



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

MUHAMMAD ALIEF ZIDAN NABIL

Author(s)

Coordinator






perpustakaan umsidairta

Organizational unit

Perpustakaan

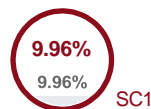
Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		2
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		27

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**25**

The phrase length for the SC 2

4891

Length in words

34840

Length in characters

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	Pengembangan Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam Di Indonesia Imamah Yuli Habibatul;	30 0.61 %
2	Penerapan Metode Crossword Puzzle Dalam Mendukung Motivasi Belajar Mata Pelajaran Al-Islam Di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya Mujtahidah Zulfa Ishlahul,Arifin Shokhibul;	30 0.61 %
3	https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1318	29 0.59 %

4	https://gb.abidan.org/index.php/global/article/download/14/9/38	28 0.57 %
5	https://etheses.iainkediri.ac.id/14757/2/20206123_bab1.pdf	27 0.55 %
6	https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/download/16004/10330?inline=1	26 0.53 %
7	Penerapan Metode Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker dalam Peningkatan Mufradat Bahasa Arab Siswa Nuzula Anisah Firdausi;	19 0.39 %
8	https://etheses.iainkediri.ac.id/15030/8/20201079_daftar%20pustaka.pdf	18 0.37 %
9	https://repository.uinsaizu.ac.id/24204/1/UUT%20SETIYA%20MINGRUM_STRATEGI%20FUNDRAISING%20WAKAF%20TUNAI%20PADA%20MI%20MA%27ARIF%20AL%20FALAH%20JOYOKUSUMO%20BANJARNEGARA%20%282%29.pdf	17 0.35 %
10	Strategi Inovatif Pojok Perpustakaan Dan Rumah Pintar Dalam Pengembangan Pendidikan Formal Dan Non Formal Di Desa Penatarsewu Tanggulangin Rizki M. Alvan,Ragillia Fitri Nur Janah, Muhammad Fahrul Muttaqin;	15 0.31 %

from RefBooks database (3.50 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Pengembangan Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam Di Indonesia Imamah Yuli Habibatul;	30 (1) 0.61 %
2	Penerapan Metode Crossword Puzzle Dalam Mendukung Motivasi Belajar Mata Pelajaran Al-Islam Di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya Mujtahidah Zulfa Ishlahul,Arifin Shokhibul;	30 (1) 0.61 %
3	Penerapan Metode Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker dalam Peningkatan Mufradat Bahasa Arab Siswa Nuzula Anisah Firdausi;	19 (1) 0.39 %
4	PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN METODE CROSSWORD PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MATERI MENGENAL SIFAT WAJIB BAGI ALLAH Mutia Rahmawati;	16 (2) 0.33 %
5	Problematika Pendidikan Agama Di Madrasah Dwi Noviani,Khoirun Niswah, Paizaluddin Paizaluddin;	15 (1) 0.31 %
6	Analisis Kesulitan Pembelajaran Pai Dan Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 3 Sidoarjo Eka Febriarsita,Illham Maulidia;	15 (1) 0.31 %
7	Strategi Inovatif Pojok Perpustakaan Dan Rumah Pintar Dalam Pengembangan Pendidikan Formal Dan Non Formal Di Desa Penatarsewu Tanggulangin Rizki M. Alvan,Ragillia Fitri Nur Janah, Muhammad Fahrul Muttaqin;	15 (1) 0.31 %
8	META-ANALYSIS OF THE EFFECT OF CROSSWORD PUZZLE MEDIA TO LEARNING AND STUDENTS' SOCIAL SCIENCE LEARNING OUTCOME IN ELEMENTARY SCHOOL Fidrayani Fidrayani, Purdiasih Rusni Deden;	12 (2) 0.25 %
9	PENGUNAAN MEDIA TEKA TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA PELAJARAN SKI DI MAS KUALA BATEE Syahrul Ramadhan;	7 (1) 0.14 %
10	PENDAMPINGAN BIMBINGAN BELAJAR UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR OPERASI HITUNG MELALUI TEKA-TEKI SILANG Eva Nur Maziyah,Alifah Nabila Azzahro, Laily Safarina Fadliyah, Dini Adila Rahmah;	7 (1) 0.14 %

11 Strategi Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Implementasi Manajemen Kelas Pada Jenjang Madrasah Aliyah
Annisa Annisa, Sriati Sriati, Astuti Yayuk Dwi,Dendodi Dendodi, Nurdiana Nurdiana;

5 (1) 0.10 %

from the home database (0.00 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (6.46 %)



NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	http://repository.unmuhjember.ac.id/19143/9/ABSTRAK.pdf	36 (5) 0.74 %
2	https://gb.abidan.org/index.php/global/article/download/14/9/38	34 (2) 0.70 %
3	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/26081/1/Pengembangan%20Media%20Teka-Teki%20Silang%20pada%20Pembelajaran%20IPA%20Kelas%20IV%20di%20SDN%20232%20Inpres%20Marusu%20Kab.%20Maros.pdf	30 (5) 0.61 %
4	https://repository.uinsaizu.ac.id/24204/1/UUT%20SETIYA%20MINGRUM_STRATEGI%20FUNDRAISING%20WAKAF%20TUNAI%20PADA%20MI%20MA%27ARIF%20AL%20FALAH%20JOYOKUSUMO%20BANJARNEGARA%20%282%29.pdf	29 (2) 0.59 %
5	https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1318	29 (1) 0.59 %
6	https://etheses.iainkediri.ac.id/14757/2/20206123_bab1.pdf	27 (1) 0.55 %
7	https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/download/16004/10330?inline=1	26 (1) 0.53 %
8	https://etheses.iainkediri.ac.id/15030/8/20201079_daftar%20pustaka.pdf	24 (2) 0.49 %
9	http://eprint.unipma.ac.id/1489/9/REFERECES%20ALFIYATU.pdf	19 (2) 0.39 %
10	http://repository.unmuhjember.ac.id/21958/9/watermark-halaman-81-%2082%20digabungkan-dikompresi.pdf	14 (1) 0.29 %
11	https://lidi6.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2021/02/Lampiran-II-Penerima-Pendanaan-Penelitian-di-Perguruan-Tinggi-Non-Badan-Hukum-Tahun-Anggaran-2021.pdf	11 (1) 0.22 %
12	http://eprints.umsb.ac.id/2942/1/Tesis%20Ridhatil%20Hidayah%20UMSB%202024%5B1%5D.pdf	10 (2) 0.20 %
13	https://journal.civiliza.org/index.php/gej/article/download/177/185	10 (1) 0.20 %
14	https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/download/7788/5505	6 (1) 0.12 %
15	http://etd.uinsyahada.ac.id/4661/1/10%20310%200216.pdf	6 (1) 0.12 %
16	https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/8414	5 (1) 0.10 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

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

Muhammad Alief Zidan Nabil 1), Ainun Nadlif,2)

1)Program Studi [Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#) _
2) Program Studi [Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)

Abstract. This study aims to explore the creativity of learning Islamic Religious Education (PAI) on the material of surat at tin through the use of crossword puzzle media at SDN Kramat Jegu 2. **This research uses a qualitative approach with** descriptive methods. **Data were collected through observation, interviews, and documentation.** the results of interviews and direct observation in the classroom were collected into relevant and concrete data. **The results showed that the** use of crossword puzzles as learning media with student creativity, encourages active participation, and helps students understand the material in a creative and fun way. This media also provides special benefits in developing critical thinking skills and cooperation between students. Thus, crossword puzzle is also one of the alternative learning with innovative and effective learning media in supporting the teaching and learning process of PAI

Keywords - Creativity Learning, Islamic religious education Crossword Puzzle

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kreativitas **pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)** pada materi surat at-tin melalui penggunaan media crossword puzzle (teka-teki silang) di SDN Kramat Jegu 2. **Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode** deskriptif. **Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.** hasil dari wawancara dan pengamatan langsung di kelas dikumpulkan menjadi suatu data yang relevan dan konkrit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan crossword puzzle sebagai media pembelajaran dengan kreativitas siswa, mendorong partisipasi aktif, serta membantu siswa memahami materi dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Media ini juga memberikan manfaat khusus dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerjasama antar siswa. Dengan demikian, crossword puzzle juga menjadi salah satu pembelajaran alternatif dengan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar PAI.

Kata Kunci - Kreativitas pembelajaran, Pendidikan agama islam, Crossword puzzle

I. 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. 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. Dalam hal ini, guru sebaiknya tidak terpaku hanya pada satu jenis media pembelajaran (Tahawali & Aimang, 2021). Pendidikan merupakan suatu kegiatan mendidik yang dilaksanakan oleh pengajar untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik. Orang tua diharapkan menjadi panutan bagi anak-anak, memberikan bimbingan, arahan, dan membantu meningkatkan moral serta karakter, sambil mengeksplorasi potensi individu. Dalam pendidikan, hal ini juga merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan situasi belajar yang optimal. Adapun ditujukan supaya para siswa bisa menggunakan dan membangun skill yang aktif pada diri mereka, mengembangkan karakter yang kuat, cerdas, berakhlak mulia, dan terampil dengan pengendalian diri yang baik serta kekuatan spiritual yang berdampak baik pada diri masing-masing dan lingkungan sekitar. (Muhammad, 2019; Pristiwanti et al., 2022).

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. Upaya ini mencakup berbagai aspek, mulai dari praktik ibadah hingga pemahaman mendalam tentang ajaran dan nilai-nilai Islam (Solichin et al., 2023). Dalam pembelajaran pendidikan agama islam (PAI), mapel ini mempunyai keunggulan tersendiri yakni sebagai pembeda dari mata pelajaran lainnya. Ciri khas utama mapel pai adalah keterikatannya dengan nilai-nilai ilahiyah, yang merupakan nilai inti dari pembelajaran ini. Oleh karena itu, evaluasi dalam pai harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu, mencakup semua aspek yang diinginkan, yaitu aspek aqliyah (intelektual), qolbiyah (emosional dan spiritual), serta amaliyah (praktis) (Hidayat & Asyafah, 2019). Dalam pendidikan agama islam juga harus mempunyai kreatifitas dalam pembelajaran, salah satunya dengan adanya pengembangan media pembelajaran, didalam pendidikan agama rata rata pembelajaran ini penerapannya kepada siswa kebanyakan menyentuh pada aspek kognitif saja sehingga mengabaikan aspek afektif dan psikomotori, dan alhasil para peserta didik hanya mengetahuinya secara terbatas dan tidak menyeluruh (Syibran Mulasi, 2019). jika pendidikan agama lebih menekankan aspek kognitif saja, maka siswa kemungkinan akan bosan juga dikarenakan dalam aspek kognitif sendiri hanya menekankan penyampaian materi dan kebanyakan dalam penyampaian tersebut menggunakan metode ceramah. Dalam metode pembelajaran ini, ceramah merujuk pada pengajaran materi secara langsung melalui komunikasi lisan atau verbal, yang juga dikenal sebagai pidato (Wirabumi, 2020).

Memang benar siswa akan memiliki atau mengetahui pengetahuan agama yang baik, tetapi mereka tidak menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan nyata. Dalam hal ini bisa menyebabkan pemahaman agama mereka yang dangkal, dan kurang merasuk ke dalam fokus pemikiran mereka, yang di mana siswa mengetahui aturan dan penjelasannya tetapi tidak mempraktikkannya dalam sikap, perilaku, atau tindakan sehari-hari. Akibatnya pendidikan agama menjadi kurang efektif dalam membentuk karakter dan moral siswa adapun Salah satu kelemahan pembelajaran konvensional adalah kurangnya penggunaan media menarik oleh guru, membuat pembelajaran kurang bermakna bagi siswa sehingga mereka mudah bosan dan malas. Selain itu, kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan suasana kelas menjadi membosankan, siswa kurang termotivasi dan tidak aktif, terutama dalam pelajaran Sejarah (Agustin et al., 2021). Pembelajaran konvensional merujuk pada metode melalui ceramah, dalam hal ini sulit untuk memastikan apakah semua siswa telah memahami penjelasan. Meskipun mereka diberikan kesempatan untuk bertanya namun mereka justru tidak ada yang bertanya, hal itu bukan berarti semua siswa sudah mengerti (Fardilah et al., 2023). Pengetahuan siswa juga terbatas pada materi yang dikuasai oleh guru. Karena guru hanya mengajarkan materi yang mereka kuasai, pemahaman siswa akan pelajaran bergantung pada apa yang diajarkan oleh guru (Dafid Fajar Hidayat, 2022). Perlu diketahui banyak dari siswa di sekolah banyak mengalami kegiatan pembelajaran yang membosankan akibat beberapa faktor, salah satunya yakni faktor dalam menyampaikan pembelajaran hadirnya media pembelajaran ini yakni guna untuk menanggulangi kebosanan serta kurangnya semangat untuk belajar dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Widiyanti & Ansori, 2020)

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan para pengajar guna menarik para siswa untuk terlibat aktif

didalam kelas, adapun alat atau bahan tersebut dimanfaatkan oleh para pengajar guna memikat para siswa agar tidak jenuh dalam proses pembelajaran media pembelajaran biasanya berupa gambar/lukisan tangan, game atau permainan yang menyangkut materi ataupun video video yang menarik seperti penampilan ppt yang sudah dirancang sebelumnya oleh guru untuk di paparkan saat penyampaian di kelas atau bisa juga dengan alat peraga lainnya dengan adanya media pembelajaran suasana kelas akan sangat lebih hidup dan tidak monoton media pembelajaran yang baik dan menyenangkan akan menciptakan ikatan komunikasi yang baik antara pengajar dikelas dan para siswanya, siswa akan selalu terampil dan aktif ketika media pembelajaran tersebut dirasa menarik oleh siswa, siswa akan membaca melihat dan mendengar serta memahami isi yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut dengan perasaan yang menyenangkan (Wulandari et al., 2023). 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 (Rahman et al., 2024). Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI), teka-teki silang adalah permainan di mana pemain diminta untuk mengisi kolom-kolom kosong dengan pertanyaan yang diberikan secara mendatar dan menurun. Media teka-teki silang sering mengandung pertanyaan tentang hal-hal seperti sinonim, antonim, **definisi, istilah, dan bahasa asing**, membuatnya sempurna untuk pembelajaran. **Permainan ini sangat fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan tingkat usia dan pemahaman siswa.** Ini dapat menyegarkan ingatan dan membantu otak bekerja dengan lebih baik (Rahmawati, 2023).

Adanya beberapa penelitian terdahulu tentang kreativitas pembelajaran pai dengan menggunakan media crossword puzzle (teka-teki silang) guna untuk memperkuat penelitian ini yaitu dalam artikel **1) pembelajaran pai dengan menggunakan strategi teka-teki silang (crossword puzzle)** (Murni & Arysha, 2021). Implementasi media crossword puzzle pada pembelajaran pendidikan agama islam (Djuanda et al., 2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan agama islam (pai) dengan strategi crossword puzzle pada siswa kelas VI sd negeri karang asih 04 kecamatan cikarang utara kabupaten bekasi (Masihi, 2020), yang dimana hasil dari ke 3 penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi crossword puzzle (teka-teki silang) bermanfaat untuk melatih pola pikir logis, pemecahan masalah, meningkatkan pemahaman, kemandirian, tanggung jawab, serta menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan peran aktif siswa.

Dalam hal ini peneliti mengaitkan permasalahan dalam media crossword puzzle (teka-teki silang) guna untuk memperbaiki dan memperbarui dari kekurangan kekurangan yang ada dalam penelitian terdahulu, menurut artikel terdahulu rata rata kelemahan dalam media ini yaitu terkait waktu yang lama dan siswa kurang paham dalam permainan crossword puzzle ini, maka dari itu adanya pembaruan dari penelitian terdahulu guna untuk kelancaran dalam penelitian ini pada saat melakukan observasi dan praktek langsung di dalam kelas. Adapun yang harus diperbarui dan pembeda dari artikel terdahulu yakni dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran crossword puzzle harusnya siswa diberikan tata cara ataupun pengertian pelaksanaan permainannya dalam pertemuan pertama, sehingga dalam pertemuan kedua dan selanjutnya bisa langsung menerapkan media crossword puzzle ini dengan baik dan tanpa adanya kebingungan dari siswa, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni peneliti ini menggunakan tema/materi dari kelas 4 mata Pelajaran PAI Bab 6 dengan materi yang berjudul mari mengaji dan mengkaji q.s. at-tin dan hadis tentang silaturrahmi.

Adapun penelitian yang akan diteliti dan di kembangkan oleh peneliti yakni peneliti ingin mengetahui seberapa kreativitasnya media pembelajaran berbasis crossword puzzle (teka teki silang) ini di sekloahan tersebut apakah siswanya menyukai media ini atau malah sebaliknya akan tetapi hasil dari peneliti sebelumnya sudah mengatakan bahwa media ini sangatlah digemari oleh siswa di sekolah karena media ini merupakan bentuk permainan yang menyenangkan dan membangkitkan kreativitas siswa di sekolah.

II. 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 (Sugiyono, 2013).

III. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil dari wawancara dan pengamatan langsung oleh peneliti di kelas 4A sdn kramat jegu 2 terkait kreativitas pembelajaran pai menggunakan media crossword puzzle (teka teki silang) di temukan beberapa pokok pembahasan yang di mana pengamatan diambil dari hasil pelaksanaan pembelajaran pai menggunakan media teka teki siang dan wawan cara tersebut diambil dari guru pai kelas 4A dan para siswa kelas 4A yang ikut terlibat dalam proses pembelajaran tersebut, wawancara tersebut dilakukan setelah selesai pembelajaran menggunakan media teka teki silang, sebelum guru dan peneliti meninggalkan kelas peneliti mewawancarai langsung stelah pembelajaran tersebut guna mendapatkan data yang valid dan relevan yang dihasilkan.

2. Pembahasan

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

Salah satu strategi pembelajaran crossword puzzle adalah permainan yang melibatkan mengisi kotak-kotak kosong dengan sejumlah pertanyaan sebagai kuncinya. Strategi pembelajaran aktif memungkinkan siswa menggunakan kemampuan kognitif mereka untuk belajar secara aktif, seperti memecahkan teka-teki dan menemukan konsep penting (Fauzi et al., 2023). Crossword puzzle silang, juga dikenal sebagai Teka-teki silang adalah permainan yang terdiri dari kotak-kotak yang saling berpotongan antara baris vertikal dan horizontal. Jawaban harus sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia dan benar. Pengisian dilakukan berdasarkan soal, deskripsi, atau persoalan yang berhubungan dengan materi pelajaran. Salah satu jenis permainan, Crossword Puzzle (teka-teki silang) banyak digunakan sebagai selingan di majalah dan koran. Ini biasanya digunakan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekarang dapat digunakan untuk melatih otak siswa (Oktarika & Sandika, 2023). 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. untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (Sitti Sabrina Mohamad, Djuna Lamondo et al., 2024). Pelaksanaan media crossword puzzle (teka teki silang) di sdn kramat jegu2 yakni teka teki silang materi surat at-tin langkah pertama yang dilakukan oleh guru yakni mengajukan pertanyaan kepada murid tentang seputar surat surat at tin sebagai pemanasan para murid dikelas, lalu kemudian guru memberikan waktu 10 menit untuk belajar dan memahami tentang surat at tin, dikarenakan pada saat pelaksanaan menggunakan media crossword puzzle teka teki silang para murid tidak boleh membuka buku, dan harus murni jawaban yang ada dalam pikiran murid itu sendiri, Langkah ke dua yakni guru membuat kelompok menjadi 5 kelompok, 3 kelompok dengan 5 murid dan 2 kelompok dengan 4 murid, dengan jumlah total murid sebanyak 23 murid, langkah selanjutnya setelah dibagi 5 kelompok, guru menjelaskan rancangan pelaksanaan dan tata cara media teka teki silang terlebih dahulu yang dimana tata cara pelaksanaannya yaitu para siswa nanti akan mendapatkan 9 soal dari guru mengenai materi surat at-tin, kemudian jawaban dari soal soal tersebut nantinya didisi dikolom kotak-kotak yang kosong dengan jawaban menurun dan mendatar, setiap kelompok yang maju terlebih dahulu dan mengisi kotak kotak dengan benar nantinya akan diberi apresiasi berupa 1 bintang, jika kelompok tersebut tidak maju dan tidak menjawab ke depan maka tidak akan mendapatkan bintang, langkah selanjutnya yakni guru memberikan contoh yang serupa namun soal yang diberikan bukan mengenai materi, akan tetapi soal contoh dengan menggunakan barang barang di sekitar kelas, guru mengulangi contoh pelaksanaan tersebut sebanyak 5 kali, jadi point pentingnya adalah para murid harus paham dulu bagaimana pelaksanaan menggunakan media teka teki silang ini, guru memeberikan contoh soal dari barang barang di sekitar mereka sebanyak 5 soal, dikarenakan media ini merupakan hal yang baru bagi murid di sdn keramat jegu 2, mau tidak mau guru harus memberikan contoh pelaksanaan dengan hal-hal yang mudah dan diulang berkali kali, tujuannya adalah supaya para murid banyak yang paham tentang pelaksanaan media teka teki silang tersebut, selanjutnya yakni pelaksanaan media teka teki silang, guru memberikan 9 soal kepada murid, berikut soal yang diberikan kepada murid guna menjawab di setiap isian kolom kolom yang kosong, Adapun soal-soal dalam crossword puzzle teka-teki silang :

1. Surat At- Tin Merupakan Surat Keberapa Dalam Al-Quran?
 2. Surat At-Tin terdiri dari berapa ayat?
 3. Surat at-tin termasuk golongan surat?
 4. Apa arti dari surat at-tin?
 5. Wahaadal baladil amiin terdapat pada ayat ke berapa dalam surat at-tin?
 6. Famaa yukaddibu kaba'du biddiin terdapat pada ayat ke berapa dalam surat at-tin?
 7. Sungguh Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang se baik-baiknya adalah artian dari surat at-tin yang ke berapa?
 8. Kecuali Orang-Orang yang beriman dan mengerjakan Kebajikan maka mereka akan mendapat pahala, adalah artian dari surat at-tin yang ke berapa?
 9. Soal bonus: bacakan surat at tin tanpa melihat buku
- berikut tampilan media teka teki silang yang akan diisi oleh para murid kelas 4A di sdn kramat jegu2 :

2.

Gambar 1. Media Crosswoord Puzzle **Teka-Teki silang_**

Media teka teki silang ini merupakan media yang sederhana namun membuahkan ke kreativitasan bagi seorang guru, dikatakan kreatif karena memang dengan bahan bahan sederhana, bisa membuat pembelajaran di kelas tidak membosankan dan murid menjadi aktif saat pembelajaran sedang berlangsung, perlu adanya ke kreatifitasan seorang guru dalam pembelajaran di kelas supaya pembelajaran di kelas mempunyai banyak macam varian saat pembelajaran di kelas.

Gambar 2. Dokumentasi peneliti terhadap bapak guru kelas 4A yang sedang melaksanakan pembelajaran menggunakan media teka teki silang.

Gambar 3. Dokumentasi peneliti sebagai pengamat pelaksanaan **pembelajaran yang sedang berlangsung, dengan** menggunakan media **crossword puzzle (teka teki silang).**

Setelah terlaksanakannya **media teka-teki silang selanjutnya** peneliti mewawancarai ke dua informan yang dimana yang pertama yakni wawancara kepada murid kelas 4A terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan wawancara kepada guru mapel pai kelas 4A.

3. Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas 4A Sdn Kramat Jegu 2

Hasil wawancara siswa kelas 4A sdn kramat jegu melibatkan 23 siswa, dengan 12 murid laki laki dan 11 murid Perempuan pertanyaan ini muncul karena adanya permasalahan dalam pembelajaran PAI ini, permasalahan tersebut membuahkan beberapa pertanyaan yang akan diteliti oleh peneliti, jawaban dari pertanyaan yang di lontarkan peneliti untuk siswa menjadi hasil dari wawancara peneliti dengan murid, Adapun wawancara tersebut yaitu :

1) Pembelajaran PAI menurut kalian itu membosankan atau tidak ?
Mereka serempak menjawab, bahwasanya pembelajaran pai itu tidaklah membosankan karena para siswa suka dengan pelajaran agama islam, menurut mereka pembelajaran agama islam adalah sebuah keharusan atau kewajiban bagi siswa di kelas 4A Sdn Kramat Jegu 2 meski ada satu anak yang berbeda agama akan tetapi mereka tidak ragu-ragu mengatakan bahwa pelajaran agama islam itu menyenangkan, disisi lain ada juga yang menjawab bahwa pelajaran agama islam ini harus bisa dan di pahami karena pesan dari kedua orang tuanya, siswa itu mengatakan, kata orang tua saya harus belajar agama islam pak supaya bisa masuk surga, ujar salah satu siswa dari kelas 4A

2) Dengan menggunakan metode ceramah seperti mendengarkan dan menulis terus, apakah kalian merasa bosan apa tidak? Para siswa tersebut menjawab pertanyaan ini dengan bersama sama bahwasanya mereka tidak bosan dengan media ceramah dan disuruh nulis, dikarenakan memang media ceramah tersebut menjadi media sehari hari mereka justru mereka merasa kaget dan canggung ketika ada media pembelajaran baru yang diterapkan pada kelasnya, karena mereka memang belum terbiasa, dan ujar salah satu seorang murid dari kelas tersebut mengatakan bahwasanya dari kelas 1 dulu ya memang pembelajarannya mendengarkan dan menulis saja pak di mata pelajaran pai ini

3) Di dalam pembelajaran, sebelumnya kalian pernah belajar Menggunakan Media Teka-teki Silang apa belum?

para murid serentak menjawab :belum pak, dalam hal ini peneliti menjabarkan bahwasanya pembelajaran media teka teki silang di sdn kramat jegu kelas 4A memang sebelumnya belum pernah di gunakan atau di implementasikan sebagai media pembelajaran, dan balik lagi dari jawaban nomer 2 yakni di SDN Kramat Jegu selalu mengandalkan metode ceramah dalam pembelajaran di kelas

4) setelah melakukan pembelajaran menggunakan media teka teki silang, perasaan apa yang dirasakan oleh kalian, apa kalian suka atau tidak, Dan kalian ingin menggunakan media ini terus apa tidak dalam Pelajaran PAI? Para siswa serentak menjawab: iya pak saya suka dan ingin sering sering pak guru **menggunakan media teka teki silang** ini, para siswa juga ingin kedepannya kalau **menggunakan media teka teki silang** ini ditambah lagi kolom **kolom teka teki silang yang** banyak, katanya supaya bisa bermain dan belajar sampai waktu jam pelajarannya habis.

5) Menurut kalian permainan teka-teki silang ini sulit apa tidak untuk dimengerti ?

para murid menjawab ada yang mudah dan ada yang sulit, peneliti menyimpulkan bahwasannya memang tidak semua murid daya tangkap atau daya ingatnya itu sama, ada yang cepat dan ada juga yang kurang cepat, dan bagi siswa media ini adalah media baru dan belum pernah diterangkan maupun diterapkan sebelumnya, kalau murid dengan daya tangkapnya yang cepat, dia akan lebih mudah untuk menerima hal hal baru, begitupun sebaliknya jika murid memiliki daya tangkap yang kurang cepat, mereka akan lebih susah untuk memahami hal hal baru maka terjadilah hal kewajaran dalam jawab-jawaban para siswa

6) Di saat kalian mengisi kotak yang kosong, kalian merasakan kesulitan atau tidak?

dalam hal ini sebagian besar siswa tidak ada kesulitan, namun ada tiga siswa tersebut mengalami kesulitan dalam mengisi kotak yang kosong dalam teka teki silang ini, siswa tersebut mengatakan bahwa "baru pertama kali pak, agak bingung, tapi bagian pertengahan pembelajaran saya mulai faham", dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa memang tidak semua siswa dengan mudah mempelajari hal hal baru, akan tetapi hasilnya cukup memuaskan dikarenakan hanya terdapat beberapa dari 23 siswa yang menjawab mempunyai kendala, dan lebih banyak yang sudah faham akan media teka teki silang ini, usaha peneliti sebelum mempraktekkan media ini, peneliti dan guru mengulang sebanyak 5 kali dengan menggunakan contoh pengisian kolom kolom tersebut dan menggunakan pertanyaan pertanyaan seputar materi materi yang mudah dipahami, tujuannya adalah supaya siswa paham dulu tentang pengisian dan tata cara bermain menggunakan media teka teki silang ini.

4. 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. Dalam hal ini peneliti melibatkan salah satu seorang informan, yakni guru PAI kelas 4A untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai kreativitas pembelajaran pai dengan menggunakan media crossword teka-teki silang di kelas 4A, berikut wawan cara kepada pak bukhori selaku guru mapel pai di kelas 4A :

1. Keseharian yang dilakukan saat pembelajaran PAI dikelas, bapak menggunakan media/metode apa? Untuk keseharian yang saya terapkan pada pelajaran yakni menggunakan metode ceramah diskusi

2. Sebelumnya bapak sudah pernah menerangkan Pelajaran PAI dengan menggunakan permainan teka-teki silang apa belum ? Untuk permainan teka-teki silang ini, belum pernah sama saya terapkan dipelajaran PAI ini.

3. Menurut bapak, media teka teki silang ini kreatif apa tidak, jika iya berikan alasan mengapa media teka teki silang itu media yang kreatif ?

Menurut pendapat saya, metode ini sangat bagus dan kreatif, karena anak-anak bisa belajar sambil bermain.

4. Media teka teki silang yang sudah bapak implementasikan dalam pembelajaran PAI tadi itu, bapak mengalami kesulitan apa tidak pak? kesulitan yang saya hadapi saat menerangkan mungkin anak-anak sedikit bingung, karena baru pertama kali menggunakan media teka-teki silang.

5. Menurut bapak **media teka teki silang ini** apa sudah bisa **membuat siswa** menjadi kreatif ? Menurut pendapat saya, cukup kreatif karena anak anak bisa belajar sambil bermain dan mengolah kata perkalimat.

6. Hal apa saja yang berdampak kepada ke kreatifitasan **siswa dalam penggunaan media teka-teki silang** ini ? Anak-anak menjadi lebih aktif dan semangat belajar untuk berebut maju mengerjakan media teka-teki silang dengan teman lainnya

7. Apakah bapak melihat adanya perubahan pada pembelajaran siswa setelah menggunakan crossword puzzle? Jika ya, jelaskan.: Iyaaa, anak-anak menjadi semangat karena bisa belajar sambil bermain dengan melatih kekompleksan dan ketegasan dalam menjawab soal-soal yang sudah diberikan pada media teka-teki silang

Ke tujuh pertanyaan wawancara tersebut didapatkan langsung dari wawancara langsung dari pak bukhori selaku guru PAI kelas 4A dan sekaligus guru yang mengimplementasikan media teka teki silang yang bertema surat At-tin di SDN Kramat Jegu 2

IV. Kesimpulan

Hasil temuan peneliti di sdn kramat jegu 2 dengan judul kreativitas pembelajaran pai menggunakan media crossword puzzle (Teka teki silang) ini yaitu : pembelajaran pai kelas 4a di sdn kramat jegu 2 ini masih menggunakan metode ceramah, dalam hal ini media pembelajaran crossword puzzle teka teki silang ini merupakan kebaruan yang ada pada sdn kramat jegu 2 disamping itu terlaksananya pembelajaran dengan media crossword puzzle ini merupakan Langkah kreatifitas bagi seorang guru dan murid karena dalam pembelajaran sebelumnya di sdn kramat jegu 2 ini masih menggunakan metode ceramah saja, 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 enang 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 terbiasanya 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.

V. Referensi

Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(1), 166- 176.

<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>

Daifid Fajar Hidayat. (2022). **Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan**, **8(2)**, 141-156. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>

Djuanda, I., Rosdiana, M., Tinggi, S., Islam, A., & Hamidiyah, A. (2024). **IMPLEMENTASI MEDIA CROSSWORD PUZZLE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**. **1(1)**, 41-52.

Fardilah, E., Ariza, H., & Sufyan, M. (2023). IMPLEMENTASI **METODE CERAMAH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 1 LAREH SAGO HALABAN**. **3(1)**, 747-754.

Fauzi, A., Maghfiroh, M., & Rofiq, M. H. (2023). **Pengaruh Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah**. Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, **1(1)**, 55-67. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v1i1.5>

Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, **10(1)**, 159-181. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3729>

Masih, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Dengan Strategi Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri Karang Asih 04 Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pedagogiana*, **8(4)**, 55-67. <https://doi.org/10.47601/ajp.16>

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.

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>

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.

Syibrani, Mulasi, F. S. (2019). Problematika Pembelajaran Pai Pada Madrasah. *Jurnal Ilmiah Silam Futura*, **18(2)**, 269-279.

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-ilmi.v4i2.1201>

Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Ciparay I. *Seminar Nasional Pendidikan*, **2**, 222-228.

Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, **1(1)**, 105-113.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, **5(2)**, 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>