

# KREATIVITAS PEMBELAJARAN PAI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) DI SDN KRAMAT JEGU 2

Oleh:

Muhammad Alief Zidan Nabil,

Ainun nadlif

Progam Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2025



# Pendahuluan

Kreativitas adalah kapasitas atau keahlian yang terbentuk pada diri seseorang tersebut guna membuahkan hal-hal yang inovatif dan menarik, yang dapat diterima dan membawa perubahan positif. Seorang guru kreatif adalah individu yang terbuka terhadap tantangan dan mampu memanfaatkan sumber daya di sekolah secara optimal guna menghasilkan suasana pembelajaran dengan ketuntasan maksimal pembelajaran (Tahawali & Aimang, 2021). Guru diharuskan untuk terus melakukan perubahan yang baik terhadap kreativitas dalam merancang media, metode, dan materi pelajaran. Penggunaan alat pembelajaran yang bervariasi harus sama dengan materi pelajaran tersebut sesuai dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi supaya siswa dapat mencakup materi tersebut dengan baik. Pembelajaran pendidikan agama islam merupakan suatu usaha untuk mendorong siswa supaya belajar dan terus-menerus tertarik mempelajari agama islam. Tujuannya adalah agar mereka mengetahui cara beragama yang benar dan mendalami pengetahuan tentang islam (Muhammad, 2019; Pristiwanti et al., 2022). Upaya ini mencakup berbagai aspek, mulai dari praktik ibadah hingga pemahaman mendalam tentang ajaran dan nilai-nilai Islam. Teka-teki permainan adalah jenis permainan yang merangsang kreativitas dan memori siswa secara mendalam karena munculnya dorongan untuk terus berusaha memecahkan masalah. Permainan ini tetap menyenangkan karena dapat dimainkan berulang kali. Tantangan yang ada membuat permainan ini adiktif, mendorong siswa untuk terus mencoba hingga sukses (Solichin et al., 2023).

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Kurangnya kreativitas dalam mengembangkan pembelajaran pada mapel PAI
2. Banyak dari siswa disekolah merasa bosan ketika pembelajaran PAI sedang berlangsung

# Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian untuk mengeksplorasi individual atau kelompok secara mendalam terkait objek yang akan diteliti. Subjek dalam penelitian ini mencakup kepala sekolah, guru pai, dan siswa sekolah dasar. Penelitian ini mengambil dari populasi 27 siswa dikelas IV A, ke 27 siswa tersebut dibagi kelompok menjadi 9 kelompok yakni dibagi rata dengan 1 kelompok berisi 3 anak. Lokasi penelitian yang akan dilakukan yakni di SDN Kramat Jegu 2 Taman, Sidoarjo. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung di sekolah dengan mengamati dan melihat secara langsung kondisi lapangan serta melakukan wawancara terstruktur yang ditujukan pada guru kelas 4A di Sdn Kramat Jegu 2 dan siswa di kelas itu, dalam hal ini peneliti tidak terlibat langsung dalam pembelajaran dikelas namun peneliti sebagai pengamat dalam pembelajaran pai dikelas, untuk yang mengajar yakni guru kelas 4A dengan menggunakan media *crossword puzzle* (teka teki silang), selanjutnya sesi wawancara kepada guru pai kelas 4A yakni mewawancarai seputar media *crossword puzzle* yang sudah diterapkan dikelas tersebut tidak lupa juga para siswa juga akan diwawancarai terkait bagaimanakah rasanya pembelajaran di kelas ketika menggunakan media *crossword puzzle* (teka teki silang) ini, kemudian peneliti mendokumentasikan hasil dari wawancara dan observasi berupa catatan, rekaman, foto dan video. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan pola deskriptif melalui data hasil observasi dan data hasil wawancara

# Hasil

Hasil dari data-data wawancara dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle*:

ini dapat di simpulkan dari data hasil wawan cara murid, bahwasannya para murid menyukai pembelajaran pai di sekolah akan tetapi sangat disayangkan karena di pembelajaran pai selalu menggunakan metode ceramah saja, meskipun menggunakan metode ceramah saja para murid mengatakan bahwa mereka juga senang senang aja Ketika menggunakan metode ceramah, hal tersebut menjadi suatu kebiasaan dalam kegiatan pembelajaran pai di kelas 4A, semakin sering nya suatu kegiatan yang dilakukan maka semakin terbiasa kegiatan tersebut, sama halnya dengan penggunaan metode ceramah di sdn kramat jegu 2 ini, penggunaan metode ceramah tersebut setiap hari dilakukan saat pembelajaran pai, hasilnya para siswa juga merasa biasa biasa saja atau monoton, mereka menyukainya tetapi mereka menyukai karena sudah menjadi hal yang terbiasa bagi mereka, hadirnya media *crossword puzzle* di sdn kramat jegu 2 ini membuahkan ke kreativitasan bagi guru dan murid, karena hasil dari wawancara murid bahwa mereka mengatakan mereka sangat menyukai media teka teki silang ini,ujarnya karena bisa bermain dan belajar, meskipun ada sedikit kendala pada pelaksanaan media *crossword puzzle* ini, peneliti rasa itu hal yang wajar dikarenakan kendala tersebut hanyalah karena belum pernah menggunakan pembelajaran teka teki silang ini, seiring berjalannya waktu, para murid di SDN Kramat Jegu 2 juga faham dan sangat antusias kepada pembelajaran media *crossword puzzle* ini dikarenakan menurut mereka media ini sangat menyenangkan, begitu pula dengan hasil wawancara dari seorang guru PAI kelas 4a yakni menyebutkan bahwasannya media pembelajaran teka teki silang ini adalah media pembelajaran yang kreatif, bisa membuat murid menjadi kompak, aktif dan melatih kekonsentrasian mereka, bapak guru juga mengatakan bahwa media pembelajaran teka teki silang ini bisa menjadi referensi saya dalm pembelajaran pai di materi berikutnya, dengan demikian media *crossword puzzle* ini adalah media pembelajaran yang berguna bagi SDN Kramat Jegu 2 dalam kreativitas pembelajaran PAI.

# Pembahasan

## 1. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Crossword Puzzle* Teka Teki Silang Di SD Kramat Jegu 2 :

- Pelaksanaan media *crossword puzzle* (teka teki silang) di sdn kramat jegu2 yakni teka teki silang materi surat at-tin dan pembelajaran dengan *crossword puzzle* dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, termasuk daya pikir, pemahaman, dan keterampilan memecahkan persoalan. Agar berhasil menyelesaikan setiap puzzle silang, siswa perlu memiliki keahlian dalam mengenali serta memahami istilah yang digunakan, kemampuan menarik kesimpulan, dan mengevaluasi keputusan yang diambil. Siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat untuk belajar

## 2. Kreativitas Pembelajaran PAI

- Di dalam pembelajaran PAI di perlukan ke kreativitas an dalam pembelajaran di kelas, kekreativitasan ini berlaku bagi guru dan murid, sebab kekreativitasan guru juga sangat diperlukan dalam pembelajaran pai ini, gunanya kekreativitasan seorang guru yakni supaya pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan , lebih aktif dan inovatif kreatifitas pembelajaran ini juga berlaku pada murid, karena kreativitas pada setiap murid bisa membuahkan peningkatan daya ingat dan pemahaman secara mendalam, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan meningkatkan kemandirian belajar, kreativitas dalam pembelajaran PAI adalah kunci untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya memahami nilai-nilai agama, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang relevan dan inspiratif

# Temuan Penting Penelitian

Ketika menggunakan metode ceramah, hal tersebut menjadi suatu kebiasaan dalam kegiatan pembelajaran pai di kelas 4A, semakin sering nya suatu kegiatan yang dilakukan maka semakin terbiasa nya kegiatan tersebut, sama halnya dengan penggunaan metode ceramah di sdn kramat jegu 2 ini, penggunaan metode ceramah tersebut setiap hari dilakukan saat pembelajaran pai, hasilnya para siswa juga merasa biasa biasa saja atau monoton, mereka menyukainya tetapi mereka menyukai karena sudah menjadi hal yang terbiasa bagi mereka, hadirnya media *crossword puzzle* di sdn kramat jegu 2 ini membuahkan ke kreativitasan bagi guru dan murid, karena hasil dari wawancara murid bahwa mereka mengatakan mereka sangat menyukai media teka teki silang ini,ujarnya karena bisa bermain dan belajar, meskipun ada sedikit kendala pada pelaksanaan media *crossword puzzle* ini, peneliti rasa itu hal yang wajar dikarenakan kendala tersebut hanyalah karena belum pernah menggunakan pembelajaran teka teki silang ini, seiring berjalannya waktu, para murid di SDN Kramat Jegu 2 juga faham dan sangat antusias kepada pembelajaran media *crossword puzzle* ini dikarenakan menurut mereka media ini sangat menyenangkan, begitu pula dengan hasil wawancara dari seorang guru PAI kelas 4a yakni menyebutkan bahwasannya media pembelajaran teka teki silang ini adalah media pembelajaran yang kreatif

# Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian media pembelajaran teka teki silang ini adalah media pembelajaran yang kreatif, bisa membuat murid menjadi kompak, aktif dan melatih kekonsentrasian mereka, bapak guru juga mengatakan bahawa media pembelajaran teka teki silang ini bisa menjadi referensi saya dalm pembelajaran pai di materi berikutnya, dengan demikian media *crossword puzzle* ini adalah media pembelajaran yang berguna bagi SDN Kramat Jegu 2 dalam kreativitas pembelajaran PAI.

# Referensi

Tahawali, M., & Aimang, H. A. (2021). Kreativitas Guru Pai Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 4(2), 182. <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v4i2.1201>

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Bioedukasi*, 4(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Solichin, A., Masdarto, M., Khasanah, M., Abbas, M., Ma'aruf, S., & Kusmawati, H. (2023). Inovasi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan PAI. *Journal on Education*, 5(2), 3990–3998. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1104>

Muhammad, Y. (2019). Pendidikan Holistik Menurut Para Ahli. In *Encephale* (Vol. 53, Issue 1, pp. 59–65).

Murni, M., & Aryesha, V. (2021). Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Strategi Teka-Teki Silang. *Bina Gogik*, 8(2), 209–222.

Oktarika, D., & Sandika, D. (2023). Pengembangan Media Crossword Puzzle Pada Materi Membuat Dokumen Pengolah Angka Sederhana Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Ketapang. *Jurnal Cendekia Sambas*, 32–40.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Bioedukasi*, 4(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Rahman, M. A., Yigibalom, M., & Kurniawan, S. (2024). BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE PADA SISWA KELAS V SD YPPGI NOKAPAKA. 666–678. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i2.16>

Rahmawati, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Materi Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi (JIPP)*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.61116/jipp.v1i1.5>

Sitti Sabrina Mohamad, Djuna Lamondo, L. D., Solang, M., & Herinda Mardin, M. N. A. (2024). PENGARUH MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PERNAFASAN Sitti. 10(1), 252–259.

