli serta *setting* tempatnya adalah siswa kelas IX di SMP N 3 Satu Atap Siliragung. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa motivasi belajar pada siswa dipengaruhi oleh dua unsur yaitu intrinsik dan ekstrinsik, posisi *crossword online* ada pada pengaruh ekstrinsik yang mana mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas.

Kata kunci: *Teka Teki Silang Online; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Islam.*

Diserahkan: 25-09-2023 **Disetujui:** 29-02-2024 **Dipublikasikan:** 29-02-2024

Kutipan: Laili, F., Sukarno, & Mas'ud. (2024). Metode teka teki silang online pada Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 42-56. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v13i1.15136>

I. Pendahuluan

Abad 21 pendidikan harus menanamkan keterampilan 4C yakni *critical thinking* (berpikir kritis), *creative thinking* (berpikir kreatif), *communication* (berkomunikasi dengan baik) dan *collaboration* (berkolaborasi dengan baik) Kepada siswa di kelas. Keempat macam keterampilan ini dapat terlaksana dalam pendidikan apabila proses belajar pembelajaran berlangsung dengan menarik dan tidak hanya berpusat pada guru. *Critical thinking* (berpikir kritis) dan *creative thinking* (berpikir kreatif) dapat dilatih dengan pendekatan yang dimulai dengan adanya masalah di awal, seperti dengan penggunaan strategi pembelajaran *problem based learning* (PBL), *project based learning* (PJBL), *cooperative group investigation* (CGI), dan juga *inquiry learning* yang kemudian dilanjutkan dengan pemecahan masalah dengan cara yang beragam melihat pada masalah yang disajikan serta melihat dari berbagai sudut pandang.

Communication (berkomunikasi dengan baik) dapat dilatih dengan menyusun laporan hasil dari kegiatan proses belajar mengajar di kelas, diskusi kelompok, presentasi tugas proyek, pembelajaran dalam jaringan (daring), serta kegiatan belajar lain yang melibatkan antar peserta didik dengan peserta didik lainnya maupun antara peserta didik dengan guru. *Collaboration* (berkolaborasi dengan baik) dapat dilatih dengan penggunaan strategi pembelajaran *cooperative learning*, pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara berkelompok dalam memecahkan masalah yang ada dan belajar bekerja sama dengan baik (Arnyana, 2019).

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar dengan strategi dan metode tertentu dengan tujuan individu atau peserta didik memperoleh pengetahuan dan pemahaman serta cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Islamuddin, 2014). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang terkandung dalam Undang-undang RINO. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) di mana pendidikan harus mengantarkan peserta didik pada tercapainya perkembangan diri akan potensinya sehingga menjadi manusia yang bertakwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, mandiri, kreatif, serta menjadi warga Negara yang berdemokrasi dan bertanggung jawab pada dirinya dan lingkungannya.

Melansir pada detik.com (2023), pada tahun 2021 kualitas pendidikan di Indonesia menduduki peringkat 55 dari 73 negara yang mana pada tahun 2020 berada pada peringkat 56. Malaysia berada pada peringkat 38 dari 73 negara yang mana pada tahun sebelumnya berada pada peringkat 39. Thailand pada tahun 2021 berada pada peringkat 46 dari 73 negara yang mana pada tahun sebelumnya berada pada peringkat 48. Sementara Singapura pada tahun 2021 berada pada peringkat ke 21 yang mana pada tahun 2020 berada pada peringkat 19 dari 73 negara.

Keterampilan 4C pada abad 21 yang mana meliputi *critical thinking* (berpikir kritis), *creative thinking* (berpikir kreatif), *communication* (berkomunikasi dengan baik) dan

collaboration (berkolaborasi dengan baik) di Indonesia diusung dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik di Negara Indonesia. Tujuan ini dapat tercapai apabila guru sebagai pendidik memiliki kualitas yang baik dan oleh karenanya sudah menjadi tanggung jawab pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidik di Negara ini. salah satu wujud tanggung jawab pemerintah adalah dengan diadakannya berbagai bimbingan teknis dan berbagai *workshop* beserta seminar keilmuan kepada pendidik di seluruh penjuru negeri. Sementara itu, yang tidak kalah penting dari kualitas guru atau pendidik adalah tingkat motivasi belajar dari para peserta didik, yang mana hal ini menjadi tugas dari guru atau pendidik dalam mengelola proses belajar mengajar selama di kelas.

Terdapat berbagai cara untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru atau pendidik adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan memberikan solusi dari permasalahan yang ada di dalam kelas selama pembelajaran. Salah satu masalah yang dapat diselesaikan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) adalah meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah peningkatan reflektif yang dilakukan oleh guru atau pendidik selama proses belajar mengajar di dalam kelas dengan tujuan untuk memecahkan masalah (Syamsidah, 2016). Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dilakukan melalui beberapa tahapan di antaranya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Suyadi, 2015).

Artikel yang ditulis oleh Novita Sari Pangaribuan dkk (2024) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Teka Teki Silang Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Aljabar Kelas VII SMP Negeri 8 Pematang Siantar Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media pembelajaran teka teki silang terhadap pemahaman konsep pada materi Aljabar Kelas VII Smp Negeri 8 Pematang Siantar. Hal ini dibuktikan dengan koefisien determinasi mencapai 87,1%.

Artikel yang ditulis oleh Andre Nurdiansyah dkk (2023) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah 1) terdapat perbedaan hasil belajar siswa antar kelas eksperimen yang menggunakan media teka teki silang dengan kelas control yang menggunakan media buku teks. 2) terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media teka teki silang dengan kelas control yang menggunakan media buku teks pada saat pembelajaran.

Artikel yang ditulis oleh Syofiani dkk (2018) dengan judul Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang

Menyenangkan. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah media teka teki silang mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas I SDI Khaira Ummah. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga semakin baik serta semua siswa menjadi aktif saat proses belajar mengajar berlangsung.

Artikel yang ditulis oleh Utami Dewi Pramesti (2015) dengan judul Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka Teki Silang (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah 1) teka teki silang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia yang kemudian diaplikasikan ke dalam empat keterampilan berbahasa yakni kosakata kerja, kosakata benda, kosakata sifat, kosakata keterangan, dan juga kosakata perangkai atau kosakata pengganti kata orang. 2) peningkatan yang terjadi dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa yang dilihat dari tes ke tes, seperti nilai rata-rata *pretest* (46), rata-rata tes akhir siklus satu (60) dan nilai rata-rata tes akhir siklus kedua (80 dan 60).

Dari beberapa artikel penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil beberapa persamaan dalam penggunaan media teka teki silang dalam pembelajaran di antaranya adalah mampu meningkatkan prestasi peserta didik dan juga mampu mengaktifkan pembelajaran. Perbedaan dari penelitian terdahulu di atas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada mata pelajaran dan metodenya penelitiannya. Dengan begitu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan permainan teka teki silang *online* dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Sebagaimana kondisi di lapangan bahwasanya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kurang menarik minat belajar peserta didik. Yang mana minat belajar merupakan segala sesuatu kegiatan yang dilakukan dalam beragam aktivitas dengan melibatkan perasaan senang, suka, dan juga memiliki atau menimbulkan rasa puas pada peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi aktif dan bermakna (Muliani & Arusman, 2022).

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan model Kurt Lewin, yang mana dalam satu siklus PTK (Penelitian Tindakan Kelas) terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Pandiangan, 2019).



Gambar 1. Siklus penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin

1. Perencanaan

- a. Pada tahap perencanaan dimulai dari setelah dilakukannya refleksi awal, yang kemudian ditemukannya beberapa masalah yang ada di dalam kelas, kemudian mengidentifikasi masalah mana yang harus segera diselesaikan, pada penelitian ini penyusun memutuskan untuk menyelesaikan masalah motivasi belajar peserta didik.
- b. Selanjutnya menentukan pokok bahasan mana yang akan dilaksanakan saat proses belajar mengajar di kelas, pada penelitian ini penyusun memilih kompetensi dasar (KD) dalam materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal dan dilanjutkan dengan penentuan indikator pada kompetensi dasar tersebut.
- c. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- d. Dilanjutkan dengan menyiapkan permainan teka teki silang *online* sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas.

2. Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan, peneliti mengobservasi guru yang akan mengajak peserta didik untuk belajar tentang zakat fitrah dan zakat mal sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

3. Observasi

Melakukan observasi terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas dengan penerapan permainan teka teki silang *online*. Melihat keaktifan peserta didik sebagai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

4. Refleksi

Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh dalam pelaksanaan setiap siklusnya, yakni menganalisis hasil observasi pelaksanaan proses belajar mengajar dan menganalisis keaktifan peserta didik dilanjutkan dengan mencatat kekurangan dan kelemahan proses belajar mengajar yang ada di kelas, yang kemudian akan dijadikan sebagai landasan untuk pengambilan keputusan berikutnya apakah perlu dilakukan penelitian tindakan kelas lagi atau sudah bisa dicukupkan.

Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, dokumentasi dan juga tes melalui teka teki silang *online* sebagai media pembelajaran. Teknik analisis datanya menggunakan kualitatif deskriptif yakni dengan menjabarkan data yang telah diperoleh

dengan menggunakan kalimat. Keabsahan data menggunakan pendapat ahli mengenai motivasi belajar siswa dengan indikator butir soal yang termuat di dalam teka teki silang *online*. *Setting* tempatnya adalah siswa kelas IX SMP N 3 Satu Atap Siliragung tepatnya di kelas IX A dengan jumlah 26 siswa .

III. Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IX, penyusun melihat bagaimana kondisi kelas saat proses belajar mengajar berlangsung, terutama pada minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan penggunaan metode klasikal atau ceramah dari guru sebagai pendidik, kondisi kelas menunjukkan lebih dari 50% peserta didik sibuk dengan kegiatan masing-masing dan hanya sedikit peserta didik yang menyimak materi yang sedang disampaikan oleh guru yang sedang mengajar. Proses belajar mengajar di kelas masih bersifat *teacher center* di mana guru menjadi pusat dari proses belajar mengajar selama jam pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dengan pemberian tugas kepada peserta didik untuk membaca buku kemudian dilanjutkan dengan penjelasan dari guru dengan metode ceramah dan tanya jawab bersama atau diskusi serta ditutup dengan pemberian tugas pada akhir pembelajaran sebagai bentuk evaluasi harian.

Melihat permasalahan yang dialami oleh peserta didik selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penyusun dapat menyimpulkan bahwa lebih dari 75% peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran klasikal seperti ini. Sehingga proses belajar mengajar di kelas sangat terasa membosankan dan kurang aktif. Maka dari itu penyusun mencoba mengaplikasikan metode baru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yakni metode teka teki silang *online* pada pembelajaran berikutnya atau pada pertemuan selanjutnya. Sebuah metode pembelajaran yang cukup efektif dalam meningkatkan maupun menumbuhkan semangat serta minat belajar peserta didik ketika proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. hal ini tercermin ketika pembelajaran semua peserta didik ikut serta dalam pemecahan masalah pada saat mengerjakan teka teki silang *online* secara berkelompok.

Langkah-langkah penerapan metode permainan teka teki silang *online* yang dilakukan oleh penyusun dalam pengaplikasiannya di dalam kelas yaitu meliputi:

1. Kegiatan literasi

Peserta didik diberi rangsangan atau motivasi guna memusatkan perhatian diri peserta didik pada materi pembelajaran Zakat Fitrah dan Zakat Mal dengan cara melihat, mengamati, dan membaca melalui *slide* materi Power Point yang ditayangkan.

2. *Critical Thinking*

Guru memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan dan kemudian akan dijawab melalui proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal.

3. *Collaboration*

Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang serta saling bertukar informasi terkait materi pembelajaran Zakat Fitrah dan Zakat Mal.

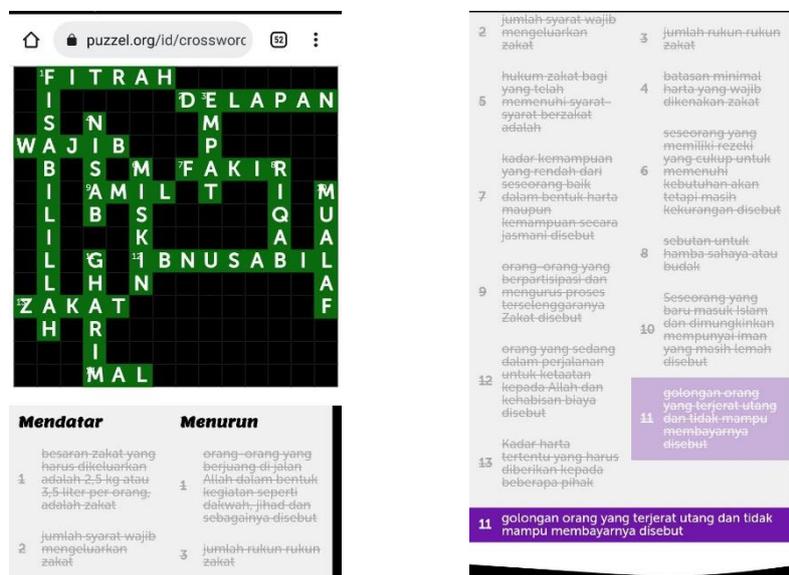
4. *Communication*

Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi dari materi pelajaran Zakat Fitrah dan Zakat Mal dengan media permainan teka teki silang *online* dan kemudian mempresentasikan hasil kerja kelompok serta akan ditanggapi oleh kelompok lain.

5. *Creativity*

Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik terkait butir soal dalam teka teki silang *online* dan kemudian mengakhiri proses belajar mengajar dengan membuat kesimpulan bersama terkait materi pembelajaran Zakat Fitrah dan Zakat Mal.

Berikut media teka teki silang yang digunakan di dalam kelas IX A Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal



Gambar 2. teka teki silang untuk kelas IX

Dari hasil observasi setelah diterapkannya permainan teka teki silang *online*, penyusun menemukan beberapa dampak positif dari penerapan permainan teka teki silang *online*, di antaranya:

1. Keaktifan peserta didik

Selama proses belajar mengajar di kelas, kondisi peserta didik yang mulanya pasif menyimak dan mendengarkan ceramah guru saat pembelajaran dengan diterapkannya permainan teka-teki silang *online* ini, peserta didik menjadi aktif ketika proses belajar mengajar, di mana peserta didik memiliki minat untuk belajar materi pelajaran yang sedang ditempuh bersama.

2. Konsentrasi peserta didik lebih baik

Sebelum penerapan permainan teka teki silang *online*, ketika guru menjelaskan materi, peserta didik menunjukkan sikap yang pasif, sedikit yang mendengarkan, beberapa ada yang gurau, tidur dan juga bermalas-malasan serta asyik bermain sendiri. Dengan diterapkannya permainan teka teki silang *online*, peserta didik lebih aktif ketika guru menjelaskan materi hal ini dikarenakan butir soal yang ada di dalam permainan teka-teki silang *online* berada pada penjelasan dari guru. Selain dari pada itu, melalui permainan teka teki silang *online*, peserta didik dituntut untuk menghafalkan istilah-istilah yang ada di dalam materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Pembelajaran lebih bervariasi

Proses belajar mengajar yang hanya bersifat monoton menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dalam belajar, dengan diterapkannya permainan teka teki silang *online* maka membantu peserta didik menjadi lebih bersemangat belajar. Hal ini terjadi karena perbedaan metode yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

4. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran

Permainan teka teki silang *online* merupakan salah satu wujud pemanfaatan teknologi di dalam proses belajar mengajar di kelas. Siswa diizinkan membawa HP dan menggunakannya di dalam kelas saat mata pelajaran, hal ini juga merupakan wujud pengayoman guru dalam penggunaan teknologi secara benar dan tepat.

5. Keterampilan 4C lebih terlihat

Keterampilan 4C yang meliputi *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Communication* (berkomunikasi dengan baik), *Creative Thinking* (berpikir kreatif), dan *Collaboration* (kolaborasi atau bekerja sama). Keempat keterampilan ini telah dimunculkan dalam proses pembelajaran dengan penerapan permainan teka teki silang *online* dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah didesain oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

B. Pembahasan

1. Penerapan Permainan Teka Teki Silang Online sebagai strategi pembelajaran

Mengajar bukan sekadar persoalan menceritakan materi, dan belajar juga bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam benak peserta didik dengan cuma-cuma. Namun, belajar merupakan suatu proses keterlibatan mental serta kerja keras peserta didik itu sendiri. Penjelasan dan pemeragaan tidak semata mata

akan membuah hasil belajar secara optimal begitu saja, oleh karenanya sangat diperlukan suatu strategi dan metode yang tepat guna mendukung dan meningkatkan kualitas serta keberhasilan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Pembelajaran yang ada di SMP N 3 Satu Atap Siliragung, guru sebagai pendidik berusaha memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik dengan berbagai inovasi strategi dan metode dalam penerapan pembelajarannya. Dalam konteks pembelajaran, strategi dan metode dapat dikatakan sebagai pola umum yang di dalamnya berisikan tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan atau dapat dipedomani oleh guru sebagai pendidik agar kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien (Sanjaya, 2006)

Dalam pemilihan suatu strategi pembelajaran, hendaknya strategi pembelajaran dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, peserta didik terlibat secara keseluruhan selama pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak bersifat pasif dalam artian selama pembelajaran peserta didik tidak hanya menerima materi pelajaran dari guru, karena proses pembelajaran semacam ini cenderung berdampak pada cepat terlupakannya pelajaran yang telah diberikan (Zaini, Munthe, & Aryani, 2008). Hal inilah yang menjadi pedoman guru Pendidikan Agama Islam (PAI) ketika memilih strategi pembelajaran, di mana peserta didik harus terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Strategi pembelajaran merupakan perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengelola isi dan proses pembelajaran yang dilakukan secara komprehensif agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien (Rudiarta, 2023). Sebagaimana tercermin dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI), strategi yang digunakan tertuang lengkap pada bagian langkah-langkah pembelajaran. Dengan demikian strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki peran penting terutama dalam menyikapi perubahan segala aspek yang ada, baik itu aspek zaman juga psikolog atau kesiapan dari diri peserta didik. Hal ini sama dengan pemilihan strategi pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik di SMP N 3 Satu Atap Siliragung ketika pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Strategi pembelajaran sangatlah beragam, termasuk di dalamnya adalah teka teki silang. Berikut pengertian pendapat tentang Teka teki silang atau *crossword puzzle* antara lain:

- a. Teka teki silang atau *crossword puzzle* adalah beberapa kotak kosong yang akan di isi dengan huruf sebagai jawaban dari pernyataan yang tersusun berbentuk baik menurun (vertikal) dan mendatar (horizontal). (Zaini, Munthe, & Aryani. 2008)
- b. Teka teki silang atau *crossword puzzle* adalah suatu permainan, di mana permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan ataupun frase sebagai kunci dalam mengisi serangkaian kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. (Silberman, 2014)

Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi teka teki silang merupakan salah satu bentuk permainan di mana kita mengisi ruang-ruang kosong yang merupakan jawaban dari pertanyaan. Keistimewaan dari strategi ini adalah adanya unsur-unsur kegembiraan dan melatih kemampuan berpikir dalam menanyakan tiap-tiap kata yang dibentuk baik itu vertikal maupun horizontal yang saling berhubungan. Dengan adanya perkembangan teknologi, maka teka teki silang juga ikut dikembangkan dalam bentuk *online*, hal ini menandakan bahwa permainan teka teki silang masih eksis hingga saat ini. Strategi pembelajaran teka-teki silang ini termasuk salah satu bagian dari strategi pembelajaran aktif atau *Active Learning*. Hal ini tampak pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, artinya aktif melibatkan peserta didik dalam melakukan sesuatu dan berpikir tentang apa yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran.

Konsep *Active Learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran dengan cara membuat peserta didik aktif sejak awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran melalui aktivitas yang membangun berpikir kritis peserta didik terkait materi mata pelajaran yang sedang dipelajari dalam proses belajar mengajar di kelas (Syaparuddin, Meldianus, & Elihami, 2020). Dalam proses belajar mengajar, peserta didik diarahkan tentang memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan nilai serta sikap. Begitu pun dengan pembelajaran yang menerapkan teka teki silang *online*. Dalam pembelajaran ini peserta didik ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam halaman situs teka-teki silang *online* tentang materi yang telah dipelajari, sehingga secara tidak langsung peserta didik menggali sendiri pengetahuan akan materi pelajaran yang disampaikan. Dan hasil belajar yang diharapkan dapat dengan maksimum tercapai oleh peserta didik.

Menurut Hamalik (2011) Ada beberapa bentuk keaktifan yang dilakukan oleh peserta didik, yaitu:

- a. *Visual activities*, keaktifan peserta didik yang meliputi membaca, demonstrasi, memperhatikan gambar, percobaan, dan keaktifan visual lainnya.
- b. *Oral activities*, keaktifan peserta didik yang meliputi menyatakan, bertanya, merumuskan, memberi saran, *interview*, mengeluarkan pendapat, diskusi, serta keaktifan oral lainnya.
- c. *Listening activities*, keaktifan peserta didik yang meliputi mendengarkan uraian percakapan, pidato, diskusi, ceramah, dan keaktifan mendengarkan lainnya.
- d. *Writing activities*, keaktifan peserta didik yang meliputi menulis cerita, membuat karangan, membuat laporan, membuat angket, membuat salinan atau rangkuman serta keaktifan menulis lainnya.

- e. *Drawing activities*, keaktifan peserta didik yang meliputi membuat grafik,, membuat peta, membuat diagram serta keaktifan menggambar lainnya.
- f. *Motor activities*, keaktifan peserta didik yang meliputi melakukan percobaan membuat konstruksi, model mereparasi, berkebun, dan keaktifan motor lainnya.
- g. *Metal activities*, keaktifan peserta didik yang meliputi mengingat, menganalisis, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan keaktifan metal lainnya.
- h. *Emotional activities*, keaktifan peserta didik yang meliputi menaruh minat gembira, tenang, berani, gugup, serta keaktifan emosional lainnya.

Dari beberapa keaktifan yang telah dipaparkan oleh Hamalik, maka penerapan teka teki silang *online* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu mengaktifkan peserta didik dalam beberapa bentuk yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *metal activities* dan *emotional activities*.

Hal ini sesuai dengan penemuan saat penelitian di mana peserta didik dapat belajar dengan baik seperti adanya peningkatan dalam keaktifan belajar, konsentrasi dalam belajar serta terbentuknya karakter 4C (*Critical Thinking*, *Communication*, *Creative Thinking*, dan *Collaboration*).

2. Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam atau PAI merupakan mata pelajaran wajib yang harus diberikan oleh guru kepada peserta didik yang beragama Islam, hal ini sebagai wujud nyata pendidikan formal yang mendukung akan agama Islam sebagai agama yang sah di Indonesia. Salah satu tujuan dari pemberian mata Pendidikan Agama Islam adalah agar tercapainya nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan agam Islam kepada peserta didik. Nilai-nilai dalam Pendidikan Agama Islam meliputi nilai keimanan yang merupakan bentuk keyakinan dalam hati dan pengikraran oleh lisan serta pembuktian melalui perbuatan seseorang, nilai ibadah yang merupakan segala perbuatan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa dan segala perbuatan yang menjauhi larangan Tuhan Yang Maha Esa dengan niat hati yang tulus serta penuh kerendahan diri kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan nilai akhlaknya merupakan sifat yang ada dalam diri seseorang (Laili & Barata, 2021). Ketiga nilai tersebut sangat diperlukan oleh peserta didik guna menghadapi masa depan serta berguna dalam menjalankan kewajibannya sebagai umat Islam. selain dari itu, menurut Muhaimin (2007) Pendidikan Agama Islam di sekolah memiliki tujuan:

- a. Terampil dan menumbuhkan gairah beribadah peserta didik sebagai umat Islam, mampu berdzikir dan berdoa dengan baik;
- b. Mampu membaca Al-Qur'an serta menuliskannya dengan baik dan benar serta berusaha memahami kandungan di dalam Al-Qur'an;
- c. Membiasakan diri berkepribadian muslim yakni berakhlak mulia;
- d. Mengenal serta memahami sejarah dan perkembangan agama Islam dari zaman pra-Islam;

- e. Membiasakan diri menerapkan aturan dasar agama Islam dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat.

Ditinjau dari tujuannya, Pendidikan Agama Islam haruslah menjadi mata pelajaran yang bermakna bagi peserta didik selama proses belajar mengajar dikelas. Pembelajaran akan bermakna apa bila peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang dimiliki oleh peserta didik ketika dalam proses belajar mengajar (Ulfiah & Wahyuningsih, 2023). Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua hal yakni sesuatu yang bersumber dalam dirinya (intrinsik) dan sesuatu yang bersumber dari luar dirinya (ekstrinsik) (Islamuddin, 2014). Kedua pengaruh tersebut adalah tanggung jawab guru dalam kelas ketika mengajar, bagaimana kedua pengaruh tersebut dapat mendorong munculnya motivasi belajar peserta didik. dengan demikian seorang guru memiliki tanggung jawab untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik guna proses belajar mengajar yang dilakukan menjadi bermakna bagi peserta didik dan materi yang disampaikan tidak cepat terlupakan.

Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian yakni adanya tingkat keaktifan belajar peserta didik yang mana dengan adanya keaktifan menunjukkan adanya motivasi belajar dalam diri peserta didik

3. Permainan Teka Teki Silang Online Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Permainan teka teki silang merupakan permainan edukatif yang dapat membantu peserta didik dalam menerima dan mencerna materi serta dapat membantu peserta didik untuk mudah memahami materi secara cepat dan tepat (Wulan, Suwatra, & Jampel, 2019)). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP N 3 Satu Atap Siliragung, tepatnya pada materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal dengan penggunaan permainan teka teki silang online terdapat peningkatan motivasi belajar, hal ini dikarenakan peserta didik memiliki tanggung jawab untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan seksama serta terlibat aktif di dalamnya. Butir soal yang digunakan pun mencakup seluruh kompetensi dasar (KD) yang ada.

Guru berhasil mendorong motivasi belajar siswa dengan penggunaan permainan teka teki silang online yang mana ditandai dengan antusias peserta didik selama proses belajar mengajar. Antusias peserta didik meningkat dan sedikit peserta didik yang tidak memperhatikan pembelajaran. Selain dari pada itu, pemanfaatan teknologi di dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga menjadi poin tambah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam kelas.

IV. Kesimpulan

Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yakni intrinsik yang berasal dari dalam dirinya dan faktor ekstrinsik yakni yang berasal dari luar dirinya. Penerapan teka teki silang *online* menempati posisi pengaruh motivasi belajar siswa dari

luar diri peserta didik (ekstrinsik). Selain dari pada itu, penggunaan teka teki silang *online* juga merupakan pembelajaran yang mampu memberdayakan teknologi di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta mampu mengaktifkan keterampilan 4C yang meliputi *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Communication* (berkomunikasi dengan baik), *Creative Thinking* (berpikir kreatif), dan *Collaboration* (kolaborasi atau bekerja sama) pada diri peserta didik. Sehingga penerapan permainan teka teki silang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Daftar Pustaka

- Aisyah, N. (2021). *5 Negara ASEAN Dengan Sistem Pendidikan Terbaik Tahun 2021, RI Termasuk?.* Diakses pada 2 September 2023 <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5658905/5-negara-asean-dengan-sistem-pendidikan-terbaik-tahun-2021-ri-termasuk> ,
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi 4c (communication, collaboration, critical thinking dan creative thinking) untuk menyongsong era abad 21. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 1(1), i-xiii.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Laili, F., & Barata, P. T. (2021). Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(1), 59-74.
- Muhaimin. (2007). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Raja Grafindo Persada.
- Muliani, R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Islamuddin, H. 2014. *Psikologi Pendidikan*. STAIN Jember Press.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Deepublish.
- Rudiarta, I. W. (2023). Strategi Pembelajaran dalam Internalisasi Nilai Moderasi Beragama Pada Pasraman di Kota Mataram. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 14(1), 13-27.
- Sanjaya, W. (2006). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana Prenada Media Group.
- Silberman, M. L. (2014). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa.
- Suyadi. (2015). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Diva Press.
- Syamsidah. (2016). *Kiat Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Taman Kanak-Kanak*. Deepublish.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi*

Metode teka teki silang online pada Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar...

Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam, 6(2), 403-410.

Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 7(1), 66-74.

Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Pustaka Insan Madani