

**IMPLEMENTASI MEDIA GAME TEKA-TEKI SILANG DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PADA SISWA
MA AL-MA'RUF LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah
Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



*Ace Pembimbing,
24 Sep. 2025*

Disusun Oleh:

Riyana Aditya Cahyani

21422049

Dosen Pembimbing:

Dr. Dra. Sri Haningsih, M.Ag.

[Signature]
Sri Haningsih

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

YOGYAKARTA

2025

**IMPLEMENTASI MEDIA GAME TEKA-TEKI SILANG DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PADA SISWA
MA AL-MA'RUF LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah
Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Disusun Oleh:

Riyana Aditya Cahyani

21422049

Dosen Pembimbing:

Dr. Dra. Sri Haningsih, M.Ag.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

YOGYAKARTA

2025

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riyana Aditya Cahyani

NIM : 21422049

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Media Game Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Siswa MA Al-Ma'ruf Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini ditulis dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 7 Februari 2025

Yang menyatakan

A yellow rectangular official stamp from Universitas Islam Indonesia is visible. It contains the text 'UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA', 'FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM', and 'FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Riyana Aditya Cahyani

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 29 Oktober 2025
Judul Tugas Akhir : Implementasi Media Game Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Siswa MA Al-Ma'ruf Lampung
Nama : RIYANA ADITYA CAHYANI
Nomor Mahasiswa : 21422049

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI

Ketua/Pembimbing
Dr. Dra. Sri Haningsih, M.Ag

Penguji 1
M. Husnaini, S.Pd.I, M.Pd.I, Ph.D

Penguji 2
Supriyanto Abdi, S.Ag, MCAA, Ph.D

(.....)

(.....)

(.....)

Yogyakarta, 29 Oktober 2025
Fakultas Ilmu Agama Islam
Dekan

Dr. Dra. Husnaini, MA



NOTA DINAS

Yogyakarta, 8 Sya'ban 2025

7 Februari 2025

Hal : Skripsi

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 143/Dek/60/DAATI/FIAI/II/2025 tanggal 7 Februari 2025 atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Riyana Aditya Cahyani

NIM : 21422049

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Agama Islam

Tahun akademik : 2024/2025

Judul skripsi : Implementasi Media Game Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Siswa MA Al-Ma'ruf Lampung

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, bersama ini kami kirimkan softfile skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Dr. Dra. Sri Haningsih, M.Ag.

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini Dosen Pembimbing Skripsi,
menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama Mahasiswa : Riyana Aditya Cahyani

Nomor Mahasiswa : 21422049

Judul Skripsi : Implementasi Media Game Teka-Teki Silang Dalam
Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman
Materi Pada Siswa MA Al-Ma'ruf Lampung

Bahwa berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan
perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti
munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu
Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Dosen Pembimbing Skripsi,



Dr. Dra. Sri Haningsih, M.Ag.

HALAMAN MOTTO

فَلَا تَهِنُوا وَتَدْعُوا إِلَى السَّلَامِ وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ وَاللَّهُ مَعَكُمْ وَلَنْ يَتْرُكُمُ أَعْمَالُكُمْ ٣٥

“Maka, janganlah kamu lemah dan mengajak berdamai (saat bertemu dengan musuhmu), padahal kamulah yang paling unggul. Allah besertamu dan tidak akan mengurangi (pahala) amal-amalmu.”

~QS. Muḥammad [47]:35¹

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَهُمْ يَوَازُونَ تَوَمَّنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

“Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan kelengahan. Jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”

~QS.Muḥammad [47]:36

"Tanpa tindakan, pengetahuan tidak ada gunanya. Dan pengetahuan tanpa tindakan adalah sia-sia."

Abu Bakar Ash-Shiddiq.

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, Surah Muhammad [47]:35–36, diakses dari <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/47?from=35&to=38>.

ABSTRAK

**IMPLEMENTASI MEDIA GAME TEKA-TEKI SILANG DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PADA SISWA
MA AL-MA'RUF LAMPUNG**

Oleh: Riyana Aditya Cahyani

Rendahnya minat belajar siswa dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dianggap bersifat hafalan menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dan mudah memahami materi. Salah satu alternatif yang digunakan adalah media game Teka-Teki Silang (TTS) pada pembelajaran SKI, khususnya materi Khulafaur Rasyidin.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive yang melibatkan Kepala Madrasah, guru SKI, dan empat siswa kelas X5 yang dipilih berdasarkan partisipasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media TTS pada materi Khulafaur Rasyidin mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga terlatih dalam menyusun serta memecahkan soal. Faktor pendukung implementasi media ini meliputi dukungan Kepala Madrasah, kebebasan guru memilih media, relevansi materi, serta respons positif siswa. Adapun faktor penghambatnya adalah kendala teknis dalam penyusunan grid, keterbatasan waktu, serta perbedaan kemampuan siswa dalam merumuskan pertanyaan dan jawaban.

Kata kunci: Teka-Teki Silang, Sejarah Kebudayaan Islam, Khulafaur Rasyidin, Pemahaman siswa

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF CROSSWORD PUZZLE GAME MEDIA IN LEARNING ISLAMIC CULTURAL HISTORY TO IMPROVE STUDENTS' UNDERSTANDING AT MA AL-MA'RUF LAMPUNG

By: Riyana Aditya Cahyani

The low interest of students in learning and understanding Islamic Cultural History (SKI), which is often considered as a memorization-based subject, serves as the background of this research. Innovative and interactive learning media are needed to increase students' motivation and make it easier for them to comprehend the material. One alternative used is the Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang/TTS) game media in SKI learning, particularly on the topic of Khulafaur Rasyidin.

This study employs a descriptive qualitative method. Informants were selected using a purposive sampling technique, involving the Head of the Madrasah, the SKI teacher, and four students from class X5 who were chosen based on their active participation and engagement in learning. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, while data analysis used the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results show that the implementation of the Crossword Puzzle media in the Khulafaur Rasyidin material was able to enhance students' engagement, motivation, and comprehension. Students not only memorized the material but also became more skilled in constructing and solving questions. Supporting factors for the implementation of this media include the Head of Madrasah's support, teacher autonomy in selecting media, material relevance, and positive student responses. Meanwhile, the inhibiting factors include technical challenges in grid construction, time limitations, and differences in students' abilities to formulate questions and answers.

Keywords: Crossword Puzzle, Islamic Cultural History, Khulafaur Rasyidin, Students' Comprehension.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat, taufik, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan karya ilmiah ini yang berjudul “Implementasi media game teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan pemahaman materi pada siswa MA Al-Ma’ruf Lampung”.

Penyusunan Skripsi ini merupakan hasil dari proses yang tidak mungkin terlaksana tanpa adanya arahan, dukungan, dan kontribusi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan secara akademik maupun moral, antara lain:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M selaku Kepala Jurusan Studi Islam.
4. Ibu Mir’atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
5. Ibu Dr. Dra. Sri Haningsih, M.Ag. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan akademik dan motivasi berharga, sehingga proses penelitian dan penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Dosen-dosen pengampu Prodi Studi Agama Islam, yang telah membimbing dan mengarahkan untuk menjadi pribadi yang kreatif serta inovatif.

7. Kedua orang tua tersayang, bapak Harjani dan ibu Watini, beserta paman, Anggi Suratno dan seluruh keluarga yang menjadi penyokong utama melalui doa, motivasi, dan pengertian selama proses studi.
8. Teman-teman SMPN 9 Tualang dan SMAN 1 Tualang menjadi penyemangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak M. Ghufroon, S.Pd.I, selaku Kepala MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus, atas izin, dan kebijaksanaan, serta dukungan motivasi yang diberikan selama penelitian ini.
10. Ibu Meli Budi Astuti, S.Pd.I, selaku guru SKI, yang telah memberikan bimbingan yang penuh perhatian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu yang telah memberikan dorongan moral dan semangat yang tiada henti.
11. Penulis juga menghargai bimbingan yang diberikan oleh Bapak Nur Muhammad Fuadi, selaku Wali Kelas X5, yang dengan senang hati memfasilitasi interaksi dengan peserta didik dan memberikan masukan yang sangat berharga. Terima kasih kepada seluruh dewan guru yang dengan tangan terbuka menerima kehadiran peneliti, siswa-siswi kelas X5 yang aktif berpartisipasi, serta staf kependidikan yang turut mendukung kelancaran administrasi selama penelitian ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam skripsi ini, namun telah berusaha sebaik mungkin. Kritik dan saran konstruktif sangat diharapkan untuk perbaikan di masa depan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca, serta Allah SWT senantiasa memberikan petunjuk dan perlindungan.

Yogyakarta, 29 April 2025



Riyana Aditya Cahyani

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
REKOMENDASI PEMBIMBING	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	9
A. Latar Belakang Masalah.....	9
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian	20
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	20
D. Sistematika Pembahasan	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	23
A. Kajian Pustaka.....	23
B. Landasan Teori	29
1. Media Pembelajaran.....	29
2. Game Edukasi	43
3. Teka-Teki Silang (TTS) sebagai Media Pembelajaran.....	49

4. Sejarah Kebudayaan Islam.....	52
5. Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran	55
6. Pemahaman Materi Siswa	57
BAB III METODE PENELITIAN.....	57
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	57
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	58
C. Objek dan Subjek Penelitian	59
D. Teknik Penentuan Informan	60
E. Teknik Pengumpulan Data	62
F. Teknik Keabsahan Data.....	67
G. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Profil Madrasah.....	72
1. Visi MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus	74
2. Misi MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus	74
3. Tujuan	74
4. Kurikulum MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus	75
B. Hasil Penelitian	75
1. Proses Implementasi Media Pembelajaran Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas X5 Terhadap Materi Khulafaur Rasyidin di MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus	76
a. Perencanaan Implementasi Media Teka-Teki Silang (TTS).....	76
b. Pelaksanaan Implementasi Media TTS	78
c. Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran	89

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Game Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Siswa MA Al-Ma'ruf Tanggamus, Lampung	91
a. Faktor pendukung penerapan media	91
b. Faktor Penghambat Penerapan Media.....	101
C. Pembahasan.....	105
BAB V PENUTUP.....	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	142
A. Lampiran 1 Data Informan Penelitian.....	142
B. Lampiran 2 Deskripsi Latar Sekolah Tempat Penelitian.....	143
C. Lampiran 3 Draf pertanyaan wawancara	148
D. Lampiran 4 Pedoman Observasi	154
E. Lampiran 5 Pedoman Dokumentasi	140
F. Lampiran 6 Hasil Wawancara Kepala Madrasah	1
G. Lampiran 7 Lembar Observasi Penelitian.....	17
H. Lampiran 8 Hasil Wawancara Dengan Siswa	30
1. Siswa Pertama.....	31
2. Siswa Kedua.....	41
3. Siswa Ketiga	48
4. Siswa Keempat.....	57
I. Lampiran 8 Hasil Wawancara Dengan Guru SKI	65
J. Lampiran 9 Lembar Dokumentasi	85
1. Foto Tampak Depan MA Al-Ma'ruf Margodadi i, Tanggamus.....	85

2.	Foto Kegiatan, Pembiasaan, Aktivitas yang dilakukan	85
3.	Foto Kegiatan Pada Saat Implementasi Media Teka-Teki Silang (TTS) di Kelas 87	
4.	Foto Siswa Menyusun Teka-Teki Silang (TTS)	90
5.	Foto Hasil Karya TTS Siswa	93
6.	Foto Peneliti Bersama guru SKI	96
7.	Foto Proses Wawancara dengan Guru SKI	96
8.	Foto Wawancara dengan Kepala Madrasah	97
9.	Foto Wawancara dengan Keempat Siswa	97
10.	Penarikan dan masa berakhir penelitian di madrasah	98
K.	Lampiran 11 Verbatim Wawancara	99
C.	Siswa pertama	135
D.	Siswa Kedua.....	142
E.	Siswa Ketiga	148
F.	Siswa Keempat.....	157
L.	Lampiran 10 Surat Selesai Penelitian	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model ASSURE	39
Gambar 2. 2 Komponen Analisis Data dari Miles dan Huberman.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 5. 1 Profil MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus	146
Tabel 5. 2 Data Jumlah Siswa dalam Tiga Tahun Terakhir	146
Tabel 5. 3 Data Lulusan dalam Tiga Tahun Terakhir	147
Tabel 5. 4 Sarana dan Prasarana	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Transformasi teknologi dalam dunia pendidikan telah menghasilkan beragam instrumen dan media pembelajaran inovatif dan multifungsi. Kehadiran media digital seperti televisi, film dokumenter, serta aplikasi berbasis internet memberi fleksibilitas bagi peserta didik untuk mengakses sumber belajar visual secara mandiri melalui perangkat seperti gawai dan laptop di rumah.² Pemanfaatan media belajar di pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya media visual ini memudahkan siswa menelusuri kisah para Khulafaur Rasyidin seperti Abu Bakar, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib melalui representasi audiovisual yang imersif, sehingga memperkaya pemahaman ilmu sejarah peserta didik.³

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (gap) antara potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan praktik pengajaran yang sesungguhnya. Kondisi ini terlihat jelas pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X5 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Lampung. Banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami kronologi waktu, peristiwa, serta mengingat informasi penting karena proses belajar masih didominasi pendekatan *teacher-centered* yang monoton, berupa ceramah dan pendiktean materi dari buku teks. Pola

² Nailatur Rizqiyah et al., *Revolusi Digital Dalam Pendidikan: Peran Teknologi Dan Media Sosial Dalam Pembelajaran*, ed. oleh Zeinal Abidin (Sleman: Karya Bakti Makmur Indonesia, 2025), hal.3-4.

³ Muhammad Syaifulloh dan Aep Saepudin, "Inovasi Pendidikan Nusantara Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Melalui Alat Dan Media Berbasis Digital," *Inovasi Pendidikan Nusantara* 6, no. 1 (2025): hal.292.

pembelajaran seperti ini tidak lagi sejalan dengan karakteristik Generasi Z yang dikenal kreatif, inovatif, dan terbiasa dengan informasi visual serta instan (Hayati, 2024; Harris Poll, 2020). Akibatnya, muncul kesenjangan pertama, yakni antara kebutuhan siswa akan pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan realitas penerapan metode konvensional yang membosankan. Gejala kejenuhan ini terlihat dalam perilaku siswa yang mudah kehilangan fokus, mengantuk, dan tidak bersemangat mengikuti pelajaran, terutama pada jam pelajaran antara pukul 10.00–11.00. Salah satu siswa, Kayla, bahkan mengaku merasa bosan dan sulit memahami isi materi karena pembelajaran hanya berlangsung satu arah.

“Ya, Kak, biasanya kalau sudah siang ngantuk gitu. Sedikit bosan, karna ya itu kan suasananya udah mendekati siang hari. Jadi kan kita butuh sesuatu yang baru biar gak cepat bosan,”⁴

Selama ini, pembelajaran SKI lebih berorientasi pada penyampaian naratif oleh guru, di mana siswa hanya mendengarkan dan menghafal nama tokoh, urutan peristiwa, serta kronologi sejarah tanpa ruang untuk berkreasi atau berpikir kritis. Upaya guru seperti mendiktekan materi atau sesekali menggunakan TV juga belum efektif. Siswi Fika mengungkapkan bahwa menulis terlalu banyak justru membuatnya kurang paham, dan siswa tersebut lebih menyukai praktik langsung serta menulis poin-poin penting. Hal ini menunjukkan keberagaman gaya belajar siswa tidak terakomodasi. Padahal, pembelajaran yang bermakna seharusnya mampu mengajak siswa untuk berperan aktif, berpikir, dan berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu serta semangat belajar siswa.

⁴ Tanya jawab saat peneliti dengan Kayla sebagai peserta didik kelas X-5 saat observasi di kelas, dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 Oktober 2024 di MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.

Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan media teka-teki silang (TTS) dalam model project-based learning. Media ini dipandang sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang menyukai aktivitas menantang, kolaboratif, dan kreatif. Hayati (2024) menyebut bahwa Generasi Z merupakan generasi yang inovatif dan terbuka terhadap ide baru, sejalan dengan temuan McKinsey (2018) yang menggambarkan mereka sebagai generasi pencipta (*the “True Gen”*) dengan orientasi pada kreativitas dan kolaborasi. 63% Gen Z tertarik melakukan berbagai kegiatan kreatif setiap hari, yang didorong oleh partisipasi aktif mereka dalam komunitas dan media sosial. Hal ini sejalan dengan karakter Gen Z sebagai digital native, yang lahir di era ponsel pintar, terbiasa dengan teknologi komputer, dan memiliki akses internet yang lebih mudah dibanding generasi sebelumnya.⁵ Generasi Z yang kini mendominasi pendidikan formal juga memiliki pola pikir, preferensi belajar, dan relasi terhadap teknologi, sehingga memerlukan pendekatan belajar baru. Itulah mengapa, kemampuan guru untuk menyesuaikan metode dan media pengajaran dengan realitas apa yang dibutuhkan peserta didik.⁶

Kesenjangan ini berimplikasi langsung pada disiplin dan iklim belajar. Kondisi kelas menjadi tidak kondusif, dan yang paling krusial telah terjadi fenomena membolos yang masif. Pada tanggal 16 Oktober 2024, sepuluh siswa tidak berada di kelas saat pelajaran SKI. Tujuh di antaranya ditemukan membolos ke tempat lain, sementara tiga siswa lainnya bahkan telah membawa tas dan meninggalkan pekarangan madrasah. Dalam satu kasus, guru sampai meminta tolong untuk menasihati siswa yang telah bolos berulang kali. Di sinilah letak kesenjangan penelitian yang paling krusial

⁵ Early Ni'mah Hayati, “Karakteristik Belajar Generasi Z Dan Implikasinya Terhadap Desain Pembelajaran Ips,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 8 (2024): hal.3.

⁶ Manjillatul Urba et al., “Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital?,” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): hal.51.

yang terdapat pernyataan yang berbeda dari pernyataan orang tua terhadap kehadiran anak di sekolah dengan realitas yang sebenarnya. Kesenjangan ini semakin nyata ketika guru menelepon orang tua siswa yang kerap bolos, dan sang orang tua menjawab, “*anak saya berangkat ke sekolah bu, bawa tas.*” Pernyataan ini menunjukkan adanya keterangan berbeda antara pernyataan guru SKI dan keterangan dari orang tua siswa, sekaligus menjadi indikator dari kejenuhan dan ketidaktertarikan siswa terhadap SKI. Disinilah dibutuhkan pendekatan partisipatif dapat diterapkan dengan melibatkan siswa dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga materi yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Di MA Al-Ma’ruf Tanggamus, siswa kelas X5 berasal dari latar pendidikan beragam, termasuk siswa dari pondok pesantren yang memiliki rutinitas sangat padat, sehingga rentan mengalami kelelahan dan menurunnya minat terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Kondisi ini mengharuskan peneliti merancang strategi pembelajaran yang fleksibel dan adaptif, agar media seperti TTS dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik tanpa terkesan monoton. Meskipun demikian, dibutuhkan model pembelajaran yang efektif menjembatani kebutuhan belajar Generasi Z dengan karakteristik materi SKI yang bersifat naratif dan kronologis.⁷ Kurangnya variasi media dan metode pembelajaran kerap menimbulkan kebosanan pada siswa, sehingga proses belajar kehilangan daya tarik. Padahal, materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya tentang Khulafaur Rasyidin, sarat dengan nilai-nilai pendidikan multikultural seperti toleransi, demokrasi, kesetaraan, kebersamaan, dan keadilan, yang seharusnya dapat dipahami dan

⁷ Dwi Muthia Ridha Lubis et al., “Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padangsidempuan,” *Islamic Education* 1, no. 2 (2021): hal.154.

diaplikasikan oleh siswa.⁸ Penerapan game-based learning melalui media teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Di kelas X5, inovasi ini diperkenalkan karena fasilitas seperti Smart TV dan laptop sebelumnya jarang dimanfaatkan. Penayangan video pembelajaran hanya sesekali dilakukan padahal teknologi tersebut dapat memperkaya metode pembelajaran melalui presentasi atau platform interaktif berbasis game.⁹ Selain dari media dan metode, minimnya aktivitas interaktif di kelas juga memperburuk kondisi belajar. Saat observasi pertama, peneliti mencatat bahwa pada jam belajar menjelang siang, banyak siswa cepat kehilangan konsentrasi. Hal ini diperkuat oleh pernyataan siswa bernama Shela, yang mengatakan bahwa pembelajaran akan terasa lebih menarik apabila diselingi dengan permainan.

"Nonton atau adakan game, Kak, biar belajarnya lebih fresh pikiran kita kak," tuturnya.¹⁰ Pernyataan tersebut disetujui oleh Nadia yang menambahkan, "Iya Kak, biar belajarnya tidak monoton."¹¹

⁸ Taufik Kurniawan, "Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Buku-Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam (Telaah atas Buku Pelajaran SKI Kelas X Madrasah Aliyah)," *Tesis* (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019), hal.12.

⁹ Observasi langsung yang dilakukan di Madrasah Aliyah Al-Ma'ruf Tanggamus, Lampung, pada periode 30 September hingga 5 Oktober 2024. Observasi mencakup enam kelas pada jenjang kelas X, dengan fokus utama pada pemanfaatan teknologi pembelajaran, seperti Smart TV dan laptop, yang disediakan oleh madrasah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta sejauh mana media tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

¹⁰ Tanya jawab saat peneliti dengan Shela sebagai peserta didik kelas X-5 saat observasi di kelas, dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 Oktober 2024 di MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.

¹¹ Tanya jawab dengan peserta didik kelas X-5 saat observasi di kelas, dilakukan oleh peneliti dengan Shela dan Nadia pada tanggal 2 Oktober 2024 di MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.

Kelas X5 sering kali tidak kondusif; beberapa siswa datang terlambat, berbicara di tengah pelajaran, bahkan keluar kelas meskipun guru sudah hadir. Sebagian siswa memilih berpindah ke kelas lain, membaca di perpustakaan, atau pergi ke kantin, sehingga di kelas hanya tersisa beberapa siswa saja. Dalam kondisi seperti ini, peneliti bahkan perlu meminta bantuan teman sebaya untuk membujuk siswa agar kembali ke ruang belajar. Tidak sampai disitu, situasi ini diperburuk oleh ruang kelas yang berantakan sehingga perlu meminta peserta didik untuk merapikan dan mengatur ulang posisi bangku agar menghadap ke depan. Penataan ruang kelas yang kurang tertib berdampak pada menurunnya konsentrasi siswa dan efektivitas pembelajaran, terutama pada awal pertemuan. Lingkungan kelas yang bersih dan rapi dapat menciptakan suasana belajar yang tidak menimbulkan distraksi sehingga guru harus menghabiskan banyak waktu hanya untuk menata suasana belajar. Selain itu, keberagaman gaya belajar siswa tidak terakomodasi karena tugas yang diberikan cenderung monoton dan kurang menantang seperti pembuatan tugas makalah maupun klipng di pembelajaran SKI belum pernah dilakukan.

Mengingat karakter generasi Z yang terbiasa dengan informasi instan juga membuat siswa kesulitan mempertahankan konsentrasi pada saat belajar sejarah. Media pembelajaran seperti smart TV dan laptop sebenarnya tersedia, tetapi pemanfaatannya masih terbatas dan hanya diperuntukkan bagi guru. Oleh karena itu, siswa harus memperoleh izin terlebih dahulu jika ingin menggunakan perangkat tersebut. Dalam wawancara dengan empat siswi, peneliti menemukan bahwa meskipun video atau film sudah digunakan, siswa tetap merasa bosan karena penyajiannya yang tidak variatif. Selain itu, larangan untuk membawa *handphone* ke madrasah perlu dipertimbangkan dengan cermat, mengingat dampak positif dan negatif yang dapat ditimbulkan. Peraturan ini didapatkan peneliti saat melakukan wawancara dengan kepala madrasah, yang menyatakan,

"Hingga hari ini, larangan tersebut belum diterapkan. Kami masih perlu melakukan kajian lebih lanjut mengenai manfaat dan mudaratnya. Beberapa waktu lalu, saya sempat berdiskusi dengan salah satu dosen tentang masalah ini. Dulu, kenakalan anak-anak sering kali terlihat dari kebiasaan mereka bolos sekolah. Namun, di era digital ini, meskipun anak-anak berangkat sekolah dan masuk kelas, seringkali mereka tidak membawa buku, bahkan ada yang tidak membawa tas. Yang mereka bawa hanya ponsel Android. Saat guru sedang mengajar, kadang-kadang mereka membuka hal lain di ponsel, seperti media sosial, bukan materi pelajaran yang sedang diajarkan."¹²

Setiap kelas memiliki keberagaman karakteristik siswa yang menciptakan polarisasi sikap dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa cenderung pasif, pendiam, dan mudah diarahkan, namun kurang aktif dalam berpartisipasi. Sebaliknya, terdapat pula siswa yang bersifat dominan, sulit dikendalikan, serta sering mengganggu kelancaran kegiatan belajar mengajar (KBM). Ketidakseimbangan ini menimbulkan dinamika kelas yang kompleks dan berpotensi menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang adaptif dan mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan optimal. Di kelas X.5 Peserta didik cenderung pasif dalam mencatat dan mencermati penjelasan guru, sehingga guru mengatasinya dengan cara mendiktekan materi dari buku cetak agar siswa terbiasa menulis dan mencatat pelajaran. Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) juga pernah memanfaatkan media digital sebagai salah satu sarana dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penjelasan Afifatul dalam wawancara yang dilakukan bersama peneliti.

“Sebelum kehadiran kakak, ibunya hanya menggunakan media digital saja. Pernah menggunakan televisi. Selain itu, kami juga

¹² Wawancara dengan Kepala Madrasah MA Alma'ruf Margodadi, Tanggamus yang dilakukan melalui zoom pada 14 April 2025

pernah dibagi ke dalam kelompok. Kegiatan tersebut melatih kekompakan dan kerja sama kami saat berdiskusi.”¹³

Fika juga menambahkan dan mengungkapkan bahwa menurutnya merasa lebih terbantu dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru apabila guru menjelaskan ulang materi tersebut. Fika memberikan pernyataan,

"Untuk memahami materi yang diajar guru itu, kalo aku sih kak mungkin guru bisa menjelaskan ulang, tanya gurunya, ini maksudnya apa, maksud materinya itu gimana gitu." ¹⁴

Selanjutnya, ketika peneliti menanyakan model pembelajaran yang disukai, siswi tersebut menyatakan lebih suka mempraktekkan langsung dan menulis poin-poin penting saja. Menurutnya, jika menulis terlalu banyak, hal itu justru membuat pelajaran menjadi kurang dapat dipahami.

" Aku lebih suka mempraktekkan langsung kak sama menulis point-point pentingnya aja kak. Karna kalau nulisnya terlalu banyak jadi kurang paham gitu." Tutar Fika. ¹⁵

Guru cenderung mengandalkan metode yang sama yaitu menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti ceramah, tanya jawab sederhana, atau mendiktekan isi buku teks, tanpa mencoba menerapkan pendekatan atau inovasi baru yang lebih menarik dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa saat ini dan terkesan monoton, siswa menjadi bosan dan kehilangan minat untuk mengikuti pembelajaran. Kebosanan yang terjadi secara berulang ini menyebabkan penurunan minat siswa terhadap materi yang diajarkan dengan begitu sudah saatnya ruang kelas dihidupkan kembali melalui pendekatan yang tidak

¹³ Hasil wawancara dengan Afifatul, siswi kelas X5 MA Alma'ruf Margodadi, Tanggamus, dilakukan oleh peneliti melalui Zoom pada tanggal 21 April 2025.

¹⁴ Hasil wawancara dengan Fika, siswi kelas X5 MA Alma'ruf Margodadi, Tanggamus, dilakukan oleh peneliti melalui Zoom pada tanggal 21 April 2025.

¹⁵ Hasil wawancara dengan Fika, siswi kelas X5 MA Alma'ruf Margodadi, Tanggamus, dilakukan oleh peneliti melalui Zoom pada tanggal 21 April 2025.

hanya berfokus pada penyampaian informasi, melainkan juga menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menantang, dan relevan dengan kebutuhan pelajar masa kini.

Saat peneliti mengungkapkan sepuluh permasalahan tersebut, guru mata pelajaran SKI dalam wawancara mengakui adanya tantangan-tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Beliau berkata,

"Mereka itu butuh motivasi dan pembelajaran yang menyenangkan, mbak Riyana. Jadi memang bagus kalau ada pembelajaran yang ada gamenya,"¹⁶

Pernyataan ini menguatkan observasi peneliti bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif untuk mengatasi masalah keengganan siswa dalam berpartisipasi aktif. Kondisi kelas yang didominasi oleh sikap pasif ini jelas membutuhkan solusi inovatif yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Berdasarkan analisis terhadap perilaku siswa dan masukan dari guru, terlihat jelas bahwa metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan kurang efektif dalam menarik minat siswa. Siswa tampak jenuh dan tidak termotivasi, yang berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, khususnya pada topik Khulafaur Rasyidin.

Hal ini menunjukkan perlunya perubahan strategi pembelajaran yang lebih melibatkan partisipasi aktif siswa. Merespons kondisi tersebut, peneliti kemudian merancang pendekatan pembelajaran alternatif yang lebih interaktif dengan memanfaatkan media edukatif berupa teka-teki silang. Media ini dipilih karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus melatih daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Guru pembimbing menyambut baik ide ini dan memberikan dukungan penuh untuk penerapannya di kelas.

¹⁶ Hasil tanya jawab saat observasi penelitian dengan guru SKI MA Alma'ruf Margodadi, Tanggamus, dilakukan oleh peneliti pada 2 Oktober 2024 di ruang guru MA Alma'ruf Margodadi.

Teka-teki silang terbukti efektif sebagai alat bantu belajar untuk merangsang minat dan meningkatkan daya ingat siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Naela Alfa Ruhama dan Agung Setiyawan (2023) pada penguasaan kosa-kata bahasa Arab. Penelitian di MTs Subulul Huda menunjukkan bahwa penggunaan teka-teki silang sebagai media evaluasi efektif dalam penguasaan mufrodat bahasa Arab melalui metode drill dengan pengulangan terstruktur (tiga sesi pengajaran dan satu sesi evaluasi). Dari 28 siswa, 24 berhasil menyelesaikan teka-teki silang dengan tepat, menandakan media ini mampu meningkatkan daya ingat, dan mengatasi rendahnya minat belajar. Temuan ini menegaskan bahwa teka-teki silang dapat diadaptasi di berbagai jenjang pendidikan dan bidang studi sebagai sarana evaluasi yang mendorong partisipasi aktif serta mempercepat pemahaman materi.¹⁷

Implementasi game teka-teki silang dalam pelajaran SKI memberikan pengalaman belajar interaktif yang membuat materi Khulafaur Rasyidin lebih nyata, sambil melatih kemampuan berpikir dan menciptakan suasana menyenangkan bagi generasi Z yang terbiasa dengan teknologi. Namun, penerapan media digital ini terbatas karena kebijakan madrasah melarang siswa membawa perangkat elektronik pribadi, sehingga penggunaan teknologi harus disesuaikan dengan aturan tersebut. Kebijakan madrasah yang melarang penggunaan perangkat elektronik bertujuan menjaga fokus belajar, mengurangi gangguan, dan menjalankan disiplin. Meskipun menjadi tantangan bagi penerapan media digital, inovasi tetap dapat dilakukan dengan merancang game teka-teki silang dari kertas HVS.

Versi ini tetap interaktif memungkinkan partisipasi aktif siswa tanpa melanggar aturan, mudah didistribusikan, serta dapat digunakan untuk kegiatan individu maupun kelompok tanpa bergantung pada perangkat

¹⁷ Naela Alfa Ruhama, "Efektifitas Metode Drill untuk Kosa-Kata Bahasa Arab Berdasarkan Hasil Permainan Teka-Teki Silang Siswa Kelas VII MTs Subulul Huda Nganjuk," *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching* 1, no. 3 (2025): hal.165-168.

elektronik. Dengan demikian, game teka-teki silang berbasis kertas menjadi solusi yang relevan di MA Al-Ma'ruf Margodadi, Lampung, sekaligus menegaskan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu bergantung pada teknologi digital. Hal ini menekankan pentingnya kreativitas guru dalam merancang media yang membangun interaksi aktif dan komunikasi efektif antara guru dan siswa di kelas. Interaksi dan komunikasi efektif antara guru dan siswa menjadi kunci keberhasilan pembelajaran. Guru berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang optimal melalui transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai pendidikan (Wahyu Bagja Sulfemi, 2016). Dengan begitu, lingkungan belajar yang suportif mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kreativitas dalam merancang metode, media, dan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selain sebagai penyampai materi, guru juga berperan sebagai pembimbing dan teladan yang mampu menumbuhkan motivasi, menginspirasi, serta membentuk pribadi tangguh menghadapi tantangan zaman.¹⁸ Berdasarkan uraian tersebut, permainan teka-teki silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki relevansi sebagai sarana penanaman nilai-nilai kepemimpinan yang bersumber dari ajaran akidah dan akhlak Islam. Nilai tersebut meliputi penerapan sifat wajib Rasul, seperti amanah, jujur, dan bijaksana, sebagai tolok ukur kepemimpinan yang ideal, serta penghindaran sifat mustahil, seperti dusta dan khianat, yang bertentangan dengan prinsip kepemimpinan yang baik.

Kepemimpinan dalam Islam berperan untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan individu agar memiliki keimanan yang teguh kepada Allah SWT serta terdorong untuk berbuat sesuai dengan kehendak-Nya. Melalui penyisipan sifat-sifat tersebut dalam teka-teki silang, siswa

¹⁸ Sabrina Syifaurrehman et al., "Strategi Mengajar yang Efektif dan Peran Guru Sebagai Kunci Pembelajaran Bermakna," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2025): hal.252.

tidak hanya belajar memahami materi Khulafaur Rasyidin, tetapi juga memperoleh kesadaran akan pentingnya karakter dalam kepemimpinan. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai kepemimpinan Islami.¹⁹ Maka penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “Implementasi media game teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan pemahaman materi pada siswa MA Al-Ma’ruf Lampung”

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada implementasi media pembelajaran berbasis game teka-teki silang dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses implementasi media game teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin di MA Al-Ma’ruf Tanggamus Lampung?
2. Apa saja faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan media game teka-teki silang (TTS) pada pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin di MA Al-Ma’ruf Tanggamus Lampung?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab setiap pertanyaan yang telah dirumuskan, sebagai berikut:

¹⁹ Moh Suhri Rohmansyah et al., “Dimensi Spiritual Dalam Kepemimpinan Pendidikan Islam Melalui Model Kepemimpinan Nabi Muhammad SAW,” *Pendidikan Agama Islam* 11, no. 02 (2024): hal.132.

- a. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses implementasi media game teka-teki silang terhadap materi Khulafaur Rasyidin di MA Al-Ma'ruf Tanggamus Lampung.
- b. Untuk mengeksplorasi dan menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat proses pelaksanaan media game teka-teki silang dalam pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin di MA Al-Ma'ruf Tanggamus Lampung.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

1. Untuk menambah khazanah keilmuan psikologi belajar khususnya psikologi belajar Sejarah Kebudayaan Islam dan ilmu Pendidikan Agama Islam.
2. Penelitian ini dapat menjadi landasan teoretis bagi penelitian-penelitian berikutnya yang berfokus pada inovasi media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi guru, memanfaatkan media pembelajaran yang lebih kreatif dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), menjadikan game teka-teki silang sebagai alternatif metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya materi Khulafaur Rasyidin.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui pendekatan yang lebih interaktif. Dengan demikian, diharapkan siswa akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih dalam mengenai SKI

D. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, di mana masing-masing bab memiliki fokus pembahasan yang berbeda, yaitu:

BAB I: Pendahuluan, merupakan bab yang memberikan gambaran mengenai arah dan tujuan penulisan skripsi. Di dalamnya dijelaskan latar belakang permasalahan, fokus serta pertanyaan penelitian, tujuan dan manfaat yang akan dicapai, serta uraian mengenai sistematika penulisan skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka dan Landasan Teori, merupakan bab yang membahas penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini, sekaligus menyajikan landasan teori yang disusun dalam beberapa sub-sub bahasan mengenai: Media pembelajaran, Teka-teki silang dan Sejarah Kebudayaan Islam.

BAB III: Metode Penelitian, adalah bab yang menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi pelaksanaan, informan yang terlibat, metode pemilihan informan, teknik pengumpulan data, prosedur validasi data, serta metode analisis yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan, adalah bab yang memaparkan temuan penelitian serta pembahasan dari data yang diperoleh terkait penelitian tentang implementasi game teka-teki silang untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi Khulafaur Rasyidin.

BAB V: Penutup, merupakan bab yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang disarankan. Bagian akhir skripsi mencakup daftar pustaka, dan lampiran-lampiran,

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Penelusuran yang dilakukan penulis menghasilkan beberapa referensi penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang disusun, di antaranya:

- 1) Muhammad Alief Zidan dan Ainun Nadlif, (2025). "Kreativitas Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) di SDN Kramat Jegu 2"²⁰ dalam penelitian ini dijelaskan penggunaan media crossword puzzle dalam pembelajaran PAI di kelas 4A SDN Kramat Jegu 2 berhasil memunculkan kreativitas dan antusiasme belajar siswa, namun keberhasilan tersebut lebih banyak dipengaruhi oleh faktor kebaruan media, bukan efektivitas metode itu sendiri. Hal ini terlihat dari respon siswa yang antusias karena berbeda dari metode ceramah yang monoton, tetapi sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami tata cara permainan sehingga penerapan media ini membutuhkan pembiasaan dan pendampingan yang berulang agar benar-benar optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dari sisi persamaan, keduanya sama-sama menggunakan media teka-teki silang (crossword puzzle) sebagai instrumen pembelajaran, serta menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh data. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian, materi yang diajarkan, mata pelajaran dan subjek penelitian.
- 2) Nina Rohmatul Fauziyah dan M. Rosyid Ridlo, (2024). "Digitalisasi Crossword-Puzzle sebagai Upaya Peningkatan Hasil Kognitif Siswa Kelas

²⁰ Muhammad Alief Zidan Nabil dan Ainun Nadlif, "Kreativitas Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Media *Crossword Puzzle*(Teka-Teki Silang) di SDN Kramat Jegu 2," *Jurnal Pendidikan* 13, no. 02 (2025): hal.73-82.

III MIN 1 Lamongan.”²¹ Penelitian ini menjelaskan penerapan digitalisasi media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran SKI materi sejarah Nabi Muhammad SAW pada siswa kelas III MIN 1 Lamongan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari pra-siklus dengan rata-rata nilai 65,12 (kategori rendah) menjadi 73 pada Siklus-I (kategori cukup), dan mencapai 98 pada Siklus-II (kategori tinggi) dengan persentase 87,10%. Digitalisasi teka-teki silang terbukti membuat siswa lebih aktif, dan mudah memahami materi, sekaligus melatih partisipasi, kolaborasi, konsentrasi, dan penghargaan terhadap perbedaan pendapat dalam kelompok. Keberhasilan media ini juga didukung oleh manajemen kelas yang baik, motivasi guru, dan lingkungan belajar yang kondusif. Penelitian terdahulu memfokuskan pada penggunaan digital *crossword-puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III MIN 1 Lamongan pada materi sejarah Nabi Muhammad SAW, dengan fokus pada motivasi, partisipasi, dan konsentrasi siswa melalui pembelajaran kolaboratif berbasis PowerPoint. Sedangkan penelitian peneliti diterapkan pada materi Khulafaur Rasyidin di MA Al-Ma'ruf Tanggamus Lampung, menekankan pemahaman materi, faktor pendukung dan penghambat pembelajaran, serta menggunakan analisis kualitatif dengan triangulasi data; perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan, materi, metode analisis, dan karakteristik siswa yang menjadi fokus penelitian.

- 3) Ahmad Faishal Ramadhan, Agus Fakhruddin dan Achmad Faqihuddin, (2025). “Implementasi Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di SMA”²² penelitian

²¹ Nina Rohmatul Fauziah dan M. Rosyid Ridlo, “Digitalisasi Crossword-Puzzle sebagai Upaya Peningkatan Hasil Kognitif Siswa Kelas III MIN 1 Lamongan,” *Arsen: Jurnal Penelitian Pendidikan* 1, no. 1 (2024): hal.120-125.

²² Ahmad Faishal Ramadhan, Agus Fakhruddin, dan Achmad Faqihuddin., “Implementasi Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di SMA,” *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): hal.1-11.

ini menerangkan penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran PAI efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan metode studi kasus deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa media ini membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, serta membantu siswa memahami istilah dalam asuransi syariah. Penelitian terdahulu fokus pada penggunaan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMA pada mata pelajaran PAI, melalui studi kasus deskriptif. Sedangkan penelitian peneliti diterapkan pada materi Khulafaur Rasyidin di MA Al-Ma'ruf Tanggamus Lampung, menitikberatkan pada implementasi media game teka-teki silang untuk meningkatkan pemahaman materi, sekaligus menganalisis faktor pendukung dan penghambat pembelajaran menggunakan pendekatan kualitatif dengan triangulasi data; perbedaan utamanya terletak pada materi pelajaran, jenjang pendidikan, metode analisis, dan fokus pada dinamika karakter serta respons siswa terhadap pembelajaran.

- 4) Syahrul Ramadhan, (2023). "Penggunaan media teka-teki silang untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa pada pelajaran SKI di MAS Kuala Batee"²³ Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan nilai rata-rata menulis dari 79,3 pada siklus I menjadi 90,7 pada siklus II, keaktifan siswa dari 76,96% menjadi 88,03%, serta aktivitas guru dari 82% menjadi 99%. Mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media ini, meskipun masih ada keterbatasan terkait waktu pengerjaan, kejelasan soal, dan perlunya pengembangan berbasis teknologi agar lebih efektif dan menarik. Penelitian terdahulu menekankan penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas XII MAS Kuala Batee pada mata

²³ Syahrul Ramadhan, "Penggunaan Media Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Pelajaran SKI Di Mas Kuala Batee," *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 1, no. 1 (2023): hal.84-87.

pelajaran SKI melalui dua siklus PTK. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis, partisipasi aktif, dan kualitas pembelajaran. Sementara itu, penelitian peneliti difokuskan pada implementasi media game TTS dalam materi Khulafaur Rasyidin di MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus, dengan tujuan mendeskripsikan proses, faktor pendukung maupun penghambat terhadap pemahaman materi, keterlibatan, dan kreativitas siswa.

- 5) Jati Widi Tinawa, Bambang Agus Sulistyono dan Samijo, (2025). "Implementasi Teori Vygotsky Melalui Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa"²⁴ penelitian ini memaparkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan teori Vygotsky melalui media teka-teki silang. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 60,47, sedangkan posttest meningkat menjadi 87,03. Observasi aktivitas guru memperoleh skor 86% (sangat baik), aktivitas siswa 88,6% (sangat baik), dan angket aktivitas siswa 72,41% (baik). Data ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis ZPD dan scaffolding dengan media teka-teki silang efektif mendorong partisipasi aktif, Penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan penelitian peneliti dilihat dari tingkat pendidikan & materi, implementasi medianya, Metode Analisis.
- 6) Iliya Ulva, Uut Istianah dan Taswirul Afkar, (2025). Penerapan Media Teka-Teki Silang Berbasis Barcode pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas X MA Darul Ulum Ngabar²⁵ Penelitian terdahulu ini menjelaskan bahwa penerapan media teka-teki silang berbasis barcode pada materi Teks

²⁴ Jati Widi Tinawa dan Bambang Agus Sulistyono, "Implementasi Teori Vygotsky Melalui Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa," *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2025): hal.110-119.

²⁵ Iliya Ulva, Uut Istianah, dan Taswirul Afkar, "Penerapan Media Teka-Teki Silang Berbasis Barcode pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) untuk Meningkatkan

Laporan Hasil Observasi (LHO) secara signifikan meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa kelas X-B MA Darul Ulum Ngabar. Mayoritas siswa (16 dari 20) memperoleh skor maksimal dengan rata-rata nilai kelas 92, menunjukkan pemahaman materi yang baik. Media ini dinilai efektif karena menghadirkan pengalaman belajar interaktif seperti permainan, memberikan umpan balik, serta mendorong keterlibatan, diskusi, dan kerja sama antar siswa. Selain itu, guru merasakan kemudahan dalam pemantauan dan pengelolaan kelas. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi media berbasis teknologi, khususnya barcode/QR code, mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan era digital. Penelitian Iliya Ulva dkk. lebih menekankan aspek teknologi (*barcode & platform digital*) dan hasil belajar kuantitatif (skor nilai siswa), dengan rata-rata nilai 92, sementara perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu: materi pelajaran, bentuk media, fokus analisis, metode analisis data. Sementara letak persamaan adalah keduanya sama-sama menggunakan media teka-teki silang (TTS) sebagai instrumen pembelajaran interaktif, dan pendekatan penelitian. Keduanya menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta memanfaatkan triangulasi untuk uji validitas data.

- 7) Magafira dan Rizalul Fiqry, (2025). Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran IPA Melalui Media Teka-Teki Silang²⁶ Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media teka-teki silang (TTS) mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan

Semangat Belajar Siswa Kelas X MA Darul Ulum Ngabar,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 5, no. 1 (2025): hal.666-676.

²⁶ Magafira, Nurjumiati, dan Rizalul Fiqry, “Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran IPA Melalui Media Teka-Teki Silang Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , STKIP Taman Siswa Bima , Indonesia,” *Lambda: Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya Lembaga “Bale Literasi”* 5, no. 2 (2025): hal.451-455.

kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *one group pretest-posttest design*, di mana siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* sebelum pembelajaran, kemudian diberi perlakuan berupa penggunaan media TTS, dan diakhiri dengan *posttest*. Media TTS dinilai sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan dari ahli media sebesar 87%, serta memperoleh respon siswa yang sangat positif dengan persentase 92%. Selain itu, keterampilan pemecahan masalah siswa meningkat dari nilai *pretest* sebesar 57% menjadi 90% pada *posttest*. Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh skor 0,76 yang termasuk kategori sedang, dengan tingkat efektivitas sebesar 76% atau berada pada kategori cukup efektif. Keduanya sama-sama menggunakan teka-teki silang (TTS) sebagai media pembelajaran. Letak perbedaan adalah pada tujuan penelitian, pendekatan dan metode penelitian, instrumen penelitian, objek dan subjek penelitian dan jenjang pendidikan pada saat melakukan penelitian serta mata pelajaran. Penelitian terdahulu fokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif (peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan TTS dalam IPA).

Penelitian ini menghadirkan *Novelty* atau kebaruan dalam karya ilmiah dibandingkan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan oleh penulis dalam tinjauan pustaka.

1. Penelitian ini menerapkan prinsip konstruktivisme dengan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan sendiri melalui pembuatan teka-teki silang. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga secara aktif menciptakan media pembelajaran (teka-teki silang).
2. Peneliti sebagai guru berperan sebagai fasilitator, memberikan panduan instruksi untuk mendukung siswa menciptakan media teka-teki silang secara mandiri.
3. Penggunaan teka-teki silang berbentuk game sederhana yang dirancang sendiri oleh siswa berdasarkan materi Khulafaur Rasyidin.

4. Penelitian ini mengadaptasi pembelajaran berbasis teknologi tanpa penggunaan langsung perangkat teknologi oleh siswa, karena adanya larangan membawa ponsel di madrasah. Siswa diajak untuk merancang game teka-teki silang secara manual atau melalui panduan yang memungkinkan tanpa perangkat canggih di kelas. Model ini menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi untuk sekolah yang menerapkan aturan ketat terhadap penggunaan perangkat elektronik.
5. Fokus penelitian pada proses individu siswa dalam menciptakan teka-teki silang, bukan berkelompok seperti penelitian lain. Pembelajaran secara individu menantang siswa untuk memahami materi dan menuangkannya dalam bentuk teka-teki silang tanpa bergantung pada teman sebaya. pembelajaran individu ini memberikan kontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa secara personal.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Suryani dkk. (2019), sebagaimana dikutip oleh Ahmad Athoillah Attaufiqy dalam skripsinya mengenai, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis YouTube dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 5 Jombang*, media memiliki makna yang luas dan digunakan dalam berbagai bidang. Contohnya, dalam komunikasi lisan dikenal media percakapan, dalam ilmu tumbuhan terdapat media tanam, sedangkan dalam konteks pendidikan disebut media pembelajaran. Secara umum, media dapat dipahami sebagai perantara atau pengantar yang berfungsi menyampaikan informasi dari penyedia kepada penerima. Kemudian, istilah media sendiri berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Secara etimologis, istilah "media" berakar dari bahasa Latin, yaitu

"medium," yang memuat arti sebagai perantara atau sarana penghubung. Dalam pendidikan, media didefinisikan sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar kepada peserta didik. Media tidak hanya berfungsi menyampaikan pesan, tetapi juga merangsang aspek kognitif dan afektif, sekaligus meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran mencakup segala bentuk alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi secara efektif.²⁷

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar, yang memungkinkan pesan dari pendidik tersampaikan kepada peserta didik secara efektif. Media mencakup alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa (Sanaky, 2011), serta alat dan bahan yang mendukung kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2010). Heinich (dalam Arsyad, 2004), media berfungsi sebagai sarana penyampai informasi dengan tujuan instruksional, sedangkan Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2004) menegaskan bahwa media meliputi berbagai alat fisik, seperti buku, kaset, video, film, slide, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi komponen penting yang memperluas peran guru dan membantu siswa memahami materi secara lebih efektif, efisien, dan interaktif (Fitriyanti et al., 2025).

b. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Umar Hamalik menegaskan bahwa media adalah alat strategis dan taktis yang digunakan untuk memperkuat minat belajar serta komunikasi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Dalam hal ini, media tidak

²⁷ Nur Fitriyanti et al., *Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)* (Jawa Timur: CV. Duta Sains Indonesia, 2025), 50–51.

hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran, dengan beragam fungsi yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.²⁸

1. Media sebagai sumber belajar

Pada era pembelajaran yang semakin dipengaruhi teknologi, peran guru telah berubah menjadi fasilitator yang aktif dalam mendukung proses belajar siswa. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan bimbingan dan dukungan ketika siswa menghadapi kesulitan. Melalui umpan balik yang konstruktif, guru dapat membantu siswa mengenali kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi. Perubahan ini menuntut guru untuk meninggalkan pendekatan pengajaran konvensional yang bersifat satu arah dan beralih ke metode yang diaplikasikan melalui media belajar yang lebih interaktif. Metode seperti pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis masalah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, dinamis, dan partisipatif (Gulikers et al., 2009).

2. Media pembelajaran sebagai Fungsi Semantik.

Fungsi semantik media pembelajaran berfokus pada peran media dalam membantu peserta didik mengembangkan dan memperluas kosakata, misalnya melalui kamus, glosarium, atau narasumber, sehingga siswa dapat memahami kata atau istilah baru selama proses belajar.

3. Media pembelajaran sebagai Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif media pembelajaran memungkinkan peserta didik mengamati objek atau fenomena yang sulit dijangkau secara langsung, seperti yang terlalu besar, kecil, berbahaya, atau memerlukan waktu lama untuk diamati. Media ini merepresentasikan objek atau proses tersebut melalui skema, gambar, ilustrasi, atau video sehingga

²⁸ Ani Cahyadi, *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur* (Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), hal. 15-25.

memudahkan pemahaman dan observasi dalam keterbatasan waktu pembelajaran.

4. Sebagai Fungsi Fiksatif (Daya Tangkap atau Rekam).

Fungsi fiksatif media pembelajaran memungkinkan merekam dan memutar ulang objek atau peristiwa yang telah terjadi, sehingga peserta didik dapat mempelajarinya meski tidak mengalaminya secara langsung. Media ini dapat menyimpan informasi secara aman dan menampilkannya kembali sesuai kebutuhan, misalnya dokumentasi tsunami Aceh 2004 atau fenomena penipisan ozon, serta memvisualisasikan objek yang sulit dijangkau atau berukuran ekstrem melalui teks, model, audio, atau video.

5. Media pembelajaran sebagai Fungsi Distributif

Fungsi distributif media pembelajaran adalah kemampuannya untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta hambatan persepsi inderawi, sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih luas, fleksibel, dan efektif kepada peserta didik.

6. Media pembelajaran sebagai Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis media pembelajaran berkaitan dengan kemampuannya memengaruhi kondisi mental dan respons peserta didik, meningkatkan motivasi, serta membentuk sikap dan perilaku positif yang mendukung keberhasilan belajar. Dari perspektif psikologis, media berperan dalam menstimulasi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi siswa.

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media pembelajaran adalah menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari sekaligus membantu mereka memusatkan fokus pada rangsangan penting dan mengabaikan gangguan lain. Agar efektif, media harus menarik dan menyampaikan pesan dengan jelas, serta dirancang sesuai karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan materi yang disampaikan.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media pembelajaran berkaitan dengan aspek emosional peserta didik, di mana media yang tepat dan menarik dapat membangkitkan minat, membentuk sikap positif, dan meningkatkan penerimaan terhadap materi. Media juga mendorong partisipasi aktif siswa, memicu respons mereka selama pembelajaran, serta memungkinkan pemberian umpan balik secara cepat.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media pembelajaran adalah kemampuannya memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik. Fungsi ini dapat diwujudkan melalui berbagai jenis media, seperti media visual (buku, modul, gambar), audio (radio, tape recorder), maupun audiovisual (video, film). Selain itu, lingkungan sekitar, seperti melalui kegiatan kunjungan atau field trip, juga berperan sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman baru dan membagikannya kepada teman dan guru.

4. Fungsi Psikomotorik

Fungsi psikomotorik media pembelajaran berkaitan dengan pengembangan keterampilan fisik yang dapat diamati secara langsung. Media digunakan untuk melatih keterampilan praktis, seperti penggunaan audio untuk belajar bahasa asing, peralatan dapur untuk praktik memasak di SMK, atau alat laboratorium untuk eksperimen sains, sehingga pemahaman teoretis siswa dapat dipadukan dengan kemampuan praktis.

5. Fungsi Imajinatif

Fungsi imajinatif media pembelajaran berkaitan dengan kemampuan siswa menciptakan ide atau konsep baru tanpa bergantung pada pengalaman sensoris langsung. Pengembangan imajinasi penting karena sering menjadi sumber kreativitas dan

inovasi, dan media interaktif maupun animasi dapat digunakan untuk merangsang daya imajinasi siswa selama proses belajar.

6. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi media pembelajaran terletak pada kemampuannya meningkatkan perhatian dan daya ingat peserta didik. Penelitian Dwyer (1978) menunjukkan bahwa penyampaian materi secara verbal menghasilkan daya ingat sekitar 70%, media visual saja sekitar 72%, sedangkan kombinasi verbal dan visual dapat mencapai 85%. Hal ini membuktikan bahwa media mampu memperkuat motivasi belajar sekaligus efektivitas pemahaman materi.

7. Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi sosio-kultural media pembelajaran adalah perannya sebagai jembatan untuk memperluas pemahaman siswa terhadap keberagaman sosial dan budaya. Melalui media, peserta didik dapat mengenal perbedaan budaya, menumbuhkan sikap toleransi, serta menghargai pluralitas dalam lingkungan belajar yang multietnis.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah mempermudah komunikasi dan meningkatkan efektivitas hasil belajar. Raiser dan Gagne (1983) sebagaimana dikutip dalam Reiser (2001), yang menyatakan bahwa *“the term instructional media has been defined as the physical means via which instruction is presented to learners”*. Dalam pemikiran ini, berbagai bentuk sarana, mulai dari interaksi langsung dengan guru, buku teks, hingga perangkat komputer, semuanya termasuk ke dalam kategori media pembelajaran.²⁹ Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung

²⁹ Fathikah Fauziah Hanum, “Konseptual Pemanfaatan Model Media Web Moodle dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Menengah Atas,” *Jurnal Kewarganegaraan* 17, no. 1 (2020): hal.4.

keberhasilan proses belajar mengajar. Ketika materi yang disampaikan guru dirasa kurang jelas, media berfungsi sebagai sarana penunjang untuk memperjelas pemahaman peserta didik. Melalui media, hal-hal yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata dapat divisualisasikan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menguasai materi.³⁰

Sanaky (2011, dalam Fitria, 2020:58) yang dikutip dalam jurnal penelitian berjudul *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai sarana pendukung memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

1. Pembelajaran menjadi lebih mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi ajar disajikan lebih jelas, memudahkan pemahaman peserta didik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran menjadi lebih beragam, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan pendidik tidak kelelahan.
4. Peserta didik menjadi lebih aktif, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga mengamati, mempraktikkan, dan mendemonstrasikan dalam proses pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran menurut Sudjana & Rifai (1992:2), media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses belajar, yaitu:

- 1) Membuat pembelajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Memperjelas bahan ajar agar lebih mudah dipahami dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran;

³⁰ Mardiah Astuti et al., "Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar," *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 5 (2024): hal.706.

- 3) Memvariasikan metode mengajar sehingga tidak hanya berupa komunikasi verbal, sekaligus mengurangi kebosanan siswa dan beban guru; serta
- 4) Memungkinkan peserta didik lebih aktif melalui berbagai kegiatan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, atau memerankan.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - a) Objek yang terlalu besar atau kecil untuk diamati langsung di kelas dapat disajikan melalui media alternatif, seperti gambar, foto, slide, model, film, radio, atau mikroskop.
 - b) Peristiwa langka atau proses yang memakan waktu lama dapat disajikan melalui rekaman video, film, foto, slide, atau simulasi komputer, termasuk teknik time-lapse, sehingga siswa dapat mengamati dan memahami kejadian tersebut secara efektif meskipun tidak terjadi secara langsung.
 - c) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pengalaman yang seragam mengenai berbagai peristiwa di lingkungan mereka,

sekaligus memfasilitasi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitar.³¹

e. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi empat jenis yakni: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audiovisual, media berbasis komputer, serta media gabungan cetak dan komputer. Teknologi cetak memungkinkan pembuatan materi pembelajaran berupa teks, gambar, dan foto melalui percetakan mekanis atau fotografis. Materi cetak dan visual ini menjadi dasar bagi pengembangan media pengajaran lain, dan penggunaannya bisa lebih canggih jika dikombinasikan dengan komputer dan perangkat tambahan.³² Seels & Glasgow kemudian mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi dua kategori besar, yaitu media tradisional (seperti cetak, gambar, audio, dan film) serta media teknologi mutakhir (seperti komputer, multimedia interaktif, dan jaringan internet).³³

1. Media Tradisional

- a) Visual diproyeksikan: proyeksi opaque, overhead, slides, filmstrips
- b) Visual tidak diproyeksikan: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info.
- c) Audio: rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- d) Penyajian multimedia: slide plus suara, multi-image.
- e) Visual dinamis diproyeksikan: film, televisi, video.

³¹ *Ibid.*, hal. 13-22.

³² Hepi Ikmal, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi)*, ed. oleh Zainuddin Al-anshari (Lamongan: Nawa Litera Publishing., 2023), hal.18-19.

³³ Universitas Sultan dan Ageng Tirtayasa, "PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): hal.591.

- f) Cetak: buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas.
- g) Permainan: teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h) Realita: model, spesimen, manipulatif.

2. Media Teknologi

Seperti telekonferensi dan kuliah jarak jauh, serta media berbasis mikroprosesor, termasuk pembelajaran berbantuan komputer, permainan edukatif, sistem tutor cerdas, dan media interaktif lainnya.

f. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam praktik pembelajaran, pemilihan media yang tepat sangat menentukan keberhasilan penyampaian materi dan keterlibatan peserta didik. Model ASSURE, dikembangkan oleh Smaldino, menyediakan panduan sistematis bagi guru untuk merancang pembelajaran yang efektif dengan memadukan metode, media, bahan ajar, dan partisipasi siswa. Model ini menekankan pembelajaran aktif, berpusat pada peserta didik, serta relevan dengan perkembangan teknologi, sehingga menjadi instrumen penting dalam perencanaan pembelajaran berbasis media di madrasah.³⁴

³⁴ Supardi, *Model ASSURE Untuk Mendesain Media Pembelajaran*, ed. oleh Akhmad Asyari, Cetakan 1 (Mataram: Sanabil, 2021), hal.12-13.



Gambar 2. 1 Model ASSURE

Terdapat enam tahapan dalam pengembangan model ASSURE, yaitu: *Analyze Learners* (menganalisis karakteristik peserta didik), *State Standards and Objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (memilih strategi, teknologi, media, dan bahan ajar), *Utilize Technology, Media, and Materials* (memanfaatkan teknologi, media, dan bahan ajar), *Require Learner Participation* (melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran), serta *Evaluate and Revise* (melakukan evaluasi dan revisi). Penjelasan dari urutan tahap dalam Model ASSURE sebagai berikut:³⁵

1) *Analyze Learner* (Analisis Peserta Didik)

Tahap pertama dalam model ASSURE adalah menganalisis peserta didik untuk mengetahui tingkat pengetahuan, kebutuhan belajar, dan potensi yang dapat dicapai secara optimal. Analisis ini mencakup tiga aspek utama:

a. Karakteristik Umum

Karakteristik peserta didik, seperti usia, jenis kelamin, tingkat perkembangan, latar budaya, status sosial-ekonomi, dan etnis, menjadi dasar dalam merancang strategi dan pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

b. Kemampuan Awal (*Specific Entry Competencies*).

³⁵ Ibid.,hal.13-26.

Menilai pengetahuan awal peserta didik penting untuk menentukan materi dan metode yang sesuai dengan kapasitas mereka, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal.

c. **Gaya Belajar**

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar berbeda, yaitu visual (melalui melihat), auditori (melalui mendengar), dan kinestetik (melalui praktik). Memahami gaya belajar ini memungkinkan guru menyesuaikan penyampaian materi agar lebih efektif.

2) *State Standards and Objectives* (Menentukan Standar dan Tujuan)

Tahap kedua dalam model ASSURE, *State Standards and Objectives*, fokus pada penetapan standar dan tujuan pembelajaran. Standar menunjukkan kemampuan yang diharapkan dicapai peserta didik, sedangkan tujuan menetapkan target spesifik yang ingin dicapai. Perumusan ini menjadi pedoman untuk merancang pembelajaran, memilih media dan strategi yang tepat, mengarahkan partisipasi siswa, serta mengevaluasi dan mengontrol kualitas proses belajar. Menurut Smaldino dkk., tujuan pembelajaran yang baik dirumuskan secara spesifik menggunakan pola ABCD:

- a. *A (Audience)*: peserta didik harus diperhatikan secara rinci, termasuk karakteristik, jenjang pendidikan, dan kemampuan prasyaratnya.
- b. *B (Behavior)*: perilaku belajar yang ingin dicapai, dirumuskan dalam kata kerja operasional yang dapat diukur dan diamati, seperti menjelaskan, menganalisis, atau mengklasifikasikan.
- c. *C (Condition)*: kondisi atau situasi belajar yang mendukung pencapaian tujuan, mencakup metode, media, dan sumber belajar yang digunakan.

D (*Degree*): tingkat keberhasilan atau derajat ketercapaian tujuan yang diukur secara jelas, baik melalui persentase, waktu, maupun kriteria lain yang relevan dengan kompetensi.

3) *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan Ajar)

Tahap ketiga dalam model ASSURE adalah guru perlu melakukan pemilihan strategi, teknologi, media, dan bahan ajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

a. Pemilihan Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar, tujuan, gaya belajar, dan motivasi peserta didik. Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) digunakan untuk merancang strategi yang membangun perhatian, dan kepuasan belajar siswa. Berbagai metode pembelajaran yang sesuai dianjurkan untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut. Beberapa metode yang dianjurkan meliputi:

1. *Problem-Based Learning* (PBL): Melatih kemampuan berpikir metakognitif dan strategi dalam memecahkan masalah.
2. *Project-Based Learning* (PjBL): Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melaksanakan proyek atau simulasi kegiatan.
3. *Collaborative Learning*: Melatih kepemimpinan, koordinasi, dan kerja sama antar peserta didik.

b. Pemilihan Teknologi dan Media

Pemilihan teknologi dan media dilakukan dengan menyesuaikan dengan, tujuan, metode, dan karakteristik peserta didik, serta dapat melibatkan ahli teknologi pendidikan untuk memastikan efektivitas dan kesesuaian materi yang diajarkan. Hal yang perlu dipertimbangkan antara lain:

1. Metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik, serta mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya.
2. Media pembelajaran harus selaras dengan metode, tujuan, dan kebutuhan peserta didik, seperti teks, gambar, video, audio, atau multimedia.
3. Materi pembelajaran harus relevan dengan tujuan, sesuai kebutuhan peserta didik, dan dapat berupa perangkat lunak, gambar, video, musik, atau alat penunjang seperti komputer, proyektor, dan televisi.

4) *Utilize Technology, Media, and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media, dan Bahan Ajar)

Tahap keempat dalam model ASSURE menekankan pemanfaatan media, teknologi, dan bahan ajar secara efektif melalui beberapa langkah yaitu:

- a) Mengecek dan mereview materi
Pendidik perlu meninjau semua materi sebelum digunakan dalam proses pembelajaran untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan dan karakteristik peserta didik.
- b) Mempersiapkan bahan dan media
Seluruh materi dan media harus dikumpulkan, diatur urutannya, serta diuji coba sebelumnya agar dapat digunakan secara optimal selama pembelajaran.
- c) Mempersiapkan lingkungan belajar
Fasilitas dan ruang belajar perlu diatur sedemikian rupa sehingga mendukung penggunaan media dan bahan ajar secara efektif sesuai kondisi sekolah atau madrasah.
- d) Mempersiapkan peserta didik.
Peserta didik perlu diberi pemahaman tentang tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi.

- e) Menyediakan pengalaman belajar

Proses belajar mengajar harus menciptakan pengalaman yang bermakna bagi pendidik dan peserta didik, melalui presentasi, demonstrasi, latihan, atau tutorial yang melibatkan media dan teknologi secara interaktif.

5) *Require Learner Participation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)

Tahap *Require Learner Participation* dalam model ASSURE menekankan keterlibatan aktif peserta didik, mendorong mereka untuk mencari, mengembangkan, dan menerapkan pengetahuan dari media yang disediakan. Partisipasi ini melibatkan aspek fisik dan psikologis, yang dapat ditingkatkan melalui stimulasi guru, sehingga siswa mengembangkan kemandirian, keterampilan sosial, berpikir kritis, dan pengalaman belajar yang optimal.

6) *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi)

Tahap Evaluate and Revise dalam model ASSURE fokus pada penilaian dan perbaikan proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan sebelum, selama, dan setelah kegiatan belajar untuk menilai efektivitas strategi, media, dan materi, mendeteksi kesulitan, serta mengukur pencapaian peserta didik. Hasil evaluasi digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

2. Game Edukasi

a. Pengertian game edukatif

Permainan yang memiliki tujuan utama sebagai media pembelajaran sering disebut sebagai educational game atau game

edukasi. Peranan game dalam proses belajar dapat dianalisis melalui fungsinya sebagai media atau instrumen (tool) untuk:³⁶

1. Meningkatkan kesadaran serta memotivasi peserta didik,
2. Melatih dan mengasah keterampilan,
3. Mengasah serta mengembangkan pengetahuan,
4. memfasilitasi komunikasi, dan kolaborasi antar peserta didik
5. Mengintegrasikan pengalaman belajar.

Penggunaan game sebagai media pembelajaran bukanlah hal yang baru. Game sebagai media pembelajaran ini berkembang seiring dengan munculnya berbagai jenis permainan, seperti permainan tradisional maupun permainan digital. Dari perkembangan tersebut lahirlah istilah game edukasi, yaitu permainan yang secara khusus dirancang untuk mengandung muatan pembelajaran dan bertujuan meningkatkan kemampuan peserta dalam mempelajari suatu materi.³⁷ Game edukasi mampu menarik minat peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga materi lebih mudah dipahami. Meskipun guru bertanggung jawab merancang game sesuai tujuan pembelajaran, tidak semua guru memiliki kemampuan untuk membuat game yang interaktif dan menarik.

Oleh karena itu, game dirancang untuk menggabungkan hiburan dan konten edukatif.³⁸ Beberapa pakar berpendapat berbeda mengenai game edukasi. Menurut James Paul Gee, game edukasi dapat membantu peserta didik mengembangkan literasi digital dan kemampuan berpikir

³⁶ Delson Y. Nenotek et al., "Memanfaatkan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall di Sekolah Dasar," *Edukreatif: Jurnal Kreativitas dalam Pendidikan* 6, no. 1 (2025): 63.

³⁷ Wandah Wibawanto, *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)* (Semarang: LPPM UNNES, 2020), hal.1.

³⁸ Rezi Putri Mayori, "Pengembangan Game Edukasi Genially Berbasis Problem Based Learning pada Materi Asam Basa," *Skripsi* (Universitas Jambi, 2025), hal.8.

kritis. Sementara itu, Marc Prensky menekankan efektivitas game edukasi karena memungkinkan siswa belajar secara langsung melalui pengalaman dengan materi yang disajikan secara menarik.³⁹ Menguatkan hal tersebut, Smaldino, Lowther, dan Russell menyatakan bahwa game edukatif adalah alat pembelajaran yang dilengkapi petunjuk untuk mendukung penguasaan pengetahuan dan keterampilan, sekaligus melatih strategi dan teknik pemecahan masalah. Game ini dapat dimainkan melalui perangkat seperti smartphone, laptop, atau komputer pribadi (PC).⁴⁰

Secara umum, game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk merangsang berpikir, meningkatkan konsentrasi, dan melatih keterampilan pemecahan masalah. Game ini digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, mulai dari pengenalan dasar seperti warna, huruf, dan angka, hingga materi matematika atau bahasa asing. Dengan prinsip *learning by doing*, peserta didik aktif mengeksplorasi informasi melalui instruksi dan alat dalam game, sehingga pengetahuan dan strategi mereka berkembang selama proses belajar.⁴¹

Menurut Wibawanto (2020), game edukasi adalah permainan yang secara khusus memuat materi pembelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemain, sehingga menciptakan pengalaman baru dalam proses belajar, termasuk rasa kebahagiaan. Dengan

³⁹ Soviyatul Khoiriyah dan Sumadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 577.

⁴⁰ Dedy Dwi Setyawan, "Pengembangan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Tesis* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2020), hal.6.

⁴¹ Najuah, Ricu Sidiq, dan Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, ed. oleh : Janner Simarmata (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), hal. 5-6.

demikian, materi yang disampaikan guru maupun yang terkandung dalam game edukasi dapat tersalurkan dan diterima dengan baik oleh siswa.

a. Genre Game dalam Pembelajaran Sejarah

Game edukasi terbagi dalam berbagai genre berdasarkan kesamaan gaya, konten, dan mekanisme bermain, yang memudahkan guru memilih permainan sesuai tujuan pembelajaran. Satu permainan bisa termasuk beberapa genre, sehingga pemilihan harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan karakteristik masing-masing genre. Adapun genre yang terdapat game edukatif dalam pembelajaran sejarah yaitu:⁴²

1. Dalam pembelajaran komunikasi, pemain dapat berinteraksi dengan peserta lain melalui kelompok atau lingkungan permainan. Genre yang sesuai adalah *strategy* dan *role-playing game (RPG)*, di mana RPG unggul dalam penyampaian narasi. Dalam konteks sejarah, genre ini memungkinkan siswa berperan sebagai tokoh sejarah, menghidupkan cerita, dan memerankan karakter secara realistis.
2. Genre game strategi cocok digunakan untuk menggambarkan perencanaan pembangunan suatu kerajaan maupun strategi peperangan.
3. Genre game simulasi digunakan untuk merepresentasikan aspek sejarah, seperti kehidupan masa lampau, rekonstruksi bangunan bersejarah, serta pengenalan budaya melalui simulasi rumah adat atau pakaian tradisional.
4. Genre game action atau laga merupakan elemen dasar yang hadir di sebagian besar permainan. Meskipun mengandung aksi atau pertarungan, genre ini tidak memiliki peran khusus dalam

⁴² Wenda Novayani, "Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content" 5, no. 2 (2019): hal.61.

pembelajaran sejarah karena hampir semua game menyertakan unsur tersebut sebagai bagian dari mekanisme permainannya.

5. Genre game puzzle, atau teka-teki, berfokus pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah melalui tantangan menyusun potongan gambar. Genre ini cocok digunakan untuk mengenalkan tokoh-tokoh atau bangunan sejarah, terutama untuk permainan sejarah yang bersifat ringan,

Dunia pembelajaran memiliki masing-masing genre game memiliki fungsi khusus, seperti RPG, simulasi, strategy, action, dan puzzle efektif untuk pengembangan berpikir kritis. Simulasi dan strategy mendukung penguatan kemampuan menghafal. Simulasi, strategy, action, dan RPG mampu menyampaikan naratif serta mendorong kompetisi antar pemain. RPG dan strategy cocok untuk memainkan peran, sementara simulasi, *strategy*, dan RPG efektif menyampaikan nilai moral atau etika. Untuk pembelajaran konstruktif, genre simulasi dan strategy tepat digunakan, sedangkan untuk learning by doing, yang paling sesuai adalah strategy, action, dan RPG, dan untuk learning from mistakes, genre puzzle dan RPG dapat dimanfaatkan.

b. Karakteristik dan Genre Game Edukasi

Menurut Hardianto (2021), media pembelajaran berbasis game memiliki dua karakteristik utama: fun dan sersan. Fun menunjukkan suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan sersan menekankan bahwa meski santai, peserta didik tetap harus serius memahami materi. Selain itu, Malone dan Lepper (Hikmatyar, 2015) menyebutkan bahwa game edukasi memiliki empat ciri utama, yaitu:

1. Game edukasi dirancang untuk menstimulasi rasa ingin tahu peserta, baik secara sensorik melalui audio dan visual menarik, maupun secara kognitif dengan mendorong pemain mengeksplorasi dan memahami konten permainan.
2. Kontrol dalam permainan memungkinkan pemain menentukan arah dan membuat keputusan untuk mencapai tujuan. Dalam game

edukasi, kemampuan mengendalikan permainan tidak hanya memengaruhi jalannya game, tetapi juga memberikan pengalaman belajar praktis bagi peserta.

3. Fantasi dalam permainan membangkitkan emosi, menumbuhkan ketertarikan, dan menghadirkan kesenangan. Dalam game edukasi, elemen ini juga mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Game Edukasi

Jika materi dianggap membosankan atau sulit, motivasi belajar siswa cenderung rendah. Untuk mengatasinya, guru perlu menggunakan pendekatan dan media yang menarik, misalnya media digital berbasis Quizizz. Platform kuis interaktif ini, seperti yang diteliti di MAN 2 Wonosobo, memiliki kelebihan dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan suasana belajar yang menyenangkan, namun juga memiliki beberapa kekurangan⁴³

a. Keunggulan Game Edukasi

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena bentuk kuis yang interaktif dan menyenangkan.
2. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui animasi dan fitur gamifikasi.
3. Memudahkan guru dalam memantau perkembangan setiap siswa secara individual.
4. Mudah diakses melalui berbagai perangkat, sehingga fleksibel digunakan di kelas digital.

b. Kelemahan Game Edukasi

1. Penggunaan versi berbayar memerlukan biaya, sehingga sering terjadi pergantian akun untuk versi gratis.

⁴³ Fadila Khairunnisa, Pamungkas Stiya Mulyani, dan Faisal Kamal, "Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo," *JMPAI: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 4 (2024): hal.121-128.

2. Beberapa fitur penting hanya tersedia di versi berbayar, sehingga penggunaan versi gratis kurang optimal.
3. Risiko siswa melihat jawaban jika masuk menggunakan akun guru.
4. Ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet yang stabil.

3. Teka-Teki Silang (TTS) sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Media TTS

Salah satu media pembelajaran alternatif yang memiliki potensi untuk dikembangkan adalah media teka-teki silang (crossword puzzle). Menurut Mulfiani & Ismet, teka-teki silang merupakan permainan edukatif yang mengasah keterampilan dan daya pikir peserta didik melalui petunjuk-petunjuk kata yang harus diisi.⁴⁴ Untuk menjelaskan lebih rinci, Wirahyuni (2017:8), mengemukakan bahwa teka-teki silang (TTS) merupakan suatu bentuk permainan yang mengharuskan peserta mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata sesuai dengan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Aktivitas mengisi TTS tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata populer serta pengetahuan umum secara santai. Karakteristik TTS yang menekankan pada pengenalan persamaan dan perbedaan kata membuatnya sangat layak dijadikan sarana latihan di kelas, terutama oleh guru yang ingin menghindari metode tanya-jawab konvensional yang bersifat monoton.

Sejalan dengan hal tersebut, Haryono menyatakan bahwa tujuan penggunaan TTS dalam pembelajaran adalah untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik dalam mempelajari kosakata suatu mata pelajaran. Implementasi TTS sebagai media pembelajaran kosakata tidak hanya memotivasi peserta didik untuk belajar, tetapi juga membantu mereka

⁴⁴ Iva Nur Haula Fitri dan Mohammad Ahsanuddin, "Pengembangan Media Teka-teki Silang untuk Memahami Teks Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA," *Al-Ma'rifah: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab* 22, no. 1 (2025): 55.

memahami kosakata secara lebih mudah. Unsur permainan yang terkandung di dalam TTS menghadirkan kegembiraan dan antusiasme belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik tanpa menimbulkan kejenuhan.⁴⁵

b. Kelebihan dan Kekurangan Media TTS

Teka-teki silang merupakan salah satu media yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Menurut Lyna Rosyidah dalam kutipan Cahyono, media ini memiliki keunggulan dan kelemahan, di mana beberapa keunggulan dari penggunaannya antara lain:⁴⁶

1. Implementasi media ini berperan dalam meningkatkan responsivitas siswa dengan mengintegrasikan kemampuan motorik halus, penglihatan, dan kecepatan berpikir. Dengan demikian, proses kognitif dan psikomotorik siswa dapat berkembang secara bersamaan.
2. Penggunaan media ini mendukung siswa dalam proses mengingat dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Teka-teki silang berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir siswa sekaligus melatih fokus dan konsentrasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Permainan ini efektif dalam mengurangi rasa jenuh selama proses belajar, karena menuntut siswa untuk terus berpikir kritis hingga menemukan jawaban yang tepat.
5. Teka-teki silang berfungsi sebagai alat yang strategis untuk mengasah kemampuan berpikir logis siswa. Aspek yang paling menonjol terletak pada pengembangan intuisi peserta didik dalam memperkaya

⁴⁵ Rivaldo Jeremia Manalu, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 060827 Medan Amplas Tahun Ajaran 2024/2025," *Skripsi* (Universitas Quality, 2025), hal.17.

⁴⁶ Srikandi Hartati, "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Berbantuan Teka-Teki Silang terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 77 Rejang Lebong," *Skripsi* (Institut Agama Islam Negeri Curup, 2025), hal.17.

kosakata, yang dipicu oleh unsur tantangan dan rasa penasaran.⁴⁷

Penggunaan teka-teki silang memiliki keterbatasan, sebagai berikut:

1. Pelaksanaannya memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih lama.
2. Teka-teki silang dapat menjadi kendala bagi siswa dengan kemampuan terbatas atau bagi mereka yang memiliki motivasi dan keterlibatan rendah selama kegiatan pembelajaran.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keunggulan penggunaan teka-teki silang meliputi peningkatan keaktifan siswa, stimulasi kemampuan berpikir, pengembangan daya logika, penyediaan hiburan edukatif, serta peningkatan pemahaman materi. Di sisi lain, kelemahan metode ini antara lain memerlukan waktu pelaksanaan yang relatif lebih lama dan dapat menimbulkan kesulitan bagi peserta didik dengan kemampuan atau motivasi yang lebih rendah.

c. Langkah-langkah membuat dan menerapkan TTS di kelas.

Menurut pandangan Lubis (2019) menjelaskan bahwa proses pemanfaatan teka-teki silang dalam pembelajaran dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

1. Menentukan dan mencatat kata-kata kunci atau istilah penting yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
2. Merancang struktur atau kisi-kisi teka-teki silang yang memuat kata-kata kunci sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Merancang soal atau clue berupa kata-kata kunci yang telah ditentukan sebelumnya.
4. Memberikan teka-teki silang kepada siswa, dengan opsi pengerjaan secara mandiri atau kolaboratif

⁴⁷ Mitha Seri Dewi Nst, "Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras melalui Model Two Stay Two Stray dengan Menggunakan Media TTS (Teka-Teki Silang) Kelas VIII SMP Negeri 5 Satu Atap Halongonan Timur," *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2023), hal.24.

5. Memberikan apresiasi atau penghargaan kepada peserta didik, baik individu maupun kelompok, yang berhasil menyelesaikan teka-teki silang dengan cepat dan tepat (Silvia Agustin, 2021).

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah membuka wawasan terhadap perjalanan waktu, menggambarkan jejak langkah manusia dari masa lalu hingga membentuk dunia yang di kenal saat ini. Secara harfiah, kata *sejarah* berasal dari bahasa Arab *syajarah*, yang berarti "pohon". Dari sini muncul istilah *syajarah an-nasab*, yang berarti "pohon silsilah", sehingga dalam kehidupan masyarakat, sejarah sering diartikan sebagai garis keturunan atau asal-usul. Namun, pengertian sejarah yang lebih luas diambil dari bahasa Yunani *istoria*, yang kemudian menjadi kata *historia* dalam bahasa Latin, *histoire* dalam bahasa Prancis, dan *history* dalam bahasa Inggris. Awalnya, istilah ini berarti pencarian, penyelidikan, atau penelitian. Orang Yunani lalu menambahkan makna baru, yaitu catatan atau cerita dari hasil penyelidikan tersebut. Di sisi lain, dalam bahasa Jerman, kata *geschichte* digunakan untuk sejarah, yang berasal dari kata kerja *geschehen*, berarti "terjadi". Berbeda dengan Yunani, istilah ini lebih mengacu pada peristiwa masa lalu, bukan proses pencariannya.⁴⁸

Sebuah peristiwa dapat dianggap sebagai sejarah jika peristiwa tersebut sudah terjadi di masa lalu. Sedangkan peristiwa yang terjadi di masa depan tidak dapat disebut sejarah, karena manusia belum mengalaminya.⁴⁹ Johan dan Dien Madjid menyatakan bahwa sejarah adalah kejadian masa lalu yang berkaitan dengan kehidupan manusia (Madjid, 2014, dikutip dalam Fahrudin, 2020, 71). Dengan demikian,

⁴⁸ Wasino dan Endah Sri Hartatik, "Metode Penelitian Sejarah (Dari Riset hingga Penelusuran," *Seri Publikasi Pembelajaran*, 2018, 2.

⁴⁹ Mohammad Hendra, "Penggunaan Berbagai Metode Pembelajaran SKI di MA Zainul Hasan 1 Genggong," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 4425.

sejarah mencatat peristiwa masa lalu yang melibatkan manusia, tempat, dan benda peninggalan, sehingga menjadi sumber pengetahuan dan bahan penelitian yang dapat dijadikan dasar untuk membentuk kebudayaan

Sementara itu, kebudayaan merupakan hasil dari karya, rasa, dan cipta manusia. Sejarah yang baik akan menghasilkan kebudayaan yang baik pula, yang mencakup bidang ekonomi, politik, peradaban, ilmu pengetahuan, hukum, pendidikan, dan bahasa. Akar dari sejarah Islam bermula dari periode kehidupan Rasulullah, yang kemudian berkembang dan bercabang hingga mencakup sejarah Khulafaur Rasyidin. Dalam perspektif Koentjaraningrat, kebudayaan terdiri dari tiga wujud utama. Pertama, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks atau ideal, yang mencakup kumpulan ide, gagasan, nilai-nilai, norma, dan peraturan. Kedua, wujud perilaku, yaitu kebudayaan yang tampak dalam pola-pola aktivitas dan tindakan manusia dalam kehidupan sosial. Ketiga, wujud benda, yang merujuk pada benda-benda sebagai hasil karya manusia.⁵⁰

Sejarah merupakan rangkaian peristiwa masa lampau tetapi melalui rekonstruksi dan interpretasi, adanya sejarah menjadi sarana untuk memahami makna kehidupan manusia serta relevansinya bagi masa kini dan masa depan.⁵¹ Berdasarkan pengertian sejarah, selanjutnya dapat beralih pada pengertian kebudayaan. Pengertian kebudayaan berasal dari kata "budaya," yang bermakna "pikiran" atau "akal budi." Dengan penambahan awalan ke- dan akhiran -an, kata tersebut berubah menjadi "kebudayaan," yang memiliki dua makna utama: 1) hasil dari aktivitas dan ciptaan batin manusia, termasuk kepercayaan, seni, dan tradisi; serta 2) keseluruhan pengetahuan yang dimiliki manusia sebagai makhluk sosial, yang berfungsi untuk memahami lingkungan dan pengalamannya, sekaligus menjadi panduan dalam bertindak.

⁵⁰ Koentjaraningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004), 5.

⁵¹ Dimas Hidayatullah, "Filsafat Sejarah Perspektif Kuntowijoyo," *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (2020), 48.

Menurut Kristanto (2015:6) yang dikutip oleh Imam Fahrudiin, kebudayaan adalah kegiatan manusia dalam merasakan, berpikir, berinisiatif, dan mencipta, yang kemudian dipahami sebagai hasil dari perasaan, kehendak, dan karya manusia. Selaras dengan pandangan tersebut, Kebudayaan mencakup berbagai cara berpikir dan bertindak yang muncul melalui interaksi komunikatif, seperti menyampaikan ide secara simbolis, dan bukan melalui pewarisan genetis (Davis, 1960).

Mengacu pada definisi kebudayaan oleh Taylor yang dikutip dalam Soekanto (1990), kebudayaan adalah sebuah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Oleh karena itu, perubahan kebudayaan merujuk pada segala bentuk perubahan dalam unsur-unsur tersebut. Menurut Soemardjan perubahan sosial dan kebudayaan memiliki kesamaan, yaitu keduanya terkait dengan pengadopsian cara-cara baru atau perbaikan dalam upaya masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya. Sejarah Kebudayaan Islam memandang Islam sebagai sumber utama nilai-nilai kebudayaan, di mana kebudayaan berkembang melalui umat Islam. Disiplin ini dipahami dalam dua dimensi: sebagai rangkaian peristiwa sejarah kebudayaan Islam dari masa ke masa, dan sebagai ilmu yang mempelajari perkembangan serta kontribusi kebudayaan Islam dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, seni, dan ilmu pengetahuan.⁵²

Sejarah Kebudayaan Islam mencatat peristiwa masa lalu yang mengandung nilai-nilai Islam sebagai pedoman hidup, sementara mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kurikulum PAI bertujuan untuk mempelajari peristiwa penting dan teladan tokoh-tokoh Islam yang dapat dijadikan acuan bagi siswa.

⁵² Darmalinda dan Fadriati, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi,Tujuan, Materi , Startegi , Dan Evaluasi Pembelajaran," *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 1 (2024): 97.

5. Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Istilah *cognition* berasal dari kata “pengetahuan” yang memiliki akar kata sama dengan *sciado* (pengetahuan). Menurut Chaplin, kognitif merupakan salah satu ranah dalam psikologi manusia yang mencakup perilaku mental terkait pemahaman, perhatian, pemrosesan informasi, pemecahan masalah, niat, serta keyakinan. Ranah kognitif juga berhubungan erat dengan aspek konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan), yang terkait dengan domain sensorik. Santrock menambahkan bahwa berpikir merupakan aktivitas mental yang melibatkan bagaimana informasi diterima, disimpan, diubah, serta diingat dan digunakan dalam aktivitas, termasuk pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat dipahami bahwa kognisi adalah aspek perkembangan individu yang berkaitan dengan kemampuan mental dalam menerima, mengolah, menyimpan, serta memanfaatkan informasi. Proses ini meliputi kegiatan berpikir, memahami, memecahkan masalah, dan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi.⁵³ Teori belajar konstruktivisme muncul setelah teori behaviorisme dan kognitivisme, meskipun gagasannya telah ada sejak awal abad ke-20 melalui pemikiran John Dewey. Dua tokoh utama yang mengembangkan teori ini adalah Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini memandang pembelajaran sebagai proses yang aktif dan dinamis, di mana pengetahuan tidak hanya diterima begitu saja, tetapi dikonstruksi oleh individu. Berbeda dengan pendekatan sebelumnya yang lebih menekankan pada pengamatan dan pengukuran objektif, konstruktivisme menekankan

⁵³ Magfirah Ramadanti, Cici Patda Sary, dan Suarni, “Psikologi Kognitif (Suatu Kajian Proses Mental dan Pikiran Manusia),” *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan* 8, no. 1 (2022): hal.48-49.

peran aktif peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri.⁵⁴ Menurut Thobroni & Mustofa (2015, hlm. 107), teori konstruktivisme menekankan keaktifan individu dalam menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, maupun keterampilan yang diperlukan untuk mengembangkan dirinya. Dengan demikian, belajar dalam pandangan konstruktivisme merupakan usaha aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan terhadap apa yang dipelajari.

Konstruktivisme adalah teori belajar yang menekankan peserta didik aktif membangun pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi secara mandiri. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang merancang dan mendukung proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengintegrasikan pengalaman dan informasi baru ke dalam kerangka pengetahuan yang sudah dimiliki serta berpikir kritis untuk menemukan jawaban sendiri. Beberapa ciri pembelajaran dalam teori konstruktivisme dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran merupakan kegiatan aktif.

Teori konstruktivisme, peserta didik tidak dipandang hanya sebagai penerima pengetahuan, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui proses mengolah, menafsirkan, serta menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

2. Pengetahuan dibangun melalui pengalaman.

Peserta didik mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dialami secara langsung, sehingga pemahaman tidak diperoleh secara pasif, melainkan melalui keterlibatan pribadi.

3. Pengetahuan bersifat kontekstual.

Pengetahuan tidak hanya dipahami secara abstrak, melainkan selalu terkait dengan situasi nyata dan pengalaman yang dimiliki peserta didik.

⁵⁴ Sudirman, Burhanuddin, dan Fitriani, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran "Neurosains dan Multiple Intelligence,"* ed. oleh Kahar, R. Nurhayati, dan Muyassarrah (Purwokerto: Pena Persada Kerta Utama, 2024), hal.156-166.

4. Pengetahuan bersifat sosial.

Proses belajar tidak berlangsung secara individual, melainkan juga melalui interaksi, kerja sama, dan komunikasi dengan orang lain, seperti dengan guru maupun dengan sesama peserta didik.

Menurut Thobroni (2017), perubahan adalah bagian penting dalam pembelajaran. Teori konstruktivisme mendorong siswa untuk aktif merumuskan pertanyaan, mencari jawaban secara mandiri, dan mengembangkan kemandirian berpikir. Pembelajaran dipandang sebagai proses metakognitif, di mana siswa menilai dan menyesuaikan strategi belajar mereka sendiri untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

6. Pemahaman Materi Siswa

Keberhasilan pendidikan dapat diukur melalui kemampuan belajar siswa.⁵⁵ Pemahaman, menurut Muhibbin Syah (2008), adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang biasanya dinilai melalui tes dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau deskripsi yang mencerminkan pencapaian belajar. Kemampuan atau kompetensi berasal dari kata “mampu” yang berarti bisa melakukan sesuatu. Menurut Hamalik (2008), kemampuan dibagi menjadi dua: (1) kemampuan intrinsik, yaitu kemampuan yang muncul dari pengalaman belajar itu sendiri, seperti memahami materi atau menyelesaikan tugas, dan (2) kemampuan ekstrinsik, yaitu kemampuan yang melekat pada diri siswa dan dapat digunakan dalam konteks belajar, seperti berpikir kritis, kreativitas, adaptasi, dan kerja sama.

Menurut Anas (2011), pemahaman adalah kemampuan mengerti setelah mengetahui dan mengingat, sedangkan Djali (2009) menekankan

⁵⁵ Muhammad Kholis Fajrun Najih dan Sabar Narimo, “Kemampuan Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Ditinjau Dari Tingkat Pemahaman Siswa Dan Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Profesional Guru Terhadap Kemampuan Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Pecangaan Kabupaten Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019,” *Tesis* (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2024), hal.2.

peran motivasi, konsentrasi, dan reaksi dalam menunjang prosesnya. Sejalan dengan itu, Bloom menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menguasai, menafsirkan, dan menyajikan sesuatu dalam berbagai bentuk. Siswa dapat dikatakan memahami suatu materi apabila mampu menjelaskannya secara rinci dengan bahasa sendiri, sehingga menunjukkan penguasaan terhadap fakta, gagasan, dan keterampilan yang dipelajari.⁵⁶ Dari berbagai pendapat di atas, dapat dirumuskan bahwa pemahaman adalah kemampuan intelektual untuk mengolah informasi agar tidak sekadar dihafal, melainkan ditafsirkan, dijelaskan kembali, dan dihubungkan dengan pengalaman baru.

Hal ini memungkinkan individu mengungkapkan makna melalui perubahan perilaku, pola pikir, perasaan, dan interaksi dengan lingkungan guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemahaman merupakan salah satu aspek ranah kognitif yang termasuk dalam Taksonomi Bloom Revisi pada level kedua setelah mengingat (Anderson & Krathwohl, 2001). Menurut Benyamin S. Bloom, indikator pemahaman meliputi tiga aspek, yaitu:⁵⁷

1. Penerjemahan (*translation*)

Penerjemahan (*translasi*) adalah kemampuan paling dasar mengubah suatu konsep yang masih abstrak menjadi bentuk yang lebih mudah dimengerti, misalnya mengubah *symbol* atau lambang menjadi makna. Kata kerja operasional (KKO) yang dapat digunakan pada tahap ini antara lain: menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, mendefinisikan, dan menjelaskan kembali.

2. Penafsiran (*interpretation*)

Penafsiran (*Interpretation*) adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami ide pokok dari suatu informasi, misalnya melalui ilustrasi,

⁵⁶ Lely Raihan Trimayda, "Pengembangan Enklodo (Ensiklopedia Dongeng) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Unsur Intrinsik Dongeng Kelas III MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri," *Skripsi* (Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2025), hal.20.

⁵⁷ Ibid., hal. 21.

diagram, tabel, grafik, atau gambar, kemudian menafsirkannya. Oleh karena itu, penafsiran (interpretasi) merujuk pada kemampuan individu untuk menjelaskan atau menyimpulkan suatu informasi secara ringkas.⁵⁸ Kata kerja operasional yang sering digunakan pada tahap ini antara lain: menginterpretasikan, membedakan, menjelaskan, dan menggambarkan.

3. Ekstrapolasi (*extrapolation*).

Ekstrapolasi dalam pemahaman materi adalah kemampuan individu untuk mengembangkan dan memperluas informasi yang telah diperoleh, sehingga mampu menarik kesimpulan, melihat implikasi, serta menganalisis konsekuensi dari fakta atau data yang dipelajari. Oleh karena itu, ekstrapolasi (*extrapolation*) sebuah kemampuan untuk membuat kesimpulan atau prediksi berdasarkan informasi yang telah diketahui sebelumnya. Kata kerja operasional yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan ini meliputi: memperhitungkan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, dan mengisi. Sementara itu, pemahaman siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor-faktor internal yang memengaruhi proses belajar mencakup motivasi belajar, minat belajar, kemampuan kognitif, kondisi fisik, serta kondisi psikologis siswa. Sebagai contoh, motivasi intrinsik mendorong siswa untuk belajar karena adanya ketertarikan dan kepuasan pribadi (Sarbitinil dkk., 2024). Motivasi belajar termasuk salah satu faktor internal yang sangat krusial, karena motivasi merupakan dorongan dari dalam diri

⁵⁸ Badi'atul Um Mayah, "Analisis Gaya Penyampaian Da'i, Materi Dakwah Dan Tingkat Pemahaman Mad'u Pada Kuliah Subuh Di Masjid Ulul Albab IAIN Curup," *Skripsi* (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2025), hal.46.

individu yang menggerakkan mereka untuk mencapai tujuan tertentu (Biatun, 2020).

b. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal yang memengaruhi proses belajar meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, kualitas pengajaran, fasilitas belajar, serta interaksi sosial dengan teman sebaya (Masduqie dkk., 2022). Selain itu, hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, di mana masing-masing memiliki peran dan tanggung jawab yang harus dijalankan secara efektif agar proses belajar dapat mencapai hasil yang optimal (Laduniyyah & Suyanti, 2022) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan di luar diri siswa. Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu faktor lingkungan dan faktor non-sosial.

1. Lingkungan sosial di sekolah, seperti guru, staf administrasi, dan teman sekelas, berperan dalam memengaruhi motivasi belajar siswa. Guru yang senantiasa menunjukkan sikap simpatik, perilaku teladan serta ketekunan dalam kegiatan belajar misalnya dengan rutin membaca dan berdiskusi dapat menjadi pendorong positif bagi proses pembelajaran siswa.
2. Faktor lingkungan non-sosial mencakup elemen-elemen fisik dan non-manusia di sekitar siswa, seperti lokasi dan kondisi gedung sekolah, letak rumah siswa, sarana dan prasarana belajar, kondisi cuaca, serta waktu belajar yang digunakan oleh siswa.

Pemahaman termasuk salah satu level dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom, yang mengklasifikasikan kemampuan berpikir dari tingkat dasar hingga tinggi. Setiap level saling terkait, di mana penguasaan tingkat rendah menjadi fondasi untuk mencapai tingkat lebih tinggi. Taksonomi Bloom membagi tujuan pembelajaran ke dalam tiga ranah

utama: kognitif (berpikir), afektif (perasaan dan sikap), dan psikomotor (keterampilan fisik), dengan ranah kognitif yang diurutkan dalam enam tingkatan kemampuan berpikir. (1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (analisis atau penguraian), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian).⁵⁹

1. C1 Pengetahuan (*Knowledge*) adalah tingkat berpikir paling dasar dalam ranah kognitif Bloom, di mana peserta didik mampu mengingat atau mengenali informasi. Contohnya dalam pembelajaran Khulafaur Rasyidin, siswa dapat menyebutkan urutan kepemimpinan para khalifah secara berurutan, mulai dari Abu Bakar Ash-Shiddiq hingga Ali bin Abi Thalib.
2. C2 Pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan siswa untuk mengerti informasi yang telah diketahui dan diingat, serta mampu menjelaskannya dengan rinci menggunakan bahasa sendiri, menunjukkan bahwa siswa dapat meninjau materi dari berbagai perspektif.
3. C3 Penerapan (*Application*) adalah kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan, teori, atau prinsip yang telah dipelajari dalam situasi yang realita. Contohnya, dalam pelajaran Khulafaur Rasyidin, siswa dapat membuat garis waktu kepemimpinan para khalifah atau menuliskan langkah-langkah kebijakan masing-masing khalifah sehingga pengetahuan yang dimiliki dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan tugas praktis.
4. C4 Analisis (*Analysis*) merupakan kemampuan siswa untuk memecah suatu materi atau situasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami hubungan antarbagian atau faktor-faktor yang saling

⁵⁹ M. Azhar Gunawan, "Analisis Soal Ujian Sekolah Mata Pelajaran Matematika Berdasarkan Ranah Kognitif Kelas VI Di MSI 17 Pabean Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2016/2017," *Skripsi* (Institut Agama Islam Negeri Pekalongan, 2018), hal.39-43.

terkait. Contohnya siswa membuat TTS sederhana tentang materi Khulafaur Rasyidin berdasarkan catatan yang sudah mereka pelajari sebelum membuat TTS secara mandiri. Melalui kegiatan belajar seperti ini, saat menyusun soal TTS, siswa menganalisis perbedaan peran dan kebijakan tiap khalifah untuk menghasilkan pertanyaan yang bervariasi. Dengan begitu, Siswa dilatih untuk dapat menganalisis perbedaan antar tokoh untuk menyusun soal yang tepat. Seperti : Siswa harus tahu bedanya peran Utsman (mengumpulkan mushaf) dengan Umar (membuat kalender Hijriyah).

5. C5 Sintesis adalah kemampuan siswa untuk menggabungkan berbagai informasi, ide, atau bagian-bagian materi menjadi suatu kesatuan yang baru dan teratur. Artinya, siswa tidak hanya menganalisis bagian-bagian secara terpisah, tetapi juga mampu menyatukan informasi tersebut untuk membentuk pemahaman. Dengan kata lain, kemampuan menggabungkan berbagai informasi yang dipelajari menjadi sebuah produk baru. Implementasi media Teka-Teki Silang diarahkan agar siswa secara mandiri menyusun grid, menulis petunjuk soal, serta menentukan jawaban berdasarkan materi Khulafaur Rasyidin. Siswa tidak lagi hanya pakai pengetahuan (C3) atau menganalisis perbedaan (C4), tetapi menyatukan semua informasi menjadi produk utuh yang telah di buat sendiri dan disusun jadi satu grid TTS yang rapi dan teratur. Hasil akhirnya berupa karya baru yaitu teka-teki silang buatan siswa sendiri.
6. C6 Penilaian/penghargaan/evaluasi (Evaluation) merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. C6 menuntut siswa menimbang kelebihan dan kekurangan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Siswa mempertimbangkan apakah TTS yang mereka susun terlalu mudah, sedang, atau sulit untuk dikerjakan.

Selain itu, Anderson & Krathwol (2023) juga mengungkapkan bahwa proses kognitif dalam pemahaman terdiri dari:

- a. Menafsirkan
- b. Mencontohkan
- c. Mengklasifikasikan
- d. Merangkum
- e. Menyimpulkan
- f. Membandingkan
- g. Menjelaskan

Berikut adalah beberapa indikator yang menunjukkan bahwa siswa kelas X.5 telah memahami materi Khulafaur Rasyidin:

1. Siswa dapat menyebutkan nama dan urutan Khulafaur Rasyidin dengan benar.
2. Siswa dapat menjelaskan pengertian "Khulafaur Rasyidin" dan masa kepemimpinannya.
3. Siswa dapat mengidentifikasi peristiwa-peristiwa maupun kejadian yang terjadi pada masa masing-masing khalifah, seperti bagaimana Perang Riddah, Perluasan Wilayah Islam, atau perselisihan politik.
4. Siswa dapat menjelaskan apa saja kebijakan-kebijakan yang dibuat oleh setiap khalifah, misalnya kebijakan dari khalifah Abu Bakar dan Umar bin Khttab dalam menata administrasi pemerintahan.
5. Siswa dapat membedakan karakteristik atau gaya kepemimpinan antara satu khalifah dengan yang lainnya.
6. Siswa dapat menganalisis dampak dari kebijakan-kebijakan Khulafaur Rasyidin terhadap perkembangan peradaban Islam.
7. Siswa dapat menghubungkan nilai-nilai keteladanan yang bisa diambil dari masa Khulafaur Rasyidin dengan relevansinya di kehidupan modern.

8. Siswa dapat membuat kesimpulan tentang pentingnya peran Khulafaur Rasyidin dalam sejarah Islam.

Berikut adalah indikator-indikator pemahaman kognitif sebagaimana dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl dalam karya *Learning, Teaching, and Assessing* (2001: 67) (Anderson & Krathwohl, 2001).

No.	Aspek Pemahaman Materi	Indikator Pemahaman Siswa
1	Menafsirkan	Siswa mampu menafsirkan hikmah atau pelajaran yang terkandung dalam peristiwa penting masa Khulafaur Rasyidin.
2	Mencontohkan	Siswa mampu memberikan contoh nyata penerapan sifat-sifat teladan para khalifah dalam kehidupan sehari-hari.
3	Mengklasifikasikan	Siswa mampu mengelompokkan kebijakan dan tindakan para khalifah berdasarkan bidang (sosial, ekonomi, militer, politik).
4	Merangkum	Siswa mampu merangkum inti sari dari setiap periode kepemimpinan para khalifah secara jelas dan sistematis.
5	Menyimpulkan	Siswa mampu menyimpulkan peran, kontribusi, dan dampak Khulafaur Rasyidin terhadap perkembangan peradaban Islam.
6	Membandingkan	Siswa mampu membandingkan gaya kepemimpinan, tantangan, dan keberhasilan antara satu khalifah dengan khalifah lainnya.
7	Menjelaskan	Siswa mampu menjelaskan secara rinci latar belakang, proses, dan implikasi peristiwa-peristiwa sejarah pada masa Khulafaur Rasyidin.

Tabel 2. 1 Indikator Pemahaman Kognitif Berdasarkan Taksonomi Anderson & Krathwol

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Metode penelitian merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data agar sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan langsung di lokasi penelitian dengan mengamati dan berinteraksi dengan siswa kelas X5 untuk melihat bagaimana media game teka-teki silang diimplementasikan. Sebagaimana pandangan dari Bogdan dan Taylor dalam Nugrahani (2008), penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, berupa lisan maupun melalui tulisan, serta perilaku yang dapat diamati.⁶⁰

Menurut Creswell salah satu ciri penelitian kualitatif adalah dilakukan dalam lingkungan alamiah (*natural setting*). Artinya, peneliti mengumpulkan data langsung di lokasi tempat partisipan mengalami permasalahan atau isu yang diteliti. Penelitian kualitatif tidak dilakukan di laboratorium atau dalam kondisi buatan, dan peneliti juga tidak menggunakan instrumen seperti kuesioner yang dibagikan kepada partisipan. Sebaliknya, informasi diperoleh melalui interaksi langsung, baik dengan berbicara maupun mengamati perilaku partisipan dalam situasi yang nyata. Demikian, penelitian kualitatif mengutamakan hubungan tatap muka (*face-to-face*) antara peneliti dan partisipan sepanjang proses penelitian.⁶¹ Disisi lain, Moleong juga mengemukakan bahwa metode penelitian

⁶⁰ Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): hal.2898.

⁶¹ Ifit Novita Sari et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Malang: Unisma Press, 2022), hal.15.

kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, perspektif, tindakan, motivasi, dan lain-lain.⁶² Oleh karena itu, metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang menghasilkan data dalam bentuk deskriptif.

Data deskriptif ini diperoleh dari hasil pengamatan, meliputi tulisan, ucapan, maupun perilaku subjek penelitian. Data tersebut didapatkan melalui proses eksplorasi dan interpretasi terhadap lingkungan sosial yang diteliti. Konsep ini menjadi landasan dalam mendefinisikan pendekatan penelitian kualitatif.⁶³ Dalam pendekatan deskriptif kualitatif, yang mengutamakan pengumpulan data dalam bentuk kata-kata, gambar, dan bukan angka, data dapat diperoleh melalui berbagai sumber, seperti wawancara, catatan lapangan, foto, video, rekaman audio, dokumentasi pribadi, catatan atau memo, serta dokumentasi lainnya. Metode kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan menggambarkan suatu kondisi yang terjadi sesuai dengan jalannya proses penelitian, yang disampaikan melalui penjelasan dalam bentuk kata-kata.⁶⁴

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus, Lampung, yang dipilih karena memiliki permasalahan sesuai dengan fokus penelitian. Proses penelitian dilakukan secara bertahap, meliputi: tahap persiapan pada 1 Oktober 2024, tahap pelaksanaan pada 30 Oktober 2024 dengan pengenalan media teka-teki silang (TTS) sebagai

⁶² Siti Nur Hamidah, "Implementasi kebijakan pembatalan haji reguler dalam pelayanan kepada calon jemaah di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Sumedang tahun 2024," *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2025), hal.9.

⁶³ Ibid., hal. 200.

⁶⁴ Leni Fuzi Astuti dan Megan Asri Humaira, "Analisis Puisi 'Puisi Untuk Ibu' Karya Muhammad Ichsan dengan Pendekatan Struktural," *Karimah Tauhid* 1, no. 1 (2022): 50.

instrumen pembelajaran interaktif, serta tahap evaluasi pada 13 November 2024 melalui penilaian terhadap hasil karya TTS yang dikembangkan oleh siswa.

C. Objek dan Subjek Penelitian

Menurut pandangan para ahli, subjek penelitian adalah pihak atau sesuatu yang dijadikan sumber utama untuk memperoleh data atau informasi. Tatang M. Amirin menjelaskan bahwa subjek penelitian merupakan sesuatu yang dimanfaatkan guna mendapatkan keterangan tertentu. Muhammad Idrus menambahkan, subjek dapat berupa benda, individu, atau organisme yang dapat memberikan data.⁶⁵ Suharsimi Arikunto memaknai subjek penelitian sebagai objek, peristiwa, atau individu yang berkaitan dengan variabel penelitian sekaligus menjadi pusat permasalahan yang diteliti.

Sementara itu, Moeliono menyebut subjek penelitian sebagai sasaran penelitian, dan Moleong menggambarkan sebagai informan, yakni orang yang memberikan informasi mengenai situasi atau kondisi tertentu. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa subjek penelitian sangat erat kaitannya dengan sumber data yang dibutuhkan peneliti. Subjek inilah yang memiliki keterkaitan langsung dengan masalah yang diteliti, serta menjadi pusat perhatian dalam proses pengumpulan data penelitian.

Objek penelitian ini adalah media teka-teki silang yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X.5 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus. Seluruh siswa kelas X.5 MA Al-Ma'ruf Tanggamus Lampung yang berjumlah 31 orang menjadi informan utama dalam penelitian yang secara langsung mengikuti pembelajaran dengan media TTS. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis bagaimana

⁶⁵ Mochamad Nashrullah et al., *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, ed. oleh M. Tanzil Multazam, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2023), hal.11.

implementasi media berlangsung serta dampaknya terhadap pemahaman materi Khulafaur Rasyidin. Informan pendukung terdiri dari guru SKI dan Kepala madrasah. Guru SKI berperan sebagai pengamat selama penerapan media di kelas dan memberikan informasi tambahan mengenai cara beliau mengajar mata pelajaran SKI di kelas X5 sebelum peneliti menyampaikan materi Khulafaur Rasyidin. Sementara itu, wawancara ini juga dilakukan dengan kepala MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus untuk memperoleh profil madrasah serta pandangan kepala madrasah mengenai penggunaan media game teka-teki silang diterapkan.

D. Teknik Penentuan Informan

Subjek atau informan penelitian merupakan pihak atau sesuatu yang menjadi sumber utama untuk mendapatkan data dan informasi dalam penelitian. Individu yang menjadi subjek penelitian sering disebut responden atau informan, meskipun keduanya pada dasarnya memiliki makna yang sama. Istilah responden biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif, sedangkan informan lebih khusus dipakai dalam penelitian kualitatif (Rahmadi, 2011).

Pada penelitian kualitatif, subjek penelitian adalah individu yang berada dalam lingkungan penelitian dan dapat memberikan informasi mengenai situasi serta kondisi yang terjadi di lapangan. Pada saat menentukan subjek penelitian, penelitian kualitatif menggunakan kriteria tertentu. Subjek yang dipilih umumnya adalah individu yang telah lama terlibat dalam kegiatan atau bidang yang menjadi fokus penelitian, berperan aktif dalam kegiatan tersebut, serta memiliki waktu yang cukup untuk memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti (Rahmadi, 2011). Oleh karena itu, subjek penelitian tidak hanya menjadi sumber data, tetapi juga berperan sebagai pusat perhatian dalam pengumpulan informasi yang sesuai dengan masalah penelitian.

Pemilihan informan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu penentuan informan secara sengaja berdasarkan kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian. Informan penelitian merupakan individu yang memiliki kapasitas untuk memberikan informasi terkait permasalahan yang diteliti (Sapitri, 2018). Dalam penelitian kualitatif, informan umumnya dikategorikan menjadi tiga, yaitu: informan kunci, informan utama, dan informan pendukung (Dr. Umar Sidiq, M.Ag; Dr. Moh. Miftachul Choiri, 2019). Informan kunci adalah individu yang memiliki pengetahuan mengenai subjek penelitian, bukan hanya memahami kondisi umum, tetapi juga memiliki informasi yang dibutuhkan peneliti terhadap proses pembelajaran, dinamika kelas, dan respons siswa selama penerapan media pembelajaran teka-teki silang yang diamati.⁶⁶

Informan utama adalah pihak yang secara langsung terlibat dalam fenomena yang diteliti dan memberikan data primer, sedangkan informan pendukung berfungsi memberikan informasi tambahan yang mendukung data utama. Dalam hal ini, pemilihan informan dilakukan *dengan purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan tujuan tertentu dan pertimbangan relevansi data yang dapat diberikan. Empat siswa dipilih secara *purposive* berdasarkan observasi awal dan juga rekomendasi guru mengenai keterlibatan aktif, dan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajara.

Data dari siswa ini kemudian ditriangulasi dengan informasi dari guru SKI dan Kepala madrasah. Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berperan sebagai informan kunci yang mengamati jalannya pembelajaran sejak pertemuan pertama, mulai dari penyampaian materi Khulafaur Rasyidin, pengenalan media pembelajaran berbasis game teka-teki silang, hingga instruksi bagi siswa untuk membuat teka-teki silang sebagai tugas individu. Meskipun guru tidak terlibat langsung dalam implementasi media, pengamatan dari guru SKI memberikan informasi mengenai dinamika

⁶⁶ Ibid., hal. 21-22

kelas, respons siswa, serta efektivitas media teka-teki silang (TTS) pada saat belajar materi Khulafaur Rasyidin.

Informan utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas X5 yang berjumlah empat orang. Empat siswa kelas X.5 dipilih sebagai informan utama, karena secara langsung mengalami penerapan media pembelajaran. Data yang diperoleh dari siswa menjadi sumber informasi primer untuk menganalisis efektivitas penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan pemahaman materi Khulafaurasyidin. Sementara itu, kepala madrasah dipilih sebagai informan pendukung, karena posisinya yang strategis dalam pengelolaan madrasah dan pengambilan keputusan terkait kebijakan pembelajaran. Informasi yang diberikan kepala sekolah memberikan konteks tambahan mengenai dukungan dan arahan terhadap penerapan metode pembelajaran inovatif.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data di lapangan berkaitan erat dengan teknik penggalan data serta sumber dan jenis data yang digunakan. Dalam penelitian kualitatif, sumber data utama terdiri dari dua hal, yaitu: (1) kata-kata dan (2) tindakan, sedangkan sumber data tambahan mencakup dokumen atau sumber tertulis, foto, dan data statistik. Kata-kata dan tindakan informan yang diamati atau diwawancarai menjadi sumber data utama, yang dapat dicatat melalui catatan tertulis, perekaman video atau audio, pengambilan foto, maupun film. Sementara itu, sumber data tambahan dari dokumen tertulis dapat berupa buku, majalah ilmiah, arsip, dokumen pribadi, maupun dokumen resmi (Moleong, 2000:112-113).

Itulah mengapa, catatan lapangan (*field notes*) menjadi instrumen yang sangat penting dalam pengumpulan data kualitatif di lapangan. Catatan ini melekat pada berbagai teknik pengumpulan data dan berperan sebagai sumber utama untuk mendapat informasi. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai metode. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2012:

225), teknik-teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, studi dokumentasi, serta triangulasi atau kombinasi dari beberapa metode tersebut. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Sukmadinata (2005), observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas yang sedang berlangsung. Aktivitas tersebut dapat berupa proses guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah memberikan arahan, maupun kegiatan rapat yang dilaksanakan oleh personel di bidang tertentu. Observasi dapat dilakukan dengan pendekatan partisipatif maupun nonpartisipatif.

Observasi partisipatif (*participatory observation*), pengamat terlibat langsung dalam kegiatan yang sedang berlangsung, misalnya sebagai peserta rapat atau peserta pelatihan. Sebaliknya, dalam observasi nonpartisipatif (*nonparticipatory observation*), pengamat tidak terlibat secara langsung, melainkan hanya mengamati jalannya kegiatan tanpa ikut berpartisipasi.⁶⁷ Observasi dalam penelitian ini termasuk observasi partisipatif (*participatory observation*). Keuntungan metode ini adalah peneliti dapat mengamati perilaku, interaksi, dan reaksi siswa secara langsung. Observasi dilakukan di kelas X5 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus dengan fokus pada pengamatan aktivitas individu siswa dalam membuat teka-teki silang sebagai media pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin.

Pada saat observasi, peneliti memperkenalkan apa itu teka-teki silang (TTS), memberikan contoh pembuatan TTS, dan mencontohkan cara menyusun TTS di atas kertas HVS. Keikutsertaan peneliti bertujuan untuk mendukung aktivitas siswa sekaligus memperoleh data mengenai

⁶⁷ Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, ed. oleh Husnu Abadi, Cetakan I (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020), hal. 124-125.

proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selama observasi, peneliti mencatat berbagai aspek, termasuk reaksi siswa terhadap tantangan yang diberikan, bagaimana keterlibatan siswa dalam menyusun teka-teki silang, serta sejauh mana aktivitas ini membantu pemahaman siswa terhadap materi SKI. Observasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas penggunaan teka-teki silang sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

2. Wawancara

Menurut Nazir (1999), wawancara merupakan suatu proses pengumpulan informasi untuk kepentingan penelitian melalui kegiatan tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan informan. Dalam pelaksanaannya, wawancara dibantu dengan alat bantu yang disebut panduan wawancara (*interview guide*) untuk mengarahkan pertanyaan dan mendapatkan data sesuai dengan tujuan penelitian. Wawancara merupakan suatu kegiatan tanya jawab antara dua pihak yang bertujuan untuk bertukar informasi sehingga dapat membangun pemahaman terkait topik tertentu. Menurut Zuriah, wawancara adalah salah satu alat pengumpulan informasi yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan untuk memperoleh jawaban dari informan.⁶⁸

Senada dengan definisi sebelumnya adapun definisi secara umum mengenai wawancara (*interview*) adalah suatu bentuk percakapan antara dua pihak atau lebih, yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber, dengan tujuan untuk memperoleh informasi. Beberapa pihak menyatakan bahwa wawancara merupakan komunikasi lisan yang dapat dilakukan secara terstruktur, baik secara langsung maupun jarak jauh. Menurut Lexy J. Moleong (2010), wawancara adalah percakapan dengan

⁶⁸ Feny Rita Fiantika et al., *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. oleh Yuliatris Novita (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hal.13.

tujuan tertentu, peneliti dan informan berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan data lisan yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian.⁶⁹ Berdasarkan pengertian tersebut, wawancara dalam penelitian ini diarahkan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan langsung dengan fokus kajian. Wawancara dilaksanakan dengan guru SKI, Kepala madrasah, serta empat siswa kelas X5 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus, secara daring melalui Zoom.

Jenis wawancara yang digunakan adalah semi-terstruktur, karena meskipun peneliti telah menyiapkan panduan pertanyaan, wawancara tetap memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi jawaban secara lebih mendalam sesuai tanggapan informan. Jadi, wawancara ini memungkinkan pengumpulan data yang bersifat terbuka. Wawancara dilakukan dengan guru SKI dan siswa kelas X5 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media teka-teki silang. Pertama, dari guru SKI, data yang dikumpulkan meliputi pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti serta dampak penggunaan media terhadap keterlibatan siswa ketika membuat teka-teki silang saat belajar materi Khulafaur Rasyidin.

Jadi, wawancara dengan guru SKI difokuskan pada peran guru SKI dalam memantau pelaksanaan media tersebut serta pengamatan terhadap dampaknya terhadap proses belajar siswa. Kedua, wawancara bertujuan mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media pembelajaran teka-teki silang. Guru SKI diminta menjelaskan kendala yang dihadapi, seperti faktor pendukung yang meliputi kemudahan penggunaan media dan respons positif siswa terhadap pembelajaran. Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara

⁶⁹ Asep Nanang Yuhana dan Fadlilah Aisah Aminy, "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* 7, no. 1 (2019): hal.92.

dengan siswa. Wawancara diarahkan untuk mengeksplorasi sejauh mana siswa memahami materi Khulafaur Rasyidin setelah penerapan media tersebut, serta bagaimana keterlibatan dan motivasi belajar mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, wawancara juga difokuskan pada persepsi siswa mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran SKI. Melalui wawancara ini, peneliti berupaya untuk mengidentifikasi berbagai faktor apa saja keberhasilan penerapan media, termasuk faktor yang bersifat mendukung maupun yang menjadi kendala. Dengan demikian, wawancara terhadap siswa diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas media teka-teki silang dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa pada mata pelajaran SKI.

3. Dokumentasi

Menurut Sukmadinata (2013:220), dokumentasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengumpulan dan analisis dokumen, baik berupa dokumen tertulis, gambar, maupun bentuk elektronik. Pendapat lain menyatakan bahwa dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip atau catatan yang telah ada (Margono, 2010:181). Selanjutnya, Sugiyono menyatakan bahwa "dokumen merupakan rekaman dari peristiwa yang telah terjadi." Dokumen dapat terdiri dari berbagai bentuk, seperti teks tertulis atau gambar. Secara etimologis, dokumentasi berasal dari kata "dokumen," yang merujuk pada benda-benda tertulis.⁷⁰ Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk

⁷⁰ Sunaryo dan Rizka Wahyuni Amelia, "Analisis Implementasi Motivasi Kerja Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Sinohydro Corporation Limited Jakarta Selatan," *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation* 3, no. 1 (2025): 1140.

mengumpulkan dan menganalisis berbagai jenis dokumen, termasuk dokumen tertulis, gambar, serta dokumen elektronik.⁷¹

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto pada saat anak-anak sedang berinteraksi dengan media pembelajaran teka-teki silang. Foto-foto tersebut digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan siswa selama pembelajaran, seperti proses pengerjaan teka-teki silang, dinamika kelas, serta keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan. Dokumentasi ini bertujuan untuk memberikan bukti visual mengenai penerapan media dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) serta untuk mendukung analisis mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

F. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan benar-benar bersifat ilmiah serta untuk menilai sejauh mana data yang diperoleh dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan uji kredibilitas melalui metode triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas dipahami sebagai proses pemeriksaan keabsahan data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber, menggunakan beragam metode, serta dilakukan pada waktu yang berbeda. Sebagai contoh, pada triangulasi teknik pengumpulan data, hasil observasi disandingkan dengan temuan wawancara, kemudian diperkuat kembali melalui data dokumentasi.

Penelitian ini, peneliti menerapkan teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik dan triangulasi sumber data. Trianggulasi teknik dilakukan dengan pengecekan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi sumber, peneliti memeriksa data yang sudah diperoleh dari hasil wawancara dengan Kepala madrasah , guru

⁷¹ Ujang Ruslandi et al., “Peran Supervisi Pendidikan terhadap Peningkatan Kompetensi Guru di MAS Tarbiyatul Islamiyah,” *Moral: Jurnal kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025): 268.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan peserta didik. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data atau informasi melalui cara-cara yang berbeda. Dalam penelitian kualitatif, peneliti umumnya menggunakan metode seperti wawancara, observasi, dan survei. Untuk memastikan keakuratan informasi serta mendapatkan gambaran yang utuh, peneliti dapat memadukan wawancara bebas dan wawancara terstruktur. Selain itu, kombinasi wawancara dengan observasi juga bisa digunakan untuk memverifikasi data. Peneliti juga dapat melibatkan informan berbeda untuk mengecek kebenaran informasi yang diperoleh. Oleh karena itu, triangulasi dilakukan terutama ketika kebenaran data atau informasi dari subjek penelitian masih diragukan. Sebaliknya, jika data sudah jelas, misalnya berupa teks, naskah, atau transkrip film dan novel, triangulasi tidak diperlukan.⁷² Sementara triangulasi sumber adalah proses pengecekan data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan untuk meningkatkan kredibilitas data (Alfansyur & Andarusni, 2020). Dengan teknik ini, peneliti dapat mengumpulkan data dari beberapa sumber berbeda.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data, sebagaimana dijelaskan oleh Bogdan, *“Data analysis involves methodically examining and organizing collected materials, such as interview transcripts, field notes, and other relevant documents, with the aim of enhancing the researcher’s comprehension and allowing the findings to be effectively communicated to others.”* Jadi, analisis data merupakan proses pencarian dan penataan data secara sistematis yang bersumber dari transkrip wawancara, catatan lapangan, serta berbagai dokumen lain yang terkumpul. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa analisis data kualitatif terdiri atas beberapa alur kegiatan yang berjalan secara bersamaan, yaitu:

⁷² Dedi Susanto, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah,” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): hal.56-57.

(1) Pengumpulan Data (*Collecting Data*) (2) Reduksi data (*Data Collection*), (3) Penyajian data (*Data Display*), dan (4) Penarikan serta verifikasi kesimpulan (*Conclusions:Drawing/Verifying*). Proses ini memungkinkan peneliti untuk menata, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan.⁷³

1. Pengumpulan Data (Collecting Data)

Tahap awal berupa kegiatan menghimpun data dari berbagai sumber. Data yang terkumpul menjadi bahan utama untuk dianalisis. Proses ini meliputi pengumpulan informasi dari berbagai sumber melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan umumnya berupa narasi deskriptif. Analisis tidak menggunakan metode statistik, melainkan dilakukan secara naratif untuk menemukan kesamaan maupun perbedaan dalam informasi yang didapatkan. Tahap pengumpulan data berperan dalam memperjelas fokus penelitian, mengelompokkan informasi, menyaring data yang tidak relevan, sehingga hasil penelitian dapat disimpulkan.⁷⁴

2. Reduksi Data (Data Reduction)

Peneliti perlu menyeleksi dan menyederhanakan data dengan cara merangkum inti informasi dari data yang diperoleh dari catatan lapangan sehingga lebih mudah diinterpretasikan (Patilima, 2004). Pada tahap ini, peneliti mulai mengumpulkan informasi terkait proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan media game teka-teki silang di kelas X.5 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus, Lampung. Data dikumpulkan langsung dari subjek penelitian, yaitu siswa kelas X.5 yang menyusun dan mengerjakan teka-teki silang secara individu.

⁷³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal.246-256.

⁷⁴ Ibid.,204.

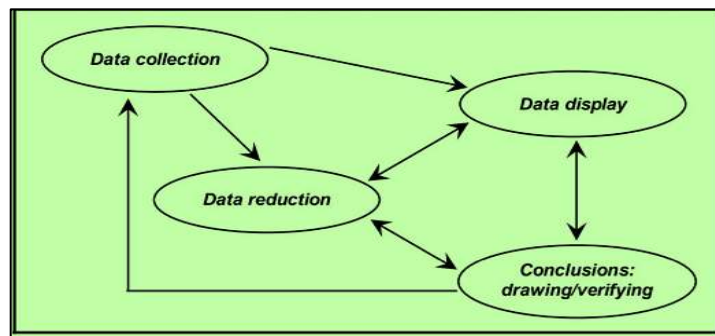
3. Penyajian data (Data Display)

Setelah data melalui proses reduksi, tahap berikutnya adalah penyajian data atau data display. Pada penelitian kuantitatif, penyajian data biasanya dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, diagram lingkaran (pie chart), pictogram, atau bentuk visual lainnya. Penyajian data semacam ini membantu data menjadi lebih terorganisir, sehingga lebih mudah dipahami. Menurut Miles dan Huberman (1984), *“the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text,”* yang berarti bentuk penyajian data yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif. Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, dan tabel untuk memudahkan interpretasi. Penyajian data ini memudahkan peneliti melihat proses pembelajaran dan mengidentifikasi faktor pendukung maupun penghambat implementasi media TTS.

4. Penarikan kesimpulan atau verifikasi (Conclusions: Drawing / Verifying).

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1992:18) adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan merupakan upaya untuk merumuskan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis. Verifikasi atau penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam suatu periode penelitian, yang berfungsi untuk menjawab rumusan masalah. Pada tahap ini, peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga penelitian mampu memberikan jawaban terhadap permasalahan yang diteliti. Dari data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti kemudian mengidentifikasi sintesis serta temuan yang menjadi jawaban atas tema atau fokus penelitian.

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan data yang terkumpul sehingga dapat menjawab fokus penelitian. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis untuk mengungkap proses implementasi TTS, dampaknya terhadap pemahaman materi Khulafaur Rasyidin, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kendala dalam pelaksanaannya. Semua proses tersebut dapat digambarkan melalui skema berikut, yang menunjukkan keterkaitan antar tahap analisis data. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan data yang diperoleh untuk menjawab fokus penelitian. Pada tahap ini, konsistensi informasi diuji untuk memastikan kredibilitas, sehingga kesimpulan yang dihasilkan akurat dan valid.



Gambar 2. 2 Komponen Analisis Data dari Miles dan Huberman

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Madrasah

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah (MA) Al-Ma'ruf Margodadi, yang berlokasi di Desa Margodadi, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung. Madrasah ini berdiri sejak tahun 1997. Sejak berdirinya, MA Al-Ma'ruf Margodadi berkomitmen memberikan pendidikan yang menyeimbangkan aspek keilmuan, keislaman, dan pengembangan karakter peserta didik, serta mendorong terbentuknya budaya belajar yang aktif, reflektif, dan inovatif. Sebagai lembaga pendidikan menengah atas, MA Al-Ma'ruf Margodadi mengimplementasikan Kurikulum Nasional yang dipadukan dengan penguatan nilai-nilai keislaman dan pembiasaan karakter religius. Kurikulum tersebut dikembangkan secara adaptif untuk mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif, sekaligus menumbuhkan kemampuan mereka dalam memahami serta menginternalisasi nilai-nilai ajaran Islam.

Selain mata pelajaran utama, madrasah ini juga menyediakan kegiatan pengembangan diri seperti seni, musik, dan olahraga sebagai sarana menyeimbangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Secara sarana dan prasarana, madrasah ini memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung inovasi pembelajaran. Terdapat 18 ruang kelas yang dilengkapi smart TV sebagai media pembelajaran digital, satu laboratorium komputer, ruang kepala madrasah, ruang guru, ruang tata usaha, kamar mandi, perpustakaan, ruang seni, serta lapangan olahraga yang mendukung aktivitas belajar dan pengembangan minat siswa. Kenyamanan, kebersihan, dan keteraturan lingkungan di MA Al-Ma'ruf Margodadi menunjang suasana belajar dan menunjukkan komitmen madrasah terhadap mutu pendidikan.

Kultur akademik di MA Al-Ma'ruf Margodadi menunjukkan keterbukaan terhadap penerapan media dan metode pembelajaran kreatif. Berdasarkan hasil observasi awal, guru-guru di madrasah ini aktif mengintegrasikan teknologi dan pendekatan berbasis permainan edukatif dalam proses belajar. Kondisi tersebut sejalan dengan fokus penelitian ini, yakni implementasi media game Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Khulafaur Rasyidin. Selain itu, siswa di madrasah ini menunjukkan tingkat partisipasi belajar yang tinggi serta antusiasme dalam kegiatan akademik dan kompetisi. Berdasarkan kalender kegiatan tahun 2025, MA Al-Ma'ruf Margodadi berpartisipasi dalam beberapa ajang bergengsi, antara lain:

- 06 Oktober: Kompetisi Inovasi MA'rif Nahdlatul Ulama.
- 09 Oktober: Indonesia Sharia Financial Olympiad 2025 oleh OJK Indonesia.
- 11 Oktober: Olimpiade Geografi Nasional Universitas Indonesia.
- 25 Oktober: Cerdas Cermat APBN 2025 oleh Kementerian Keuangan Republik Indonesia.

Tidak hanya itu, salah satu kegiatan saat peneliti di madrasah ini adalah adanya Asesmen Bakat dan Minat Berbasis Mobile yang difasilitasi oleh Balai Pengelolaan Pengujian Pendidikan (BP3) yang dilakukan pada 31 Oktober 2024, madrasah ini melaksanakan Kegiatan ini bertujuan membantu peserta didik mengenali potensi dan arah pengembangan diri setelah lulus, serta memperkuat profil lulusan yang berorientasi pada kemandirian dan profesionalitas. Lingkungan akademik yang terbuka, fasilitas yang mendukung, serta adanya sinergi positif antara guru dan siswa menjadikan MA Al-Ma'ruf Margodadi layak dijadikan lokasi penelitian. Melalui kondisi tersebut, peneliti dapat mendeskripsikan dan menganalisis proses implementasi media game Teka-Teki Silang dalam pembelajaran SKI, serta

mengeksplorasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya di kelas. Dengan demikian, karakteristik MA Al-Ma'ruf Margodadi yang inovatif, partisipatif, dan reflektif menjadi dasar rasional pemilihan lokasi penelitian ini. Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran SKI dan menjadi model penerapan media edukatif kreatif di lingkungan madrasah lainnya.

1. Visi MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

Visi MA Al-Ma'ruf Margodadi yakni “Religius, Kreatif, Dan Unggul”, Mencerminkan identitas sekolah yang berfokus pada pembentukan karakter siswa. Sekolah ini menekankan nilai-nilai seperti integritas, kejujuran, dan tanggung jawab dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Dengan ukuran kelas yang relatif kecil, guru dapat memberikan perhatian lebih kepada setiap siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara optimal.

2. Misi MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

- a) Mencetak Generasi Berakhlak Yang Berlandaskan Akidah Islam Ahlus Sunah Wal-Jama'ah.
- b) Mengembangkan Potensi Peserta Didik Di Era Transformasi Digital.
- c) Meningkatkan Kualitas Daya Saing Peserta Didik Dibidang Akademik Dan Non Akademik.

3. Tujuan

- a) Terciptanya Moderasi Beragama
- b) Mewujudkan Madrasah Di Era Transformasi Digital Berbasis Pendidikan Karakter

Mewujudkan Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Yang Mampu Berdaya Saing. Dengan komitmen untuk mengembangkan akademik,

karakter, dan potensi individu siswa, MA Al-Ma'ruf Margodadi menjadi pilihan yang tepat bagi orang tua yang menginginkan pendidikan yang menyeluruh dan berkualitas bagi anak-anak mereka. Sekolah ini bertekad untuk membantu siswa mencapai kesuksesan di masa depan dan menjadi pribadi yang berintegritas serta berkontribusi positif bagi masyarakat

4. Kokurikuler MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

Dalam penelitian di MA Al-Ma'ruf Margodadi, peneliti mengamati berbagai aspek madrasah dan berkomunikasi dengan guru yang ramah serta terbuka. Observasi menunjukkan bahwa madrasah ini memiliki potensi besar dari segi kelembagaan maupun bakat siswanya. Wawancara dengan beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka memiliki impian yang tinggi. MA Al-Ma'ruf Margodadi memiliki keunggulan yang tercermin dari program rutinnnya, salah satunya salat dhuha terjadwal per kelas dengan pendampingan guru dan pencatatan presensi.

Pada hari Selasa untuk kelas XII, hari Rabu untuk kelas XI, dan hari Kamis untuk kelas X. Sekitar 70% siswanya merupakan santri dari pondok pesantren sekitar. Di samping kegiatan shalat Dhuha, madrasah ini juga melaksanakan kegiatan rutin lainnya setiap hari Jumat secara bergilir seperti Jum'at sehat dan Jum'at bersih. Penelitian yang dilakukan di MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus menghasilkan beberapa temuan yang telah dianalisis dan dirangkum oleh peneliti sebagai berikut:

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA Al-Ma'ruf Tanggamus, tepatnya pada kelas X5 dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan materi Khulafaur Rasyidin. Penelitian berlangsung dari awal pertemuan hingga media game teka-teki silang (TTS) diimplementasikan pada pertemuan kelima sampai dengan pertemuan ketujuh. Data penelitian

diperoleh melalui observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru SKI serta siswa, dan dokumentasi sebagai data pelengkap dalam penelitian ini.

1. Proses Implementasi Media Pembelajaran Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas X5 Terhadap Materi Khulafaur Rasyidin di MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

a. Perencanaan Implementasi Media Teka-Teki Silang (TTS)

Sebagai langkah awal, peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk mendapatkan izin serta informasi terkait pelaksanaan pembelajaran di kelas X5 MA Al-Ma'ruf. Koordinasi ini bertujuan untuk memahami dinamika pembelajaran di kelas, termasuk pendekatan yang biasa digunakan oleh guru, karakteristik siswa, dan kesiapan sarana pembelajaran. Dari hasil koordinasi tersebut, peneliti memperoleh gambaran mengenai pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam mata pelajaran SKI.

Pada saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), guru menerapkan beberapa metode, yaitu diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Metode diskusi dipilih untuk mendorong keaktifan siswa agar berperan aktif dalam interaksi pembelajaran, mirip dengan dinamika mahasiswa yang aktif bertanya dan berdialog. Meskipun metode diskusi efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, guru menyadari bahwa kejenuhan atau kebosanan dapat muncul selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, variasi pendekatan diperlukan untuk mempertahankan perhatian dan motivasi siswa.

Sebagai variasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan presentasi, yang kemudian dilengkapi dengan penjelasan naratif dari guru melalui ceramah. Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi, guru mengadakan sesi tanya jawab. Kemampuan siswa menjawab menunjukkan pemahaman yang memadai, sedangkan kesulitan

menjawab mengindikasikan kurangnya perhatian selama pembelajaran.

Pada saat melakukan wawancara, guru tersebut mengungkapkan,

“ Jadi, selama saya mengajar SKI itu, metode yang saya gunakan itu ada satu, metode diskusi, yang kedua, ada ceramah, kemudian tanya jawab, itu juga ada. Kenapa alasannya metode diskusi? Dengan cara diskusi, biar mereka itu aktif, saling, seperti anak kuliah, itu loh mbak Riyana. Mereka aktif dalam tanya-jawab, kan gitu kan ya. Mungkin ada saatnya juga, siswa ini merasa bosan ya. Ini sedikit saya selingi mereka itu presentasi, kemudian saya berikan keterangan terkait dengan apa yang mereka presentasikan. Kemudian, ya itu tadi, masuknya di metode ceramah. Kemudian, yang terakhir, untuk pemahaman siswa terkait dengan presentasi dan metode ceramah yang sudah saya gunakan tadi, ada pertanyaan tanya-jawab kepada siswa. Nah, kalau tanya-jawab pada siswa, siswa itu mampu dalam menjawab. Berarti mereka paham, kalau tidak, berarti mereka memang tidak mendengarkan begitu. Kemudian, terkait dengan media yang saya gunakan, itu tergantung dengan materinya ya. Jadi, bisa film, kemudian video ya. Kemudian, ada juga di situ kan bukunya, ada buku tentang cerita. Jadi, ke film itu kan terkait dengan perjuangan Rasulullah SAW. Misalkan dalam memperjuangkan dakwah Islam, kemudian kayak Khulafaur Rasyidin. Kemarin ya, ada Abu Bakar, Umar, Usman, dan Ali itu kan filmnya banyak banget sekarang. Jadi, metode diskusi, ceramah, tanya-jawab, ada. Kemudian, ada medianya, film pernah, video kemarin itu. Tadi, buku juga, gambar juga pernah saya gunakan.”⁷⁵

Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap kesiapan guru dalam menyusun perangkat ajar, materi pembelajaran, dan alat evaluasi. Namun, pada pelaksanaan observasi, peneliti tidak dapat langsung mengakses modul ajar yang telah disusun oleh guru mata pelajaran SKI. Saat peneliti meminta izin untuk melihat modul tersebut, guru menyampaikan bahwa modul sudah dikumpulkan dan disimpan di ruang Kepala madrasah. Ketika peneliti meminta versi digital modul, guru menjelaskan bahwa file tersebut tidak dapat diakses karena perangkat laptop yang digunakan

⁷⁵ Wawancara Bersama guru SKI, ibu Meli Budi Astuti, S.Pd.I., yang dilaksanakan pada 29 Mei 2025 melalui zoom.

sedang dalam perbaikan. Guru kemudian meminta peneliti untuk menyusun modul ajar secara mandiri. Dalam hal ini, guru SKI membimbing peneliti dalam penyusunan modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas serta mengacu pada Kurikulum Merdeka yang berlaku. Koordinasi dilakukan untuk memahami dinamika pembelajaran di kelas, termasuk pendekatan yang digunakan guru, karakteristik siswa, serta kesiapan sarana pembelajaran. Peneliti juga mengamati kesiapan guru dalam menyusun perangkat ajar, materi pembelajaran, dan alat evaluasi. Temuan pada tahap awal ini menjadi referensi bagi peneliti dalam menilai suasana pembelajaran dan menyesuaikan teknik observasi sesuai kebutuhan kelas.

Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan secara bertahap melalui tiga tahap, yaitu pengamatan awal terhadap situasi pembelajaran, pengamatan selama proses pembelajaran dengan penerapan media teka-teki silang, dan pengamatan setelah pembelajaran. Setiap tahap observasi dirancang untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi media teka-teki silang serta menelusuri perubahan pemahaman peserta didik terhadap materi Khulafaur Rasyidin setelah penggunaan media tersebut. Pada tahap pengamatan setelah pembelajaran, peneliti mencatat aktivitas pembelajaran dan mengevaluasi dampak penggunaan media terhadap pemahaman siswa. Evaluasi ini dilakukan melalui analisis terhadap hasil karya siswa, catatan lapangan, dan umpan balik reflektif dari siswa.

b. Pelaksanaan Implementasi Media TTS

Pelaksanaan pembelajaran SKI di kelas X5 MA Al-Ma'ruf Tanggamus Lampung dilakukan pada pukul 10.00–11.00, dengan durasi 2 jam pelajaran (2 JP) dan pelaksanaan implementasi media TTS dilaksanakan pada 6 November 2024 dan 13 November 2024. Sebelum siswa mulai mengerjakan TTS, peneliti terlebih dahulu melakukan

pengenalan media pada hari Rabu, 30 Oktober 2024. Kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan kelima, setelah siswa sebelumnya telah mempelajari materi Khulafaur Rasyidin. Media TTS yang diterapkan digunakan untuk mengeksplor bagaimana siswa memahami materi Khulafaur Rasyidin, merasakan pengalaman belajar yang aktif, serta menstimulasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan implementasi media game teka-teki silang, peneliti memperkenalkan terlebih dahulu apa itu teka-teki silang sebagai media belajar. dan potensi manfaatnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk mengetahui kesan awal siswa terhadap pembelajaran dan pemahaman materi secara mandiri sebelum membuat TTS, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa pertanyaan. Peneliti menanyakan kepada siswa mengenai pengalaman pertama kali belajar di kelas dan pemahaman materi sebelum membuat TTS.

Evi menyampaikan bahwa yang paling diingat adalah bagaimana peneliti memberikan soal dan menjawab pertanyaan siswa secara santai, sehingga membuatnya merasa nyaman dan tertarik selama proses belajar. Sementara itu, Siska mengungkapkan bahwa saat membuat teka-teki silang, Siska tidak terlalu memikirkan bentuk atau kotak TTS, melainkan lebih fokus pada isi soal dan jawaban yang disusunnya sendiri. Siska menambahkan bahwa Siska tidak menggunakan referensi tambahan dari laptop, berbeda dengan beberapa temannya yang mencari informasi secara daring. Kemudian, kegiatan pengenalan ini diawali dengan rangkaian kegiatan awal yaitu berdoa bersama, tawasul, dan pembacaan Asmaul Husna, dilanjutkan presensi serta penyampaian motivasi belajar.

Untuk menarik minat dan rasa ingin tahu siswa, peneliti memberikan apersepsi melalui pertanyaan pemantik seputar pengalaman mengisi TTS, pandangan peserta didik tentang TTS sebagai media pembelajaran sejarah Islam, serta pilihan tokoh Khulafaur Rasyidin yang

akan dijadikan fokus soal. Jawaban lisan siswa memberikan gambaran awal mengenai pemahaman dan potensi penerapan TTS dalam pembelajaran SKI. Adapun pertanyaan yang diajukan antara lain; apakah pernah mengisi teka-teki silang dan apa yang siswa sukai dari permainan tersebut, apakah menurut mereka teka-teki silang dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari sejarah Islam; serta jika diminta membuat soal berdasarkan materi Khulafaur Rasyidin, khalifah siapa yang akan dipilih sebagai fokus utama. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dijawab secara lisan oleh peserta didik sehingga peneliti mendapatkan gambaran mengenai sejauh mana TTS dikenal dan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik. Berdasarkan tanggapan siswa, seluruh peserta didik di kelas tersebut sudah mengenal bentuk dan cara kerja Teka-Teki Silang (TTS), namun belum pernah menggunakannya sebagai media pembelajaran, khususnya di mata pelajaran SKI. Kondisi ini menjadikan peneliti sebagai pihak pertama yang memperkenalkan sekaligus menerapkan TTS dalam proses belajar, sehingga pengalaman ini menjadi sesuatu yang baru bagi siswa kelas X5. Penerapan TTS dimaksudkan tidak hanya untuk menarik minat belajar, tetapi juga memberikan pengalaman berbeda sekaligus meningkatkan pemahaman materi.

Selanjutnya, peneliti menjelaskan tentang konsep dasar TTS, yang terdiri dari grid, kata kunci, dan petunjuk soal. Grid adalah kerangka utama tempat menuliskan jawaban pada TTS (Teka-Teki Silang). Grid terdiri dari kotak-kotak yang membentuk papan, di mana huruf-huruf jawaban ditulis secara mendatar maupun menurun, dan kotak hitam digunakan sebagai pemisah antar kata. Sementara itu, kata kunci adalah jawaban utama yang menjadi fokus dalam TTS. Kemudian, pada teka-teki silang, terdapat petunjuk soal yang merupakan pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk menemukan jawaban yang tepat. Peneliti menampilkan contoh grid TTS yang telah disesuaikan dengan materi Khulafaur Rasyidin melalui Smart

TV, agar siswa dapat melihat secara langsung bagaimana kata kunci dan petunjuk saling terkait dalam TTS. Setelah memberikan penjelasan mengenai TTS, peneliti melanjutkan dengan kegiatan pelatihan interaktif. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok diminta untuk membuat TTS sederhana. Peneliti memberikan bimbingan langsung kepada siswa dalam membuat grid TTS, memandu mereka dalam penempatan kata kunci dan penyusunan petunjuk soal yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari, terutama mengenai kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Peneliti juga mengingatkan,

"Teka-teki silang (TTS) ini akan menguji sejauh mana kalian memahami materi yang telah kita pelajari, baik dari segi biografi para khalifah maupun nilai-nilai kepemimpinan yang mereka ajarkan. Kalian tidak hanya bertugas mengisi, tetapi juga menyusun soal.."⁷⁶

Kemudian, peneliti mempraktikkan langsung pembuatan TTS dengan menggunakan contoh sederhana di depan kelas, peneliti membuat grid TTS dan mendemonstrasikan cara menambahkan kata kunci serta petunjuk soal. Setiap siswa kemudian diminta untuk menggambar grid teka-teki silang di kertas HVS dan menyusun petunjuk soal yang sesuai. Untuk mengamati proses pembelajaran di pertemuan ini, peneliti berkeliling kelas, memberikan bimbingan personal, dan memberikan umpan balik langsung agar setiap siswa dapat memahami cara menyusun TTS dengan benar dan memastikan setiap siswa dapat membuat struktur TTS dengan baik. Di penghujung kegiatan, peneliti menyimpulkan kegiatan hari ini dan memberikan penekanan pentingnya kreativitas dan

⁷⁶ Penjelasan peneliti kepada peserta didik kelas X-5 dalam pertemuan kelima pada 30 Oktober 2025 mengenai penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) sebagai sarana evaluasi pemahaman terhadap materi biografi khalifah dan nilai-nilai kepemimpinannya.

kerja mandiri dalam membuat media pembelajaran. Peneliti mengingatkan,

“Pada pertemuan selanjutnya, kalian akan membuat soal-soal HOTS untuk melengkapi TTS kalian. Pastikan untuk memikirkan 10 kata dari materi Khulafaur Rasyidin yang bisa dijadikan bagian dari TTS kalian.”

Pertemuan ini menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup. Peserta didik menunjukkan antusiasme dalam mengeksplorasi materi. Oleh karena itu, setelah siswa memahami cara membuat TTS melalui demonstrasi dan bimbingan langsung dari peneliti, implementasi berikutnya dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat Teka-Teki Silang secara mandiri, sehingga mereka dapat menerapkan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah itu, implementasi media Teka-Teki Silang (TTS) dilaksanakan pada 6 November 2024.

Pada 6 November 2024. Implementasi media Teka-Teki Silang (TTS) dilaksanakan dengan melibatkan siswa sebagai kreator soal, bukan hanya sebagai pengisi jawaban. Tujuannya dapat melatih kreativitas dan mengekspresikan pemahaman materi melalui pertanyaan yang mereka buat sendiri. Peneliti meminta siswa untuk membuat Teka-Teki Silang (TTS) secara mandiri dengan memilih salah satu khalifah dari materi Khulafaur Rasyidin (Abu Bakar ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, atau Ali bin Abi Thalib) sebagai fokus soal. Sebelum memulai, setiap siswa diberi empat lembar kertas HVS sebagai media untuk mendesain grid, menulis pertanyaan, dan menyusun jawaban.

Selama proses, peneliti mengamati beberapa siswa meminjam laptop sebagai referensi desain, namun tetap diingatkan untuk bekerja secara mandiri tanpa menyalin jawaban teman. Setiap siswa diberikan keleluasaan untuk menentukan salah satu khalifah sebagai fokus TTS

dalam pembuatan soal. Saat proses pengerjaan, suasana kelas terasa hidup dengan percakapan antar siswa. Peneliti mendengar Fernando yang dengan antusias mengatakan bahwa ia baru saja terpikir untuk membuat soal dengan model seperti itu, lalu meminta pinjaman buku cetak untuk melihat bagian tentang khalifah Umar bin Khattab.

"Aku baru kepikiran bikin soal yang modelnya begini. Pinjem dulu buku cetaknya, aku juga mau liat bagian Umar."⁷⁷

Sementara itu, Peneliti juga menangkap tanggapan Devin yang menekankan pentingnya kesesuaian ide dalam pembuatan soal, di mana Devin mengungkapkan kesukaannya pada bagian proses memikirkan petunjuk untuk teka-teki silang tersebut, menunjukkan keterlibatan dan antusiasmenya dalam aktivitas belajar yang sedang berlangsung.

"Yang penting idenya nyambung. Aku suka bagian mikirin klunya."⁷⁸

Mendengar percakapan tersebut, peneliti kemudian mengajukan pertanyaan lanjutan dengan menanyakan kepada siswa apakah ada bagian dalam proses penyusunan soal yang dianggap sulit atau mengalami kendala lain, guna membantu mereka mengidentifikasi dan menjelaskan kesulitan spesifik yang dialami. Devin menjelaskan bahwa dirinya mengalami kesulitan dalam merumuskan kata-kata petunjuk yang tepat. Devin mencontohkan salah satu soalnya yang telah dibuat adalah, *"Khalifah pertama setelah Nabi Muhammad S.A.W., bernama lengkap Abdullah bin Abi Kuhuafah Al-Quraishi, dikenal dengan gelar Ash-*

⁷⁷ Hasil observasi langsung oleh peneliti saat kegiatan pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin di kelas di pertemuan keenam

⁷⁸ Pernyataan ini diambil dari interaksi antara peneliti dan siswa dalam sesi pembelajaran SKI di kelas X5 pada 6 November 2024. Devin menyampaikan pendapatnya terkait penyusunan soal teka-teki silang, khususnya pada aspek perumusan petunjuk soal yaitu clue di teka-teki silang.

Shiddiq," dan menempatkan jawaban "*Abu Bakar*" untuk pertanyaan kedua. Namun, untuk soal nomor tiga mendatar, Devin berkeinginan memberikan petunjuk yang berkaitan dengan kabilah atau suku asal Abu Bakar, yaitu Bani Taim, yang merupakan bagian dari suku Quraisy.

Devin mengaku masih bingung bagaimana cara merumuskan petunjuk tersebut agar ringkas, jelas, dan tetap sesuai kaidah penyusunan TTS. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa antusias, mereka tetap menghadapi tantangan dalam aspek teknis penyusunan soal. Menanggapi kebingungan Devin, peneliti kemudian memberikan saran agar petunjuk soal disusun dengan lebih sederhana namun tetap informatif. Peneliti menyarankan,

"Oh, bisa aja kamu tulis kayak gini: 'Abu Bakar berasal dari kabilah ... yang termasuk dalam suku Quraisy.' Jawabannya: Taim."⁷⁹

Devin terlihat memahami penjelasan dari peneliti dan mengganggu sambil mencatat petunjuk tersebut di lembar kerjanya. Momen ini menunjukkan bahwa dengan adanya bimbingan dan pendampingan belajar seperti ini menurut peneliti selama kegiatan dapat membantu siswa mengatasi hambatan teknis sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Tidak hanya itu, proses pembelajaran tidak hanya memfasilitasi pemahaman konseptual siswa, tetapi juga mengasah kemampuan mereka dalam merumuskan pertanyaan secara kritis sehingga mendorong keterlibatan aktif serta pemecahan masalah secara mandiri. Fernando turut menyampaikan pendapatnya,

⁷⁹ Pernyataan peneliti ini disampaikan pada saat bimbingan pembelajaran saat siswa mengalami kesulitan dalam merumuskan petunjuk teka-teki silang (TTS). Contoh kalimat yang diberikan bertujuan membantu Devin agar dapat membuat petunjuk yang ringkas, jelas, dan sesuai dengan aturan penyusunan soal pada kegiatan pembelajaran SKI di pertemuan keenam ini.

" Iya kak, awalnya aku juga kesulitan menyesuaikan panjang jawaban dengan kotak-kotaknya, tapi setelah dapat arahan, jadi lebih mengerti bagaimana membuat soal yang jelas dan mudah dipahami. Gak pusing lagi nyesuaiinnya."⁸⁰

Pernyataan Fernando ini memperkuat bahwa meskipun siswa belajar secara mandiri, bimbingan yang diberikan sangat penting untuk membantu mereka mengatasi kesulitan teknis. Di samping itu, meskipun pembuatan TTS dilakukan secara individu, peneliti juga mengingatkan siswa untuk bekerja mandiri tanpa mencontek, meskipun siswa diperbolehkan berdiskusi atau bertanya kepada peneliti maupun teman sebaya jika mengalami kesulitan. Sekalipun tugas ini bersifat individual, mengerjakan secara sendiri-sendiri, pendampingan tetap diperlukan di mana beberapa siswa masih membutuhkan bimbingan lebih, seperti siswa menyampaikan pertanyaan kepada peneliti mengenai kesesuaian pembuatan soal yang sedang dikerjakannya, serta meminta konfirmasi apakah hasilnya sudah tepat. Jadi, siswa masih membutuhkan konfirmasi atas hasil pekerjaannya. Jenis pertanyaan yang diajukan siswa pun beragam. Ada yang bersifat teknis seperti yang disampaikan Evi, namun ada pula yang berkaitan langsung dengan isi materi, sebagaimana ditanyakan oleh Churun. Churun mengajukan pertanyaan,

“Kak, kalo jasa Abu Bakar di masa kekhalifahannya apakah selalu memerangi orang-orang murtad dan orang-orang yang mengaku nabi seperti Muzailamah Al-Kazdab?, Abu Bakar itu sebenarnya

⁸⁰ Hasil observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran SKI di kelas X5 pada tanggal 6 November 2024. Pada saat itu, siswa diminta membuat teka-teki silang (TTS) berdasarkan materi Khulafaur Rasyidin. Fernando, salah satu siswa, mengungkapkan pengalaman kesulitannya dalam menyesuaikan panjang jawaban dengan kotak TTS, namun menunjukkan peningkatan pemahaman setelah mendapatkan bimbingan teknis dari peneliti. Pernyataan ini mencerminkan keterlibatan aktif siswa dan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis bimbingan (*scaffolding*) dalam membantu siswa mengatasi hambatan teknis dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah.

ngapain aja sih waktu jadi khalifah pertama? Kenapa harus perang sama orang yang murtad?”⁸¹

Peneliti merespons dengan memberikan dengan memberi jawaban dengan penjelasan bahwa memang benar, pada masa kekhalifahan Abu Bakar Ash-Shiddiq, mampu menghadapi berbagai tantangan besar, termasuk munculnya kelompok-kelompok yang mengaku nabi seperti Muzailamah Al-Kazdab. Abu Bakar memandang hal ini sebagai ancaman serius terhadap persatuan umat Islam

“Widihhh... bagus tuh pertanyaannya. Begini ya... Kan Abu Bakar itu khalifah pertama yang memerangi orang-orang murtad setelah wafatnya Nabi Muhammad, supaya umat Islam tetap pada ajarannya nggak menyimpang. Dan sebenarnya, tindakan Abu Bakar memerangi orang-orang seperti Muzailamah bukan cuma soal menghentikan pemberontakan. Abu Bakar berhadapan dengan tantangan besar dalam menjaga kesatuan umat dan otoritas kekhalifahan yang baru terbentuk. Singkatnya, ketika menjadi pemimpin atau kepala pemerintah itu harus tegas selama memimpin. Nah, kalau kelompok yang mengaku nabi palsu itu dibiarkan, bukan hanya stabilitas politik yang terganggu, tapi juga bisa terjadi keretakan dalam kepercayaan umat, yang berpotensi memecah-belah persatuan.”⁸²

⁸¹ Data ini diperoleh melalui observasi langsung yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X5 pada 6 November 2025. Pada saat itu, siswa diberi tugas untuk menyusun soal teka-teki silang berdasarkan materi Khulafaur Rasyidin. Churun, salah satu siswa, mengajukan pertanyaan mendalam mengenai tindakan Abu Bakar Ash-Shiddiq dalam menghadapi kelompok murtad dan nabi palsu. Pertanyaan tersebut menunjukkan adanya upaya siswa untuk memahami lebih jauh isi materi mengenai peran dan kebijakan khalifah pertama. Hal ini mencerminkan perlunya pendampingan guru dalam mengarahkan proses berpikir kritis siswa.

⁸²Penjelasan ini dicatat oleh peneliti selama proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X5 pada 6 November 2024. Peneliti memberikan tanggapan atas pertanyaan siswa mengenai peran Abu Bakar Ash-Shiddiq dalam mengatasi kelompok murtad dan nabi palsu, menegaskan bahwa tindakan tersebut merupakan strategi dalam menjaga kesatuan umat dan stabilitas kekhalifahan yang baru berdiri. Respon ini menunjukkan peran aktif peneliti yang memfasilitasi sebagai pendamping belajar yang

Setelah memperoleh penjelasan dari peneliti mengenai jasa Abu Bakar dalam menjaga keutuhan umat Islam dan menindak kelompok pengaku nabi palsu, Churun mengajukan pertanyaan mengenai teknik penyusunan petunjuk dalam pembuatan soal teka-teki silang. Ia mengungkapkan kebingungan tentang bagaimana membuat soal yang cukup singkat namun tetap jelas.

“Kak, aku bingung nih, pas bikin petunjuk buat soal TTS tentang Abu Bakar, harus gimana supaya nggak kepanjangan tapi isinya jelas dan ngena?”⁸³

Dalam penyusunan soal teka-teki silang, dianjurkan agar petunjuk difokuskan pada aspek kunci peran Abu Bakar dalam mempertahankan kesatuan umat Islam. Sebagai contoh, petunjuk dapat dirancang dengan kalimat seperti, “Khalifah pertama yang memerangi orang-orang murtad setelah wafatnya Nabi Muhammad.” Jawaban yang sesuai untuk petunjuk tersebut adalah “Abu Bakar.” Penting untuk merumuskan petunjuk secara jelas dan ringkas, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami maksud soal dan mampu memberikan jawaban yang tepat tanpa mengalami kebingungan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas soal, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

“Kamu bisa buat soal teka-teki silangnya itu fokus aja pada peran Abu Bakar dalam menjaga keutuhan umat Islam, misalnya dengan kalimat seperti ‘Khalifah pertama yang memerangi orang-orang murtad setelah wafatnya Nabi Muhammad.’ Kemudian, jawaban yang kamu isi, di letakkan di kotak teka-teki silangnya yaitu ‘Abu Bakar’. Jadi, kamu perlu menyusun petunjuk yang ringkas tapi kamu sendiri paham jawabannya

membantu siswa memahami materi khususnya topik masa kepemimpinan masa khalifah Abu Bakar melalui dialog interaktif.

⁸³ Pada sesi tersebut, siswa bernama Churun mengajukan pertanyaan tentang strategi menyusun petunjuk soal teka-teki silang. Peneliti memberikan arahan agar petunjuk fokus pada poin penting materi, seperti peran Abu Bakar sebagai khalifah pertama. Bimbingan ini bertujuan agar siswa dapat membuat soal yang akurat dan mudah dipahami, mencerminkan praktik pembelajaran konstruktivis yang mendorong rekonstruksi pengetahuan historis dalam bentuk produk pembelajaran yaitu teka-teki silang.

dengan soal yang udah kamu buat. Kan gunanya membuat jawaban di teka-teki silang untuk memudahkan pemecahan soal yang udah kamu buat.”⁸⁴

Dengan diberi kesempatan untuk aktif dalam pembuatan proyek pembelajaran, siswa terdorong berpikir dan meninjau kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya ketika akan sebelum menyusun soal agar memudahkan pemecahan TTS. Selain itu, dialog tersebut mencerminkan peran peneliti sebagai fasilitator dalam memberikan arahan yang jelas kepada siswa dapat menyelesaikan tugas pembuatan teka-teki silang. Selama proses pendampingan, peneliti memberikan umpan balik langsung untuk membantu siswa memperbaiki cara menyusun soal dan memastikan materi yang dibuat mampu menstimulasi kemampuan berpikir analitis dan kreatif.

Fakta di lapangan menunjukkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam merumuskan pertanyaan yang tidak hanya menguji ingatan (remembering). Peneliti memberikan bimbingan dengan memberikan contoh pertanyaan sementara beberapa siswa lain sudah mampu bekerja mandiri. Siswa mulai merancang TTS dengan menentukan desain grid, menulis pertanyaan, dan memastikan keterkaitan antara petunjuk dan jawaban. Beberapa siswa terlihat antusias mengembangkan ide kreatif, sedangkan sebagian lainnya masih membutuhkan arahan tambahan. Peneliti berkeliling untuk memantau progres dan memberikan masukan individual, termasuk membantu siswa memanfaatkan referensi dari laptop peneliti untuk mencari informasi Khulafaur Rasyidin.

⁸⁴ Kutipan ini berasal dari hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X5 pada 6 November 2024. Peneliti memberikan bimbingan teknis terkait penyusunan petunjuk soal teka-teki silang yang menitikberatkan pada peran Abu Bakar dalam menganalisis upaya Abu Bakar Ash-Shiddiq dalam menanggulangi gerakan orang-orang murtad setelah wafatnya Nabi Muhammad Saw sebagai upaya mempertahankan stabilitas dan kesatuan umat Islam. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berkaitan dengan materi pembelajaran.

Di tengah aktivitas, peneliti memberi feedback terhadap struktur grid, kualitas pertanyaan, dan kedalaman materi, ketepatan jawaban, dan kreativitas. Pembuatan TTS dilanjutkan hingga pertemuan ketujuh sebagai batas akhir pengumpulan. Pada sesi tersebut, peneliti akan memberikan feedback final secara individual. Aktivitas ini menunjukkan siswa tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan atau pembelajar pasif, tetapi juga produsen aktif yang terlibat dalam berpikir tingkat tinggi (analyzing, evaluating, creating). Media TTS terbukti meningkatkan kemandirian, kreativitas, dan pemahaman mendalam, meskipun kemampuan siswa dalam membuat soal HOTS masih memerlukan bimbingan lanjutan untuk pembuatan soal level HOTS.

c. Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran

1. Evaluasi Pembelajaran

Pada pertemuan ketujuh (Rabu 13 November 2025), siswa dievaluasi terhadap hasil TTS yang telah disusun siswa. Evaluasi difokuskan pada proses dan pengalaman belajar, bukan capaian angka. Sebagian siswa mampu menyusun dan menjawab soal dengan jelas, meski beberapa kesulitan merumuskan pertanyaan dan menyesuaikan panjang jawaban. Sebagai contoh, peneliti menganalisis soal yang disusun oleh salah satu siswa. Saat pembuatan TTS, siswa tersebut merancang delapan pertanyaan, seluruhnya berkaitan dengan tokoh Usman bin Affan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut antara lain: "Usman bin Affan berasal dari Bani..." (jawaban: Umayyah), "Usman bin Affan lahir di..." (jawaban: Mekkah), "Usman bin Affan dikenal dengan sosok yang ber..." (jawaban: berbudi pekerti), "Khalifah Usman bin Affan juga memperluas Masjid Nabawi serta memperindah bentuk dan..." (jawaban: corak), "Usman bin Affan membantu angkatan laut yang bertujuan untuk melindungi wilayah..." (jawaban: Afrika), "Istri Usman bin Affan yang pertama adalah..." (jawaban: Rukaiyah), "Mushaf yang ditulis dan dibukukan pada masa pemerintahan Usman bin Affan kemudian dikirim ke salah satu wilayah adalah..." (jawaban: Yaman), dan "Pada akhir tahun 35 Hijriah datanglah rombongan pemberontak dari Mesir, Irak, Kufah, dan..." (jawaban:

Basrah). Jika dicermati, seluruh pertanyaan yang diajukan bersifat deskriptif dan informatif dan menguji kemampuan mengingat saja tidak ditemukan adanya upaya untuk menyusun pertanyaan yang bersifat analitis yang dapat menggugah pemikiran kritis siswa lain sebagai pemecah TTS. Hal ini menunjukkan bahwa meski siswa menguasai informasi faktual, keterampilan berpikir tingkat tinggi perlu dilatih dengan merancang pertanyaan yang menuntut analisis dan interpretasi. Saat pengamatan, beberapa siswa menggunakan buku atau laptop untuk mencari referensi, meski sebagian besar hanya untuk desain kotak TTS. Hal ini menunjukkan upaya verifikasi informasi secara mandiri, sekaligus adanya ketergantungan pada sumber eksternal untuk menyelesaikan tugas.

Selain itu, beberapa siswa memberikan refleksi terkait media yang digunakan. Ada yang menilai bahwa membuat TTS secara manual dengan kertas HVS memberi ruang lebih luas untuk berkreasi dalam desain grid, meskipun cukup memakan waktu. Tiga siswa mengemukakan bahwa teka-teki silang sebaiknya dibuat dalam bentuk digital karena lebih praktis, terutama dalam menyesuaikan panjang kotak jawaban. Meski jumlahnya terbatas, pendapat ini menjadi masukan untuk ditelaah, sebab bisa jadi mencerminkan kebutuhan yang lebih luas terkait integrasi perangkat digital dalam pembelajaran. Siswa menyarankan agar ke depan peneliti menyediakan versi digital untuk menghemat waktu pengerjaan, sekaligus memberikan contoh TTS digital sebagai pembanding agar mereka dapat menilai kelebihan dan kekurangan masing-masing metode

2. Refleksi Pembelajaran

Refleksi menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran SKI kelas X5 MA Al-Ma'ruf Tanggamus memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kreatif dibanding metode konvensional. Melalui perancangan TTS, siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga memproduksi soal sendiri, mendorong keterlibatan, kreativitas, dan berpikir kritis. Observasi dan wawancara menunjukkan respons positif siswa, penggunaan referensi tambahan, dan penyusunan pertanyaan berdasarkan materi khalifah,

sehingga TTS memperkuat pemahaman Khulafaur Rasyidin serta meningkatkan motivasi dan kemandirian, meski beberapa siswa masih memerlukan bimbingan teknis dan guru untuk pertanyaan analitis. Evaluasi menunjukkan sebagian besar pertanyaan masih faktual, kreativitas dan kerapian grid bervariasi, serta pemanfaatan teknologi terbatas pada referensi desain. Siswa menyarankan kombinasi media manual dan digital agar lebih praktis. Secara keseluruhan, TTS mendukung pemahaman materi, kreativitas, kemandirian, dan berpikir kritis, dengan catatan perlu pengoptimalan aspek HOTS, dan desain grid.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Game Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Siswa MA Al-Ma'ruf Tanggamus, Lampung

Implementasi media game teka-teki silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Ma'ruf Tanggamus, Lampung, dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor-faktor tersebut berperan penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media ini untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Berikut adalah beberapa faktor yang memengaruhi efektivitas penerapan media teka-teki silang dalam proses pembelajaran:

a. Faktor pendukung penerapan media

Setiap kegiatan pembelajaran memiliki faktor pendukung maupun faktor penghambat dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, ditemukan sejumlah faktor yang berperan sebagai pendukung maupun penghambat dalam implementasi media teka-teki silang pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

1) Dukungan Kepala Madrasah dan Lingkungan Madrasah

Sebagai langkah awal, peneliti berupaya menggali pandangan kepala madrasah mengenai faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan implementasi media pembelajaran di MA Al-Ma'ruf. Untuk itu, peneliti melakukan wawancara secara langsung dan mengajukan pertanyaan. Dalam proses wawancara, peneliti meminta kepala madrasah untuk menjelaskan pandangannya terkait faktor-faktor yang dianggap berperan dalam mendukung keberhasilan penerapan media pembelajaran. Menanggapi pertanyaan tersebut, kepala madrasah menyampaikan bahwa:

“Kalau terkait dengan keberhasilan media pembelajaran yang sudah dilakukan guru-guru itu tentunya ada dampaknya setiap apa yang kita lakukan, termasuk media pembelajaran ada dampaknya. Ada dampak positif maupun negatifnya. Jadi dampak positifnya dengan menggunakan media pembelajaran itu tentunya pasti akan meningkatkan minat belajar anak. Jadi anak itu akan lebih semangat berangkat ke sekolah, belajar ngapal tersebut, karena guru-gurunya itu kreatif ya, jadi menggunakan media pembelajaran. Jadi di sekolah itu ada yang ditunggu gitu. Selain meningkatkan minat belajar juga, media pelajaran juga, untuk mempermudah memahami sebuah teori yang mungkin dijelaskan Bapak Ibu Dewan Guru dengan kita menggunakan media pembelajaran, mungkin itu dampak positifnya.”⁸⁵

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kepala madrasah memiliki pandangan positif terhadap inovasi pembelajaran yang dilakukan guru, termasuk penggunaan media teka-teki silang. Keberhasilan implementasi media pembelajaran berupa teka-teki silang bergantung pada peran kepemimpinan kepala madrasah serta budaya sekolah yang mendukung integrasi media pembelajaran kreatif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kepala madrasah juga menekankan bahwa salah satu faktor utama

⁸⁵ Kepala Madrasah MA Al-Ma'ruf menyatakan melalui wawancara (14 April 2025, Zoom) bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran dipengaruhi oleh dampak positif pada siswa, seperti meningkatnya minat dan motivasi belajar. Media pembelajaran juga mempermudah pemahaman materi, dan kreativitas guru dalam pemanfaatannya membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Pernyataan ini menjadi dasar identifikasi faktor pendukung implementasi media pembelajaran di sekolah.

keberhasilan penerapan media pembelajaran adalah kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Generasi Z yang akrab dengan dunia digital dan aktivitas interaktif dinilai lebih mudah tertarik pada bentuk pembelajaran yang menyerupai permainan. Meskipun media teka-teki silang yang digunakan dalam penelitian ini bersifat konvensional (berbasis kertas), kepala madrasah menilai bahwa pendekatan berbasis permainan tetap efektif dalam membangkitkan minat belajar siswa. Hal tersebut terjabarkan secara jelas melalui pernyataan dari Kepala MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus yang menjadi salah satu informan,

“Di MA Al-Ma'ruf ini sebenarnya sudah dimulai sejak Bapak atau Ibu Dewan Guru itu mengajar. Jadi, setiap Bapak atau Ibu Dewan Guru itu mengajar sudah memakai media pembelajaran.”⁸⁶

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran telah menjadi bagian dari rutinitas proses belajar mengajar di madrasah. Lingkungan madrasah juga mendukung para guru untuk berinovasi melalui berbagai media pembelajaran. Meskipun media teka-teki silang yang digunakan masih merupakan inisiatif peneliti, dukungan kepala madrasah dan lingkungan sekolah menjadi faktor penting karena memberikan ruang bagi penerapan strategi belajar yang adaptif sesuai karakteristik peserta didik.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa dukungan kepala madrasah dan lingkungan sekolah berperan penting dalam menciptakan iklim pembelajaran yang inovatif. Namun, keberhasilan implementasi media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh faktor dukungan personal, tetapi juga oleh kebijakan dan perhatian institusional yang diterapkan di madrasah. Selanjutnya, peneliti mengajukan pertanyaan kepada kepala madrasah untuk memperoleh informasi mengenai peran kebijakan dan perhatian institusional

⁸⁶ Wawancara dengan Kepala MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus, 14 April 2025

dalam mendukung implementasi media pembelajaran. Kepala madrasah menegaskan bahwa kebijakan dan kepedulian madrasah sangat menentukan keberhasilan penerapan media pembelajaran. Beliau menjelaskan bahwa tidak semua madrasah di Kabupaten Tanggamus memiliki fasilitas pendukung seperti Smart TV dan sebagian besar masih mengandalkan buku dan papan tulis sebagai sarana utama. Namun, MA Al-Ma'ruf dinilai cukup modern karena setiap kelas telah dilengkapi dengan TV Android. Beliau menambahkan bahwa tanpa adanya kebijakan dari pihak madrasah, fasilitas tersebut tidak akan terwujud. Dengan demikian, kebijakan madrasah menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan berbagai aspek, baik dalam bidang kurikulum, sarana, maupun kesiswaan, yang secara keseluruhan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran.

“Ya, itu pasti. Jadi kebijakan, kemudian kepedulian dari madrasah ini sangat menentukan keberhasilan terkait dengan penerapan media pembelajaran. Karena tidak semua madrasa di lingkungan Kabupaten Tanggamus itu yang difasilitasi itu. Paling adanya cuma buku dan papan tulis itu sudah cukup banyak di Kabupaten Tanggamus. Ya, alhamdulillah ya, MA Al Ma'ruf ini ya mungkin sudah agak modern lah ya. Setiap kelas sudah difasilitasi TV Android. Nah, itu kalau tidak ada kebijakan dari sekolah atau dari madrasa itu juga tidak bakalan terjadinya. Jadi kebijakan dari madrasa itu sangat menentukan terkait dengan keberhasilan apapun itu di madrasa. Baik itu kurikulum maupun di bidang sarana, bidang kesiswaan. Itu pokoknya kebijakan dari madrasa ini sangat menentukan sekali terkait dengan keberhasilan pembelajaran”⁸⁷

Pernyataan ini mempertegas pentingnya dukungan kelembagaan dalam pelaksanaan inovasi pembelajaran. Lebih lanjut, beliau menekankan bahwa selain kebijakan yang menjadi faktor utama, media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam proses pembelajaran. Kepala madrasah juga menyoroti bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang substansial

⁸⁷ Pernyataan Kepala Madrasah yang disampaikan melalui wawancara via Zoom dengan peneliti, 14 April 2025. Wawancara membahas pentingnya kebijakan dan dukungan madrasah dalam menyediakan fasilitas serta menentukan keberhasilan inovasi pembelajaran.

dalam membangkitkan minat serta memfasilitasi motivasi belajar siswa. Menurutnya, pemanfaatan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, saat ditanya mengenai respons siswa terhadap penerapan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran di kelas X-5, kepala madrasah memberikan tanggapan positif. Beliau menilai bahwa media TTS mampu merangsang minat berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa, khususnya bagi mereka yang senang tantangan dan eksplorasi ide-ide baru. Dalam keterangan yang disampaikan melalui wawancara, beliau menyatakan:

“Sisi positifnya adalah anak yang suka berpikir, pasti akan tertantang dengan media pembelajaran teka-teki silang ini. Artinya, penerapan media pembelajaran teka-teki silang ini diterapkan sekarang, Saya kira masih suka anak-anak karena lebih banyak bermain ketika menggunakan media teka-teki silang ini. Interaksi kita terhadap anak itu akan lebih bisa menarik gitu. Saya kira itu.”⁸⁸

Pandangan positif juga disampaikan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang turut mengamati proses pembelajaran. Saat peneliti menanyakan pendapatnya mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media teka-teki silang (TTS) dalam materi Khulafaur Rasyidin, beliau menyatakan bahwa media tersebut menarik dalam meningkatkan pemahaman siswa. Menurut beliau media ini berhasil

⁸⁸ Wawancara dengan Kepala MA Al-Ma'ruf, 14 April 2025. Dalam wawancara ini, Kepala Madrasah menyampaikan tanggapannya mengenai respons peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) yang dilakukan oleh peneliti di kelas X-5. Beliau menyampaikan bahwa pendekatan pembelajaran seperti ini disukai siswa karena mengandung unsur permainan, namun tetap memiliki nilai edukatif. Beliau juga menilai bahwa penggunaan media TTS dapat memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga proses belajar tidak monoton.

menciptakan suasana belajar yang interaktif sekaligus mempermudah siswa dalam menguasai materi terkait Khulafaur Rasyidin. Guru SKI memaparkan:

"Penilaian saya terhadap Mbak Riyana kemarin selama mengajar sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media teka-teki silang, menurut pendapat saya, menurut pengamatan saya kemarin, saya melihat itu memang ada beberapa anak yang benar-benar aktif gitu ya. Ada anak-anak yang benar-benar aktif itu mencari jawaban, ya sebenarnya cocok dengan media teka-teki silang. Mereka tuh melatih daya pikir mereka untuk mencari yang soalnya telah mereka buat sendiri juga gitu."⁸⁹

Selanjutnya, beliau menambahkan:

"Ya artinya baik kemarin adanya media teka-teki silang, mereka cukup aktif, itu berdasarkan pengamatan saya."⁹⁰

Aspek kreativitas dan daya tangkap siswa pun menjadi sorotannya, sebagaimana disampaikan:

"Sebenarnya itu bagus, mereka itu kan kreatif, artinya mereka itu bergerak, kan melatih daya tangkap mereka, melatih daya pikir mereka untuk mencari jawaban dari soal yang mereka buat sendiri. Terus dengan adanya media teka-teki ini sangat cocok."⁹¹

Meskipun terdapat kendala teknis seperti kesulitan dalam membuat kotak-kotak TTS, guru tersebut menyatakan bahwa siswa tetap menunjukkan inisiatif dan usaha dalam menyelesaikan tugas.

"Ya mungkin memang ada hambatan, ya mungkin itu salah satu hambatannya yang buat kotak-kotaknya itu kesulitan mereka, ya itu hambatannya salah satunya. Ya wajar, tapi mereka setidaknya sudah ada usaha untuk mencari itu, tapi tidak dia yang hanya diam saja,

⁸⁹ Wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Al-Ma'ruf Tanggamus mengenai penggunaan media teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin, 29 Mei 2025.

⁹⁰ Wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), 29 Mei 2025.

⁹¹ Wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), 29 Mei 2025.

yang tidak bergerak, yang stagnan, diam di tempat, ya kan nggak ada gitu."⁹²

Pernyataan guru tersebut menguatkan sejumlah indikator efektivitas penggunaan media TTS dalam pembelajaran. beberapa faktor kunci yang mendukung efektivitas penerapan media teka-teki silang dalam proses pembelajaran. Pertama, teramati adanya peningkatan dalam keterlibatan aktif (*active engagement*) peserta didik, khususnya dalam tahapan pencarian jawaban dan penyusunan soal. Hal ini sesuai dengan prinsip *student-centered learning* yang menekankan pada peran aktif pembelajar.

2) Kebebasan Guru Menentukan Media

Guru memiliki kebebasan memilih media pembelajaran, yang berdampak pada kelancaran dan keberhasilan belajar-mengajar. Otonomi ini mencerminkan kepercayaan institusi terhadap profesionalitas guru dan mendorong inovasi sesuai kebutuhan siswa, sebagaimana diakui oleh kepala madrasah.

“Strategi setiap kelas itu kadang-kadang dalam rangka memilih media pembelajaran berbeda-beda, karena karakteristik siswa di setiap kelas juga berbeda, sehingga tidak satu media pembelajaran dipakai untuk semua kelas.”⁹³

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di setiap kelas, sehingga strategi pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan tepat sasaran. Selain kebebasan guru dalam memilih media pembelajaran, faktor lain yang turut mendukung keberhasilan penerapan adalah keberagaman media yang digunakan serta

⁹² Wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), 29 Mei 2025.

⁹³ Wawancara dengan Kepala MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus, 14 April 2025.

inovasi dalam pemanfaatannya. Berikut kelanjutannya di faktor ketiga yaitu keragaman media dan inovasi.

3) Penggunaan media manual yang fleksibel

Pengerjaan manual TTS memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas dan kebebasan berpikir. Melalui pengerjaan manual, siswa dapat menata kotak silang sesuai dengan ide dan pemahamannya, tanpa terikat oleh pola baku yang biasanya ada pada aplikasi digital. Kebebasan ini memungkinkan siswa untuk bereksperimen dalam menyusun pertanyaan, jawaban, sekaligus menyesuaikan kisi-kisi dengan materi yang telah dibuat

4) Keterlibatan dan Respons Siswa dalam Penggunaan Media TTS

Salah satu kekuatan media TTS terletak pada keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Media TTS mendukung pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), karena siswa tidak lagi pasif menerima informasi, tetapi terlibat langsung dalam pencarian jawaban. Peneliti menanyakan pengalaman siswa saat menyusun TTS secara mandiri, dan siswa menyampaikan bahwa proses ini meningkatkan interaksi serta pemahaman:

“Saat membuat TTS itu buat kita lebih mikir gitu kak, nanti apa ya jawaban selanjutnya dari soal yang dibikin, kalo ditanya sulit, pastinya iya tapi gak sesulit itu, apalagi kita sering nanya ke kakak, dan kakak juga bantuin kita kalo ada yang tidak kita ngerti sama jawabannya, kayak diarahin jawabannya.”⁹⁴

“Kalo aku Kak, karena aku lebih senang belajar sendiri tapi aku juga lebih senang menjelaskan ke temen setiap ada yang nanya ke aku,

⁹⁴ Pernyataan Eliyana, salah satu peserta didik kelas X-5, saat menjawab pertanyaan peneliti pada kegiatan observasi di pertemuan kelima tanggal 30 Oktober 2025, terkait pengalaman menyusun dan mengerjakan Teka-Teki Silang (TTS) secara mandiri.

dan ini gak nguras energi dibanding kerja kelompok. Kerja kelompok itu seru, tapi aku juga pengen ada yang bisa ku kerjakan sendiri.”⁹⁵

“Membuat TTS sendiri buatku jadi tantangan sendiri karena saya harus benar-benar memahami materi dan in ikan medianya baru ya kan kak, jadi fine fine aja.”⁹⁶

5) Peran Peneliti dalam Membimbing Siswa Menggunakan Media TTS

Pada tahap awal, peneliti memberikan pengenalan mengenai bentuk dan tujuan penggunaan TTS sebagai media belajar. Peneliti menjelaskan secara rinci bagaimana TTS dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis serta memperkuat daya ingat. Dengan pengenalan yang jelas, siswa menjadi lebih siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media TTS. Selanjutnya, peneliti mendampingi siswa dalam proses penyusunan dan penyelesaian soal TTS. Pendampingan ini dilakukan secara bertahap, mulai dari memberikan contoh, membimbing siswa menyusun pertanyaan yang sesuai dengan materi, hingga membantu siswa ketika mengalami kesulitan membuat soal.

Kegiatan ini tidak hanya memudahkan siswa memahami mekanisme TTS, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti berperan sebagai fasilitator yang mendorong terciptanya suasana belajar dengan pendekatan yang sabar dan komunikatif, peneliti memastikan setiap siswa merasa terbantu dan termotivasi untuk menyelesaikan tantangan dalam TTS. Kehadiran peneliti sebagai pembimbing membuat siswa lebih fokus, dan terarah.

⁹⁵ Tanggapan Raihana, salah satu peserta didik kelas X-5, pada saat peneliti melakukan observasi dan interaksi langsung di pertemuan kelima pembelajaran tanggal 30 Oktober 2025, yang mengungkapkan kecenderungannya untuk belajar mandiri meskipun tetap aktif membantu teman.

⁹⁶ Tanggapan Salsa, peserta didik kelas X-5, dalam kegiatan observasi pertemuan kelima tanggal 30 Oktober 2025 yang menanggapi penggunaan media TTS sebagai tantangan dan pengalaman baru di pelajaran SKI.

6) Kesesuaian Media dengan Materi Pembelajaran

Keberhasilan implementasi media Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran SKI tidak terlepas dari karakteristik materi yang diajarkan. Topik Khulafaur Rasyidin memuat beragam informasi berupa nama tokoh, kebijakan, peristiwa, dan kronologi sejarah yang membutuhkan ketelitian untuk dipahami. Proses penyusunan soal TTS sebagai tugas individu melatih siswa untuk melakukan analisis dan seleksi informasi secara mandiri. Itulah mengapa, TTS menjadi media yang relevan karena mampu mengakomodasi kebutuhan materi sejarah ke dalam bentuk pertanyaan singkat dan padat. Lebih jauh, keterlibatan siswa sebagai penyusun sekaligus pemecah soal TTS menuntut siswa untuk menelaah isi materi secara lebih mendalam dibandingkan hanya menghafal.

Aktivitas ini tidak hanya menyalin informasi dari buku, melainkan juga menuntut keterampilan berpikir kritis serta kreativitas dalam merumuskan petunjuk yang sesuai dengan ruang jawaban yang terbatas. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih reflektif sekaligus bertanggung jawab terhadap hasil kerjanya sendiri. Selanjutnya, pengerjaan TTS yang telah dibuat memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan evaluasi terhadap penguasaan materi. Ketika siswa mencoba mengisi jawaban di kotak-kotak TTS, siswa secara tidak langsung menguji ketepatan ingatan serta pemahaman terhadap materi yang pernah dipelajari.

Kegiatan ini berfungsi sebagai bentuk *self-assessment* yang mendorong siswa untuk mengidentifikasi kelemahan dalam penguasaan materi, lalu memperbaikinya secara mandiri. Proses ini mengubah pembelajaran SKI dari yang awalnya siswa hanyalah konsumsi informasi menjadi aktivitas konstruktif, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sejalan dengan tanggapan salah satu siswa pada saat peneliti melakukan tanya jawab setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media TTS selesai dilakukan. Kayla, yang menyatakan,

“Menurutku, teka-teki silang ini seru juga kak karena teka-teki itu kita buatnya santai, tidak terburu-buru. Kita buat teka-teki silang ini harus mikir ya kak dan itu butuh waktu antara buat kotaknya terus jawaban yang harus kita isi di kotak ”⁹⁷

Disisi lain, guru SKI mengamati jalannya pembelajaran, menilai bahwa media Teka-Teki Silang (TTS) cocok diterapkan pada materi Khulafaur Rasyidin. Menurut guru, pemilihan media yang tepat harus mempertimbangkan kesesuaian materi, karena tidak semua topik bisa disajikan melalui TTS.

“Ya, memang di bab Khulafaur Rasyidin dengan media teka-teki silang itu cocok. Kita memang ketika menggunakan media, memang harus menyesuaikan materi. Mana materi yang mudah untuk dibuat menggunakan teka-teki silang ini kan... mencari banyak jawaban. ... Adanya media teka-teki silang ini di materi Khulafaur Rasyidin itu sudah cocok dengan adanya media teka-teki silang.”⁹⁸

b. Faktor Penghambat Penerapan Media

Selain faktor pendukung, dalam pelaksanaan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas X-5, peneliti juga menemukan sejumlah kendala yang memengaruhi efektivitas penerapannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala madrasah dan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, teridentifikasi beberapa faktor penghambat yang dihadapi selama proses pembelajaran. Kepala madrasah menyampaikan bahwa rendahnya minat baca siswa menjadi tantangan utama dalam penerapan TTS. Beliau menyatakan:

"Kalau menurut saya, tantangan terhadap anak kelas X terkait dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang itu, yang pertama, sisi negatifnya ini adalah anak-anak ini tidak mau baca buku, dia tidak

⁹⁷ Tanya jawab dengan siswa Kayla selama observasi pembelajaran SKI menggunakan media TTS, 13 November 2024.

⁹⁸ Wawancara dengan Guru SKI melalui zoom, Kamis, 29 Mei 2025.

mau baca materi tersebut, pasti dia tidak akan bisa menjawab yang ada di TTS itu pertanyaannya. Itu tantangan pertama."⁹⁹

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kurangnya kebiasaan membaca dan mempersiapkan diri sebelum pembelajaran menjadi kendala utama dalam keberhasilan penerapan media ini. Untuk mengatasi hambatan tersebut, peneliti memberikan arahan kepada siswa agar mengulang kembali materi secara mandiri di rumah. Strategi ini bertujuan agar siswa lebih siap dalam menyelesaikan TTS di kelas dan memahami isi materi dengan lebih baik. Dengan demikian, efektivitas media pembelajaran TTS tetap dapat terwujud meskipun rendahnya minat baca siswa menjadi tantangan yang perlu diatasi. Selain itu, kepala madrasah juga menambahkan bahwa tantangan lain muncul pada aspek ketepatan penyusunan TTS terhadap materi pelajaran, sebagaimana disampaikan:

“Kemudian, tantangan kedua, dalam merangka membuat teka-teki silang atau TTS juga kita butuh proses, kemudian butuh waktu. Ketika TTS ini soalnya tidak sesuai dengan materi yang akan diajarkan, itu akan menjadi kendala maupun tantangan. Walaupun sebenarnya TTS atau Teka-teki silang itu pertanyaan melebar kemana saja, tapi kita sedang dalam pelajaran, itu harus terhadap materi yang akan kita sampaikan. Saya kira itu bagian tantangannya.”¹⁰⁰

Berdasarkan temuan di lapangan, faktor penghambat penerapan media TTS tidak hanya berasal dari aspek kesiapan siswa tetapi juga dari aspek teknis yang muncul selama proses penerapannya di kelas. Kendala teknis juga menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media TTS. Media yang digunakan masih berbasis kertas HVS, sehingga kurang efisien dan menyulitkan apabila terjadi kesalahan dalam penulisan atau tata letak. Proses revisi pun menjadi tidak praktis karena memerlukan

⁹⁹ Wawancara membahas hambatan penggunaan media TTS, khususnya rendahnya minat baca siswa terhadap buku pelajaran SKI. Kepala madrasah menjelaskan bahwa meskipun siswa rajin membaca, bacaan yang lebih sering mereka pilih adalah novel, bukan buku pelajaran.

¹⁰⁰ Wawancara dengan Kepala Madrasah pada 14 April 2025 melalui zoom.

pembuatan ulang lembar soal dan jawaban, yang pada akhirnya menghabiskan waktu serta tenaga. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media TTS berbasis digital yang lebih fleksibel, efisien, dan mudah diperbaiki sesuai kebutuhan pembelajaran. Selain itu, keterbatasan keterampilan siswa dalam memilih dan mengaitkan kata menyebabkan proses pembuatan grid menjadi rumit dan memakan waktu lama.

Dari sisi waktu, hal ini juga menjadi kendala karena pembuatan grid dan soal TTS yang baik membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Waktu pembelajaran yang terbatas terkadang membuat siswa dan guru harus terburu-buru dalam menyusun TTS, sehingga kualitas media yang dihasilkan menjadi kurang optimal. Kondisi ini berpotensi menurunkan efektivitas penggunaan media TTS sebagai alat pembelajaran yang seharusnya dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Beberapa siswa kelas X-5 juga mengungkapkan pengalaman siswa terkait kesulitan dalam pembuatan TTS. Siswa bernama Aditiya menyampaikan bahwa ia merasa bingung saat membuat petunjuk karena khawatir petunjuk yang dibuat tidak sesuai. Choirul menambahkan bahwa dirinya sering mengalami kesulitan dalam mencari kata yang tepat untuk dimasukkan ke dalam TTS.

Sementara itu, Amru menyatakan bahwa proses pengerjaan grid terasa rumit, terutama ketika terdapat kata yang tidak saling terhubung dengan baik. Ungkapan-ungkapan tersebut menggambarkan bahwa proses teknis pembuatan TTS menjadi salah satu hambatan dalam penerapan media ini di kelas. Kesulitan dalam menyusun grid TTS yang tepat serta memilih kata-kata kunci yang sesuai dengan materi menjadi penghambat utama, karena membutuhkan ketelitian dan keterampilan khusus. Meskipun menghadapi kesulitan teknis, para siswa tetap berusaha memahami materi dengan berdiskusi dan bertukar informasi antar teman. Beberapa siswa bahkan menunjukkan inisiatif untuk membantu teman sebangku yang mengalami

kesulitan memahami materi maupun petunjuk pembuatan TTS. Evi menyatakan bahwa ia pernah membantu temannya yang belum memahami cara membuat TTS dengan memberikan penjelasan agar temannya lebih paham. Namun, Fika mengaku justru lebih sering meminta bantuan kepada temannya daripada memberikan bantuan. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi belajar yang terjadi bersifat timbal balik, di mana siswa dapat berperan sebagai pemberi maupun penerima bantuan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Selain kendala teknis yang dihadapi dalam penerapan media TTS, peneliti juga menemukan adanya perbedaan tingkat pemahaman di antara siswa. Perbedaan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menyusun soal maupun petunjuk TTS, yang menunjukkan adanya variasi dalam cara berpikir dan memahami materi pembelajaran.

Terdapat perbedaan tingkat pemahaman siswa dalam menyusun soal maupun petunjuk TTS. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam merumuskan pertanyaan karena baru pertama kali membuat soal dan jawaban sendiri. Hal ini terlihat dari pernyataan Nadia, yang menyampaikan bahwa ia sempat merasa bingung saat menyusun soal karena takut pertanyaan dan jawaban tidak saling terhubung. Siswa tersebut juga menuturkan bahwa ketika mendapati ketidaksesuaian, dan harus menghapus beberapa kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Namun, dari proses tersebut, Nadia justru menemukan ide soal baru yang lebih sesuai dengan materi dan dapat langsung merujuk pada buku pelajaran. Nadia berkata,

“Aku sempat bingung waktu bikin soalnya kak, takut enggak nyambung dan waktu aku buat, ada yang nggak nyambung, terus aku harus hapus kotak sebelumnya. Tapi, disisi lain, setelah kotak sebelumnya dihapus, aku malah dapat soal baru dan jawaban langsung dan menurutku langsung ketemu di buku.”¹⁰¹

¹⁰¹ Pernyataan Nadia, salah satu peserta didik kelas X-5, yang disampaikan secara langsung kepada peneliti saat observasi pembelajaran pada 30 Oktober 2025.

Tanggapan yang disampaikan oleh Nadia mencerminkan adanya tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam menyusun soal teka-teki silang secara mandiri, khususnya pada saat memastikan keterkaitan antara soal dan jawaban. Kebingungan yang dialami terkait ketidaknyambungan antara pertanyaan dan jawaban mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam merumuskan soal masih perlu diasah. Namun demikian, proses perbaikan yang dilakukan, yaitu menghapus kotak soal yang tidak sesuai, justru memunculkan peluang bagi siswa untuk menemukan soal dan jawaban baru yang lebih tepat serta langsung dapat merujuk pada materi sumber.

C. Pembahasan

Setelah memperoleh data melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) di kelas X5 MA Al-Ma'ruf Tanggamus, Lampung, langkah selanjutnya adalah melakukan pembahasan terhadap hasil temuan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala MA Al-Ma'ruf, diperoleh informasi bahwa lembaga tersebut telah menerapkan berbagai jenis media pembelajaran secara beragam. Kepala madrasah menjelaskan secara rinci bahwa media yang digunakan meliputi media cetak (seperti buku teks, modul, dan lembar kerja), media audio (radio, kaset, hingga podcast), media visual (gambar, diagram, dan grafik), media audiovisual (video, film pendek, presentasi multimedia), media interaktif (aplikasi pembelajaran dan game edukatif), serta media online (*e-learning*, *blog*, dan platform pembelajaran daring).

Media online mulai banyak digunakan khususnya pada masa pandemi COVID-19, ketika proses pembelajaran dilakukan dari rumah. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa MA Al-Ma'ruf telah mengimplementasikan berbagai jenis media pembelajaran, mulai dari yang konvensional hingga berbasis digital. Pemilihan media disesuaikan dengan

kebutuhan pembelajaran, perkembangan teknologi, serta kondisi situasional seperti pandemi. Kepala madrasah juga menambahkan bahwa penerapan media pembelajaran di MA Al-Ma'ruf sebenarnya telah dilakukan sejak awal para guru mulai mengajar.

Pada tahap awal, media yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan modul. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi informasi, guru-guru mulai beralih menggunakan media audiovisual, gambar, serta peralatan pembelajaran yang lebih canggih dan variatif. Hal ini menunjukkan adanya kultur pembelajaran yang terbuka dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk menginisiasi inovasi pembelajaran melalui pengembangan dan penerapan media yang lebih variatif, salah satunya melalui media teka-teki silang (TTS). Dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian pertama, yakni mendeskripsikan dan menganalisis proses penerapan media pembelajaran teka-teki silang di kelas X5 untuk meningkatkan pemahaman materi Khulafaur Rasyidin, peneliti melaksanakan penerapan media TTS dengan mengarahkan siswa kelas X5 MA Al-Ma'ruf untuk membuat dan mengerjakan teka-teki silang secara manual menggunakan kertas HVS.

Skema penerapan dirancang sedemikian rupa agar terjadi interaksi langsung antara siswa dan guru di kelas, sehingga penerapan media pembelajaran interaktif seperti TTS ini memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap materi pelajaran. Sejalan dengan fungsi dan peran media pembelajaran menurut Umar Hamalik, yang menyatakan bahwa media merupakan alat strategis untuk memperkuat minat belajar serta komunikasi antara guru dan peserta didik, media TTS yang dibuat oleh siswa memenuhi beberapa fungsi:

- a. Fungsi Semantik, karena siswa harus memahami makna istilah dan konsep dalam materi SKI untuk menyusun petunjuk soal dan jawaban

dengan benar. Kegiatan ini membantu mereka memperluas kosakata dan pemahaman terhadap istilah penting dalam sejarah Islam.

- b. Fungsi Kognitif, terlihat dari aktivitas berpikir analitis yang dilakukan siswa saat merumuskan pertanyaan dan menyesuaikan jawaban dengan ruang kotak TTS. Proses ini menuntut mereka mengingat, memahami, dan menerapkan konsep secara logis, sehingga mendukung peningkatan pemahaman materi.
- c. Fungsi Psikologis, di mana kegiatan ini menumbuhkan motivasi dan perhatian siswa. Mereka menjadi lebih antusias karena pembelajaran tidak hanya bersifat mendengar, tetapi juga melibatkan kegiatan menulis, berkreasi, dan bermain sambil belajar.
- d. Fungsi Sosio-Kultural, karena melalui pembuatan TTS bertema sejarah Islam, siswa belajar menghargai tokoh dan peristiwa dalam peradaban Islam serta menanamkan nilai-nilai keteladanan para Khulafaur Rasyidin.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa media teka-teki silang (TTS) yang diterapkan dalam pembelajaran SKI tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif siswa. Berdasarkan dari klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (1990), media TTS termasuk dalam kategori media tradisional, khususnya media permainan (*games*) dalam kelompok media visual tidak diproyeksikan. Meskipun bersifat tradisional, media ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa karena memadukan unsur bermain dan belajar (*learning by playing*). Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran SKI dengan TTS mengikuti tahapan sesuai Model ASSURE yang dikemukakan oleh Smaldino, yaitu:

1. *Analyze Learners* (Menganalisis Peserta Didik)

Pada tahap awal, guru melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik kelas X5 MA Al-Ma'ruf Tanggamus. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa mayoritas siswa termasuk dalam kategori generasi Z, yang umumnya memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas visual yang dipadukan dengan sebuah *games*. Guru menganalisis karakteristik siswa kelas X5, yang sebagian besar berasal dari generasi Z menunjukkan kecenderungan gaya belajar visual-kinestetik, di mana proses memahami konsep lebih efektif apabila disertai dengan aktivitas melihat, menulis, dan melakukan secara langsung. Selain itu, ditemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan tingkat kejenuhan yang relatif tinggi terhadap metode ceramah konvensional. Oleh karena itu, penggunaan media permainan edukatif seperti Teka-Teki Silang (TTS) dapat digunakan sebagai media alternatif.

2. *State Standards and Objectives* (Menentukan Tujuan Pembelajaran)

Tujuan pembelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap tokoh dan peristiwa sejarah Islam melalui kegiatan aktif dan kreatif. ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree) yang dikembangkan oleh Smaldino, sebagai berikut:

- a) A (*Audience*): siswa kelas X5 MA Al-Ma'ruf,
- b) B (*Behavior*): mampu menjelaskan dan mengidentifikasi peran para Khulafaur Rasyidin,
- c) C (*Condition*): melalui kegiatan membuat dan mengerjakan teka-teki silang,
- d) D (*Degree*): minimal 75% siswa mampu memahami dan menjawab TTS dengan benar.

Dengan demikian, tujuan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif (pemahaman materi), tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi antar siswa.

3. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi dan Media)

Guru menggunakan strategi pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) dan Collaborative Learning, di mana siswa diminta membuat dan mengerjakan TTS secara individu maupun kelompok. Pemilihan media TTS berbasis kertas dilakukan karena sederhana, mudah dibuat, serta relevan dengan kemampuan dan fasilitas sekolah. Media ini juga memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif.

4. *Utilize Technology, Media, and Materials* (Menggunakan Media dan Bahan Ajar)

Sebelum pelaksanaan, guru menyiapkan lembar TTS, menjelaskan petunjuk pembuatan, dan memberikan contoh sederhana. Lingkungan belajar diatur agar kondusif dan mendukung aktivitas kolaboratif antar siswa. Setiap siswa diberi kesempatan untuk menyusun TTS berdasarkan materi yang telah dipelajari, kemudian saling menukarkan hasilnya untuk dikerjakan oleh teman lain.

5. *Require Learner Participation* (Mengembangkan Partisipasi Siswa)

Tahapan ini menjadi inti dari pembelajaran. Siswa terlibat aktif tidak hanya dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga dalam menciptakan media belajar itu sendiri. Aktivitas ini meningkatkan rasa tanggung jawab, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, kegiatan ini menumbuhkan kolaborasi dan komunikasi antarsiswa ketika mereka berdiskusi mengenai kesesuaian soal dan jawaban dalam TTS. Dengan demikian, pada tahapan *require learner participation*, guru mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam mengonstruksi pemahaman terhadap

materi melalui kegiatan membandingkan (*comparing*) dan mengklasifikasikan (*classifying*) konsep.

Misalnya, saat proses brainstorming kata kunci yang berkaitan dengan empat khalifah (seperti “Baiat” untuk Abu Bakar, “Baitul Mal” dan “Penanggalan Hijriyah” untuk Umar, “Mushaf” untuk Utsman, dan “Tahkim” untuk Ali), siswa secara kolaboratif membedakan karakteristik masa kepemimpinan masing-masing khalifah. Kegiatan seperti ini mendorong siswa untuk menganalisis persamaan dan perbedaan kebijakan antar khalifah, kemudian mengelompokkan kata kunci tersebut berdasarkan bidang kebijakan yang relevan.

6. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Setelah kegiatan berlangsung, guru dan peneliti melakukan evaluasi melalui wawancara dan observasi untuk mengetahui sejauh mana media TTS berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman konsep. Pada sesi refleksi yang dilaksanakan pada 13 November 2024, partisipasi aktif dari 31 siswa menunjukkan perkembangan kesadaran terhadap proses belajar. 31 siswa menunjukkan perkembangan kesadaran metakognitif terhadap proses belajar. Sebanyak 25 siswa secara spontan mengidentifikasi bahwa kesulitan utama mereka terletak pada tahap seleksi konsep, seperti pengakuan seorang siswa, Zulham, misalnya, menyampaikan bahwa dalam membuat TTS bertema Khalifah Ali bin Abi Thalib, Zulham perlu mempertimbangkan soal dari setiap julukan yang diberikan kepada Ali sebelum menentukan kata kunci yang paling relevan. Siswa tersebut juga menilai kembali struktur kotak silang yang dibuat kemudian memastikan kesesuaian antara panjang kata dan ruang yang tersedia. Proses ini menggambarkan *self-regulated learning* dan *metacognitive control* sebagaimana ditekankan oleh Piaget.

Self-regulation dan *self-regulated learning (SRL)* merupakan kemampuan yang membantu anak mengembangkan perspektif positif terhadap belajar serta motivasi intrinsik yang mendorong perbaikan diri secara berkelanjutan. Anak yang memiliki kemampuan ini mampu menetapkan tujuan dan standar pribadi, memantau dan mengevaluasi proses kognitif serta perilaku mereka, serta memahami konsekuensi dari tindakan mereka, baik ketika berhasil mencapai tujuan maupun ketika tidak. Mereka juga memiliki kesadaran metakognitif terhadap kondisi belajar mereka saat ini. Ketika menemui kesulitan, mereka tahu langkah-langkah yang harus diambil, ke mana harus mencari bantuan, dan siapa yang dapat mereka tanyai, serta melaksanakan langkah tersebut secara tepat. Lebih dari itu, upaya pendidikan sebaiknya diarahkan untuk menyiapkan siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat sejak usia dini. Salah satu bekal utama adalah kemampuan belajar berbasis regulasi diri atau SRL, bukan sekadar keterampilan menyelesaikan soal ujian yang hanya berfokus pada pencapaian akademik. Siswa yang terbiasa menerapkan SRL akan lebih mandiri, mengintegrasikan kognisi, metakognisi, dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran apapun.¹⁰²

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi juga, Irsad mengungkapkan bahwa dirinya harus melakukan sejumlah penyesuaian terhadap rancangan TTS yang dibuatnya guna menyesuaikan antara panjang kata dan jumlah kotak yang telah dirancang sebelumnya. Kegiatan revisi berulang ini memperlihatkan kemampuan berpikir reflektif sekaligus penerapan prinsip Evaluate and Revise dalam model ASSURE, yaitu upaya memperbaiki strategi belajar melalui refleksi terhadap hasil kerja sendiri. Sementara itu, Arci menjelaskan bahwa dari tugas membuat TTS tentang Utsman bin Affan, siswi tersebut belajar bahwa pembuatan TTS tidak

¹⁰² Jumal Ahmad, *Self-Regulation dan Self-Regulated Learning dalam Pendidikan Islam* (Jakarta Selatan: Islamic Character Development, 2023), hal.5-6.

hanya menyusun soal dan jawaban, tetapi juga melatihnya memahami kembali isi materi agar soal-soal yang dibikin bersama kelompoknya dapat dipahami kelompok lain. Proses reflektif ini merupakan bentuk *knowledge reconstruction*, mengubah pengetahuan pasif menjadi pemahaman aktif. Refleksi tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) berupa *problem identification* dan *self-assessment*, sebagaimana dijelaskan dalam teori konstruktivistik bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan refleksi.

Astutik dan Maryani (2007), sebagaimana dikutip dalam Wahyuningsih et al. (2016), menjelaskan bahwa *self-assessment* adalah teknik penilaian di mana peserta didik menilai diri mereka sendiri terkait status, proses, dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajari dalam suatu mata pelajaran, berdasarkan kriteria atau acuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya, Panadero et al. (2016) mendefinisikan *self-assessment* sebagai mekanisme dan teknik yang digunakan peserta didik untuk menilai kualitas proses maupun produk pembelajaran mereka, serta menjelaskan atau menetapkan prestasi yang telah dicapai. Andrade (2019) menegaskan bahwa *self-assessment* berfungsi sebagai umpan balik yang memberikan informasi mengenai kualitas proses dan produk, sehingga dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi tertentu dan meningkatkan kinerja mereka. Selain itu, *self-assessment* juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sekaligus memupuk motivasi intrinsik untuk belajar (Purwanti, 2015).

Self-assessment memiliki berbagai manfaat yaitu: *Pertama*, teknik ini memberikan reinforcement terhadap kemajuan proses belajar peserta didik. *Kedua*, *self-assessment* dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab peserta didik terhadap diri mereka sendiri. *Ketiga*, teknik ini memungkinkan penggalan nilai-nilai spiritual, moral, sikap, serta aspek

motorik dan kognitif peserta didik. *Keempat*, self-assessment membantu membangun karakter jujur dalam diri peserta didik (Ahmad, 2020). Selain manfaat tersebut, beberapa keuntungan penggunaan *self-assessment* telah diidentifikasi. Asep dan Haris (2013), dalam Purmanah et al. (2017), menekankan bahwa self-assessment dapat menumbuhkan rasa percaya diri, membantu peserta didik menyadari kekuatan dan kelemahan diri, serta mendorong dan membiasakan mereka untuk bersikap jujur dan objektif.

Wijayanti (2014) menambahkan bahwa *self-assessment* juga memberikan keuntungan bagi guru, antara lain pergeseran tanggung jawab dari guru ke peserta didik, efisiensi pembelajaran karena peserta didik menjadi lebih termotivasi dan mandiri, serta umpan balik yang membantu guru mengidentifikasi kemajuan belajar peserta didik. Kunandar (2013), sebagaimana dikutip dalam Adawiyah dan Haolani (2021), menjelaskan bahwa *self-assessment* sebagai teknik penilaian proses dan hasil pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan. Teknik ini memungkinkan guru mengenali kelebihan dan kekurangan peserta didik, sementara peserta didik dapat merefleksikan materi yang telah dipelajari dan mengetahui bagian yang perlu diperbaiki. *Self-assessment* juga memberikan motivasi bagi peserta didik untuk aktif berpartisipasi, melatih kemandirian, serta memahami kemampuan diri secara lebih baik. Selain itu, teknik ini menyediakan masukan objektif bagi guru, mendorong peserta didik untuk belajar terbuka dengan orang lain, menilai diri sendiri, dan mencari materi secara mandiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan partisipatif.

Itulah mengapa, penerapan keenam tahapan yaitu proses analisis karakteristik siswa, perumusan tujuan, pemilihan strategi, serta evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media TTS telah diterapkan sesuai prinsip *student-centered learning* dan pendekatan aktif. Penerapan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam di MA Al-Ma'ruf Tanggamus menunjukkan hasil yang positif. Menurut Mulfiani & Ismet (2020), TTS merupakan permainan edukatif yang mengasah keterampilan berpikir peserta didik melalui petunjuk kata yang harus diisi berdasarkan pemahaman terhadap materi tertentu. Sejalan dengan itu, Wirahyuni (2017) menyebutkan bahwa TTS bukan sekadar permainan, tetapi juga sarana belajar yang menumbuhkan kemampuan mengenali pola kata dan konsep secara menyenangkan. Unsur permainan dalam media ini menumbuhkan rasa senang dan antusiasme siswa, sehingga mengurangi kejenuhan selama proses belajar (Haryono, dalam Lyna Rosyidah, 2020).

Media TTS juga memiliki kelebihan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Lyna Rosyidah (dalam Cahyono) menjelaskan bahwa melalui TTS, kemampuan berpikir logis, konsentrasi, serta keterampilan motorik halus siswa dapat berkembang secara bersamaan. Hal ini terbukti dalam kegiatan pembelajaran di kelas X-5, di mana siswa menunjukkan ketekunan dalam mengisi dan menyusun grid TTS sambil berdiskusi mencari kata kunci yang relevan dengan materi Khulafaur Rasyidin.

Dari hasil observasi dan wawancara, faktor pendukung penerapan media TTS di MA Al-Ma'ruf Tanggamus antara lain dukungan kepala madrasah terhadap inovasi guru, antusiasme siswa terhadap media berbasis permainan, serta ketersediaan sarana pembelajaran seperti TV Android yang mendukung penyajian media secara menarik. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa faktor penghambat. Kepala madrasah menyampaikan bahwa rendahnya minat baca siswa menjadi kendala utama dalam penggunaan TTS, karena siswa yang tidak membaca materi sebelumnya akan kesulitan menjawab pertanyaan dalam TTS. Selain itu, kendala teknis seperti kesulitan menyusun grid dan menemukan kata kunci juga menghambat efektivitas pembelajaran. Kendala tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan media TTS bergantung pada kesiapan

kognitif dan keterampilan berpikir siswa. Dalam hal ini, pendekatan konstruktivisme memberikan kerangka teoritis untuk memahami bagaimana siswa membangun pengetahuan mereka melalui aktivitas TTS.

Piaget dan Vygotsky merupakan dua tokoh penting yang memberikan kontribusi besar dalam bidang teori perkembangan kognitif. Epistemologi Piaget berfokus pada perkembangan persepsi dan pemikiran manusia, yang tidak hanya memengaruhi psikologi pendidikan, tetapi juga teori-teori pedagogi secara luas yang menjelaskan bahwa manusia dilahirkan sebagai organisme biologis yang aktif, yang secara terus-menerus mengeksplorasi dan mengendalikan lingkungannya. Anak-anak membangun struktur kognitif baru dan lebih kompleks untuk beradaptasi dengan lingkungan melalui dua proses inti, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penerimaan realitas sesuai dengan struktur kognitif yang sudah ada, sementara akomodasi adalah perubahan struktur kognitif yang ada untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan realitas baru.¹⁰³

Kedua proses ini saling melengkapi, memungkinkan individu membangun pengetahuan baru melalui interaksi aktif dengan dunia di sekitarnya. Sementara itu, Vygotsky memandang anak sebagai makhluk aktif yang membangun pengetahuan secara subjektif melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya. Ia menekankan bahwa konteks sosial budaya memengaruhi konten kognitif dan cara berpikir anak, di mana perkembangan terjadi melalui proses dialektis berupa konflik dan resolusi yang berkelanjutan. Anak-anak membentuk pengetahuan dengan memecahkan masalah dan menginternalisasi pengalaman sosial. Meskipun teori Vygotsky memiliki kesamaan dengan Piaget dalam hal fungsi mental

¹⁰³ Choi Chi Hyun et al., "Piaget Versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan Antara Persamaan dan Perbedaan," *Journal of Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR)* 1, no. 2 (2020): hal.286-292.

dan proses berpikir, Vygotsky menawarkan perspektif yang berbeda, menekankan peran interaksi sosial dan budaya sebagai pendorong utama perkembangan kognitif.

Menurut Piaget dan Vygotsky, pembelajaran merupakan proses aktif di mana siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi sosial. Aktivitas seperti menyusun TTS, menentukan kata kunci, serta memecahkan petunjuk secara berkelompok merupakan bentuk penerapan langsung prinsip konstruktivistik. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi menafsirkan, mengaitkan, dan merekonstruksi konsep sesuai pemahamannya sendiri. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan solusi tanpa langsung memberikan jawaban. Hal ini sejalan dengan pandangan Thobroni & Mustofa (2015) bahwa pembelajaran konstruktivistik menuntut keaktifan siswa untuk menemukan pengetahuan, kompetensi, dan keterampilan secara mandiri. Disinilah TTS menjadi media yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) seperti analisis (C4) dan sintesis (C5) dalam ranah kognitif Bloom.

Selain itu, dari perspektif Vygotsky, kegiatan diskusi antar siswa saat menyusun dan menjawab TTS merupakan bentuk social interaction yang mengaktifkan *zone of proximal development (ZPD)*. Model Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) mengacu pada area kemampuan yang dapat dicapai siswa dengan bimbingan dari guru atau teman sebaya yang lebih kompeten. Dalam pembelajaran, fokus ZPD adalah pada dukungan yang diberikan untuk membantu siswa belajar dan berkembang secara optimal. Dengan bimbingan yang sesuai, siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar. Pembelajaran dalam kelompok, di mana siswa saling membantu, tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

Ketika siswa berhasil memahami materi dengan bantuan orang lain, mereka cenderung mengalami peningkatan rasa percaya diri dan kepuasan terhadap hasil belajar. Namun, beberapa siswa mungkin merasa tidak nyaman ketika harus bergantung pada orang lain, sehingga perlu diperhatikan perbedaan tingkat kemampuan dan kebutuhan individu agar pendekatan pembelajaran dapat disesuaikan secara personal.¹⁰⁴ Dalam penerapan model pembelajaran ZPD, peran guru sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Interaksi antara guru dan siswa menjadi dinamis, di mana keduanya saling berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar. Guru bertugas mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa untuk menentukan ZPD masing-masing, merancang aktivitas yang sesuai, dan memberikan bimbingan saat siswa bekerja dalam kelompok.

Pembelajaran berbasis ZPD memungkinkan siswa belajar dari satu sama lain, memperkuat pemahaman, dan meningkatkan keterampilan kognitif maupun sosial. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik konstruktif, membantu siswa mengatasi kesulitan, serta menilai kemajuan melalui penilaian formatif secara berkala. Kegiatan diskusi dan proyek memungkinkan siswa mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari, sehingga pemahaman mereka lebih mendalam. Selain itu, mendorong siswa untuk merefleksikan proses belajar mereka membantu mereka menyadari kemajuan, mengenali kelemahan, dan merencanakan strategi perbaikan. Dari perspektif Vygotsky, kegiatan diskusi antar siswa, seperti menyusun dan menjawab Teka-Teki Silang (TTS), merupakan bentuk interaksi sosial yang mengaktifkan ZPD, yakni area perkembangan yang dapat dicapai siswa dengan bantuan teman sebaya yang lebih paham. Misalnya, ketika Evi

¹⁰⁴ Wa Ode Salfia, Sarnely Uge, dan La Ode Alirafin, "Implementasi Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis ZPD (Zona Of Proximal Development) Di Sekolah," *Journal of Basication (JOB): Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2024): hal.155-161.

membantu Fika memahami petunjuk soal, atau Choirul memberikan ide kata kunci kepada Aditiya, hal ini mencerminkan proses belajar sosial yang mendorong terbentuknya pengetahuan baru. Dengan demikian, penerapan TTS sejalan dengan prinsip utama konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif. Aktivitas seperti menyusun, menilai, dan memperbaiki TTS sendiri memperkuat konsep *learning by doing* dan *reflective thinking*, sekaligus memfasilitasi perkembangan metakognitif siswa, yaitu kesadaran terhadap cara mereka belajar. Pemahaman mengenai bagaimana otak memproses informasi secara efektif inilah yang menjadi dasar pengembangan teori Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) oleh Richard E. Mayer.

Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika media yang digunakan disajikan sesuai dengan cara otak memproses informasi. *The cognitive activities within working memory dictate which pieces of information are focused on or chosen, which prior knowledge is recalled from long-term memory and combined with new information to form new understanding, and ultimately, which elements of this newly constructed knowledge are stored in long-term memory. The knowledge formed in working memory is then encoded into long-term memory* Mayer (2008). Mayer menjelaskan bahwa dalam memori kerja, otak menyeleksi informasi dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang tersimpan di memori jangka panjang, membentuk pengetahuan baru, dan kemudian menyimpannya kembali ke memori jangka panjang melalui proses *encoding*.

Dengan demikian, penyajian media yang tepat dapat memaksimalkan proses kognitif.¹⁰⁵ Lebih lanjut, teori ini menegaskan bahwa proses pembelajaran berlangsung melalui tiga asumsi mendasar. Pertama, manusia memiliki dua saluran utama dalam memproses informasi, yaitu saluran visual (gambar dan teks) serta auditori (suara dan narasi), yang dikenal sebagai prinsip dual-channel. Kedua, setiap saluran memiliki kapasitas terbatas dalam menerima dan mengelola informasi pada satu waktu; apabila kapasitas ini terlampaui, maka akan terjadi cognitive overload yang dapat menghambat proses pembelajaran. Ketiga, pembelajaran merupakan proses aktif (active processing), di mana peserta didik secara sadar memilih informasi yang relevan, mengorganisasikannya menjadi struktur mental yang bermakna, dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Ketiga asumsi tersebut menjelaskan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara penyusunan dan penyajian materi agar selaras dengan kapasitas kognitif peserta didik.

Prinsip *dual-channel* dalam teori ini menunjukkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan secara bersamaan melalui dua jalur sensorik, yakni jalur visual dan auditori. Hasil penelitian oleh Plass, Moreno, dan Brünken (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media yang menggabungkan unsur visual dan audio dapat memaksimalkan kapasitas memori kerja serta mengurangi beban kognitif, sehingga peserta didik dapat memahami materi secara lebih optimal. Lebih lanjut, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dipopulerkan oleh Mayer berupaya menjelaskan bagaimana otak manusia memproses informasi pembelajaran melalui media (Sorden, 2005). Mayer dan Moreno

¹⁰⁵ Stephen D. Sorden, "The Cognitive Theory of Multimedia Learning," *ResearchGate*, no. July (2016): hal.5-6.

(1996) menjelaskan bahwa teori ini bertujuan menyusun strategi instruksional multimedia yang mampu meningkatkan efisiensi proses kognitif. Menurut prinsip multimedia learning, peserta didik akan belajar lebih mendalam ketika kata-kata dan gambar digunakan secara bersamaan dibandingkan bila digunakan secara terpisah (Sorden, 2005). Terdapat tiga aspek utama dalam teori ini (Rudolph, 2017), yaitu *Dual Channel*, yang didasarkan pada model working memory Baddeley dan menjelaskan bahwa memori kerja terdiri atas saluran auditori dan visual; *Limited Capacity*, yang merupakan adaptasi dari Cognitive Load Theory dan menegaskan bahwa memori kerja memiliki kapasitas terbatas untuk menerima sekitar tujuh unit informasi baru; serta Active Processing, yaitu proses pengolahan informasi secara aktif melalui pemilihan, pengorganisasian, dan pembentukan struktur pengetahuan yang koheren.

Peserta didik berperan sebagai pembelajar aktif yang memahami dan mengonstruksi pengetahuan baru dari materi yang disajikan. Mayer (2005) menjelaskan bahwa struktur memori manusia terdiri dari tiga komponen utama, yaitu bagian *sensory memory*, yang berfungsi menangkap informasi sensorik dalam waktu sangat singkat (sekitar 0,25 detik). Kemudian, *working memory*, yang memproses informasi secara sadar dengan kapasitas terbatas selama kurang lebih 30 detik dan *Long-Term Memory*, yang menyimpan pengetahuan secara permanen sebagai basis informasi jangka panjang (Sorden, 2005). Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, dalam penelitian ini Teka-Teki Silang (TTS) berperan sebagai dual-channel learning tool yang memadukan aspek verbal (teks dan petunjuk soal) dengan aspek visual (kotak silang). Melalui pengolahan simultan teks dan struktur visual TTS, siswa dapat mengorganisasi informasi secara lebih efisien di dalam memori kerja, membangun koneksi antar konsep, serta memperkuat pembelajaran yang sejalan dengan prinsip *active processing*, *dual coding*, dan *integration* dalam teori Mayer.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh pembahasan dalam skripsi ini, dapat dirumuskan kesimpulan yang merepresentasikan keseluruhan temuan penelitian, yang secara rinci disajikan sebagai berikut:

1. Implementasi media Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin di kelas X5 MA Al-Ma'ruf Tanggamus dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, peneliti berkoordinasi dengan guru SKI untuk menyesuaikan materi, karakteristik siswa, dan sarana pembelajaran. Pelaksanaan TTS melibatkan pengenalan media, bimbingan pembuatan grid dan petunjuk soal, serta partisipasi siswa sebagai kreator soal. Aktivitas ini mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, kemandirian, dan berpikir kritis siswa, meskipun beberapa masih membutuhkan arahan teknis dan pengembangan soal HOTS. Evaluasi dan refleksi menunjukkan TTS efektif meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, dan kemampuan siswa dalam menyusun pertanyaan dan jawaban pada Teka-Teki Silang (TTS).
2. Keberhasilan implementasi media game Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin di MA Al-Ma'ruf Tanggamus dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung utama mencakup dukungan kepala madrasah dan lingkungan

sekolah, kebebasan guru dalam memilih dan menyesuaikan media pembelajaran, penggunaan media manual yang fleksibel, keterlibatan aktif siswa, peran peneliti sebagai pembimbing, serta kesesuaian media dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Faktor-faktor ini menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menstimulasi kreativitas siswa, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep sejarah kebudayaan Islam terutama di materi Khulafaur Rasyidin.

B. Saran

1. Disarankan agar siswa meningkatkan keterampilan literasi akademik, sehingga tidak hanya terbatas membaca novel, tetapi juga aktif membaca buku pelajaran sebagai sumber penyusunan soal.
2. Kebijakan madrasah yang mendukung inovasi guru perlu dipertahankan dan diperkuat melalui pelatihan pemanfaatan media kreatif. Pengembangan penelitian selanjutnya dapat mengimplementasikan TTS berbasis digital agar lebih efisien dan menarik bagi siswa generasi Z. Selain itu, cakupan materi SKI lain dapat diperluas untuk mengevaluasi efektivitas TTS di berbagai topik-topik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Jumal. *Self-Regulation dan Self-Regulated Learning dalam Pendidikan Islam*. Jakarta Selatan: Islamic Character Development, 2023.
- Astuti, Leni Fuzi, dan Megan Asri Humaira. “Analisis Puisi ‘ Puisi Untuk Ibu ’ Karya Muhammad Ichsan dengan Pendekatan Struktural.” *Karimah Tauhid* 1, no. 1 (2022).
- Astuti, Mardiah, Icha Suryana, Nabila Anggraini, Anisa Fitri, Fajar Muhammad, dan Putri Widiya Astuti. “Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar.” *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 5 (2024): 706.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia, 2019.
- Darmalinda, dan Fadriati. “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi,Tujuan, Materi , Startegi , Dan Evaluasi Pembelajaran.” *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 1 (2024): 97.
- Fadila Khairunnisa, Pamungkas Stiya Mulyani, dan Faisal Kamal. “Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo.” *JMPAI: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 4 (2024): 121–28.
- Fauziyah, Nina Rohmatul, dan M. Rosyid Ridlo. “Digitalisasi Crossword-Puzzle sebagai Upaya Peningkatan Hasil Kognitif Siswa Kelas III MIN 1 Lamongan.” *Arsen: Jurnal Penelitian Pendidikan* 1, no. 1 (2024): 120–25.
- Feny Rita Fiantika, Mohammad Wasil, Sri Jumiati, Leli Honesti, Sri Wahyuni, Erland Mouw, Nur Hasanah Jonata, Imam Mashudi, Kusmayra Ambarwati Anita Maharani, dan Lukman Waris Resty Noflidaputri, Nuryami. *Metode Penelitian Kualitatif*. Diedit oleh Yuliatr Novita. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Fitri, Iva Nur Haula, dan Mohammad Ahsanuddin. “Pengembangan Media Teka-teki

- Silang untuk Memahami Teks Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA.” *Al-Ma‘rifah: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab* 22, no. 1 (2025): 55.
- Fitriyanti, Nur, Nisa’el Amala, Wedya Puspita, Kristin Anggraini, Novfitri Kurniawati, Reny Dwy Rahayu Luluk Rochanah, Briyantika Puji Lestari, Sindy Anugerah Wati, Luluk Iffatur Rocmah, Selfi Lailiyatul Iftitah, Nur Azizah Sriwidari Ulfa Sabila, Mamik Indawati, dan Kurnia Oktafianto. *Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Jawa Timur: CV. Duta Sains Indonesia, 2025.
- Gunawan, M. Azhar. “Analisis Soal Ujian Sekolah Mata Pelajaran Matematika Berdasarkan Ranah Kognitif Kelas VI Di MSI 17 Pabean Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2016/2017.” *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Pekalongan, 2018.
- Hamidah, Siti Nur. “Implementasi kebijakan pembatalan haji reguler dalam pelayanan kepada calon jemaah di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Sumedang tahun 2024.” *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2025.
- Hanum, Fathikah Fauziah. “Konseptual Pemanfaatan Model Media Web Moodle dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Kewarganegaraan* 17, no. 1 (2020): 4.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, dan Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Diedit oleh Husnu Abadi. Cetakan I. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020.
- Hartati, Srikandi. “Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Berbantuan Teka-Teki Silang terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 77 Rejang Lebong.” *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Curup, 2025.
- Hayati, Early Ni’mah. “Karakteristik Belajar Generasi Z Dan Implikasinya Terhadap Desain Pembelajaran Ips.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 8 (2024): 3.
- Hendra, Mohammad. “Penggunaan Berbagai Metode Pembelajaran SKI di MA Zainul

- Hasan 1 Genggong.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 4425.
- Hidayatullah, Dimas. “Filsafat Sejarah Perspektif Kuntowijoyo.” *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2020.
- Hyun, Choi Chi, Martinus Tukiran, Laksmi Mayesti Wijayanti, Masduki Asbari, Agus Purwanto, dan Priyono Budi Santoso. “Piaget Versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan Antara Persamaan dan Perbedaan.” *Journal of Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR)* 1, no. 2 (2020): hal.286-292.
- Ikmal, Hepi. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi)*. Diedit oleh Zainuddin Al-anshari. Lamongan: Nawa Litera Publishing., 2023.
- Khoiriyah, Soviyatul, dan Sumadi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 577.
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- Kurniawan, Taufik. “Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Buku-Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam (Telaah atas Buku Pelajaran SKI Kelas X Madrasah Aliyah).” *Tesis*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019.
- Lubis, Dwi Muthia Ridha, Elawati Manik, Mardianto, dan Nirwana Anas. “Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padangsidempuan.” *Islamic Education* 1, no. 2 (2021): 154.
- Magafira, Nurjumiati, dan Rizalul Fiqry. “Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran IPA Melalui Media Teka-Teki Silang Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , STKIP Taman Siswa Bima , Indonesia.” *Lambda: Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya Lembaga “Bale Literasi”* 5, no. 2 (2025): 451–55.
- Manalu, Rivaldo Jeremia. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning

- (PBL) Berbantuan Media Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 060827 Medan Amplas Tahun Ajaran 2024/2025.” *Skripsi*. Universitas Quality, 2025.
- Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, dan Ade Suryanda. “Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital?” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 51.
- Mayah, Badi’atul Um. “Analisis Gaya Penyampaian Da’i, Materi Dakwah Dan Tingkat Pemahaman Mad’u Pada Kuliah Subuh Di Masjid Ulul Albab IAIN Curup.” *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2025.
- Mayori, Rezi Putri. “Pengembangan Game Edukasi Genially Berbasis Problem Based Learning pada Materi Asam Basa.” *Skripsi*. Universitas Jambi, 2025.
- Nabil, Muhammad Alief Zidan, dan Ainun Nadlif. “Kreativitas Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Media Crossword Puzzle(Teka-Teki Silang) di SDN Kramat Jegu 2.” *Jurnal Pendidikan* 13, no. 02 (2025): 73–83.
- Naela Alfa Ruhama. “Efektifitas Metode Drill untuk Kosa-Kata Bahasa Arab Berdasarkan Hasil Permainan Teka-Teki Silang Siswa Kelas VII MTs Subulul Huda Nganjuk.” *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching* 1, no. 3 (2025): 165–68.
- Najih, Muhammad Kholis Fajrun, dan Sabar Narimo. “Kemampuan Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Ditinjau Dari Tingkat Pemahaman Siswa Dan Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Profesional Guru Terhadap Kemampuan Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Pecangaan Kabupaten Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Tesis*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2024.
- Najuah, Ricu Sidiq, dan Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Diedit oleh : Janner Simarmata. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Nashrullah, Mochamad, Okvi Maharani, Abdul Rohman, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah, dan Rahmania Sri Untari. *Metodologi Penelitian Pendidikan*

- (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). Diedit oleh M. Tanzil Multazam. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2023.
- Nenotek, Delson Y., Elsadaï Fa'o, Ira A. Tugu, Yanerio Tmanek, dan Jimylton Dethan. "Memanfaatkan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Kreativitas dalam Pendidikan* 6, no. 1 (2025): 63.
- Novayani, Wenda. "Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content" 5, no. 2 (2019): 54–63.
- Nst, Mitha Seri Dewi. "Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras melalui Model Two Stay Two Stray dengan Menggunakan Media TTS (Teka-Teki Silang) Kelas VIII SMP Negeri 5 Satu Atap Halongonan Timur." *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023.
- Ramadanti, Magfirah, Cici Patda Sary, dan Suarni. "Psikologi Kognitif (Suatu Kajian Proses Mental dan Pikiran Manusia)." *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan* 8, no. 1 (2022): 48–49.
- Ramadhan, Ahmad Faishal, Agus Fakhruddin, dan Achmad Faqihuddin. "Implementasi Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di SMA." *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 1–11.
- Ramadhan, Syahrul. "Penggunaan Media Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Pelajaran SKI Di Mas Kuala Batee." *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 1, no. 1 (2023): 84–87.
- Rizqiyah, Nailatur, Abdullah Hasan Jauhari, Mohammad Fawaied, dan Miqiyal Maudy. *Revolusi Digital Dalam Pendidikan: Peran Teknologi Dan Media Sosial Dalam Pembelajaran*. Diedit oleh Zeinal Abidin. Sleman: Karya Bakti Makmur

Indonesia, 2025.

Rohmansyah, Moh Suhri, Anis Zohriah, Rijal Firdaos, dan Encep Syarifudin. “Dimensi Spiritual Dalam Kepemimpinan Pendidikan Islam Melalui Model Kepemimpinan Nabi Muhammad SAW.” *Pendidikan Agama Islam* 11, no. 02 (2024): 132.

Ruslandi, Ujang, Siti Qomariyah, Yuyu Yuhaeni, dan Vikri Dwiki. “Peran Supervisi Pendidikan terhadap Peningkatan Kompetensi Guru di MAS Tarbiyatul Islamiyah.” *Moral: Jurnal kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025).

Salfia, Wa Ode, Sarnely Uge, dan La Ode Alirafin. “Implementasi Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis ZPD (Zona Of Proximal Development) Di Sekolah.” *Journal of Basication (JOB): Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2024): hal. 155-161.

Sari, Ifit Novita, Lilla Puji Lestari, Dedy Wijaya Kusuma, Siti Mafulah, Diah Puji Nali Brata, Karwanto, Supriyono, et al. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Unisma Press, 2022.

Setyawan, Dedy Dwi. “Pengembangan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Tesis*. Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

Sorden, Stephen D. “The Cognitive Theory of Multimedia Learning.” *ResearchGate*, no. July (2016): 5–6.

Sudirman, Burhanuddin, dan Fitriani. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple Intelligence.”* Diedit oleh Kahar, R. Nurhayati, dan Muyassarrah. Purwokerto: Pena Persada Kerta Utama, 2024.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Sultan, Universitas, dan Ageng Tirtayasa. “PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 591.

- Sunaryo, dan Rizka Wahyuni Amelia. “Analisis Implementasi Motivasi Kerja Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Sinohydro Corporation Limited Jakarta Selatan.” *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation* 3, no. 1 (2025).
- Supardi. *Model ASSURE Untuk Mendesain Media Pembelajaran*. Diedit oleh Akhmad Asyari. Cetakan 1. Mataram: Sanabil, 2021.
- Susanto, Dedi, Risnita, dan M. Syahran Jailani. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 56–57.
- Syaifulloh, Muhammad, dan Aep Saepudin. “Inovasi Pendidikan Nusantara Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Alat Dan Media Berbasis Digital.” *Inovasi Pendidikan Nusantara* 6, no. 1 (2025): 292.
- Syifaurrehman, Sabrina, Maula Fiqriani, Karoma Karoma, dan Abdullah Idi. “Strategi Mengajar yang Efektif dan Peran Guru Sebagai Kunci Pembelajaran Bermakna.” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2025): 252.
- Tinawa, Jati Widi, dan Bambang Agus Sulistyono. “Implementasi Teori Vygotsky Melalui Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa.” *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2025): 110–19.
- Trimayda, Lely Raihan. “Pengembangan Enklodo (Ensiklopedia Dongeng) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Unsur Intrinsik Dongeng Kelas III MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.” *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2025.
- Ulva, Iliya, Uut Istianah, dan Taswirul Afkar. “Penerapan Media Teka-Teki Silang Berbasis Barcode pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas X MA Darul Ulum Ngabar.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 5, no. 1 (2025): 666–76.
- Waruwu, Marinu. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif,

- Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2898.
- Wasino, dan Endah Sri Hartatik. “Metode Penelitian Sejarah (Dari Riset hingga Penelusuran.” *Seri Publikasi Pembelajaran*, 2018, 2.
- Wibawanto, Wandah. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES, 2020.
- Yuhana, Asep Nanang, dan Fadlilah Aisah Aminy. “Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* 7, no. 1 (2019): 92.
- Ahmad, Jumal. *Self-Regulation dan Self-Regulated Learning dalam Pendidikan Islam*. Jakarta Selatan: Islamic Character Development, 2023.
- Astuti, Leni Fuzi, dan Megan Asri Humaira. “Analisis Puisi ‘ Puisi Untuk Ibu ’ Karya Muhammad Ichsan dengan Pendekatan Struktural.” *Karimah Tauhid* 1, no. 1 (2022).
- Astuti, Mardiah, Icha Suryana, Nabila Anggraini, Anisa Fitri, Fajar Muhammad, dan Putri Widiya Astuti. “Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar.” *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 5 (2024): 706.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia, 2019.
- Darmalinda, dan Fadriati. “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi,Tujuan, Materi , Startegi , Dan Evaluasi Pembelajaran.” *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 1 (2024): 97.
- Fadila Khairunnisa, Pamungkas Stiya Mulyani, dan Faisal Kamal. “Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo.” *JMPAI: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 4 (2024): 121–28.
- Fauziyah, Nina Rohmatul, dan M. Rosyid Ridlo. “Digitalisasi Crossword-Puzzle

- sebagai Upaya Peningkatan Hasil Kognitif Siswa Kelas III MIN 1 Lamongan.” *Arsen: Jurnal Penelitian Pendidikan* 1, no. 1 (2024): 120–25.
- Feny Rita Fiantika, Mohammad Wasil, Sri Jumiyati, Leli Honesti, Sri Wahyuni, Erland Mouw, Nur Hasanah Jonata, Imam Mashudi, Kusmayra Ambarwati Anita Maharani, dan Lukman Waris Resty Noflidaputri, Nuryami. *Metode Penelitian Kualitatif*. Diedit oleh Yuliatr Novita. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Fitri, Iva Nur Haula, dan Mohammad Ahsanuddin. “Pengembangan Media Teka-teki Silang untuk Memahami Teks Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA.” *Al-Ma‘rifah: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab* 22, no. 1 (2025): 55.
- Fitriyanti, Nur, Nisa’el Amala, Wedya Puspita, Kristin Anggraini, Novfitri Kurniawati, Reny Dwy Rahayu Luluk Rochanah, Briyantika Puji Lestari, Sindy Anugerah Wati, Luluk Iffatur Rocmah, Selfi Lailiyatul Iftitah, Nur Azizah Sriwidari Ulfa Sabila, Mamik Indawati, dan Kurnia Oktafianto. *Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Jawa Timur: CV. Duta Sains Indonesia, 2025.
- Gunawan, M. Azhar. “Analisis Soal Ujian Sekolah Mata Pelajaran Matematika Berdasarkan Ranah Kognitif Kelas VI Di MSI 17 Pabean Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2016/2017.” *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Pekalongan, 2018.
- Hamidah, Siti Nur. “Implementasi kebijakan pembatalan haji reguler dalam pelayanan kepada calon jemaah di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Sumedang tahun 2024.” *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2025.
- Hanum, Fathikah Fauziah. “Konseptual Pemanfaatan Model Media Web Moodle dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Kewarganegaraan* 17, no. 1 (2020): 4.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, dan Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Diedit oleh Husnu Abadi. Cetakan I. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020.

- Hartati, Srikandi. "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Berbantuan Teka-Teki Silang terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 77 Rejang Lebong." *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Curup, 2025.
- Hayati, Early Ni'mah. "Karakteristik Belajar Generasi Z Dan Implikasinya Terhadap Desain Pembelajaran Ips." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 8 (2024): 3.
- Hendra, Mohammad. "Penggunaan Berbagai Metode Pembelajaran SKI di MA Zainul Hasan 1 Genggong." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 4425.
- Hidayatullah, Dimas. "Filsafat Sejarah Perspektif Kuntowijoyo." *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2020.
- Hyun, Choi Chi, Martinus Tukiran, Laksmi Mayesti Wijayanti, Masduki Asbari, Agus Purwanto, dan Priyono Budi Santoso. "Piaget Versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan Antara Persamaan dan Perbedaan." *Journal of Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR)* 1, no. 2 (2020): hal.286-292.
- Ikmal, Hepi. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi)*. Diedit oleh Zainuddin Al-anshari. Lamongan: Nawa Litera Publishing., 2023.
- Khoiriyah, Soviyatul, dan Sumadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 577.
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- Kurniawan, Taufik. "Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Buku-Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam (Telaah atas Buku Pelajaran SKI Kelas X Madrasah Aliyah)." *Tesis*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019.
- Lubis, Dwi Muthia Ridha, Elawati Manik, Mardianto, dan Nirwana Anas. "Strategi

- Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padangsidimpuan.” *Islamic Education* 1, no. 2 (2021): 154.
- Magafira, Nurjumiati, dan Rizalul Fiqry. “Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran IPA Melalui Media Teka-Teki Silang Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , STKIP Taman Siswa Bima , Indonesia.” *Lambda: Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya Lembaga “Bale Literasi”* 5, no. 2 (2025): 451–55.
- Manalu, Rivaldo Jeremia. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 060827 Medan Amplas Tahun Ajaran 2024/2025.” *Skripsi*. Universitas Quality, 2025.
- Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, dan Ade Suryanda. “Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital?” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 51.
- Mayah, Badi’atul Um. “Analisis Gaya Penyampaian Da’i, Materi Dakwah Dan Tingkat Pemahaman Mad’u Pada Kuliah Subuh Di Masjid Ulul Albab IAIN Curup.” *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2025.
- Mayori, Rezi Putri. “Pengembangan Game Edukasi Genially Berbasis Problem Based Learning pada Materi Asam Basa.” *Skripsi*. Universitas Jambi, 2025.
- Nabil, Muhammad Alief Zidan, dan Ainun Nadlif. “Kreativitas Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Media Crossword Puzzle(Teka-Teki Silang) di SDN Kramat Jegu 2.” *Jurnal Pendidikan* 13, no. 02 (2025): 73–83.
- Naela Alfa Ruhama. “Efektifitas Metode Drill untuk Kosa-Kata Bahasa Arab Berdasarkan Hasil Permainan Teka-Teki Silang Siswa Kelas VII MTs Subulul Huda Nganjuk.” *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching* 1, no. 3 (2025): 165–68.
- Najih, Muhammad Kholis Fajrun, dan Sabar Narimo. “Kemampuan Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Ditinjau Dari Tingkat Pemahaman Siswa

- Dan Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Profesional Guru Terhadap Kemampuan Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Pecangaan Kabupaten Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Tesis*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2024.
- Najuah, Ricu Sidiq, dan Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Diedit oleh : Janner Simarmata. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Nashrullah, Mochamad, Okvi Maharani, Abdul Rohman, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah, dan Rahmania Sri Untari. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Diedit oleh M. Tanzil Multazam. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2023.
- Nenotek, Delson Y., Elsadaï Fa’o, Ira A. Tugu, Yanerio Tmanek, dan Jimylton Dethan. “Memanfaatkan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Kreativitas dalam Pendidikan* 6, no. 1 (2025): 63.
- Novayani, Wenda. “Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content” 5, no. 2 (2019): 54–63.
- Nst, Mitha Seri Dewi. “Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras melalui Model Two Stay Two Stray dengan Menggunakan Media TTS (Teka-Teki Silang) Kelas VIII SMP Negeri 5 Satu Atap Halongonan Timur.” *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023.
- Ramadanti, Magfirah, Cici Patda Sary, dan Suarni. “Psikologi Kognitif (Suatu Kajian Proses Mental dan Pikiran Manusia).” *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan* 8, no. 1 (2022): 48–49.
- Ramadhan, Ahmad Faishal, Agus Fakhruddin, dan Achmad Faqihuddin. “Implementasi Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di SMA.” *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 1–11.
- Ramadhan, Syahrul. “Penggunaan Media Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Pelajaran SKI Di Mas Kuala Batee.” *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 1, no. 1 (2023): 84–87.
- Rizqiyah, Nailatur, Abdullah Hasan Jauhari, Mohammad Fawaied, dan Miqiyal Maudy. *Revolusi Digital Dalam Pendidikan: Peran Teknologi Dan Media Sosial Dalam Pembelajaran*. Diedit oleh Zeinal Abidin. Sleman: Karya Bakti Makmur Indonesia, 2025.
- Rohmansyah, Moh Suhri, Anis Zohriah, Rijal Firdaos, dan Encep Syarifudin. “Dimensi Spiritual Dalam Kepemimpinan Pendidikan Islam Melalui Model Kepemimpinan Nabi Muhammad SAW.” *Pendidikan Agama Islam* 11, no. 02 (2024): 132.
- Ruslandi, Ujang, Siti Qomariyah, Yuyu Yuhaeni, dan Vikri Dwiki. “Peran Supervisi Pendidikan terhadap Peningkatan Kompetensi Guru di MAS Tarbiyatul Islamiyah.” *Moral: Jurnal kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025).
- Salfia, Wa Ode, Sarnely Uge, dan La Ode Alirafin. “Implementasi Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis ZPD (Zona Of Proximal Development) Di Sekolah.” *Journal of Basication (JOB): Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2024): hal. 155-161.
- Sari, Ifit Novita, Lilla Puji Lestari, Dedy Wijaya Kusuma, Siti Mafulah, Diah Puji Nali Brata, Karwanto, Supriyono, et al. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Unisma Press, 2022.
- Setyawan, Dedy Dwi. “Pengembangan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Tesis*. Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.
- Sorden, Stephen D. “The Cognitive Theory of Multimedia Learning.” *ResearchGate*, no. July (2016): 5–6.

- Sudirman, Burhanuddin, dan Fitriani. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple Intelligence.”* Diedit oleh Kahar, R. Nurhayati, dan Muyassarah. Purwokerto: Pena Persada Kerta Utama, 2024.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sultan, Universitas, dan Ageng Tirtayasa. “PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 591.
- Sunaryo, dan Rizka Wahyuni Amelia. “Analisis Implementasi Motivasi Kerja Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Sinohydro Corporation Limited Jakarta Selatan.” *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation 3*, no. 1 (2025).
- Supardi. *Model ASSURE Untuk Mendesain Media Pembelajaran.* Diedit oleh Akhmad Asyari. Cetakan 1. Mataram: Sanabil, 2021.
- Susanto, Dedi, Risnita, dan M. Syahrani Jailani. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora 1*, no. 1 (2023): 56–57.
- Syaifulloh, Muhammad, dan Aep Saepudin. “Inovasi Pendidikan Nusantara Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Alat Dan Media Berbasis Digital.” *Inovasi Pendidikan Nusantara 6*, no. 1 (2025): 292.
- Syifaurrehman, Sabrina, Maula Fiqriani, Karoma Karoma, dan Abdullah Idi. “Strategi Mengajar yang Efektif dan Peran Guru Sebagai Kunci Pembelajaran Bermakna.” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia 4*, no. 1 (2025): 252.
- Tinawa, Jati Widi, dan Bambang Agus Sulistyono. “Implementasi Teori Vygotsky Melalui Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa.” *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika 9*, no. 1 (2025): 110–19.

- Trimayda, Lely Raihan. “Pengembangan Enklodo (Ensiklopedia Dongeng) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Unsur Intrinsik Dongeng Kelas III MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.” *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2025.
- Ulva, Iliya, Uut Istianah, dan Taswirul Afkar. “Penerapan Media Teka-Teki Silang Berbasis Barcode pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas X MA Darul Ulum Ngabar.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 5, no. 1 (2025): 666–76.
- Waruwu, Marinu. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2898.
- Wasino, dan Endah Sri Hartatik. “Metode Penelitian Sejarah (Dari Riset hingga Penelusuran.” *Seri Publikasi Pembelajaran*, 2018, 2.
- Wibawanto, Wandah. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES, 2020.
- Yuhana, Asep Nanang, dan Fadlilah Aisah Aminy. “Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* 7, no. 1 (2019): 92.

LAMPIRAN

A. Lampiran 1 Data Informan Penelitian

DATA INFORMAN PENELITIAN

DI MA AL-MA'RUF MARGODADI, TANGGAMUS

1. Kode Informan : Kepala madrasah
Tanggal Pelaksanaan : 14 April 2025
Jabatan : Kepala MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus
2. Kode Informan : Guru SKI
Tanggal Pelaksanaan : 29 Mei 2025
Jabatan : Pengajar Mata Pelajaran (SKI)
3. Kode Informan : Siswi
Tanggal Pelaksanaan : 21 April 2025
Posisi : Siswi kelas X5 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

B. Lampiran 2 Deskripsi Latar Sekolah Tempat Penelitian

PROFIL, DATA PESERTA DIDIK, DAN SARANA PRASARANA MA AL-MA'RUF MARGODADI, TANGGAMUS

Nama Madrasah : Madrasah Aliyah Al-Ma'ruf Margodadi
Hari, tanggal observasi : 30 September 2024
Guru Pembimbing/Fasilitator : M. Ghufon, S.Pd.I

No	Komponen Objek Observasi	Deskripsi/ Narasi Hasil Observasi
1	Lokasi madrasah/ sekolah	Jalan Raya Margodadi, Margodadi, Kec. Sumberejo, Kab. Tanggamus Prov. Lampung
2	Nama Kepala Madrasah	M. Ghufon, S.Pd.I
3	Nama pihak-pihak yang akan berpotensi memfasilitasi aktivitas PPL (Wakil Kepala Madrasah, Sekolah, Guru Pembimbing, Kepala TU, Pengelola Perpustakaan, dsb)	a) Kepala TU: Sutarti, S.Pd.I b) Kepala Perpustakaan: Yeni Rahayu, S.T c) Bk: - Alfiyunis Nilla Ridha, S.Pd - Firda Yunita, S.Pd d) Operator: Alvin Nazhie Azhar, S.Kom e) Piket: Sifatur Rohmah
4	Model pembelajaran yang akan digunakan (luring atau daring)	Model Pembelajaran Luring (Tatap Muka) di kelas
5	Aplikasi/ media pembelajaran yang	Smart Tv, Papan tulis, Spidol, Buku paket

	disediakan madrasah/sekolah	
6	Jumlah peserta didik pada masing-masing kelas yang akan dijadikan kelas praktik	Kelas X : Jumlah peserta didik berkisar antara 31-33 peserta didik Kelas XI : Jumlah peserta didik maksimal 36 peserta didik
7	Tata tertib madrasah/ sekolah (jam masuk, jam pulang, dan ketentuan lainnya)	a) Jam masuk: Hari (Senin, Selasa, Rabu, Kamis) • Pukul 07.15 – 07.40 WIB (Membaca surat-surat pendek sebelum KBM dimulai) • Hari Selasa 07.15 – 07.30 Jadwal sholat dhuha kelas XII • Hari Rabu 07.15 – 07.30 Jadwal sholat dhuha kelas XI • Hari Kamis 07.15 – 07.30 Jadwal sholat dhuha kelas X Hari (Jumat) • Pukul 07.30 WIB (Kegiatan KBM dimulai) Hari (Sabtu) • Pukul 07.45 WIB (Kegiatan KBM dimulai) b) Jam pulang: • Hari Senin pukul 13.45 WIB

		• Hari selasa-kamis pukul 13.45 WIB • Hari Jum'at pukul 11.00 WIB • Hari Sabtu pukul 12.00 WIB
8	Aktivitas persekolahan madrasah/ sekolah (pengelolaan perpustakaan, ekstrakurikuler, bimbingan konseling, dsb)	a) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) b) Upacara hari senin dan peringatan hari Nasional c) Pengelolaan perpustakaan (peminjaman dan pengembalian buku, remot, dan barang perpustakaan) d) Ekstrakurikuler klub olahraga (sepak bola, bulu tangkis, dan voli), osis, pramuka, dan klub seni (hadroh, tari, dan teater)

No.	Uraian	Keterangan
1	Nama Madrasah	MAS AL MA'RUF MARGODADI
2	Status	Swasta
3	NSM	131218060012
4	NPSN	10816364
5	Akreditasi	B
6	Alamat	Jl. H. Ma'ruf, Desa Margodadi RT.006 RW.004, Kec. Sumberejo, Kab. Tanggamus, Provinsi Lampung, 35622
7	NPWP Madrasah	60.708.284.9-325.000
8	Nama Kepala Madrasah	M. Ghufon, S.Pd.I
9	No. Telp/HP Madrasah	0853-8382-6868
10	Email	maalmarufmargodadi@gmail.com

11	Website	https://www.maalmaruf.sch.id/
12	Jam Belajar	Pagi
13	Nama Yayasan	Yayasan Pengembangan Pendidikan Al-Ma'ruf
14	Alamat Yayasan	Margodadi
15	No. Telp Yayasan	-
16	No. Akte Pendirian Yayasan	AHU-039. AH. 02.01 – Tahun 2012
17	Kepemilikan Tanah	Yayasan
18	Luas Tanah	2500 m ²
19	Status Bangunan	Yayasan
20	Luas Bangunan	648 m ²

Tabel 5. 1 Profil MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel
2021 / 2022	489	15
2022 / 2023	538	16
2023 / 2024	583	17

Tabel 5. 2 Data Jumlah Siswa dalam Tiga Tahun Terakhir

Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	Jumlah Lulusan
2020 / 2021	138	138
2021 / 2022	145	145
2022 / 2023	160	160
2023 / 2024	166	166

Tabel 5. 3 Data Lulusan dalam Tiga Tahun Terakhir

No.	Jenis Ruang	Jumlah
a	Ruang Belajar	18 Ruang
b	Ruang Kepala Madrasah	1 Ruang
c	Ruang WAKA	1 Ruang
d	Ruang Guru	1 Ruang
e	Ruang Perpustakaan	1 Ruang
f	Ruang BK	1 Ruang
g	Ruang LAB Komputer	1 Ruang
h	Ruang Security	1 Ruang
i	Ruang UKS	1 Ruang
j	Ruang Tata Usaha	1 Ruang
k	Aula Terbuka	1 Ruang
l	Ruang Ekstrakurikuler	3 Ruang (Pramuka, OSIS, Sanggar/Teater)
m	Toilet Siswa	8 Ruang

Tabel 5. 4 Sarana dan Prasarana

C. Lampiran 3 Draf pertanyaan wawancara

DRAF PERTANYAAN WAWANCARA

Jabatan	Nama Informan	Pertanyaan
Kepala Madrasah	M. Ghufroon, SPd.I	1. Apa saja jenis media pembelajaran yang telah diterapkan di MA Margodadi, Tanggamus? 2. Sejak kapan media pembelajaran mulai diterapkan, dan bagaimana perkembangannya? 3. Bagaimana strategi dan metode penerapan media pembelajaran di MA Tanggamus, serta bagaimana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa? 4. Menurut tanggapan bapak, bagaimana peran guru dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran di kelas? 5. Mata pelajaran apa saja yang telah menerapkan media pembelajaran secara aktif di MA Al-Ma'ruf Tanggamus, 6. Apa saja fasilitas yang tersedia di MA Tanggamus untuk mendukung penggunaan media pembelajaran, dan

		bagaimana tingkat aksesibilitasnya bagi guru serta siswa? 7. Apa saja faktor yang mendukung keberhasilan penerapan media pembelajaran? 8. Bagaimana karakteristik peserta didik kelas X dalam proses pembelajaran? Apakah mereka lebih aktif dalam diskusi atau lebih pasif dalam menerima materi? 9. Seberapa sering permainan digunakan dalam pembelajaran di kelas X atau XI? Mengingat siswa kelas XII umumnya sudah lebih fokus pada persiapan studi lanjutan, bagaimana tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan atau game edukatif? 10. Apa saja tantangan utama dalam melibatkan siswa kelas X, khususnya dalam aktivitas pembelajaran interaktif seperti permainan teka-teki silang?
Guru SKI	Meli Budi Astuti, S.Pd.I.	1. Sebelum membahas tentang media TTS, boleh Ibu ceritakan metode dan media pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam mengajar SKI? 2. Apa tolak ukur atau kriteria yang Ibu gunakan untuk menilai bahwa siswa telah memahami materi yang diajarkan di pelajaran SKI? Selain itu, menurut

		Ibu, apa saja indikator khusus yang menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi Khulafaur Rasyidin? 3. Bagaimana Ibu melihat proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media teka-teki silang (TTS) dalam materi Khulafaur Rasyidin? 4. Berdasarkan pengamatan Ibu, apakah penggunaan media TTS berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan? Jika iya, sejauh mana kontribusi tersebut terlihat? 5. Bagaimana Ibu menilai tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan pendekatan media TTS? 6. Menurut Ibu, faktor-faktor apa saja yang mendukung kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media TTS ini? 7. Apakah ada tantangan atau hambatan yang Ibu amati selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS), terutama terkait dengan pemahaman materi oleh siswa? Misalnya, apakah siswa kesulitan dalam memahami
--	--	---

		petunjuk atau konsep yang disampaikan melalui TTS, atau ada aspek lain yang mempengaruhi efektivitas penggunaan TTS dalam membantu siswa memahami materi Menemukan kendala yang dihadapi dan cara mengatasinya. pelajaran? 8. Bagaimana tanggapan atau respons siswa yang Ibu amati setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media TTS? 9. Menurut Ibu, pendekatan pembelajaran seperti apa yang paling tepat untuk diadaptasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) agar materi dapat disampaikan secara efektif dan menarik bagi siswa? 10. Secara keseluruhan, bagaimana Ibu menilai efektivitas penerapan media pembelajaran teka-teki silang dalam proses pembelajaran SKI di kelas X5?
Siswa Kelas X5	1. Afifatul Aliyah	1. Bagaimana pandangan Anda terhadap cara saya dan Ibu Meli sebagai pengajar

	2. Evi Rafika 3. FikaTri Handayani 4. Siska Adinda Putri	mata pelajaran SKI? Bagaimana Anda menilai metode penyampaian materi yang digunakan oleh Ibu Meli di kelas? Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami, dan bagaimana tanggapan Anda terhadap efektivitas penyampaiannya? 2. Apakah selama proses pembelajaran di kelas, guru SKI pernah menggunakan metode atau media pembelajaran yang menarik? Apakah guru SKI pernah memanfaatkan media seperti Smart TV, atau mengarahkan siswa untuk membuat permainan edukatif, seperti teka-teki silang?, Selain itu, apakah guru SKI pernah memberikan tugas berbentuk proyek, seperti pembuatan makalah, kliping, atau tugas kelompok lainnya? 3. Sejauh mana keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab yang difasilitasi oleh guru SKI selama proses pembelajaran di kelas X.5? 4. Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan oleh guru SKI di kelas? Apakah guru hanya menggunakan metode ceramah, atau juga menerapkan metode lain seperti pemutaran video, penggunaan permainan edukatif, atau melakukan diskusi, main kuis selama guru mengajar?
--	---	--

		5. Saat Ibu menyampaikan materi, sejauh mana Anda berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, misalnya dengan ikut berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang belum dipahami? 6. Pelajaran SKI berlangsung pada hari Rabu pukul 10.00 hingga 11.00, yang merupakan waktu mendekati siang hari. Bagaimana suasana pembelajaran yang Anda rasakan saat itu? Apakah suasananya terasa seru, santai, tegang, atau justru menimbulkan rasa bosan? Mengingat waktu pembelajaran yang sudah mendekati siang, apakah Anda merasa mengantuk, letih, atau mengalami kondisi lain? Mohon ceritakan perasaan dan pengalaman Anda selama mengikuti pembelajaran tersebut. 7. Apakah guru pernah memberikan tugas kepada Anda selama pembelajaran berlangsung? Tugas seperti apa yang pernah diberikan oleh guru selama proses pembelajaran? Apakah Anda pernah diminta untuk membuat drama pernah melakukan presentasi di depan kelas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran? Mohon jelaskan bentuk atau model tugas yang diberikan
--	--	--

		8. Menurut Anda, apa yang paling Anda sukai dari pelajaran SKI? Selain itu, apa yang membuat Anda kurang menyukai pelajaran SKI? 9. Apakah Anda memiliki saran agar pelajaran SKI menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami? Mengingat mungkin ada beberapa aspek dari pelajaran ini yang kurang menarik bagi Anda, walaupun Anda menyukai pengajarnya, apa yang menurut Anda perlu diperbaiki agar pelajaran SKI menjadi lebih menyenangkan dan menarik? 10. Apakah Anda masih ingat pengalaman pertama kali belajar di kelas, khususnya saat diajar oleh saya? Apa yang paling Anda ingat dari pembelajaran tersebut?
--	--	--

D. Lampiran 4 Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Pedoman observasi ini dibuat sebagai alat bantu dalam proses pengumpulan data Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh data yang akurat terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan media teka-teki silang dari hasil karya siswa, serta menggali berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat penerapannya.

Dengan adanya pedoman ini, peneliti dapat merekam secara sistematis segala bentuk perilaku, interaksi, dan tanggapan yang muncul dari siswa dan guru selama kegiatan berlangsung, guna memperkuat analisis dalam penelitian yang dilakukan.

Adapun dalam penelitian ini, fokus observasi yang dilakukan peneliti mencakup beberapa aspek utama. *Pertama*, pengamatan terhadap kondisi dan keadaan lingkungan sekolah, yang meliputi letak geografis serta situasi di sekitar sekolah, termasuk fasilitas dan lingkungan fisiknya. Selain itu, diperhatikan pula kondisi sarana dan prasarana penunjang yang tersedia di sekolah, seperti ruang kelas, alat tulis, dan media pendukung pembelajaran lainnya.

Kedua, peneliti melakukan pengamatan terhadap partisipasi guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, guru tidak secara langsung terlibat dalam proses mengajar, melainkan berperan sebagai pengamat yang memperhatikan jalannya pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Guru mencermati respons dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung, khususnya saat siswa diminta membuat dan mengerjakan teka-teki silang (TTS). Setelah kegiatan selesai, guru memberikan umpan balik positif kepada peneliti, menyatakan bahwa metode dan media pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda, lebih hidup, dan mendorong siswa untuk lebih aktif. Guru juga menilai bahwa pendekatan ini efektif dalam mengurangi kejenuhan, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat siswa lebih fokus serta tidak mengantuk selama pembelajaran.

Ketiga, observasi dilakukan terhadap proses penerapan media pembelajaran berupa pembuatan teka-teki silang (TTS) oleh siswa. Pada tahap ini, peneliti memberikan instruksi secara rinci kepada siswa mengenai cara merancang TTS berdasarkan materi Khulafaur Rasyidin, termasuk penjelasan teknis pembuatan, batasan isi soal, serta tujuan dari kegiatan tersebut. Setelah arahan diberikan, siswa mulai menyusun soal dan jawaban dalam bentuk TTS sesuai dengan petunjuk yang telah dijelaskan.

Keempat, setiap siswa mengerjakan TTS yang telah mereka buat sendiri, tanpa saling menukar dengan siswa lain. Oleh karena itu, fokus observasi lebih diarahkan

pada refleksi dan pemahaman individu terhadap materi, serta bagaimana proses merancang dan mengerjakan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan penguasaan siswa terhadap isi pelajaran secara mandiri.

E. Lampiran 5 Pedoman Dokumentasi

PEDOMAN DOKUMENTASI

Untuk menunjang penelitian ini, maka dokumentasi diperlukan. Adapun dokumentasi yang peneliti ambil yaitu:

1. Melalui arsip tertulis:

- a) Profil Sekolah
- b) Visi dan Misi Sekolah
- c) Data siswa, guru, sarana dan prasarana sekolah
- d) Struktur Kurikulum
- e) Jadwal mata pelajaran

2. Dokumentasi Foto:

- a) Gedung dan lingkungan sekolah
- b) Aktivitas pembelajaran pada saat mengimplementasi media game teka-teki silang
- c) Foto hasil karya TTS siswa
- d) Foto grid TTS sebagai contoh dalam pelatihan atau seminar interaktif pembuatan TTS
- e) Foto kegiatan wawancara

F. Lampiran 6 Hasil Wawancara Kepala Madrasah

HASIL WAWANCARA KEPALA MADRASAH

Informan : M. Ghufroon, S.Pd.I.

Jabatan : Kepala MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.

Waktu : 14 April 2025, pukul 09.30 – 11.25 WIB

Tempat : MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja jenis media pembelajaran yang telah diterapkan di MA Margodadi, Tanggamus?	Oke. Kita mulai dari beberapa jenis media pembelajaran ya... Sebenarnya kan media pembelajaran itu banyak ya Ri salah satunya adalah media cetak. Media cetak itu ada modul, ada buku teks, ada lembar kerja dan sebagainya. Kemudian, ada juga media audio ya. Media audio itu salah satu contohnya kayak kaset dan radio. Kalau yang terbaru kayak podcast. Podcast itu juga termasuk media pembelajaran audio. Kemudian ada juga media visual. Media visual itu salah satu contohnya itu adalah gambar kemudian diagram terus

		grafik gitu salah satunya. Kemudian ada juga media audiovisual . Nah, media audiovisual ini kadang-kadang sekarang sering dipakai oleh teman-teman guru agar supaya lebih menarik pembelajarannya. Karna disitu ada di contohkan video-video, kemudian film-film pendek, kemudian ada presentasi multimedia, dan sebagainya. Terus selanjutnya ada juga media interaktif . Media interaktif itu salah satunya adalah komputer kemudian di dalamnya ada aplikasi pembelajaran, kemudian ada game edukatif. Ini mungkin salah satu yang dipake oleh Riyana Ketika memakai media pembelajaran teka-teki silang ya... Nah, ada juga yang terbaru itu media online. Media online itu ada E-Learning, blog, ada platform pembelajaran online. Kalau media online ini dipakenya kemarin di MA Al-Ma'ruf itu di eranya masa covid. Di mana anak-anak itu belajarnya di rumah sehingga kita memakai media online.
2.	Sejak kapan media pembelajaran mulai diterapkan, dan bagaimana perkembangannya?	Setiap media ini kan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kalau di mulainya dari kapan di MA Al-Ma'ruf ini sebenarnya sudah di mulai sejak bapak/ibu dewan guru itu mengajar Ri. Jadi, bapak/ibu dewan guru itu mengajar sudah memakai media pembelajaran. Di awal-awalnya kita masih memakai buku teks kemudian modul. Itu y akita pake awal-

		awalnya. Tapi akhir-akhir ini dnegan berbagai macam perkembangannya, perkembangan IT dan digital yang cukup luar biasa, sehingga guru-guru sudah mulai menggunakan yang media audiovisual atau dengan menggunakan gambar-gambar atau dengan peralatan-peralatan. Itu Jenis-jenis media yang di pake di MA Al-Ma'ruf.
3.	Bagaimana strategi dan metode penerapan media pembelajaran di MA Tanggamus, serta bagaimana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa?,	Terkait dengan strategi ya.... Strategi atau metode penerapan maupun media pembelajaran itu ada beberapa hal. Yang pertama, itu terkait dengan memilih media yang tepat. Jadi, guru-guru itu sebelum mengajar itu kan karena setiap kelas kalua di kita itu kan kelas X ada enam kelas dan kelas XI itu juga enam kelas. Nah, masing-masing kelas in ikan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Sehingga, strategi setiap kelas tuh kan kadang-kadang dalam rangka memilih media pembelajaran itu berbeda-beda, tidak satu media pembelajaran kemudian itu dipake untuk semua kelas. Karena memang karakteristik siswa itu berbeda-beda di setiap kelasnya. Nah, kemudian, setelah kita memilih media yang disesuaikan dengan materi atau dengan pelajaran masing-masing itu kemudian di integrasikan. Jadi, integarasi media ya.... Itu merupakan gabungan media dengan metode pembelajaran yang oleh guru itu disampaikan ke anak. Itu strategi yang kedua. Jadi, strategi

		yang kedua itu adalah integrasikan media pembelajaran. Yang ketiga, strategi yang ketiga itu tidak kalah pentingnya adalah terkait dengan keaktifan siswa, ya.... Keaktifan siswa itu bagaimana mendorong siswa itu dengan media. Dengan media pembelajaran, kita mendorong siswa untuk memudahkan berinteraksi dengan guru kemudian memudahkan siswa dalam rangka memahami pelajaran tersebut. Nah... Yang keempat, setiap media yang kita pake kemudian itu juga harus kita evaluasi ya. Efektif gak media. Misalnya, yang Riyana pake, misalnya media pembelajaran teka-teki silang atau TTS ya ini efektif di mata pelajaran SKI di kelas X.5 materi A, tapi belum tentu juga TTS ini akan bagus dipake ketika materi selanjutnya. Nah, itu harus di evaluasi efektivitasnya. Saya kira itu Ri.....
4.	Selanjutnya, menurut tanggapan bapak, Bagaimana peran guru dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran di kelas?	Oke. Terkait dengan peran guru dalam merancang dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran itu juga ada beberapa macam Ri. Pertama, dalam rangka merancang ya.. Dalam rangka merancang itu....paling tidak kita harus menentukan tujuan ya. Menentukan tujuan agar supaya media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan materi yang akan kita gunakan ya. Jadi, yang pertama itu menentukan tujuan. Kemudian yang kedua, baru setelah kita menentukan

		tujuan kita memilih media. Pastinya kan Riyana juga kenapa ngambil media TTS itu kan sudah melalui proses. Nah, inikan penting terkait dengan pemilihan media pembelajaran yang efektif untuk materi yang akan kita sampaikan. Jangan pula contohnya: kita materi fiqih misal. Terkait dengan pemahaman shalat, tapi media yang kita pake hanya sekedar gambar-gambar. Ya...kalau anak-anak SD/MI mungkin ok lah ya. Tapi kan, untuk tingkat menengah/ Aliyah kan anak-anaknya kan pemahamannya sudah beda. Sehingga harus betul-betul kita memilih media kemudian kita bisa mengembangkan materi ya. Jadi, merancangnya begitu. Nah... setelah mengembangkan materi agar supaya dengan menggunakan media yang sudah kita pilih, kemudian materi yang kita sampaikan itu menarik untuk dipahami oleh siswa sehingga ada interaktif antara guru dan siswa saat menggunakan media tersebut. Nah, yang terakhir, karena ini sudah era digital, maka ya...harus mengintegrasikan antara media pembelajaran tersebut dengan teknologi yang ada. Saya kira itu. Terkait dengan mengevaluasi itu, nah ini yang tadi sudah saya sampaikan. Jadi, setelah setiap mapel itu berakhir, maka kita harus ada refleksi salah satunya adalah menilai efektivitas media pembelajaran tersebut. Kira-kira cocok dilakukan, diterapkan di kelas itu atau tidak
--	--	---

		gitu. Kemudian, juga kita bisa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan nya ya. Jadi kekuatan media TTS ini kira-kira di materi yang akan di sampaikan itu seperti apa dan juga mengidentifikasi kelemahan. Misalkan TTS ini kan kalau gak mau baca buku, pasti tidak bisa jawab. Jadi, itu harus di identifikasi. Selanjutnya, kita bisa mengumpulkan umpan balik siswa. Media yang kit akita gunakan itu kira-kira apakah siswa juga ikut senang mungkin minggu depan masih bisa kita lakukan lagi kan... Jadi, harus ada umpan balik dari siswa untuk memperbaiki penggunaan media tersebut. Nah, yang terakhir, itu bisa mengupdate dan memperbaiki media pemebelajaran. Jadi, memang jadi guru itu luar biasa. Kita harus bisa menciptakan beberapa media pembelajaran yang kadang-kadang di luar teori yang ada.
5.	Mata pelajaran apa saja yang telah menerapkan media pembelajaran secara aktif di MA Al-Ma'ruf Tanggamus,	Oke, terkait dengan mata pelajaran apa saja yang sudah menggunakan media.... Hmmm.... Sepanjang Ketika pak Ghufon melaksanakan supervisi kelas, itu hamper maple yang pak Ghufon supervise sama ada yang di supervisi oleh guru-guru senior, setiap maple itu sudah menggunakan media pembelajaran . Walaupun terkadag media pembelajaran itu juga belum sepenuhnya berhasil. Artinya dalam artian berhasil itu bisa diikuti oleh siswa dengan

		sepenuhnya. Jadi, semua maple itu sudah menggunakan media pembelajaran kalau di MA Al-Ma'ruf ini.
6.	Apa saja fasilitas yang tersedia di MA Tanggamus untuk mendukung penggunaan media pembelajaran, dan bagaimana tingkat aksesibilitasnya bagi guru serta siswa?	Oke, jadi kita sengaja fasilitasi untuk menambah dan memperkuat media pembelajaran ini untuk menambah kualitas guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang sudah dibuat. Sengaja kita beri setiap kelas, kita fasilitasi TV Android atau Smart TV. Nah, itu untuk mempermudah guru mengaplikasikan media pembelajaran yang sudah dibuat. Itu memang salah satu program kami yang juga dalam rangka untuk memperkenalkan bahwasannya TV itu tidak hanya melihat sinetron dan berita, tetapi TV itu juga bisa digunakan menjadi sebuah media pembelajaran yang menunjang untuk mensukseskan media-media pembelajaran yang sudah dibuat. Sarana pendukungnya hanya itu. Jadi, selain papan tulis di kelas, itu yang sudah kita fasilitasi. Ada media TV Android juga, guna mempermudah agar guru itu menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Untuk menge-print materi itu kita baru memfasilitasi untuk guru. Sementara untuk anak-anak itu karena keterbatasan anggaran madrasah, jadi belum bisa untuk difasilitasi untuk siswa buat mengakses materi dan lain sebagainya. Nah, ini di MA Al-Ma'ruf.

		InsyaAllah ke depan kita bekerjasama dengan pemerintah daerah terkait dengan Perspuda. Perspuda itu kan ada e-book Tanggamus namanya. Di situ juga lengkap banget materi-materi, buku-buku pembelajaran yang sifatnya digital. InsyaAllah ini tinggal akses aja. Tinggal buka aplikasinya, kemudian masukkan email kita, kita bisa mengakses buku apa yang kita minta di situ. InsyaAllah sudah ada di situ.
7.	Apa saja faktor yang mendukung keberhasilan penerapan media pembelajaran?	Kalau terkait dengan keberhasilan media pembelajaran yang sudah dilakukan guru-guru itu tentunya ada dampaknya setiap apa yang kita lakukan, termasuk media pembelajaran ini kan, ada dampaknya. Ada dampak positif maupun negatifnya. Jadi dampak positifnya dengan menggunakan media pembelajaran itu tentunya pasti akan meningkatkan minat belajar anak. Jadi anak itu akan lebih semangat berangkat ke sekolah, belajar ngapal tersebut, karena guru-gurunya itu kreatif ya, jadi menggunakan media pembelajaran. Jadi di sekolah itu ada yang ditunggu gitu. Selain meningkatkan minat belajar juga, media pelajaran juga, untuk mempermudah

		memahami sebuah teori yang mungkin dijelaskan Bapak Ibu Dewan Guru dengan kita menggunakan media pembelajaran, mungkin itu dampak positifnya. Kemudian dampak negatifnya itu di anak adalah anak itu seolah-olah dia sangat ketergantungan. Kalau guru-guru nggak pakai media pembelajaran, anak ini jadi males gitu, karena sering dan saking sudah terbiasa harus pakai media pembelajaran gitu. Dan mungkin sisi yang menyebabkan anak itu juga bosan karena keterbatasan media yang mungkin tidak dapat menjangkau ke semua aspeknya. Apalagi Riana tahu ya, Indonesia ini kan tidak semua daerah bisa mengakses internet dengan baik. Itu kan misalnya jadi sisi negatif. Kalau kita menggunakan media-media pembelajaran yang berbasis internet, itu sisi negatifnya, Terus, ini kebijakan madrasah, kemudian kepedulian dari madrasah, ini sangat menentukan keberhasilan terkait dengan penerapan media pembelajaran. Karena tidak semua madrasah di lingkungan Kabupaten Tanggamus itu yang difasilitasi itu, gitu. Paling adanya cuma buku dan papan tulis, itu udah cukup banyak di Kabupaten Tanggamus. Ya Alhamdulillah yang di MA Al-Ma'ruf ini ya mungkin sudah agak modern lah ya, setiap kelas sudah difasilitasi TV Android atau Smart TV. Nah itu kalau tidak ada kebijakan dari sekolah atau dari madrasah, itu juga nggak bakalan terjadinya. Jadi kebijakan dari
--	--	---

		madrasah itu sangat menentukan terkait dengan keberhasilan apapun itu di madrasah. Baik itu kurikulum maupun di bidang sarana, bidang kesiswaan, itu pokoknya kebijakan dari madrasah ini sangat menentukan sekali terkait dengan keberhasilan pembelajaran. Setiap awal tahun itu, dari madrasah itu juga mengadakan pelatihan khusus untuk guru-guru. Pernah kita melakukan pelatihan terkait dengan <i>safe of belonging</i>, bagaimana meningkatkan rasa untuk memiliki madrasah, itu penting. Pernah juga dulu kita melaksanakan pelatihan terkait dengan kurikulum merdeka, itu pernah. Dan ini insya Allah besok awal tahun ini juga akan kita lakukan pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kualitas kreatifitas guru. Jadi, semua kebijakan sudah kita buat. Kemudian, gurunya sudah kita kasih pelatihan. Nah, kemudian media pembelajarannya, sarana perasarannya sudah kita fasilitasi. Ini nanti tidak akan bisa berjalan secara maksimal kalau siswa-siswinya itu tidak juga berkontribusi secara aktif. Jadi, memang semua ini adalah untuk mendukung keaktifan para siswa-siswi dalam rangka meningkatkan minat belajar. Jadi, adanya simbiosis mutualisme, saling mempengaruhi dan saling mengisi. Ada sarana perasarannya, kebijakan, dan peran aktif dari
--	--	--

		siswa. Bahkan tidak hanya itu saja, tidak hanya peran aktif siswa saja. Peran aktif dari orang tua maupun oleh murid juga menentukan keberhasilan pendidikan tersebut.
8.	Bagaimana karakteristik peserta didik kelas X dalam proses pembelajaran? Apakah mereka lebih aktif dalam diskusi atau lebih pasif dalam menerima materi?	Kalau saya amati karakteristik siswa kelas X itu kan dia cara belajarnya kan masih mengikuti cara belajar waktu dia SMP ya. Mungkin di SMP-nya untuk diskusi, belum begitu memahami. Kemudian cara belajarnya juga masih banyak yang konvensional di tingkat-tingkat SMP. Nah, insya Allah kalau saya amati begitu dia udah kelas X, cara belajarnya juga sudah berubah. Dia sudah mulai bisa... ketika diajak diskusi. Ketika dia diskusi juga sudah mulai mengeluarkan suara. Artinya pemahaman yang dia, hasil yang dia baca, baik itu di media sosial maupun dia baca lewat buku, dia sudah berani mengutarakan itu, apa hasil yang dia paham. Jadi untuk di kelas 10 ini juga cara belajar, kemudian dengan adanya media pembelajaran, ada, pastinya ada peningkatan.

9.	Seberapa sering permainan digunakan dalam pembelajaran di kelas X atau XI? Mengingat siswa kelas XII umumnya sudah lebih fokus pada persiapan studi lanjutan, bagaimana tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan atau game edukatif?	Nah, itulah generasi Gen Z ya, yang sering kita kenal, kata orang adalah generasi rebahan. Sehingga mereka sangat luar biasa. Generasi Z atau Gen Z ini sangat luar biasa terkait dengan pemahaman dunia IT, dunia digital. Itu yang tidak bisa kita pungkiri. Anak sekarang itu cenderung hampir semua anak-anak itu menguasai terkait dengan game, terutama Mobile Legends atau Free Fire, dan sebagainya. Ini kalau misalnya guru dalam rangka menerapkan metode pembelajaran atau media pembelajarannya itu pakai media game, saya kira anak akan lebih menarik, anak itu akan lebih suka karena dia merasa bahwa, oh ini dunia saya gitu. Anak kan menyukai satu mata pelajaran dari berbagai faktor. Faktor pertama memang guru seperti cara guru cara mengajarnya menyenangkan. Ini juga salah satu dari beberapa faktor. Mungkin dia menguasai materi, kemudian guru itu asyik, <i>public speaking</i>-nya bagus, sering menggunakan game sehingga tidak menjenuhkan, tidak membuat mengantuk. Nah, itu kan menjadi sebuah kontraproduktif ketika anak-anak yang tadinya sudah saya sampaikan, sudah pada berselancar di internet, berselancar kemanapun, tapi guru mengajarnya biasa-biasa saja, inilah yang menyebabkan mungkin anak yang menjadi tidak suka dengan salah satu
----	--	---

		mata pelajaran tersebut. Jadi media game untuk pendekatan terhadap, apa namanya, meningkatkan minat belajar anak, saya kira di era digital ini sangat tepat. Kalau guru bisa menciptakan sebuah metode game atau media pembelajaran berbasis game untuk menerangkan pengajaran terhadap anak, itu keren. Di era sekarang, guru itu harus mengikuti gaya gen z banget sih.... Di era sekarang ini, untuk belajar di kelas, belajar di madrasah, anak itu lebih senang, guru dan murid itu hanya partner belajar. Istilah guru dan murid menurut saya sudah tidak tepat lagi. Yang lebih tepat itu teman belajar.
10.	Apa saja tantangan utama dalam melibatkan siswa kelas X, khususnya dalam aktivitas pembelajaran interaktif seperti permainan teka-teki silang?	Kalau menurut saya, tantangan terhadap anak kelas X terkait dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang itu, Yang pertama, yang seperti sudah saya sampaikan di awal, sisi negatifnya ini adalah anak-anak ini kalau dia tidak mau baca buku, dia tidak mau baca materi tersebut, pasti dia tidak akan bisa menjawab yang ada di TTS itu pertanyaannya. Itu tantangan pertama. Kemudian, tantangan kedua, dalam merangka membuat teka-teki silang atau TTS ini kan juga kita butuh proses,

		kemudian butuh waktu. Ketika TTS ini soalnya tidak sesuai dengan materi yang akan diajarkan, itu akan menjadi kendala maupun tantangan. Walaupun sebenarnya namanya TTS atau Teka-teki silang itu pertanyaan kita bisa melebar kemana saja, tapi ketika kita sedang dalam pelajaran, itu harus fokus terhadap materi yang akan kita sampaikan. Saya kira itu bagian tantangannya. Kemudian ada sisi positifnya. Sisi positifnya adalah anak yang suka berpikir, pasti akan tertarik dengan media pembelajaran tersebut. Artinya, penerapan media pembelajaran teka-teki silang ini ketika diterapkan di era sekarang, saya mampu menumbuhkan rasa suka anak-anak. Anak-anak pasti juga lebih senang. Karena ini bagi mereka yang baru mengenal TTS, tentunya menjadi tantangan bagi mereka hal-hal baru. Terus, interaktif juga. Saya kira terhadap anak itu akan lebih menarik perhatiannya ketika menerapkan media ini.
--	--	--

HASIL WAWANCARA GURU SKI

Informan : Meli Budi Astutii, S.Pd.I.
Jabatan : Guru SKI MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.
Waktu : 29 Mei 2025, Pukul : 21.00 - 22.07 WIB
Tempat : MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

No.	Aspek yang Dinilai	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Siswa
-----	-----------------------	-------------------------	---------------

1.	Gambaran umum metode dan media pembelajaran, pengalaman guru.	Sebelum membahas tentang media TTS, boleh Ibu ceritakan metode dan media pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam mengajar SKI?	Jadi, selama saya mengajar SKI itu, metode yang saya gunakan itu ada satu, metode diskusi, yang kedua, ada ceramah, kemudian tanya jawab, itu juga ada. Kenapa alasannya metode diskusi? Dengan cara diskusi, biar mereka itu aktif, saling, seperti anak kuliah, itu loh mbak Riana. Mereka aktif dalam tanya-jawab, kan gitu kan ya. Mungkin ada saatnya juga, siswa ini merasa bosan ya. Ini sedikit saya selingi mereka itu presentasi, kemudian saya berikan keterangan terkait dengan apa yang mereka presentasikan. Kemudian, ya itu tadi, masuknya di metode ceramah. Kemudian, yang terakhir, untuk pemahaman siswa terkait dengan presentasi dan metode ceramah yang sudah saya gunakan tadi, ada pertanyaan tanya-jawab kepada siswa. Nah, kalau tanya-jawab pada siswa, siswa itu mampu dalam menjawab. Berarti mereka paham, kalau tidak, berarti mereka memang
----	---	---	---

			tidak begitu.	mendengarkan
--	--	--	------------------	--------------

G. Lampiran 7 Lembar Observasi Penelitian

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Komponen	Keterangan
Nama Peneliti	Riyana Aditya Cahyani
Sekolah/Madrasah	MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus, Lampung
Kelas yang Diamati	X.5
Jumlah Siswa	31 orang
Mata Pelajaran	Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Materi Pembelajaran	Khulafaur Rasyidin
Jenis Observasi	Observasi Partisipatif
Tanggal Observasi	02 Oktober 2024 – 13 November 2024
Waktu Observasi	10.00-11.00 WIB
Pengamat/Observer	Riyana Aditya Cahyani
Guru Pendamping	Meli Budi Astuti, S.Pd.I,

B. Tujuan Observasi

Untuk memperoleh data mengenai implementasi media game teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran SKI, meliputi aktivitas guru, keterlibatan siswa, respon terhadap media pembelajaran, serta dampak terhadap pemahaman materi Khulafaur Rasyidin.

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Keterangan / Catatan Lapangan
-----------	---------------------------	-----------------------------	--------------------------------------

1	Kegiatan Guru dalam Pembelajaran dengan Media TTS	a. Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas. b. Memperkenalkan media TTS secara menarik. c. Memberikan petunjuk dan contoh pembuatan TTS. d. Memberikan motivasi dan bimbingan selama proses. e. Mengelola waktu dan kelas dengan baik.	
2	Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran	a. Menunjukkan antusiasme dan perhatian saat penjelasan guru. b. Berpartisipasi aktif dalam membuat TTS. c. Mampu bekerja sama dengan teman (jika kelompok). d. Mengajukan pertanyaan atau tanggapan terkait materi.	

		e. Menyelesaikan TTS sesuai instruksi.	
3	Proses Pembuatan dan Pemahaman Materi	a. Siswa mampu menentukan kata kunci yang relevan dengan materi Khulafaur Rasyidin. b. Siswa mampu menyusun pertanyaan dan jawaban dalam bentuk TTS. c. Isi TTS menunjukkan pemahaman terhadap materi (tokoh, masa kepemimpinan, kebijakan, dan peristiwa penting). d. Siswa mampu menjelaskan hasil karyanya di depan kelas.	
4	Respon dan Sikap Siswa terhadap Media TTS	a. Siswa terlihat senang dan termotivasi belajar.	

		b. Siswa lebih mudah memahami isi materi melalui TTS. c. Siswa menunjukkan minat untuk mengulang kegiatan serupa. d. Siswa menunjukkan rasa percaya diri dalam menyampaikan hasil kerja.	
5	Kendala yang Ditemui dalam Pembelajaran	a. Kesulitan dalam memahami instruksi. b. Kendala teknis (alat tulis, waktu, media). c. Rendahnya partisipasi sebagian siswa. d. Kurangnya pemahaman terhadap materi sebelum menggunakan TTS.	
No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Keterangan / Catatan Lapangan
1	Kegiatan Guru dalam	a. Menjelaskan tujuan	Saat kegiatan dimulai, peneliti menjelaskan tujuan

	Pembelajaran dengan Media TTS	pembelajaran dengan jelas. b. Memperkenalkan media TTS secara menarik. c. Memberikan petunjuk dan contoh pembuatan TTS. d. Memberikan motivasi dan bimbingan selama proses. e. Mengelola waktu dan kelas dengan baik.	pembelajaran dengan jelas supaya siswa tahu arah kegiatan. Ketika peneliti memperkenalkan media TTS melalui smart tv, satu kelas terlihat diam memperhatikan penjelasan peneliti. Siswa terlihat penasaran. Kemudian, memberi contoh cara membuat TTS langkah demi langkah, dan siswa mengikuti dengan baik. Pengelolaan waktu cukup lancar, kelas kondusif dari awal sampai akhir.
2	Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran	a. Menunjukkan antusiasme dan perhatian saat penjelasan guru. b. Berpartisipasi aktif dalam membuat TTS. c. Mampu bekerja sama dengan teman ketika berkelompok d. Mengajukan pertanyaan atau tanggapan terkait materi.	Siswa terlihat semangat sekali. Banyak yang aktif bertanya dan berdiskusi ketika menyusun TTS. Pada 30 Oktober, Saat bekerja kelompok, para siswa saling bantu dan berdiskusi dalam membuat soal TTS, dan anggota yang lain ada yang membuat grid TTS dngan penggaris, dan ada juga yang sedang membuat kata kunci yang tepat. Sebagian besar menyelesaikan tugas sesuai waktu. Meski masih ada

		e. Menyelesaikan TTS sesuai instruksi.	pendapat dari siswa, waktu pengerjaan TTS secara mandiri ini terbatas. Selain itu, peneliti mengamati suasana kelas hidup dan ramai, dan kebanyakan para siswa ribut bercerita dengan teman-temannya yang membuat teman-teman yang beliaim selesai mengerjakan menjadi kurang konsentrasi.
3	Proses Pembuatan dan Pemahaman Materi	a. Siswa mampu menentukan kata kunci yang relevan dengan materi <i>Khulafaur Rasyidin</i>. b. Siswa mampu menyusun pertanyaan dan jawaban dalam bentuk TTS. c. Isi TTS menunjukkan pemahaman terhadap materi (tokoh, masa kepemimpinan, kebijakan, dan	Sebagian besar siswa bisa menentukan kata kunci yang sesuai dengan materi, tapi ada beberapa yang masih bingung menyusun pertanyaan yang agak sulit. Walau begitu, isi TTS mereka sudah menunjukkan bahwa mereka paham tokoh dan kebijakan para khalifah. Saat presentasi, masih ada yang malu-malu tapi tetap berusaha menjelaskan hasilnya.

		peristiwa penting). d. Siswa mampu menjelaskan hasil karyanya di depan kelas.	
4	Respon dan Sikap Siswa terhadap Media TTS	a. Siswa terlihat senang dan termotivasi belajar. b. Siswa lebih mudah memahami isi materi melalui TTS. c. Siswa menunjukkan minat untuk mengulang kegiatan serupa. d. Siswa menunjukkan rasa percaya diri dalam menyampaikan hasil kerja.	Siswa terlihat senang sekali saat belajar pakai media TTS. Mereka bilang belajar jadi lebih seru dan nggak membosankan. Beberapa bahkan minta supaya kegiatan seperti ini diulang lagi untuk materi berikutnya. Saat diminta menjelaskan hasil kerja, banyak yang tampil percaya diri di depan kelas. Pada kegiatan inti pertemuan ketujuh pada 13 november 2024 adalah evaluasi dan reflektif. Berikut perbandingan Pengalaman Membuat TTS Individu dan Kelompok

		Saat diskusi kelas, Fika menyatakan: <i>“Kalau buat TTS sendiri itu lebih menantang, tapi saya benar-benar jadi paham semua materi. Saya harus menguasai istilah, peristiwa, dan karakter tokoh tanpa bergantung teman.”</i> Sementara itu, salah satu temannya menambahkan: <i>“Kalau kerja kelompok, lebih mudah dapat ide dan bisa saling bantu.”</i> Pernyataan ini menunjukkan bahwa Fika menyadari kelebihan dan tantangan dari belajar individu dibandingkan kelompok. Adapun tanggapan dari siswa yang bernama <i>“Bikin TTS itu kayak belajar dua kali, Kak. Pertama pas</i>
--	--	--

		<i>kita ngerti materinya, kedua pas nyusun soal biar orang lain juga paham. Jadi, kita benar-bener harus ngerti banget, nggak cuma sekedar baca doang.”</i> peneliti mengamati partisipasi aktif dari 31 siswa. hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan pembuatan tts telah berkontribusi pada peningkatan kesadaran metakognitif siswa terhadap proses belajar mereka sendiri. mayoritas siswa (sebanyak 25 orang) secara spontan mampu mengidentifikasi kesulitan utama yang mereka hadapi, yaitu pada tahap seleksi konsep. beberapa siswa mengungkapkan kebingungan dalam memilih kata kunci yang tepat, seperti pernyataan, <i>“saya bingung milih kata kunci yang pas dari sekian banyak peristiwa,”</i> dan <i>“susahlah nyari kata-kata</i>
--	--	---

			<i>yang penting buat dimasukin ke tts.”</i> dari 31 siswa, sebanyak 24 siswa diminta untuk menilai kualitas tts yang telah mereka buat. hasil refleksi menunjukkan bahwa mereka tidak hanya merasa puas dengan hasilnya, tetapi juga mampu melakukan evaluasi kritis terhadap kekurangan dan merencanakan perbaikan pada karya berikutnya. hal ini memperlihatkan bahwa proses belajar tidak berhenti pada pemahaman materi, tetapi juga mencakup kemampuan menilai, memperbaiki, dan mengembangkan hasil kerja mereka sendiri. beberapa cuplikan refleksi siswa yang dicatat peneliti antara lain: ▪ Zulham menyatakan bahwa dirinya awalnya kesulitan menentukan kata kunci karena banyaknya julukan untuk sayyidina ali. ia akhirnya
--	--	--	---

			menimbang ulang pilihan kata dan memperhatikan kesesuaian panjang jawaban dalam struktur kotak tts. refleksi zulham menunjukkan adanya kemampuan berpikir ulang dan evaluatif terhadap produk buatannya sendiri. ▪ Arci mengaku bahwa membuat tts tentang khalifah utsman bin affan ternyata tidak semudah yang dibayangkan. ia menyadari bahwa penyusunan tts bukan hanya soal membuat pertanyaan dan jawaban, tetapi juga memikirkan tingkat kesulitan dan struktur yang logis. dari sini terlihat bahwa arc mulai memahami proses berpikir orang lain ketika menjawab tts-nya, menandakan berkembangnya empati kognitif dan kesadaran terhadap audiens pembelajar.
--	--	--	---

			▪ Irsad menceritakan proses perbaikan berulang yang ia lakukan saat membuat tts. ia mencoba dua kali hingga akhirnya menemukan struktur dan soal yang lebih sesuai. ia bahkan menyesuaikan jumlah kotak di hvs agar semua jawaban dapat tertampung. hal ini menunjukkan sikap pantang menyerah dan refleksi diri yang kuat terhadap proses berpikirnya. ▪ Azura memutuskan mengganti topik tts dari khalifah abu bakar menjadi khalifah umar bin khattab karena merasa lebih memahami materinya. ia mengembangkan pertanyaan berdasarkan catatan yang diberikan peneliti, terutama terkait kondisi politik, perluasan wilayah, dan pengaturan administrasi pada masa
--	--	--	---

			pemerintahan umar. refleksi azura menggambarkan kemampuan adaptasi dan pengembangan ide dari sumber belajar yang tersedia.
5	Kendala yang Ditemui dalam Pembelajaran	a. Kesulitan dalam memahami instruksi. b. Kendala teknis (alat tulis, waktu, media). c. Perbedaan pemahaman materi Khulafaur Rasyidin sebelum menggunakan TTS.	Ada sedikit kendala di awal karena beberapa siswa masih bingung dengan cara membuat TTS, terutama dalam menulis <i>clue</i> yang sesuai. Waktu pengerjaan juga agak molor karena mereka ingin hasilnya rapi. Tapi setelah dibimbing, semua bisa menyelesaikan dengan baik dan beberapa anak yang menanggapi bahwa jika teka-teki silang bisa dikembangkan menjadi produk digital, meski siswa tidak menggunakan hp.

H. Lampiran 8 Hasil Wawancara Dengan Siswa

HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

1. Siswa Pertama

Informan : Evi Rafika

Kelas : X.5

Waktu : 21 April 2025, pukul 09.30 – 09.50 WIB

Tempat : Video Call melalui zoom di ruang lab
MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

No	Pertanyaan	Jawaban siswa
1.	Bagaimana pandangan Anda terhadap cara saya dan Ibu Meli sebagai pengajar mata pelajaran SKI? Bagaimana Anda menilai metode penyampaian materi yang digunakan oleh Ibu Meli di kelas? Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami, dan bagaimana tanggapan Anda terhadap efektivitas penyampaiannya?	Menurut saya, Ibu Meli sama kakak itu sama-sama seru buat pelajaran SGI, mudah buat dipahami, juga terus metode yang kakak kasih ke siswa-siswi, khususnya saya, itu sangat seru, jadi saya sangat suka.
2.	Apakah selama proses pembelajaran di kelas, guru SKI pernah menggunakan metode atau media pembelajaran yang menarik? Apakah guru SKI pernah	Disini itu kalau Ibu Meli cuma pakai media digital aja sih, Kak. Sebelum Kakak, jadi pakai TV ibunya. Mungkin

	memanfaatkan media seperti Smart TV, atau mengarahkan siswa untuk membuat permainan edukatif, seperti teka-teki silang?, Selain itu, apakah guru SKI pernah memberikan tugas berbentuk proyek, seperti pembuatan makalah, kliping, atau tugas kelompok lainnya?	sama membuat kelompok. Begitu aja sih.
3.	Sejauh mana keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab yang difasilitasi oleh guru SKI selama proses pembelajaran di kelas X.5?	Ya, cukup jauh sih, Kak. Saat mengajar, kita melatih kekompakan kelompok kita. Kita kerjasama dengan kelompok itu juga, Kak.
4.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan oleh guru SKI di kelas? Apakah guru hanya menggunakan metode ceramah, atau juga menerapkan metode lain seperti pemutaran video, penggunaan permainan edukatif, atau melakukan diskusi, main kuis selama guru mengajar?	Mungkin sekali itu lihat TV, Kak. Terus kita nulis-nulis, terus lihat lagi. Kalau buat main-main kuis itu belum ada. Sejauh ini belum sih, Kak, kalau main kuis gitu. Kebanyakan menulis. Habis nulis diterangin, lalu ngerjain soal. Udah, gitu aja.
5.	Saat Ibu menyampaikan materi, sejauh mana Anda berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, misalnya dengan ikut berdiskusi, menjawab pertanyaan,	Kalau buat saya sendiri sih, sebenarnya ada rasanya ingin bertanya pada gurunya. Tapi

	atau mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang belum dipahami?	kadang mentalnya itu sih kayak malu.
6.	Pelajaran SKI berlangsung pada hari Rabu pukul 10.00 hingga 11.00, yang merupakan waktu mendekati siang hari. Bagaimana suasana pembelajaran yang Anda rasakan saat itu? Apakah suasananya terasa seru, santai, tegang, atau justru menimbulkan rasa bosan? Mengingat waktu pembelajaran yang sudah mendekati siang, apakah Anda merasa mengantuk, letih, atau mengalami kondisi lain? Mohon ceritakan perasaan dan pengalaman Anda selama mengikuti pembelajaran tersebut!	Kalau menurut aku sih kak waktu itu, pas waktu ada kakak, itu seru sekali. Karena kan kita kayak setiap pertemuan, kakak tuh masuk di kelas, metode pembelajarannya beda-beda gitu loh kak. Kita buat teka-teki silang, medianya, lalu games apa yang kita pengen. Jadi pembelajarannya itu seru. Kalau kita kayak disuruh buat permainan, terus kita aktif, itu menyenangkan. Tapi berbeda di hari sebelum kakak datang, kita disuruh buat nulis-nulis doang, itu kan sangat-sangat membosankan. Karena itu kan udah jam-jam rawan gitu loh kak.
7.	Apakah guru pernah memberikan tugas kepada Anda selama pembelajaran berlangsung? Tugas seperti apa yang pernah diberikan oleh guru selama proses pembelajaran? Apakah Anda	Iya, pernah kak. Tugas yang diberikan ibunya pakai buku. Kita disuruh mengerjakan soal pilihan bergandanya sama soal essay yang ada di buku cetak

	pernah diminta untuk membuat drama pernah melakukan presentasi di depan kelas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran? Mohon jelaskan bentuk atau model tugas yang diberikan	yang dipinjam di perpustakaan. Untuk drama, belum pernah bikin kak. Kalau presentasi sama kelompok, sudah pernah.
8.	Menurut Anda, apa yang paling Anda sukai dari pelajaran SKI? Selain itu, apa yang membuat Anda kurang menyukai pelajaran SKI?	Ya, jujur aja, Kak. Kalau saya sendiri memang kurang suka sih sama sejarah-sejarah gitu. Kurang sukanya kalau pakai kayak model pembelajaran dan media belajar yang gitu-gitu aja sebenarnya. Bisa sih aku belajar, tapi ya kurang menyenangkan. Ya kayak nulis doang, itu kan bikin bosan, ya kan, Kak... Makanya ketika disuruh buat teka-teki silang, itu kan berbeda dari pembelajaran seperti biasanya. Kalau aku sendiri lebih senang pajarang SKI itu menonton sih, Kak. Selain kemarin ngerjain teka-teki silang. Ya, itu bikin suasana baru gitu...

9.	Apakah Anda memiliki saran agar pelajaran SKI menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami? Mengingat mungkin ada beberapa aspek dari pelajaran ini yang kurang menarik bagi Anda, walaupun Anda menyukai pengajarnya, apa yang menurut Anda perlu diperbaiki agar pelajaran SKI menjadi lebih menyenangkan dan menarik?	Ya, biar seru pelajarannya, jangan gitu-gitu aja belajarnya. Ya, kayak kakak waktu masuk itu, kita lebih banyak main game, terus di awal belajar ada ice-breaking. Kayak itu kan bisa mengembalikan semangat kita. Kalau misalnya gurunya langsung masuk nih terus gitu-gitu aja, jadinya kan nggak suka aja. Ditambah mungkin jam siang, jam lapar, jadinya kita kurang fokus buat belajar kayak gitu sih, Kak.
10.	Apakah Anda masih ingat pengalaman pertama kali belajar di kelas, khususnya saat diajar oleh saya? Apa yang paling Anda ingat dari pembelajaran tersebut?	Yang ku ingat kayak gini sih kakak kasih soal, aku suka nanya-nanya sama kakak. Ya, aku senang dengan telaten kakak menjawab pertanyaan siswa-siswi dengan santai. Itu yang aku perhatikan pertama kali.
11.	Saat diminta untuk membuat teka-teki silang, apakah Anda merasa lebih semangat atau justru bingung pada	Buat awal-awalnya, Kak, pasti bingung sebelum dikasih tahu gimana nih. Karena kan media

	awalnya tentang bagaimana cara mengerjakannya? Bagaimana pengalaman pertama Anda saat membuat teka-teki silang tersebut selama pembelajaran saya di kelas?	ini baru-baru diterapkan selama belajar SKI. Itu pun sama Kakak. Terus telah dikasih tahu. Terus dibimbing. Terus kita dibimbing. Jadi, oh, tidak sesulit yang kita pikirkan, gitu. Jadi ya kita nyari soal sendiri. Jawab sendiri. Itu membantu kita untuk memahami apa yang kita pelajari. Gitu loh, Kak. Materinya gampang diingat, gitu loh, Kak. Waktu sama Kakak. Sebelum kita buat, sebelum kita bertanya, Kakak nyuruh buat teka-teki silang, gitu. Kita pusing sih. Kayak susah nih, tahu nggak sih, Kak. Eh, ternyata Kakak nyuruh gitu buat uji pemahaman dasar kita. Gimana membuat pola dasar teka-teki silang itu. Lalu ketika Kakak bilang banyak dari kita yang belum paham, Kakak kasih pelatihan di kelas untuk buat teka-teki silang. Dan itu membuatku mudah memahami cara buatnya.
--	---	--

12.	Menurut Anda, apakah penggunaan media teka-teki silang membantu dalam memahami materi tentang Khulafaur Rasyidin?	Haha, ya karena waktu inget materi yang dulu kakak jelaskan, terus aku langsung buka buku, terus jumpa materi yang ada di awal gitu, ya kayak materi abu bakar, yaudah aku langsung buat teka-teki silang materi yang abu bakar, terus materinya lebih enak kak, yaudah aku mikir, aku buat teka-teki silang materi abu bakar sajalah.
13.	Apakah Anda merasa kesulitan saat membuat teka-teki silang tersebut? Menurut Anda, apakah ada bagian yang terasa mudah atau sebaliknya, lebih sulit untuk diselesaikan?	Kesulitannya ya kak menurut aku, ya cukup sulit sih menurut aku. Karena aku harus mengulang dua kali buat teka-teki silangnya. Pertama, kotaknya kekecilan tuh. Terus yang kedua, gak muat lagi soalnya. Di kertas, lalu jumlah kotak untuk buat letak kata per kata dalam kotak itu gak cukup. Jadi pusingnya aku di situ kak. Kalau dibilang gampang, enggak. Tapi kalau dibilang sulit banget, ya enggak. Jadi sedang-sedang aja kak. Tapi karena buat teka-teki silang itu sendiri, jadinya

		aku paham kemampuanku sampai mana dengan materi yang sudah kakak jelaskan sebelumnya.
14.	Menurut pendapat Anda, apakah membuat teka-teki silang ini lebih mudah dilakukan secara manual atau menggunakan perangkat digital/gadget menurut imajinasi anda ketika menggunakan digital?	Menurut saya kak, kalau suruh membayangkan lebih enak manual ya kak. Karena itu bisa mengembangkan banyak ide-ide kreativitas kita juga kak. Lebih berkembang daripada kita menggunakan yang digital.
15.	Selama proses pembuatan teka-teki silang, kendala apa saja yang Anda alami? Kesulitan apa yang paling Anda rasakan saat menyusun teka-teki silang tersebut?	Kalau aku ya kak, kesulitan yang aku rasa itu kan itu kita nyari soalnya sendiri, buat pertanyaannya sendiri. Tapi di sisi kita menghadapi kesulitan itu kak, kita jadi langsung tahu jawabannya kak. Jadi menurut aku, ya nyari soalnya sih yang susah. Kedua, bikin kotak-kotak itu nggak bisa simetris kak. Mencang-mencong sana-sini menurut saya paling susah

		gitu sampai dua kali percobaan.
16.	Saat Anda membuat teka-teki silang, apakah suasana kelas, seperti kebisingan, mengganggu konsentrasi? Bagaimana menurut Anda kondisi lingkungan belajar saat itu?	Sama-sama terganggu sih, Kak. Kalau kayak gitu kan, Kak, kita itu harus fokus ya untuk buat teka-teki silangnya. Karena takut salah buatnya, salah hurufnya, salah tata letaknya. Kalau kayak berisik, kita sangat-sangat terganggu, Kak. Tapi ya gimana kelasnya, super berantakan.
17.	Berdasarkan pengalaman Anda dalam menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, saran apa yang dapat Anda berikan untuk perbaikan ke depannya? Menurut Anda, apa yang perlu diperbaiki agar media ini dapat lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi?	Oh, menurut saya, kak, dari penerapan media teka-teki silang itu dengan menggunakan kertas ya, kak... langsung aja sih, kak. dikasih kotak-kotaknya, ya. Atau kakak kasih aja soalnya, atau pertanyaannya. Nanti kita tinggal kasih jawabannya, nih. Kan udah dikasih kotaknya. Kan itu kotak sama jawabannya itu pasti benar-benar cocok. Jadi, pas. Itu sih, kak.

18.	Menurut Anda, apakah waktu yang diberikan untuk membuat teka-teki silang, mulai dari pertemuan ke-4 hingga pertemuan ke-6, sudah cukup? Mengingat pada pertemuan keempat itu awal pembuatan teka-teki silang. Pada pertemuan ke-4 juga melaksanakan seminar kecil di kelas, bagaimana cara membuat grid dan saya memperkenalkan dan memperlihatkan desain teka-teki silang menggunakan laptop, bagaimana pendapat Anda terkait kecukupan waktu yang tersedia untuk menyelesaikan tugas tersebut?	Sebenarnya 4 pertemuan itu waktunya cukup, Kak, dibanding hanya 1-2 kali pertemuan waktunya kayak kurang banyak menurutku sih gitu...
19.	Saat Anda membuat teka-teki silang secara individu, apakah ada teman Anda yang mengalami kesulitan memahami materi atau petunjuk pembuatan teka-teki silang yang telah saya jelaskan dalam empat pertemuan tersebut? Jika ada, apakah Anda pernah membantu teman Anda dengan berdiskusi atau menjelaskan kembali materi tersebut menggunakan bahasa Anda sendiri hingga teman Anda dapat memahaminya?	Oh, kalau itu ya pernah, Kak. Mungkin kayak dia belum paham. Gimana buatnya... Jadi aku jelasin sedikit biar dia paham.
20.	Sebelum Anda membuat teka-teki silang, apakah Anda dapat memahami materi secara mandiri melalui kegiatan	Belum bisalah, kak. Ya, belum bisa, kak. Karena kan ilmu pengetahuannya belum luas,

	membaca tanpa bantuan, instruksi, atau bimbingan dari saya saat proses pembelajaran di kelas?	jadinya kita belum bisa memahami hanya dengan pake buku gitu, kak. Jadi harus ada orang yang menjelaskan lebih detailnya, termasuk mendetailkan materi, gitu, kak.
--	---	--

2. Siswa Kedua

Informan : Siska Adinda Putri

Kelas : X.5

Waktu : 21 April 2025, pukul 09.50 – 10.25 WIB

Tempat : Video Call melalui zoom di ruang lab
MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana pandangan Anda terhadap cara saya dan Ibu Meli sebagai pengajar mata pelajaran SKI? Bagaimana Anda menilai metode penyampaian materi yang digunakan oleh Ibu Meli di kelas? Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami, dan bagaimana	Menurut aku, Kak, guru yang ngajarin SKI itu seru, Kak. Karena kita emang diajarin sambil ngobrol-ngobrol juga. Ibunya ngobrol dengan santai, bisa dipahami.

	tanggapan Anda terhadap efektivitas penyampaiannya?	
2.	Apakah selama proses pembelajaran di kelas, guru SKI pernah menggunakan metode atau media pembelajaran yang menarik? Apakah guru SKI pernah memanfaatkan media seperti Smart TV, atau mengarahkan siswa untuk membuat permainan edukatif, seperti teka-teki silang?, Selain itu, apakah guru SKI pernah memberikan tugas berbentuk proyek, seperti pembuatan makalah, kliping, atau tugas kelompok lainnya?	Pernah. Tapi kalau sama kakak kita kan sering nonton film. Tapi kak, kita pengennya nonton film yang lain atau dengerin musik gitu tapi sama kakak dikasihnya film-film sejarah, itu, aduh, itu ya bikin cepat bosan waktu kakak pake video di smart TV itu.
3.	Sejauh mana keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab yang difasilitasi oleh guru SKI selama proses pembelajaran di kelas X.5?	Ibunya memberikan kami untuk bertanya. Tapi kak, waktu ibunya nyuruh presentasi, menurut aku ya aku merasakan deg-degan karena disuruh presentasi, ditanya-tanyain gitu. Aku takutnya pas ditanyain gitu, aku takutnya pas ditanya itu enggak tahu, jadi deg-degan, jadi kayak ngerasa takut...
4.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan oleh guru SKI di kelas? Apakah guru hanya menggunakan metode ceramah, atau juga menerapkan metode lain seperti pemutaran video,	Kalo pake game, ibunya belum pernah, kecuali pas kak Riana yang ngasih baru sama kakak

	penggunaan permainan edukatif, atau melakukan diskusi, main kuis selama guru mengajar?	kita banter pake game, jadi bikin kita nyoba suasana baru.
5.	Saat Ibu menyampaikan materi, sejauh mana Anda berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, misalnya dengan ikut berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang belum dipahami?	Ya, kadang sih, Kak. Kadang aku nanya, cuman kadang lagi enggak, karena kadang enggak paham itu karena udah bosan, terus udah males buat nanya lagi karena udah siang.
6.	Pelajaran SKI berlangsung pada hari Rabu pukul 10.00 hingga 11.00, yang merupakan waktu mendekati siang hari. Bagaimana suasana pembelajaran yang Anda rasakan saat itu? Apakah suasananya terasa seru, santai, tegang, atau justru menimbulkan rasa bosan? Mengingat waktu pembelajaran yang sudah mendekati siang, apakah Anda merasa mengantuk, letih, atau mengalami kondisi lain? Mohon ceritakan perasaan dan pengalaman Anda selama mengikuti pembelajaran tersebut!	Karena ruang kelasnya panas ya kak, walaupun udah ada kipas ya, bawaannya ngantuk kak. Tapi waktu belajar sama kakak, diajarin sama kakak, sama kak Riyana, itu seru ngajarinnya. Itu kita bisa main macem-macem game, seingatku. Nah, apalagi waktu game teka-teki hilang gitu, kak. Jadi rasa ngantuk itu hilang, jadinya mau lelek matanya.
7.	Apakah guru pernah memberikan tugas kepada Anda selama pembelajaran berlangsung? Tugas seperti apa yang pernah diberikan oleh guru selama proses pembelajaran? Apakah Anda	Waktu belajar sama ibunya, kita sering nyatet buat rangkuman gitu. Kami disuruh nyatet di buku tulis, Kak. Jadi ibunya dikte dari buku cetak, lalu kami

	pernah diminta untuk membuat drama pernah melakukan presentasi di depan kelas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran? Mohon jelaskan bentuk atau model tugas yang diberikan	ikut nyatet gitu. Nah, kadang habis nyatet dikasih soal.
8.	Menurut Anda, apa yang paling Anda sukai dari pelajaran SKI? Selain itu, apa yang membuat Anda kurang menyukai pelajaran SKI?	Apa yang aku sukai dari SKI itu, jujur aja, cuman gamenya sih, Kak. Terus waktu belajar khulafaur rasyidin, kita main game, kita banyak sharing-sharing ilmu, sharing-sharingnya sama Kak Riyana tuh banyak...
9.	Apakah Anda memiliki saran agar pelajaran SKI menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami? Mengingat mungkin ada beberapa aspek dari pelajaran ini yang kurang menarik bagi Anda, walaupun Anda menyukai pengajarnya, apa yang menurut Anda perlu diperbaiki agar pelajaran SKI menjadi lebih menyenangkan dan menarik?	Apa ya kak, aku gak tau. Karna untuk faktor pendukung, kalua untuk segi materi sejarah.... Aku memang gak suka dengan pelajaran sejarah.
10.	Apakah Anda masih ingat pengalaman pertama kali belajar di kelas, khususnya saat diajar oleh saya? Apa yang paling Anda ingat dari pembelajaran tersebut?	Aku buat teka-teki silangnya nggak mikir sih gambarannya kayak mana. Aku nggak mikir buat teka-teki silang atau kotak-kotaknya sih, Kak. Cuma kalau pas sama isinya aja, sama

		soalnya aja, dan sama jawabannya aja, aku buat kreasi sendiri, nggak nyari referensi. Ya kalau yang teman-teman yang lain pada nyari referensi di laptop, aku nggak kepikiran, Kak, nyari di laptop.
11.	Saat diminta untuk membuat teka-teki silang, apakah Anda merasa lebih semangat atau justru bingung pada awalnya tentang bagaimana cara mengerjakannya? Bagaimana pengalaman pertama Anda saat membuat teka-teki silang tersebut selama pembelajaran saya di kelas?	Seru sih, Kak. Malah aku lebih suka Teka Tekisilang daripada disuruh nyatet atau nonton film sejarah di TV. Malah aku gampang fokusnya untuk belajar pakai media atau game Teka- Teki silang yang kita kerjakan, Kak. Kalau sama ibu nggak ada kayak gini. Banyak nyatetnya gitu lho, Kak.
12.	Menurut Anda, apakah penggunaan media teka-teki silang membantu dalam memahami materi tentang Khulafaur Rasyidin?	Ya, membantu. Meski dua kali percobaan. Karena buat sendiri, waktu buat teka-teki silangnya itu, aku mikir dulu sih, Kak. Aku cari banyak soal dan jawaban. Jadi aku nyari-nyari soal yang banyak, aku nyari jawabannya sekalian. Yang pertanyaannya yang nyambung dengan jawaban yang aku temui, gitu. Makanya aku milih-milih dulu materinya. Sama

		empat kalifah itu udah aku coba-coba, Kak. Misalnya, materi khalifah pertama, kalifah Abu Bakar. Aku buat nih, Abu Bakar saja. Meskipun aku buat soal dan jawaban untuk masing-masing khalifah, aku buat banyak karena seru.
13.	Apakah Anda merasa kesulitan saat membuat teka-teki silang tersebut? Menurut Anda, apakah ada bagian yang terasa mudah atau sebaliknya, lebih sulit untuk diselesaikan?	Kalau kesulitan itu pastinya ada ya kak, kalau aku lebih ke garisnya sih kak buatnya, karena kan buat kotak-kotaknya itu enggak lurus, mencong-mencong gitu.
14.	Menurut pendapat Anda, apakah membuat teka-teki silang ini lebih mudah dilakukan secara manual atau menggunakan perangkat digital/gadget menurut imajinasi anda ketika menggunakan digital?	Manual sih..
15.	Selama proses pembuatan teka-teki silang, kendala apa saja yang Anda alami? Kesulitan apa yang paling Anda rasakan saat menyusun teka-teki silang tersebut?	Kalau kesulitan itu pasti ada ya, Kak. Kalau aku lebih ke garisnya sih buatnya, karena buat kotak-kotaknya aku nggak bisa dengan lurus.

16.	Saat Anda membuat teka-teki silang, apakah suasana kelas, seperti kebisingan, mengganggu konsentrasi? Bagaimana menurut Anda kondisi lingkungan belajar saat itu?	Ya kak, karena gini ya kak, kan yang cowok-cowok itu juga kan mereka kayak enggak serius gitu loh kak belajarnya. Pada ngobrol gitu kan, ya itu agak keganggu menurut aku sebenarnya waktu ngerjain teka-teki silang itu.
17.	Berdasarkan pengalaman Anda dalam menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, saran apa yang dapat Anda berikan untuk perbaikan ke depannya? Menurut Anda, apa yang perlu diperbaiki agar media ini dapat lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi?	Kalau aku lebih suka mendengarkan sih, Kak, kalau belajar SKI.
18.	Menurut Anda, apakah waktu yang diberikan untuk membuat teka-teki silang, mulai dari pertemuan ke-4 hingga pertemuan ke-6, sudah cukup? Mengingat pada pertemuan keempat itu awal pembuatan teka-teki silang. Pada pertemuan ke-4 juga melaksanakan seminar kecil di kelas, bagaimana cara membuat grid dan saya memperkenalkan dan memperlihatkan desain teka-teki silang menggunakan laptop, bagaimana pendapat Anda	Sudah cukup kalau aku ya kak. Terus, cara pengajaran Kak Riyana itu sudah cukup sih, Kak. Seru

	terkait kecukupan waktu yang tersedia untuk menyelesaikan tugas tersebut?	
19.	Saat Anda membuat teka-teki silang secara individu, apakah ada teman Anda yang mengalami kesulitan memahami materi atau petunjuk pembuatan teka-teki silang yang telah saya jelaskan dalam empat pertemuan tersebut? Jika ada, apakah Anda pernah membantu teman Anda dengan berdiskusi atau menjelaskan kembali materi tersebut menggunakan bahasa Anda sendiri hingga teman Anda dapat memahaminya?	Ya, ada kak. Malah aku juga gak suka tau-tau ada yang nyontek soalku..
20.	Sebelum Anda membuat teka-teki silang, apakah Anda dapat memahami materi secara mandiri melalui kegiatan membaca tanpa bantuan, instruksi, atau bimbingan dari saya saat proses pembelajaran di kelas?	Kemarin buat teka-teki silam itu kan sendiri-sendiri. Karena aku juga sering nanya sama Kak Riana, kan emang diajarin benar-benar, diajarin di bimbing gitu kan ya sama Kak Riyana.

3. Siswa Ketiga

Informan : Fika Tri Handayani

Kelas : X.5

Waktu : 21 April 2025, pukul 10.25 – 10.50 WIB

Tempat : Video Call melalui zoom di ruang lab
 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana pandangan Anda terhadap cara saya dan Ibu Meli sebagai pengajar mata pelajaran SKI? Bagaimana Anda menilai metode penyampaian materi yang digunakan oleh Ibu Meli di kelas? Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami, dan bagaimana tanggapan Anda terhadap efektivitas penyampaian?	Ya, menurut aku sih kak kalau sama kakak have fun aja. Sama guru juga have fun sih kak. Cuman agak sedikit bosan ya kak kalau sama guru yang metodenya cuman kayak nulis-nulis doang gitu kak. Jadi yang aku rasain sih, ya sedikit happy, ya cuman ada rasa bosannya aja sedikit juga. Letak bosannya itu juga, bagian yang kebanyakan itu kita nulis materinya, itu sih yang bikin bosan, Kak. Kalau waktu belajar sama kakak, waktu kakak ngajar, terus kakak belajar sama kami, apalagi menurut kakak itu, nggak ada ya, kak. Karena waktu itu, awal kakak masuk itu, kakak langsung eyespeaking. Itu bikin happy, bikin belajar gitu loh, kak.

2.	Apakah selama proses pembelajaran di kelas, guru SKI pernah menggunakan metode atau media pembelajaran yang menarik? Apakah guru SKI pernah memanfaatkan media seperti Smart TV, atau mengarahkan siswa untuk membuat permainan edukatif, seperti teka-teki silang?, Selain itu, apakah guru SKI pernah memberikan tugas berbentuk proyek, seperti pembuatan makalah, kliping, atau tugas kelompok lainnya?	Kalau menurut aku, guru nyampein materi kayak langsung to the point. Kalau untuk mengaitkan dengan game, itu belum pernah.
3.	Sejauh mana keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab yang difasilitasi oleh guru SKI selama proses pembelajaran di kelas X.5?	Kalau aku nggak paham dengan materinya, kalau aku sih Kak.... Mungkin, minta guru bisa menjelaskan ulang atau aku nanya lagi ke gurunya, ini maksudnya apa, maksud materinya itu gimana...
4.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan oleh guru SKI di kelas? Apakah guru hanya menggunakan metode ceramah, atau juga menerapkan metode lain seperti pemutaran video, penggunaan permainan edukatif, atau melakukan diskusi, main kuis selama guru mengajar?	Metode ceramah

5.	Saat Ibu menyampaikan materi, sejauh mana Anda berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, misalnya dengan ikut berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang belum dipahami?	
6.	Pelajaran SKI berlangsung pada hari Rabu pukul 10.00 hingga 11.00, yang merupakan waktu mendekati siang hari. Bagaimana suasana pembelajaran yang Anda rasakan saat itu? Apakah suasananya terasa seru, santai, tegang, atau justru menimbulkan rasa bosan? Mengingat waktu pembelajaran yang sudah mendekati siang, apakah Anda merasa mengantuk, letih, atau mengalami kondisi lain? Mohon ceritakan perasaan dan pengalaman Anda selama mengikuti pembelajaran tersebut!	
7.	Apakah guru pernah memberikan tugas kepada Anda selama pembelajaran berlangsung? Tugas seperti apa yang pernah diberikan oleh guru selama proses pembelajaran? Apakah Anda pernah diminta untuk membuat drama, pernah melakukan presentasi di	Ibunya pernah ngasih PR atau tugas. Biasanya itu kayak kita disuruh ngerjain soal esay gitu. Tapi soal pilihan berganda, akhir-akhir ini jarang sih, Kak. Lebih banyak dikerjain di sekolah. Esay itu biasanya 5-10 soal, Kak. dan untuk tugas-tugas kayak drama itu

	depan kelas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran? Mohon jelaskan bentuk atau model tugas yang diberikan	belum pernah. Kalau untuk diskusi juga pernah, seingatku.
8.	Menurut Anda, apa yang paling Anda sukai dari pelajaran SKI? Selain itu, apa yang membuat Anda kurang menyukai pelajaran SKI?	Yang tidak membuat aku suka dengan pelajaran SKI, itu pernah kita disuruh hafalan sekali waktu itu sama ibunya secara sendiri-sendiri, hafalannya
9.	Apakah Anda memiliki saran agar pelajaran SKI menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami? Mengingat mungkin ada beberapa aspek dari pelajaran ini yang kurang menarik bagi Anda, walaupun Anda menyukai pengajarnya, apa yang menurut Anda perlu diperbaiki agar pelajaran SKI menjadi lebih menyenangkan dan menarik?	Kalau menurut aku, kak, dari gaya belajar aku, aku, orangnya lebih senang mempraktekan langsung, kak, sama menulis poin-poin pentingnya aja, kak. Karena kalau nulisnya terlalu banyak, malah kurang paham, gitu.
10.	Apakah Anda masih ingat pengalaman pertama kali belajar di kelas, khususnya saat diajar oleh saya? Apa yang paling Anda ingat dari pembelajaran tersebut?	Ya, selama di kelas kita kan seru-seru aja. Aku jadi bingung sih mau jawab apa, tapi itu aku paham apa yang telah kita pelajari sih, Kak.
11.	Saat diminta untuk membuat teka-teki silang, apakah Anda merasa lebih semangat atau justru bingung pada awalnya tentang bagaimana cara mengerjakannya? Bagaimana	Kalau teka-teki silang ini sih, kak. Ini menarik ya, kak. Terus yang bikin menarik itu buat soal yang jawabannya tidak gampang dijawab gitu lho, kak. Jadi emang

	pengalaman pertama Anda saat membuat teka-teki silang tersebut selama pembelajaran saya di kelas?	buat sendiri itu lebih mudah ditahami.
12.	Menurut Anda, apakah penggunaan media teka-teki silang membantu dalam memahami materi tentang Khulafaur Rasyidin?	Kalau dari teka-teki silanya sih kak, kayak ini kak, kayak kita bisa bikin pertanyaan gitu lah kak, dari materi yang sudah pernah kita pelajari, terus yang sudah pernah kita baca. Terus teka-teki silang ini aku ngerasa tertantang ya kak, karena ya kan kalau bikin teka-teki silang kayak gini itu belum pernah, jadi kayak ini bisa menjadi pengalaman belajar, pengalaman bikin pertanyaan gitu. Kalau dibilang bisa memahami materi, malah ini lumayan gampang ingat sih, Kak.
13.	Apakah Anda merasa kesulitan saat membuat teka-teki silang tersebut? Menurut Anda, apakah ada bagian yang terasa mudah atau sebaliknya, lebih sulit untuk diselesaikan?	Kalau aku sih, Kak, cari pertanyaannya itu. Kayak bingung, ini pertanyaannya kayak mana? Terus jawabannya juga. Hal yang membuat aku sulit juga kayak

		nyari materinya, itu bingung mau yang gimana, kotak-kotaknya juga itu sedikit susah gitu kak, terus kalau buatku yang menjadi kesulitan juga ditambah memahami isi materinya kak, karena aku memang kurang suka aja dengan mapelnya.
14.	Menurut pendapat Anda, apakah membuat teka-teki silang ini lebih mudah dilakukan secara manual atau menggunakan perangkat digital/gadget menurut imajinasi anda ketika menggunakan digital?	Manual. Kalau pakai digital, ada susahnya, ada mudahnya gitu. Kalau dibuat digital, Kak, apa ya..., kita itu tidak bisa membuat kita kreatif gitu loh, Kak. Kita nggak bebas buat teka-teki silangnya.
15.	Selama proses pembuatan teka-teki silang, kendala apa saja yang Anda alami? Kesulitan apa yang paling Anda rasakan saat menyusun teka-teki silang tersebut?	Waktu buat pertanyaan itu Awalnya bingung sih, Kak Cuma kayak tanya temen sebangku Jadinya sedikit paham

16.	Saat Anda membuat teka-teki silang, apakah suasana kelas, seperti kebisingan, mengganggu konsentrasi? Bagaimana menurut Anda kondisi lingkungan belajar saat itu?	Ya, kak. Kalau.....kelasnya ribut, bising, jadi ribet ngerjain teka-teki silangnya. Misalnya ada suara-suara berisik gitu. Untuk suasana kelasnya, ribet sih, kayak hari biasanya jadi kurang fokus.
17.	Berdasarkan pengalaman Anda dalam menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, saran apa yang dapat Anda berikan untuk perbaikan ke depannya? Menurut Anda, apa yang perlu diperbaiki agar media ini dapat lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi?	Apa ya, Kak.... Aku juga bingung. Soalnya kan aku buat teka-teki silang itu dua kali percobaan. Nah, yang percobaan pertama itu, Kak, aku buat soalnya dulu, habis itu percobaan kedua langsung buat kotak-kotaknya. Jadi lebih gampangnya nyari jawabannya itu, naruhnya gimana, baru menyesuaikan desainnya yang aku pengen buat, Kak. Jadi, Kak, jawaban sama soalnya satu kotak kan, Kak, satu kata itu harus aku hitung dulu, Kak, biar gak salah-salah.
18.	Menurut Anda, apakah waktu yang diberikan untuk membuat teka-teki silang, mulai dari pertemuan ke-4 hingga pertemuan ke-6, sudah	Cukup kak.

	cukup? Mengingat pada pertemuan keempat itu awal pembuatan teka-teki silang. Pada pertemuan ke-4 juga melaksanakan seminar kecil di kelas, bagaimana cara membuat grid dan saya memperkenalkan dan memperlihatkan desain teka-teki silang menggunakan laptop, bagaimana pendapat Anda terkait kecukupan waktu yang tersedia untuk menyelesaikan tugas tersebut?	
19.	Saat Anda membuat teka-teki silang secara individu, apakah ada teman Anda yang mengalami kesulitan memahami materi atau petunjuk pembuatan teka-teki silang yang telah saya jelaskan dalam empat pertemuan tersebut? Jika ada, apakah Anda pernah membantu teman Anda dengan berdiskusi atau menjelaskan kembali materi tersebut menggunakan bahasa Anda sendiri hingga teman Anda dapat memahaminya?	Bukan teman nanya ke aku sih kak, aku yang nanya ke teman...
20.	Sebelum Anda membuat teka-teki silang, apakah Anda dapat memahami materi secara mandiri melalui kegiatan membaca tanpa bantuan, instruksi, atau bimbingan	Oh ya, kakak. Waktu buat teka-teki silangnya itu, aku dapat feedback juga. Malah lebih membuat aku berpikirnya plong, gitu. Lebih enak. Karena media

	dari saya saat proses pembelajaran di kelas?	yang kakak pakai itu enak. Jadi aku dijelaskan di mana letak salahnya.
--	--	--

4. Siswa Keempat

Informan : Afifatul Aliyyah

Kelas : X.5

Waktu : 21 April 2025, pukul 10.50 – 11.25 WIB

Tempat : Video Call melalui zoom di ruang lab
MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana pandangan Anda terhadap cara saya dan Ibu Meli sebagai pengajar mata pelajaran SKI? Bagaimana Anda menilai metode penyampaian materi yang digunakan oleh Ibu Meli di kelas? Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami, dan bagaimana tanggapan Anda terhadap efektivitas penyampiannya?	Waktu belajar SKI, kesan aku suka...
2.		

	Apakah selama proses pembelajaran di kelas, guru SKI pernah menggunakan metode atau media pembelajaran yang menarik? Apakah guru SKI pernah memanfaatkan media seperti Smart TV, atau mengarahkan siswa untuk membuat permainan edukatif, seperti teka-teki silang?, Selain itu, apakah guru SKI pernah memberikan tugas berbentuk proyek, seperti pembuatan makalah, kliping, atau tugas kelompok lainnya?	Waktu ibunya ngajar juga interaktif, komunikasinya sama teman-teman juga sih semuanya. Kalau untuk buat makalah itu belum, untuk buat clipping juga belum, untuk buat drama juga belum pernah.
3.	Sejauh mana keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab yang difasilitasi oleh guru SKI selama proses pembelajaran di kelas X.5?	Kalau aku nggak paham dengan materinya, kalau misalnya aku tanya, guru itu jelasin ulang dari pertanyaannya. Aku tanya gitu loh, Kak.
4.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan oleh guru SKI di kelas? Apakah guru hanya menggunakan metode ceramah, atau juga menerapkan metode lain seperti pemutaran video, penggunaan permainan edukatif, atau melakukan	Kalau untuk gurunya sih, guru SKI pernah pakai film. Itu materinya waktu belajar tentang masyarakat Arab sebelum Islam, itu pernah pakai film, ditayangkan di TV gitu.

	diskusi, main kuis selama guru mengajar?	
5.	Saat Ibu menyampaikan materi, sejauh mana Anda berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, misalnya dengan ikut berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang belum dipahami?	Pernah, waktu presentasi. Pengalaman aku ketika presentasi itu kan agak deg-degan sih, Kak. Soalnya kan kayak belum terbiasa gitu loh, Kak.
6.	Pelajaran SKI berlangsung pada hari Rabu pukul 10.00 hingga 11.00, yang merupakan waktu mendekati siang hari. Bagaimana suasana pembelajaran yang Anda rasakan saat itu? Apakah suasananya terasa seru, santai, tegang, atau justru menimbulkan rasa bosan? Mengingat waktu pembelajaran yang sudah mendekati siang, apakah Anda merasa mengantuk, letih, atau mengalami kondisi lain? Mohon ceritakan perasaan dan pengalaman Anda selama mengikuti pembelajaran tersebut!	Kalau menurut aku sih suasana belajarnya waktu jam 10 jam 11 itu memang mendekati siang ya kak. Ya santai aja. Nggak tegang.
7.		

	Apakah guru pernah memberikan tugas kepada Anda selama pembelajaran berlangsung? Tugas seperti apa yang pernah diberikan oleh guru selama proses pembelajaran? Apakah Anda pernah diminta untuk membuat drama pernah melakukan presentasi di depan kelas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran? Mohon jelaskan bentuk atau model tugas yang diberikan	Kalau ngasih tugas, guru pernah uji pemahaman yang ada di buku cerita, kayak ada pertanyaan, yang pemahaman gitu. Biasanya itu disuruh ngerjain. Kalau misalnya itu nggak selesai, biasanya dijadikan PR sama ibunya. Dijadikan PR, kadang pernah juga ngerjain kembali di kelas, kalau itu nggak dijadikan PR. Sistem penilaian ibunya juga kemarin ada sesi hafalannya juga, Pak, terus tugas-tugas yang diberikan ibunya.
8.	Menurut Anda, apa yang paling Anda sukai dari pelajaran SKI? Selain itu, apa yang membuat Anda kurang menyukai pelajaran SKI?	Ya, sebenarnya suka juga sih sama pelajaran sejarah, Kak, soalnya kan agak kayak cerita-cerita nabi gitu modelnya. Aku juga pernah bosan dengan belajar SKI. Ya, menurut aku, SKI itu kan banyak cerita-cerita ya. Maksudnya, kalau pelajarannya kebanyakan cerita gitu loh, Kak. Kadang-kadang juga bosan karena kebanyakan cerita. Waktu kakak masuk di kelas kan juga kita review materi bahkan diajarin lagi materi

		sebelumnya kan banyak membahas tentang kisah-kisah masa hidup Nabi, terus habis masa kisah Nabi dilanjutkan kisah Khulafa Rasyidin. Maksudnya kayak cerita-cerita dulu, apalagi Arab sebelum Islam itu gimana gitu, itu yang paling aku senang saat belajar SKI.
9.	Apakah Anda memiliki saran agar pelajaran SKI menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami? Mengingat mungkin ada beberapa aspek dari pelajaran ini yang kurang menarik bagi Anda, walaupun Anda menyukai pengajarnya, apa yang menurut Anda perlu diperbaiki agar pelajaran SKI menjadi lebih menyenangkan dan menarik?	Belajar SKI biar menyenangkan itu... Gurunya itu cerita, tapi kita juga kayak nulis juga gitu loh ke apa yang diceritakan juga. Biasanya itu kan kayak bisa juga kita review ulang tentang apa aja, yaudah diceritain juga lewat tulisan kita juga gitu, biar pelajarannya menyenangkan. Ya, kak. Soalnya kan kak kalau gak dicatat kan kadang lupa.
10.	Apakah Anda masih ingat pengalaman pertama kali belajar di	Menurut aku kak, daya tariknya, menurut aku dari segi

	kelas, khususnya saat diajar oleh saya? Apa yang paling Anda ingat dari pembelajaran tersebut?	pertanyaannya sih kak, kan kita harus cari pertanyaan langsung sama jawabannya, terus pertanyaan itu dibuat teka-teki gitu loh, gak gampang ditebak.
11.	Saat diminta untuk membuat teka-teki silang, apakah Anda merasa lebih semangat atau justru bingung pada awalnya tentang bagaimana cara mengerjakannya? Bagaimana pengalaman pertama Anda saat membuat teka-teki silang tersebut selama pembelajaran saya di kelas?	Sebenarnya lebih agak semangat sih, Kak, soalnya kan itu juga belum pernah pembelajaran yang disuruh kayak buat teka-teki silang gitu.
12.	Menurut Anda, apakah penggunaan media teka-teki silang membantu dalam memahami materi tentang Khulafaur Rasyidin?	Kalau untuk lebih memahami materi Khulafa Rasyidin sebelumnya, ya sih kak, agak sedikit membantu. Soalnya kan kita kayak nyari-nyari soal juga kan kak, kita baca juga, kita harus ingat lagi materinya. Seharusnya ingat-ingat materi yang pernah dijelaskan juga gitu loh kak, tentang Khulafa Roshidin. Jadinya kita juga jadi tau gitu apa sih sebenarnya Kulafa Roshidin itu kak.

13.	Apakah Anda merasa kesulitan saat membuat teka-teki silang tersebut? Menurut Anda, apakah ada bagian yang terasa mudah atau sebaliknya, lebih sulit untuk diselesaikan?	Tadi sih kak kesulitan ya tentang itu ya buat garis-garisnya itu berantakan, mencong-mencong. Terus, waktu buat teka-teki silang, aku juga punya kendala di bagian alat tulis ya, Kak. Itu aja.
14.	Menurut pendapat Anda, apakah membuat teka-teki silang ini lebih mudah dilakukan secara manual atau menggunakan perangkat digital/gadget menurut imajinasi anda ketika menggunakan digital?	Lebih mudah manual sih, Kak. Karena kan digital, kita nggak boleh bawa HP. Terus, aku juga buat sendiri, aku berusaha buat nggak nyontek gitu, gimana pun caranya.
15.	Selama proses pembuatan teka-teki silang, kendala apa saja yang Anda alami? Kesulitan apa yang paling Anda rasakan saat menyusun teka-teki silang tersebut?	Aku jujur aja, kadang aku nggak bisa menyelesaikan dengan baik waktu itu. Pertama, dari segi pertanyaan. Kita harus nyari pertanyaan, kemudian harus cari jawabannya juga. Itu kan nggak asal-asalan. Media untuk buat jawab teka-teki silang itu kan untuk buat kotak-kotaknya itu kan sedikit gitu loh, Kak. Jadinya kan nggak banyak gitu loh

16.	Saat Anda membuat teka-teki silang, apakah suasana kelas, seperti kebisingan, mengganggu konsentrasi? Bagaimana menurut Anda kondisi lingkungan belajar saat itu?	Yang buat aku nggak nyaman sih, yang pertama kelasnya berisik sih, Kak. Hehe...
17.	Berdasarkan pengalaman Anda dalam menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, saran apa yang dapat Anda berikan untuk perbaikan ke depannya? Menurut Anda, apa yang perlu diperbaiki agar media ini dapat lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi?	Ya, mungkin saran dari aku, kemarin kan kakak suruh buat 10 pertanyaan, ya. Ini kan baru pertama gitu, mungkin. Kalau kasih 5 pertanyaan, mungkin waktunya itu satu hari mungkin bisa selesai, Kak. Tapi karena ada 10, 10 itu kan ada banyak ya, Kak. Jadi, kalau satu hari nggak selesai, gitu. Itu waktu kita pertemuan keempat. Nah...akhirnya dilanjutkan lagi di pertemuan berikutnya.
18.	Menurut Anda, apakah waktu yang diberikan untuk membuat teka-teki silang, mulai dari pertemuan ke-4 hingga pertemuan ke-6, sudah cukup? Mengingat pada pertemuan keempat itu awal pembuatan teka-teki silang. Pada pertemuan ke-4 juga melaksanakan seminar kecil di kelas, bagaimana cara membuat grid dan saya memperkenalkan dan	Cukup kak.

	memperlihatkan desain teka-teki silang menggunakan laptop, bagaimana pendapat Anda terkait kecukupan waktu yang tersedia untuk menyelesaikan tugas tersebut?	
19.	Saat Anda membuat teka-teki silang secara individu, apakah ada teman Anda yang mengalami kesulitan memahami materi atau petunjuk pembuatan teka-teki silang yang telah saya jelaskan dalam empat pertemuan tersebut? Jika ada, apakah Anda pernah membantu teman Anda dengan berdiskusi atau menjelaskan kembali materi tersebut menggunakan bahasa Anda sendiri hingga teman Anda dapat memahaminya?	Ya, pernah.
20.	Sebelum Anda membuat teka-teki silang, apakah Anda dapat memahami materi secara mandiri melalui kegiatan membaca tanpa bantuan, instruksi, atau bimbingan dari saya saat proses pembelajaran di kelas?	Nggak, belum bisa. Karena lebih enak ada yang menjelaskan materinya

I. Lampiran 8 Hasil Wawancara Dengan Guru SKI

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SKI

Informan : Meli Budi Astuti, S.Pd.I.

Jabatan : Guru SKI MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.

Waktu : 29 Mei 2025, pukul 20.00 – 21.25 WIB

Tempat : MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus

No	Aspek yang Dinilai	Pertanyaan Siswa	Jawaban Narasumber
1.	Gambaran umum metode	Sebelum membahas tentang media TTS, boleh Ibu ceritakan metode dan media pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam mengajar SKI?	Jadi, selama saya mengajar SKI itu, metode yang saya gunakan itu ada: Satu, metode diskusi, yang kedua, ada ceramah, kemudian tanya jawab, itu juga ada. Kenapa alasannya metode diskusi? Dengan cara diskusi, biar mereka itu aktif, saling, seperti anak kuliah, itu loh mbak Riyana. Mereka aktif dalam tanya-jawab, kan gitu kan ya. Mungkin ada saatnya juga, siswa ini merasa bosan ya. Ini sedikit saya selingi mereka itu

	dan media pembelajaran, pengalaman guru.		presentasi, kemudian saya berikan keterangan terkait dengan apa yang mereka presentasikan. Kemudian, ya itu tadi, masuknya di metode ceramah. Kemudian, yang terakhir, untuk pemahaman siswa terkait dengan presentasi dan metode ceramah yang sudah saya gunakan tadi, ada pertanyaan tanya-jawab kepada siswa. Nah, kalau tanya-jawab pada siswa, siswa itu mampu dalam menjawab. Berarti mereka paham, kalau tidak, berarti mereka memang tidak mendengarkan begitu.
2.	Indikator pemahaman siswa terhadap materi pelajaran	Apa tolak ukur atau kriteria yang Ibu gunakan untuk menilai bahwa siswa telah memahami materi yang diajarkan di pelajaran SKI? Selain itu, menurut Ibu, apa saja indikator khusus yang menunjukkan	Kadangkan ini, ada siswa itu tinggal nyontek gitu ya, ada yang ngambil pekerjaan temannya, lalu disalin gitu ya. Kan banyak banget kan ya, siswa seperti itu. Tapi dari sini saya melihat, saya itu paham karakter siswa masing-masing dalam belajar. Walaupun itu ada di MA Al-Ma'ruf ini, ada kelas sepuluhnya, ini kan ada enam kelas. Enam kelas itu kalau kita sering masuk nih, sering

		bahwa siswa telah memahami materi Khulafaur Rasyidin?	bertatap muka, kita tuh paham anak mana yang benar-benar aktif dan tidak aktif gitu ya. Yang benar-benar dia memahami tentang ini apa namanya sejarah, ini kan panjang ya. Bu, sejarah ini kalau kita cerita misalnya dua jam dengan metode ceramah saja, mereka ngantuk tanpa adanya permainan gitu kan ya. Apalagi dalam dua jam itu cuma ada ceramah saja. Nah, jadi kalau saya melihat, saya siswa mampu membuat kelihatan mana siswa yang aktif dan tidak aktif ya. Siswa yang mampu memahami materi tersebut dan siswa yang tidak memahami materi tersebut. Kemudian nilai tugas hariannya, nilai tugas itu menurut saya, kadang ada anak yang tidak paham saja dia dapat nilai besar. Ya, karena apa? Karena nyontek gitu ya. Dan itu intinya ya siswa mampu presentasikan tugas yang sudah saya berikan. Misalnya ini terkait dengan presentasi ya kan. Kemudian
--	--	--	--

			mampu berdiskusi dengan baik kepada temannya, kepada kawannya, yang lain. Kemudian berbagi pengetahuan, ya disitulah saya melihatnya. Bahkan melihat pun mereka di catatan juga saya catat. Saya ada catatan khusus, siswa-siswa yang paham. Artinya siswa-siswa yang aktif dan siswa yang tidak aktif.
3.	Proses penerapan media pembelajaran	Bagaimana Ibu melihat proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media teka-teki silang (TTS) dalam materi Khulafaur Rasyidin?	Penilaian saya terhadap Mbak Riyana kemarin selama mengajar sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media teka-teki silang, menurut pendapat saya, menurut pengamatan saya kemarin, saya melihat itu memang ada beberapa anak yang benar-benar aktif gitu ya. Ada anak-anak yang benar-benar aktif itu mencari jawaban, ya sebenarnya cocok dengan media teka-teki silang. Mereka tuh melatih daya pikir mereka untuk mencari yang soalnya telah mereka buat sendiri juga gitu.

			Tapi memang ada beberapa anak yang khususnya ini kan anak laki- laki nih ya. Anak laki-laki tau sendiri lah ya, beberapa biji laki-laki memang modelan lurus, yang main- main juga ada ya. Ya artinya baik kemarin adanya media teka-teki silang, mereka cukup aktif, itu berdasarkan pengamatan saya. Sebenarnya itu bagus, mereka itu kan kreatif, artinya mereka itu bergerak, kan melatih daya tangkap mereka, melatih daya pikir mereka untuk mencari jawaban dari soal yang mereka buat sendiri. Terus dengan adanya media teka-teki ini sangat cocok, ya mungkin memang ada hambatan, ya mungkin itu salah satu hambatannya yang buat kotak-kotaknya itu kesulitan mereka, ya itu hambatannya salah satunya. Ya wajar, tapi mereka setidaknya sudah ada usaha untuk mencari itu, tapi tidak dia yang hanya diam saja, yang tidak bergerak, yang stagnan, diam di tempat, ya kan nggak ada gitu. Nah, ya mungkin ada beberapa, selama saya mengamati,
--	--	--	--

			melakukan pengamatan saya, memang ada anak yang benar-benar mencari, apalagi waktu pembuatan teka-teki silang yang berkelompok tuh, yang pinter sama pinter. Wes jadi, tapi kalau yang biasa-biasa saja, dan yang benar-benar nggak mendengarkan, jadi satu, iyo wes, podo wae gitu loh. Jadi memang sarannya ketika membentuk kelompok teka-teki silang ini, kan sebelumnya kita sudah memahami anak-anak yang aktif mana, yang tidak aktif mana saja. Nah, ini anak yang tidak aktif ini, atau yang aktif ini, harusnya dijadikan satu, jadi jangan yang aktif ketemu sama yang aktif aja gitu loh. Terus yang tidak aktif ketemu yang tidak aktif, jadi ya sama aja mereka, sarannya itu tadi. Ketika membuat media teka-teki silang, diacak anaknya yang biasa aja dengan yang aktif, biar mereka sama-sama usaha
--	--	--	--

4.	Pemahaman siswa terhadap materi	Berdasarkan pengamatan Ibu, apakah penggunaan media TTS berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan? Jika iya, sejauh mana kontribusi tersebut terlihat?	Ya, memang di bab Khulafaur Rasyidin dengan media teka-teki silang itu cocok. Kita memang ketika menggunakan media, memang harus menyesuaikan materi. Mana materi yang mudah untuk dibuat menggunakan teka-teki silang ini kan mencari banyak jawaban. Ya, misalkan Khulafaur Rasyidin ini pembelajaran yang sudah ada dari Madrasa Ibtidaiyah, itu sudah ada. Bahkan mereka ketemu lagi di Madrasa Aliyah pun tetap ada. Nah, itu cocok penggunaan teka-teki silang ini di materi Khulafaur Rasyidin ini. Memang kita harus menyesuaikan materi yang kita ajarkan ini. Adanya media teka-teki silang ini di materi Khulafaur Rasyidin itu sudah cocok dengan adanya media teka-teki silang. Itu saja Mbak Riyana.
5.	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Bagaimana Ibu menilai tingkat keterlibatan dan	Ini karena masih awal, terus kemarin sempat ada sesi

		partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan pendekatan media TTS?	percobaan, jadi memang luar biasa. Masih pada ribut lah, masih bingung mereka. Cuman karena ini masih pertama kali diterapkan ya media ini dalam pembelajaran SKI, ya wajar, masih acak-acakan, masih ada yang kesana kemari anaknya, ada yang keluar ke kamar mandi, ada yang ini itu, ribut sendiri. Apalagi kelas 15 ini kan banyak cowoknya. Sepengamatan saya, yang aktif itu adalah kebanyakan perempuan yang berusaha mencari soal dan jawaban, yang benar-benar dia mengerjakan, itu kan kebanyakan perempuan. Nah, kalau laki-laki ini belum gitu kan, itu aja.
6.	Faktor pendukung	Menurut Ibu, faktor-faktor apa saja yang mendukung kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media TTS ini?	Kalau menurut saya, faktor keberhasilannya tentu, yang pertama itu peran guru. Peran guru dalam memberikan media tersebut artinya kan memang sudah ada persiapan terlebih dahulu yang kemarin Mbak Riyana rencanakan. Setidaknya kan menjelaskan

			terlebih dahulu kan sudah. Yang tadi sudah saya katakan, ketika memberikan kelompok pada saat menerapkan media teka-teki yang kemarin, kelompok tadi itu dilihat dari siswanya. Siswa yang aktif dan tidak aktif, keduanya bisa dijadikan satu. Misalkan ada enam kelompok, tuh, kita kan kalau guru itu paham lah ya, sebenarnya tiap kelas ini, apalagi kalau sering atau setidaknya satu minggu sekali itu, tetap mukanya. Paham satu persatu siswanya itu mana yang aktif dan mana yang tidak aktif. Mana yang ndablek, mana yang nggak ndablek, itu kelihatan. Apalagi yang pinter nih, ya kan, dijadikan satu nih, yang biasa aja, pasti mereka “nggak mau, nggak mau, nggak mau”, gitu kan. Kayak kemarin Mbak Riyana bentuk kelompok, kelihatan kan siswa yang pinter itu nggak mau dijadikan satu sama yang biasa aja, “nggak mau sama dia”, gitu kan... Nah, yang pasif itu
--	--	--	---

		begitu. Nah, itu tadi kan udah bagus bentuk kelompoknya, karena ini kan peran guru. Ketika anak dikasih pengertian susah, kita beri pengertian lebih tegas. “Kita tuh semuanya sama. Kalian itu adalah teman, ya. Teman satu kelas harus ada rasa sosial, rasa solidaritas, rasa kebersamaan”. Kalau saya kan seperti itu. Ketika membentuk kelompok, disitulah kita juga jangan sampai kalah. Kadang kan ada anak yang nggak mau, “Bu, nggak mau sama dia”. Kita bisa bilang, “Kamu di sini sekolah, yang membentuk kelompok ini siapa? Ibu!”. Nah, ketika ada anak yang aktif bersama ada anak yang tidak aktif, anak yang tidak aktif ini otomatis dia akan punya rasa malu. Nah, kalau nggak punya rasa malu, ya gimana gitu. Nah, pada peran guru itu kita kayak bentengnya. Bentengnya adalah peran guru. Kemudian, lingkungan belajar
--	--	--

			yang kondusif. Ketika memberikan media teka-teki silang, kita lihat suasana dulu. Lingkungan belajarnya kondusif, ya. Mereka yang benar-benar kelihatan, yang semangat, yang menyenangkan,loh suasana menyenangkan. Kemudian, siswanya menjadi termotivasi. Sebelum masuk itu kan memotivasi siswa, ya. Agar mereka semangat. Kemudian, kesesuaian materi juga mendukung dengan tujuan pembelajaran. Kesesuaian materi yang tadi Mbak sampaikan dengan menggunakan teka-teki silang itu di materi khulafaur rasyidin, itu telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Anak-anak pun merasa mereka bebas dan merasa senang dengan media yang dipakai. Itu aja.
--	--	--	---

7.	Faktor penghambat dan solusi	Apakah ada tantangan atau hambatan yang Ibu amati selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS), terutama terkait dengan pemahaman materi oleh siswa? Misalnya, apakah siswa kesulitan dalam memahami petunjuk atau konsep yang disampaikan melalui TTS, atau ada aspek lain yang mempengaruhi efektivitas penggunaan TTS dalam membantu siswa memahami materi pelajaran?	Ketika kita menggunakan media, sebenarnya kita itu ke pembelajaran pada materi yang mau dijadikan media pembelajaran, ya. Jadi, alangkah baiknya kemarin sudah saya perhatikan, kemarin saya lihat kelasnya ribut. Ya, memang seharusnya kita terangkan terlebih dahulu apa sih Khulafaur Rasyidin, siapa sih Abu Bakar, siapa sih sosok Umar, siapa sih Usman gitu kan, udah ya. Ketika empat khalifah ini sudah dijelaskan, baru kita buat media. Saya yakin mereka paham julukan Abu Bakar, Umar, Usman, dan Ali. Rasulullah memberikan julukan kepada Abu Bakar, apa itu sudah cocok sebenarnya. Asadullah, kemudian Ashiddiq, kemudian Al- Faruq, ya kan. Bagus sekali itu, akhirnya. Nah, artinya empat ini cocok kan dijadikan teka-teki silang menurut saya. Karena mereka
----	------------------------------	---	--

			ini banyak yang ribut itu karena mereka mungkin baru pertama kali menggunakan media ini. Jadi, belum sempurna lah ya, belum sempurna menerima kenyataan. Karena memang ada yang belum sampai situ. Nah, alangkah baiknya besok lagi kalau misalnya pas menggunakan media teka-teki silang itu di Khulafaur Rasyidin dijelaskan secara singkat saja, poin-poinnya saja mbak. Tidak perlu panjang-panjang kayak kemarin, baru media teka-teki silang itu baru dibuat gitu. Oh iya, di pertemuan-pertama itu, pengenalan, dan kemarin sudah masuk ke materi. Nah, dikasih 10 menit aja, nggak usah panjang- panjang, saya yakin anak-anak lebih gampang pahamnya. Makanya, saya di bab Khulafaur Rasyidin ini, biar mereka paham bagaimana sih saya tuh bisa menerapkan ini, biar mereka
--	--	--	---

			paham, kalau paham secara keseluruhan, kayaknya belum lah ya mbak. Tapi setidaknya dia tuh tahu apa arti khulafaur rasyidin, apa khilafah itu, dia sudah tahu. Kemudian kepemimpinan Abu Bakar itu sampai tahun 632-634, umar 634-644 Maschi, itu mereka hafal. Memang saya khususkan mereka hafalan, kayak gitu. Nah, mereka senang dan mudah menghafal gitu. Ternyata mudah mereka gitu, bab mana yang mudah mereka jadikan hafalan, saya buatnya kayak gitu.
8.	Respons siswa terhadap media pembelajaran	Bagaimana tanggapan atau respons siswa yang Ibu amati setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media TTS?	Setelah menggunakan teka-teki silang, kalau saya bertanya dengan siswa, itu belum, ya Mbak Riyana. Yang masuk kan Mbak Riyana, otomatis Mbak Riyana juga tahu gitu. Saya hanya melihat keadaan, yang saya amati adalah keadaan, respon siswa dalam menerima media teka- teki silang itu aja. Mereka ada yang ribut, ada yang antusias dalam mencari jawaban kan

			ya. Memang kebanyakan antusias terutama anak- anak itu ya, paham gitulah. Nah, yang ributnya itu kan anak laki-laki yang di pojokan ngetan itu. Haha, iya betul. Antara laki-laki sama perempuan yang suka ngobrol itu laki-laki. Memang kayak dunia terbalik sekarang.
9.	Relevansi media untuk materi lain	pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) agar materi dapat disampaikan secara efektif dan menarik bagi siswa?	Setelah menggunakan teka-teki silang, kalau saya bertanya dengan siswa, itu belum, ya Mbak Riyana. Yang masuk kan Mbak Riyana, otomatis Mbak Riyana juga tahu gitu. Saya hanya melihat keadaan, yang saya amati adalah keadaan, respon siswa dalam menerima media teka-teki silang itu aja. Mereka ada yang ribut, ada yang antusias dalam mencari jawaban kan ya. Memang kebanyakan antusias terutama anak- anak itu ya, paham gitulah. Nah, yang ributnya itu kan anak laki-laki yang di pojokan ngetan

			itu. Haha.... Iya betul, antara laki-laki sama perempuan yang suka ngobrol itu laki-laki. Memang kayak dunia terbalik sekarang. Mereka, saya yakin kalangan anak-anak ini kadang banyak problema yang ada di permasalahan keluarga mereka. Kadang-kadang kita tidak tahu. Ada sih alasan guru melihat sebel, mangkel karo siswa itu. Bocah kok, angel diatur, dan sebagainya. Sebelum kita mengklaim bahwasannya siswa itu seperti itu. Kita harus tahu dulu anak itu seperti apa. Makanya kan gunanya kita, terutama wali kelas, gunanya kita seperti itu. Kita tahulah, bahkan saya pun juga wali kelas X4. Saya tahu problema anak-anak itu banyak sekali ya. Ada yang permasalahan orang tua, kemudian.... apalagi ya, banyak banget kan ya. Saking banyaknya sehingga terbawalah ke ruang lingkup sekolah. Dari situ kita sebagai guru jangan
--	--	--	---

			mudah manggel atau mudah mengklaim bahwasannya siswa itu gini-gini. Kita lihat keadaan mereka. Kalau kita di posisi mereka, apakah kita juga seperti itu. Kadang mereka juga kurang kasih sayang, kadang dia sudah dibiarkan. Kan itu ada juga... Nah iya banyak banget tuh.. Nah, dengan pendekatan itu, kita itu jadi tau “Dirumah ada masalah apa, Le?”, “Di rumah ada masalah apa yang ndok?”. Kita disitu sebagai guru juga temen gitu aja ada masalah apa Kita dekatin mereka Permasalahannya apa gitu kan ya.. Nah, dari situ saya tau. Wah banyak sekali loh itu... Saya berusaha untuk mendekati anak-anak. Ya... memang terkadang mereka itu pola tingkahnya aneh kadang mereka sekarepe dewe gitu. Kita guru juga pernah mangkel loh mbak... Tapi setelah kita amati, ternyata anaknya Seperti ini, dia tuh punya masalah dengan orang tua
--	--	--	---

			dan lain sebagainya Yang dia Tidak pernah diperhatikan Oleh orang tuanya ‘’Aku loh buk, ibaratnya sama orang tuaku wes gak dianggap anak’’, ‘’Lah ngopo, Le?’’. Nah kita dengerin curhatan mereka Itu apa Dan disitu kita itu beri motivasi ya kan... Jangan membiarkan anak itu Membenci berlarut-larut pada orang tuanya. ‘’Ya pie pie itu orang tuamu’’, Jadi per kelas itu pasti ada masalah. Mulai dari kelas X1 sampe kelas X6 Itu pasti ada. Nah itu saya lakukan gitu Kadang kan mereka itu Aneh dengan banyak pola tingkahnya ya Ada yang ibaratnya Ya saya juga gak mudah mengklaim Anak itu seperti itu enggak Saya amati dulu Saya lihat dulu Saya terkadang tanya ke wali kelasnya Kalau saya anak saya X.4 itu Saya tahu karena saya wali kelasnya gitu kan problema mereka seperti apa saya tahu permasalahan mereka seperti apa Gak semua anak memang Tapi banyak juga gitu mbak
--	--	--	---

10.	Efektivitas media pembelajaran secara keseluruhan	Secara keseluruhan, bagaimana Ibu menilai efektivitas penerapan media pembelajaran teka-teki silang dalam proses pembelajaran SKI di kelas X5?	Kalau efektivitas, kalau pengamatan saya mengenai efektivitas penerapan teka-teki silang itu belum efektif, mbak. Kalau kemarin kan di pertemuan kemarin masih kurang. Nah, tapi setelah pertemuan terakhir itu baru. Nah, karena sebagian besar berperan aktif dalam mencari jawaban di media teka-teki silang. Tapi memang ada, masih ada, beberapa anak kemarin ada yang tidak aktif. Artinya sakarape dewe, seng koyo mengabaikan itu secara amatan saya, terutama Saifuddin, yang laki-laki. Kalau perempuan, saya yakin semuanya kemarin ikut antusias dalam pembelajaran media teka-teki silang yang sudah mbak Riyana beri, ya. Kalau efisiennya, menurut saya belum, ya. Karena masih ada anak yang tidak aktif itu tadi.
-----	---	--	--

J. Lampiran 9 Lembar Dokumentasi

DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Foto Tampak Depan MA Al-Ma'ruf Margodadi i, Tanggamus



Aksesibilitas



2. Foto Kegiatan, Pembiasaan, Aktivitas yang dilakukan Jum'at sehat



Jum'at Tahlil, Dzikir Dan Shalawat



Diklat Osis

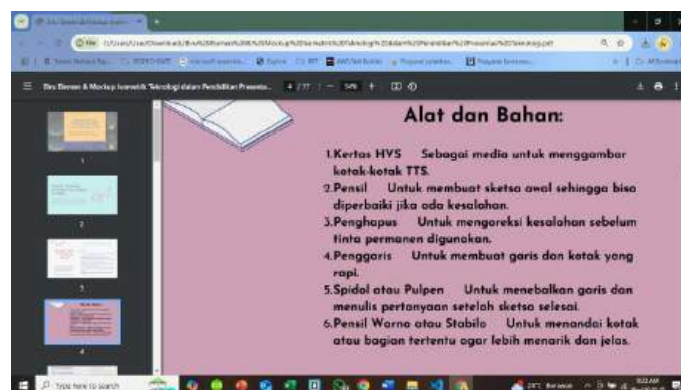


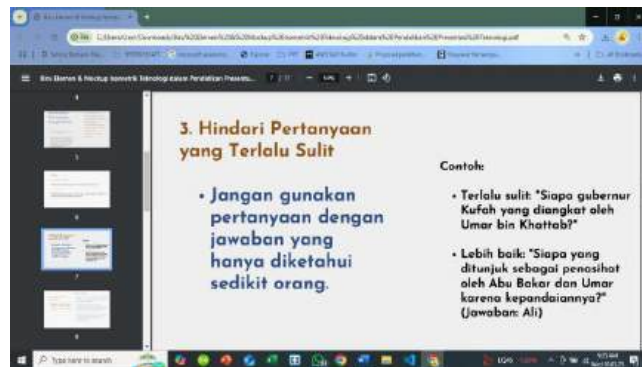
Shalat Dhuha

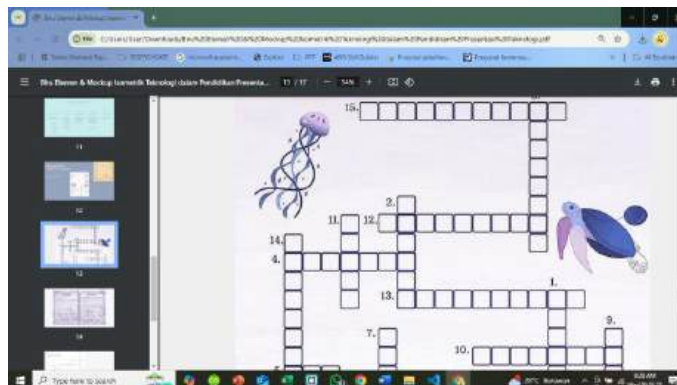
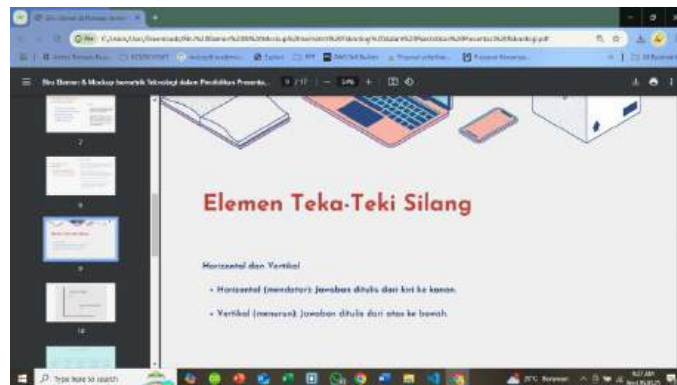


3. Foto Kegiatan Pada Saat Implementasi Media Teka-Teki Silang (TTS) di Kelas

Aktivitas pembelajaran ini dilakukan pada Rabu, 30 Oktober 2024







4. Foto Siswa Menyusun Teka-Teki Silang (TTS)

Aktivitas pembelajaran ini dilakukan pada Rabu, 6-13 November 2024





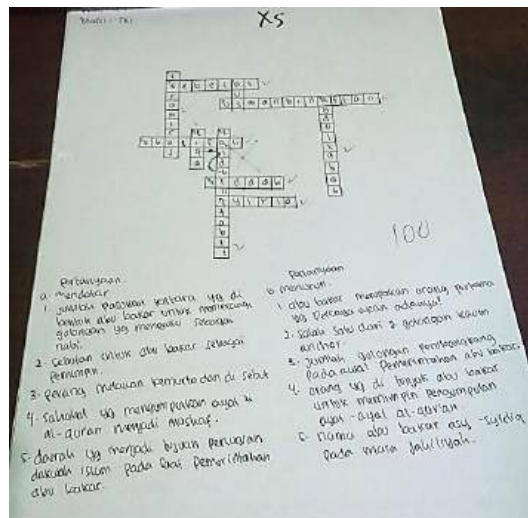
13 November 2024





5. Foto Hasil Karya TTS Siswa

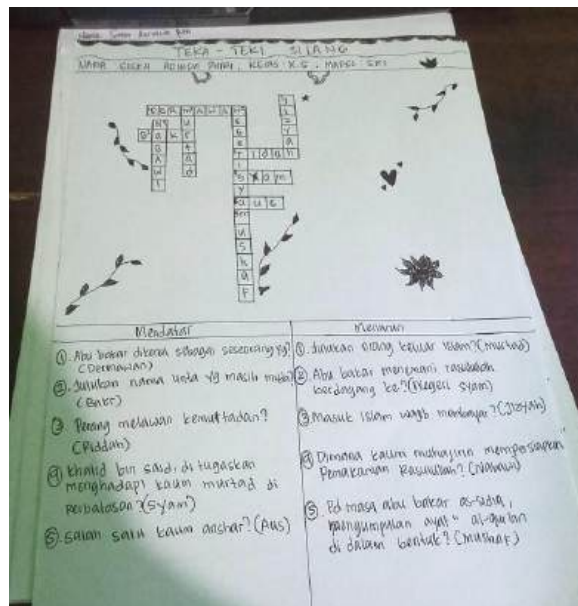
Karya yang dibuat oleh Afifatul Aliyah



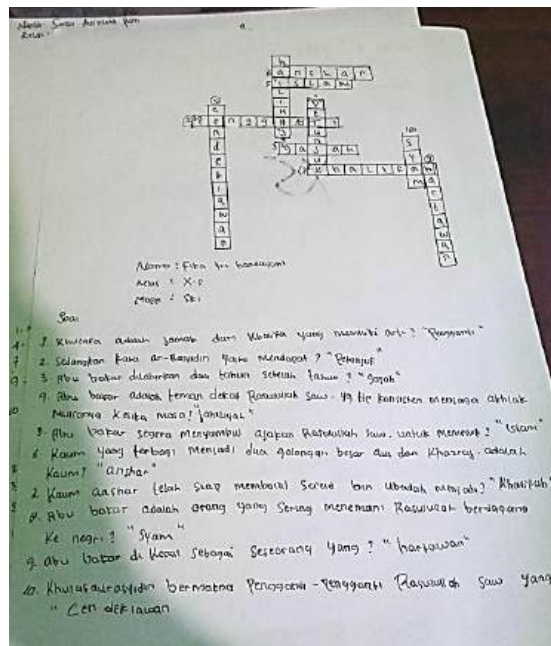
Karya yang dibuat oleh Evi Rafika



Karya yang dibuat oleh Siska Adinda Putri



Karya yang dibuat oleh Salsa Aurelia Putri



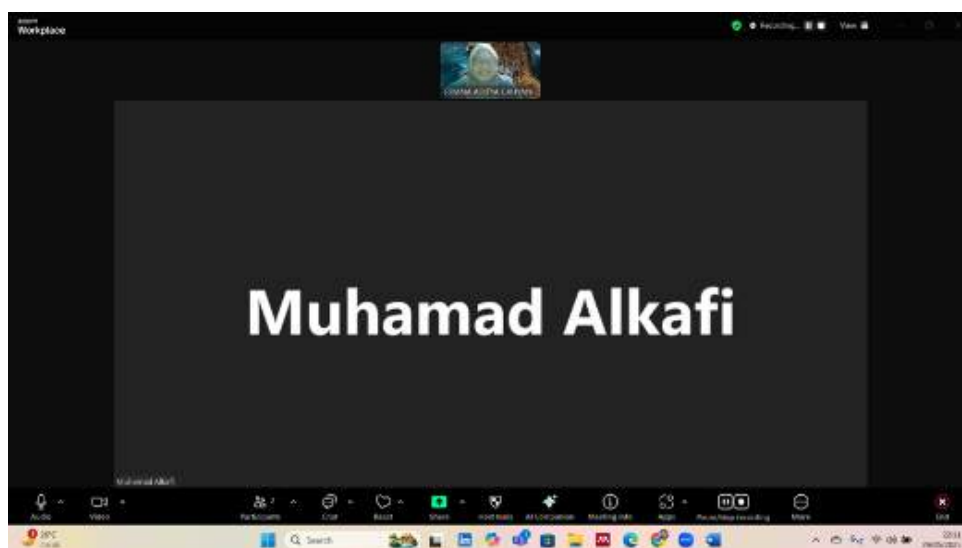
6. Foto Peneliti Bersama guru SKI

Sesi foto dilakukan pada 13 November yang merupakan hari terakhir peneliti melakukan observasi



7. Foto Proses Wawancara dengan Guru SKI

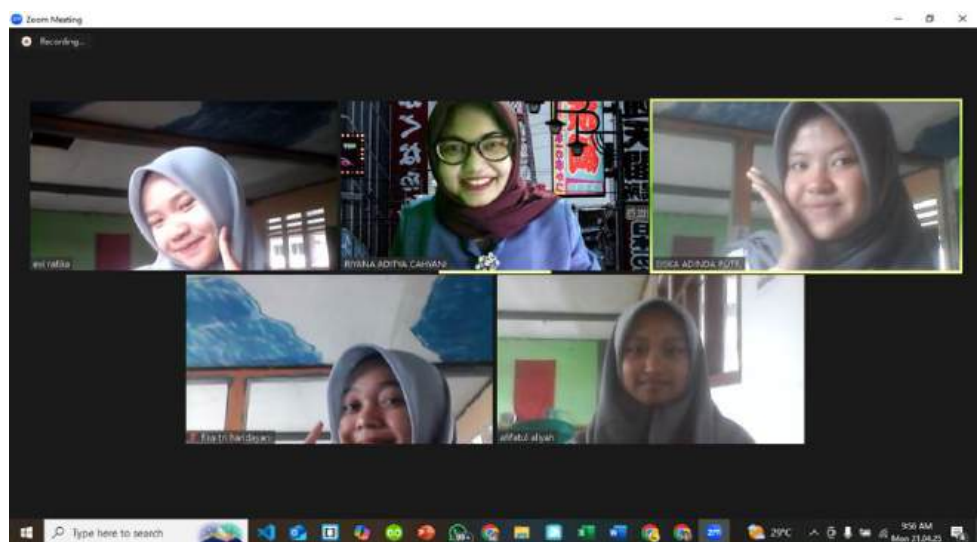
Pada saat sesi wawancara, guru SKI tidak menampilkan wajah karena kendala jaringan saat musim hujan di rumah beliau.



8. Foto Wawancara dengan Kepala Madrasah



9. Foto Wawancara dengan Keempat Siswa



10. Penarikan dan masa berakhir penelitian di madrasah



K. Lampiran 11 Verbatim Wawancara

A. VERBATIM WAWANCARA DENGAN KEPALA MA AL-MA'RUF MARGODADI, TANGGAMUS

Nama : M. Ghufron, S.Pd.I.

Jabatan : Kepala MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.

Hari / Tanggal : Senin, 14 April 2025

Pukul : 09.30 - 10.57

Tempat : Video call melalui zoom meeting

Riyana : Oke, Bapak. Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh....

Ghufron : Wassalamualaikumwarohmatullahiwabarokatuh.

Riyana : Terima kasih, Bapak, atas keluangan waktunya. Dan mohon maaf, izinkan saya untuk wawancara Bapak pagi ini. Dan gimana kabarnya Bapak? Sehat?

Ghufron : Alhamdulillah sehat, sehat semuanya. Nikmat pagi hari ini, kita bisa ketemu walaupun dengan media Zoom.

Riyana : Oke, Pak. Langsung aja ya, Pak.

Ghufron : Oke, siap....

Riyana : Nah, sebagai pembuka, izinkan Riyana bertanya nih, Pak, terkait latar belakang pendidikan yang telah Bapak tempuh, lalu pengalamannya, khususnya di MA Al Ma'ruf. Silahkan, Bapak.

Ghufron : Oke, untuk latar belakang, pendidikannya itu hanya sampai S1. Jadi dulu saya MI, MTS itu di Margodadi Al-Ma'ruf. Kemudian untuk MAN-nya itu saya menempuh atau meneruskan di MAN 2 ke Kebumen, Jawa Tengah. Nah, setelah itu untuk melanjutkan ke tingkat selanjutnya, saya menempuh pendidikan tingginya di Jogja, tepatnya di FIAI UII. Nah, kemudian pengalaman bekerja ini saya kan selesai kuliah itu tahun 2004 Agustus. Kemudian langsung saya pulang ke kampung. Dari Agustus 2004 itu langsung ikut mengabdikan di MA Al-Ma'ruf, yang pada saat itu awalnya saya jadi TU dulu Ri selama setahun. Kemudian 2005 mulai dikasih mapel buat ngajar. Mapel nya di awal itu adalah Sosiologi. Kan itu tidak

sesuai banget dengan jurusan saya PAI gitu ya. Cuma Sosiologi itu kan masih rumpun sosial ya kan. Ya, jadi masih bisa kita pelajari. Saya pegang Mapel Sosiologi itu kurang lebih sekitar sampai tahun 2010. Tahun 2006 itu saya jadi wali kelas setahun. Nah, mulai tahun 2007 sampai dengan tahun 2010, saya dipercaya menjadi waka kesiswaan. Nah, dari 2010 sampai sekarang ini, masih dipercaya oleh yayasan untuk menjadi kepala madrasah. Jadi pulang kuliah langsung ke Al-Ma'ruf.

Riyana : Iya bapak. Wah, berarti panjang banget ya bapak dari awal kuliah terus mencari bagaimana sih dunia pendidikan itu sehingga bapak memiliki pengalaman yang begitu hebat dalam dunia persekolahan dan bismillah saya pun juga menginginkannya bapak.

Ghufron : Oke....

Riyana : Oke Bapak, kita lanjut. Terima kasih atas informasinya dan sekarang Riyana ingin melanjutkan ke topik lainnya yang tak kalah menarik nih, berdasarkan fakta tujuan penelitian tentang media pembelajaran.

Ghufron : Hmmm....

Riyana : Boleh Bapak jelaskan apa saja sih Pak jenis media pembelajaran yang diterapkan di sekolah ini, Pak? Terus, sejak kapan media pembelajaran itu mulai diterapkan di MA Al-Ma'ruf dan bagaimana perkembangannya hingga saat ini? Baik dari segi jenis media yang digunakan para guru maupun cara penggunaan dalam proses pembelajarannya, ya? Silahkan, Bapak.

Ghufron : Oke, kita mulai dari beberapa jenis media pembelajaran ya. Sebenarnya kan, media pembelajaran itu kan banyak ya. Salah satunya adalah ada media cetak. Media cetak itu ada modul, ada buku teks, ada lembar kerja, dan sebagainya. Kemudian, ada juga media audio ya. Media audio itu salah satu contohnya kayak kaset dan radio. Kalau yang terbaru ini kan kayak podcast. Podcast itu juga termasuk media pembelajaran audio. Kemudian, ada juga media visual. Media visual itu salah satu contohnya itu adalah gambar, kemudian diagram, terus grafik

gitu kan. Salah satunya juga menjadi media visual, media pembelajaran juga. Kemudian, ada juga media audio visual. Nah, media audio visual ini yang kadang-kadang sekarang sering dipakai oleh teman-teman guru agar supaya lebih menarik pembelajarannya. Karena di situ ada dicontohkan video-video, kemudian film-film pendek, kemudian ada presentasi multimedia, dan sebagainya. Ada juga media interaktif. Media interaktif itu salah satunya adalah komputer. Kemudian di dalamnya ada aplikasi pembelajaran. Kemudian ada game edukatif. Ini mungkin salah satu yang dipakai oleh Riyana ketika memakai media pembelajaran teka-teki silang ya?

Riyana : Iya, Bapak.

Ghufron : Nah, ada juga yang terbaru. Ini kan media online. Media online itu ada *e-learning*, blog, dan ada platform pembelajaran online. Kalau media online ini dipakainya kemarin kalau di MA Al-Ma'ruf, itu di eranya masa Covid, di mana anak-anak itu belajarnya di rumah, sehingga kita memakainya media online. Nah, kemudian setiap media ini kan memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kalau dimulainya dari kapan, di MA Al-Ma'ruf ini sebenarnya sudah dimulai sejak Bapak atau Ibu Dewan Guru itu mengajar. Jadi, setiap Bapak atau Ibu Dewan Guru itu mengajar sudah memakai media pembelajaran. Di awal-awalnya, kita masih memakai buku teks, kemudian modul, itu kita pakai awal-awalnya. Tapi, akhir-akhir ini, dengan berbagai macam perkembangannya, perkembangan IT, terutama yang cukup luar biasa, sehingga guru-guru itu juga sudah mulai menggunakan media pembelajaran itu, menggunakan yang media audiovisual atau dengan menggunakan gambar-gambar atau dengan peralatan-peralatan. Itu jenis-jenis media yang dipakai, media pembelajaran yang dipakai di MA Al-Ma'ruf. Terus, apa lagi tadi?

Riyana : Udah, Bapak. Kita lanjut ke pertanyaan selanjutnya.

Ghufron : Oke, siap,,,,

Riyana : Oke, Bapak, kita masuk ke bagian strategi. Strategi ya, Bapak, soalnya penasaran banget. Soalnya kan waktu penelitian di sana, observasi di sana, medianya kan banyak sekali, sesuai dengan Bapak terangkan tadi. Tapi saya kurang mengerti, Bapak, seputar strategi dalam metode yang digunakan. Nah, sebagaimana strategi dan metode maupun media pembelajaran di sekolah ini lalu sejauh mana sih efektifitasnya dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam proses pembelajaran berlangsung? Silahkan, Bapak.

Ghufron : Terkait dengan strategi, atau metode penerapan, maupun media pembelajaran, itu ada beberapa hal. Yang pertama, itu terkait dengan memilih media yang tepat. Jadi, guru-guru itu sebelum mengajar, itu kan karena setiap kelas, kalau di kita itu kan kelas 10, itu ada 6 kelas. Kelas 11 juga ada 6 kelas. Nah, masing-masing kelas ini kan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Sehingga, strategi setiap kelas itu kan kadang-kadang dalam rangka memilih media pembelajaran, itu berbeda-beda. Tidak satu media pembelajaran kemudian itu dipakai untuk semua kelas. Karena memang karakteristik siswa itu berbeda-beda di setiap kelasnya. Nah, kemudian setelah kita memilih media yang disesuaikan dengan materi atau dengan pelajaran masing-masing, itu kemudian diintegrasikan. Jadi, integrasi media itu merupakan gabungan media dengan metode pembelajaran yang oleh guru itu disampaikan ke anak. Itu strategi yang kedua. Jadi, strategi yang kedua itu adalah integrasikan media. Yang ketiga, strategi yang ketiga itu tidak kalah pentingnya adalah terkait dengan keaktifan siswa, ya.... Keaktifan siswa itu bagaimana mendorong siswa itu dengan media ini bisa mendorong siswa untuk memudahkan berinteraksi dengan guru, kemudian memudahkan siswa dalam rangka memahami pelajaran tersebut. Nah, yang keempat itu adalah evaluasi terkait dengan efektivitas. Jadi, setiap media yang kita pakai kemudian itu juga harus kita evaluasi. Efektivitas nggak media.... Misalnya, media pembelajaran teka-teki silang ini efektif nggak di mapel SKI yang kemudian misalnya temanya A. Nah, ketika tema ini bagus untuk menggunakan teka-teki silang, mungkin tentunya belum tentu juga teka-teki silang ini akan bagus dipakai ketika materi selanjutnya. Nah, itu harus dievaluasi efektivitasnya saya kira itu Ri....

Riyana : Berarti para guru tuh di evaluasi akhir pembelajaran atau akhir semesteran ya Bapak?

Ghufron : Biasanya setiap akhir pembelajaran itu kan ada refleksi tuh, terkait dengan materi, terkait dengan penggunaan media, itu kan didiskusikan dengan anak-anak, kira-kira media ini menarik atau tidak gitu....

Riyana : Oh, ngerti-ngerti, Pak. Terima kasih Bapak, atas penjelasan sebelumnya. Nah, Bapak, ini saya ingin bertanya mengenai peran guru pada dalam proses pembelajaran. Karena selama observansi di sana, gurunya serba aktif, Bapak. Tapi, menurut sudut pandang Bapak, itu bagaimana peran guru dalam merancang, Bapak, terus menerapkan, lalu mengevaluasi penggunaan media di kelas gitu?

Ghufron : Oke, terkait dengan peran guru dalam merancang dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran, itu juga ada beberapa macam RI. Pertama, dalam rangka merancang, dalam rangka merancang itu paling tidak kita harus menentukan tujuan, ya. Menentukan tujuan agar supaya media pembelajaran itu dalam rangka memilih media pembelajaran, itu sesuai dengan materi yang akan kita gunakan. Jadi, yang pertama itu menentukan tujuan. Kemudian yang kedua, baru setelah kita menentukan tujuan kita memilih media, pastinya kan Riyana juga kenapa ngambil media teka-teki silang, itu kan sudah melalui proses. Itu penting terkait dengan memilih media yang efektif untuk materi yang akan kita sampaikan. Jangan misalkan, contohnya kita materifikasi, misalnya terkait dengan pemahaman sholat, tapi media yang kita pakai hanya sekedar gambar misalnya. Ya, kalau untuk anak-anak SD atau MI mungkin oke lah ya, tapi kan untuk tingkat aliah, ini kan pemahamannya sudah beda, sehingga harus betul-betul kita memilih media yang cocok untuk materi yang kita sampaikan. Nah, setelah memilih media, kemudian kita bisa mengembangkan materinya. Jadi, merancangnya begitu. Nah, setelah mengembangkan materi ajar agar supaya dengan menggunakan media yang sudah kita pilih, kemudian materi yang kita sampaikan itu menarik untuk dipahami oleh siswa, sehingga ada interaktif antara guru dan siswa saat menggunakan media tersebut. Nah, yang terakhir, karena ini sudah era digital, maka ya harus

mengintegrasikan antara media pembelajaran tersebut dengan teknologi yang ada. Saya kira itu terkait dengan mengevaluasi. Itu yang tadi sudah saya sampaikan. Jadi setelah setiap mapel itu berakhir, maka kita harus ada refleksi. Salah satunya adalah untuk menilai efektivitas media pembelajaran tersebut. Kira-kira cocok dilakukan, diterapkan di kelas itu atau enggak. Kemudian juga kita bisa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya ya. Jadi, kekuatan media teka-teki silang ini kira-kira di materi yang akan disampaikan itu seperti apa? Nah, dan juga mengidentifikasi kelemahan. Misalkan teka-teki silang ini kan kalau nggak mau baca buku, pasti tidak bisa jawab. Jadi, itu harus diidentifikasi. Selanjutnya, kita bisa mengumpulkan umpan balik dari siswa. Media yang kita gunakan itu kira-kira apakah siswa juga ikut senang? Mungkin minggu depan masih bisa kita lakukan lagi, kan? Jadi, harus ada umpan balik dari siswanya untuk memperbaiki penggunaan media tersebut. Nah, yang terakhir, itu bisa mengupdate dan memperbaiki media pembelajaran. Jadi, memang jadi guru itu luar biasa. Kita harus bisa menciptakan beberapa media pembelajaran yang kadang-kadang di luar teori yang ada.

Riyana : Iya Pak, Bener...

Ghufron : Nah, makanya gimana caranya siswa itu paling tidak mau belajar, mau mempelajari, dan dia tertarik dengan apa yang kita sampaikan, tertarik dengan media pembelajaran yang kita gunakan, saya kira itu Ri terkait dengan rancangan dan evaluasi, Ri...

Riyana : Oke, Bapak. Tapi memang betul sih, Pak. Sebelum kita pakai media pembelajaran, kita tuh observasi setiap karakter anak. Itu beda banget. Ada yang, 'Kak, aku tuh lebih males baca buku.' Tapi, ada juga yang suka baca buku. 'Kak, aku lebih suka baca buku.' Oke, khusus kamu pakai baca buku. Walaupun kita pakai media pembelajaran teka-teki silang, kayak gitu lho, Bapak. Terus kita harus mengintegrasikan bagaimana dia suka baca buku, tapi tetap memakai media teka-teki silang. Nah, itu bagi saya challenge gitu lho, Bapak. Oh iya, Bapak. Sekarang, saya ingin tanya tentang cakupan. Cakupan penggunaan media pembelajaran di

berbagai mata pelajarannya, Bapak. Jadi, mata pelajaran apa aja sih yang sudah secara aktif penerapan media pembelajaran di sekolah ini?

Ghufron : Oke, baik. Terkait dengan mata pelajaran apa saja yang sudah menggunakan media.... Sepanjang ketika Pak Ghufron melaksanakan supervisi kelas, itu hampir mata pelajaran yang Pak Ghufron supervisi. Sama ada yang disupervisi oleh guru-guru senior, itu setiap mata pelajaran itu sudah menggunakan media pembelajaran. Walaupun terkadang media pembelajaran itu juga belum sepenuhnya berhasil. Artinya, dalam artian berhasil itu bisa diikuti oleh siswa dengan sepenuhnya. Jadi, semua mata pelajaran itu sudah menggunakan media pembelajaran kalau di MA Al Ma'ruf ini.

Riyana : Termasuk penerapan metodenya ya Bapak?

Ghufron : Ya, termasuk metodenya, sebenarnya itu semua juga tertera di RPP kalau sekarang, modul ajar. Di rencana pembelajaran guru itu juga terkait dengan metodenya. Kemudian, media pembelajarannya juga sudah tertera. Jadi, sepanjang yang ketika Pak Ghufron Supervisi itu semua guru, itu juga sudah menggunakan metode pembelajaran.

Riyana : Tapi itu berdasarkan kurikulum sekarang ya, Pak?

Ghufron : Iya, kurikulum sekarang. Berdasarkan kurikulum Merdeka, kalau kelas 10 dan kelas 11.

Riyana : Oh, berarti kurikulumnya belum berubah kan ya, Pak? Hahaha...

Ghufron : Haha...Haha... Belum. Mudah-mudahan jangan berubah dulu. Pusing kita, yang kemarin belum terlaksana semua, malah harus dirubah lagi. Intinya gini, Ri... Apa namanya, terkait dengan kurikulum... Nanti belum tentu, nih. teori-teori yang di sekarang kuliah kemudian akan diterapkannya itu sesuai dengan didapatkan kurikulum yang ada.

Riyana : Betul, Pak.

Ghufron : Saya jadi inget dulu skripsi Pak Gufran itu adalah tahun terakhir menggunakan kurikulum itu. Jadi ketika skripsinya selesai, saya ujian, pulang ke rumah, terus terjun ke sekolah, kurikulumnya udah ganti lagi. Memang kita harus selalu update. Jadi guru itu harus selalu update dengan berbagai macam perubahan. Tidak hanya perubahan kurikulum saja, tapi juga perubahan-perubahan sosial, era yang dimana sekarang era digital terkait dengan literasi kan. Mungkin dulu kan anak-anak perkembangan literasinya kan yang dibaca buku-buku ya, nah sekarang ini kan cenderung baca bukunya rendah, tapi anak-anak dalam rangka media sosial itu kan juga termasuk literasi digital, di era digital kan ya, itu kencang banget. Hampir seharian juga dia perkembangan literasinya luar biasa. Dan yang ini yang membuat guru itu harus update. Karena kalau nggak update, guru masih merasa.... ‘sekolah yang benar itu di zaman saya, harus baca buku’, harus apa lagi tuh... harus belajarnya... harus konvensional. Itu ketika diterapkan di anak-anak sekarang, ya.... anak-anak juga berselancarnya sudah di media sosial. Dunia itu sudah dikuasai sama anak-anak cukup di Androidnya. Nah, kalau metode kita ngajar tidak diperbaiki, ya kita bakal ditinggal sama anak-anak. Jadi, pokoknya harus update.

Riyana : Tapi pak, di sekolah itu boleh bawa HP atau enggak sih?

Ghufron : Kalau sampai hari ini, belum memang. Jadi kita masih perlu ada kajian antara manfaat dan mudharatnya. Nah, kemarin saya sempat diskusi dengan salah satu dosen. Jadi paling kalau ceritanya kan terkait dengan kenakalan anak lah ya. Kenakalan anak zaman dulu itu kan paling nggak berangkat sekolah bolos gitu ya. Tapi di era digital ini, anak itu berangkat, tapi berangkat ke kelas itu dia sama sekali tidak bawa buku, tidak bawa tas. Jadi yang dimuat cuma Android. Nah, ketika gurunya sedang menerangkan, yang dibukanya itu kadang-kadang bukan materi yang sedang diajarkan, tapi media sosial lah apalah. Nah, kemudian ketika ujian referensi anak sekarang itu kan cuma pakai AI. Kalau menurut saya itu sih karena kemajuan teknologi lah ya kan.... Kemajuan teknologi itu menjadi salah satu harus kita sikapi. Karena, memang kita tidak akan mungkin bisa lepas dari teknologi ini. Kita harus terus belajar, belajar, dan belajar. Intinya itu.

Riyana : Berarti kalau anak-anak misalnya, Pak, ujian semester itu menggunakan komputer atau kertas, Pak, seperti biasa?

Ghufron : Nah, itu.. kalau pas ujian, itu anak-anak sudah berbasis Android, jadi hanya ujian saja yang anak-anak itu sudah berbasis Android ya, karena ini era digital, sambil menggunakan, terus mengajari anak juga, kalo bawa HP itu. Jadi, kalau sudah semester, mid semester, itu anak-anak sudah menggunakan Android, hanya itu saja. Cuma kalau untuk belajar sehari-hari, kita belum bisa menggunakan itu, takutnya banyak disalahgunakan.

Riyana : Iya sih, Pak. Takutnya anak malah buka game di tengah pelajaran, hahaha...

Ghufron : Iya gitu, Ri. Bisa terjadi kalau anak sekarang.

Riyana : Tapi pak, tidak menutup kemungkinan sih pak. Anak-anak juga belajar menggunakan AI juga kan pak.

Ghufron : Iya, menurut saya, di AI itu kan kita yang ngatur, kita yang mengendalikan. Beda dengan misalnya kita berselancar di TikTok. Ketika kita dikendalikan oleh TikTok, saya kira itu aplikasi yang perlu kita perdalam. Karena itu sangat bagus sekali. Dalam AI, itu kita yang mengendalikan. Nah, karena ini sudah menjadi kemajuan teknologi juga, saya kira ya nggak apa-apa sih kita menggunakan AI untuk menambah informasi maupun literasi. Itu juga bagus.

Riyana : Tapi kemarin waktu ngajar di kelas pak juga, anak-anak malah saya kasih soal, terus mereka buka laptop saya, malah buka AI bapak. Ya itu anak-anak cowok bapak, terus anak cewek minta kunci jawabannya.

Ghufron : Hahahaha...

Riyana : Selanjutnya, mengenai sarana pendukung bapak, sarana pendukung yang ada di sekolah ini. Nah, yang saya tahu kan, yang tampak betul itu pastinya kan papal tulis, terus buku, terus tangganan anak-anak. 'Kak, pinjam remote'. Jadi mau

nonton apa saya tanya dulu ke anak yang minjem remote tv. Kalau nonton film di luar mata pelajaran, kan nggak boleh. Nah, jadi cakupan penggunaan dan bagaimana tingkat akses bagi para guru maupun siswa itu gimana, Bapak?

Ghufron : Oke, jadi kita sengaja fasilitasi untuk menambah dan memperkuat media pembelajaran ini untuk menambah kualitas guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang sudah dibuat. Sengaja setiap kelas kita fasilitasi TV Android, nah... itu untuk mempermudah guru mengaplikasikan media pembelajaran yang sudah dibuat. Itu memang salah satu program kami yang juga dalam rangka untuk memperkenalkan bahwasannya TV itu tidak hanya melihat sinetron maupun berita. TV itu juga bisa digunakan menjadi sebuah media pembelajaran yang menunjang untuk mensukseskan media-media pembelajaran yang sudah dibuat. Terus, tadi apalagi Ri?

Riyana : Berarti, Pak, selain itu, sarana pendukung lainnya gimana, Bapak?

Ghufron : Ya, sarana pendukungnya hanya itu. Jadi, selain papan tulis di kelas, itu yang sudah kita fasilitasi. Ada media TV Android mempermudah agar guru itu menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat.

Riyana : Berarti Pak, untuk nge-print, nge-print anak-anak juga bisa ya, Bapak?

Ghufron : Kalau nge-print materi, itu kita baru memfasilitasi untuk guru. Sementara untuk anak-anak, itu karena keterbatasan anggaran, jadi belum bisa untuk difasilitasi untuk siswa buat mengakses materi dan lain sebagainya. Nah, ini di MA Al Ma'ruf. InsyaAllah ke depan kita bekerjasama dengan pemerintah daerah terkait dengan Perspuda. Perspuda itu kan ada e-book Tanggamus namanya. Di situ juga lengkap banget materi-materi, buku-buku pembelajaran yang sifatnya digital. InsyaAllah ini tinggal akses aja. Tinggal buka aplikasinya, kemudian masukkan email kita, kita bisa mengakses buku apa yang ketemu, apa yang kita minta, di situ InsyaAllah sudah ada di situ.

Riyana : Terima kasih, Bapak, atas informasinya. Gambaran yang sangat nyata bagaimana media pembelajaran diterapkan di sekolah ini. Dan saya sangat menghargai bagaimana Bapak menyampaikan setiap jawaban berdasarkan pengalaman Bapak. Dan ini menarik, justru pengalaman Bapak itu menjadi referensi bagi saya. Ternyata seluas ini gitu loh. Dan saya juga penasaran nih, Pak, dan izinkan bertanya lebih lanjut terkait keberhasilan. Keberhasilan penerapan media pembelajaran saat ini, apa saja jenis medianya?

Ghufron : Oke, kalau terkait dengan keberhasilan media pembelajaran yang sudah dilakukan guru-guru, itu tentunya ada dampaknya setiap apa yang kita lakukan, termasuk media pembelajaran ini kan ada dampaknya, ada dampak positif atau negatif. Jadi dampak positifnya dengan menggunakan media pembelajaran itu tentunya pasti akan meningkatkan minat belajar anak. Jadi anak itu..... akan lebih semangat berangkat ke sekolah, belajar mata pelajaran tersebut, karena guru-gurunya itu kreatif ya. Jadi menggunakan media pembelajaran, jadi di sekolah itu ada yang ditunggu gitu. Selain meningkatkan minat belajar, juga media pembelajaran juga bisa untuk mempermudah memahami sebuah teori yang mungkin dijelaskan bapak ibu guru atau lewat guru dengan kita menggunakan media pembelajaran. Mungkin itu dampak positifnya, kemudian dampak negatifnya itu di anak itu jadi seolah-olah anak ini dia sangat ketergantungan. Kalau guru nggak pakai media pembelajaran, anak ini jadi males gitu, karena saking sudah terbiasa harus pakai media pembelajaran gitu. Dan mungkin sisi yang menyebabkan anak itu juga bosan, karena keterbatasan media yang mungkin tidak dapat menjangkau ke semua aspeknya. Apalagi Riyana tahu ya, Indonesia ini kan tidak semua daerah bisa mengakses internet dengan baik. Itu kan misalnya jadi sisi negatifnya. Kalau kita menggunakan media pembelajaran yang berbasis internet, itu sisi negatifnya, saya kira itu Ri.

Riyana : Memang benar sih, Pak. Saya udah muter-muter kemana, pernah merasakan susahnyanya nyari sinyal internet. Itu pas di KKN, betul-betul terpencil banget. Bahkan untuk mengirim laporan aja itu susah, sampai saya daki gunung. Pengalaman kayak gitu memberikan pemahaman baru untuk saya pribadi. Nah, kita

lanjutkan ke pertanyaan selanjutnya. Sekarang Pak, kita masuk ke faktor pendukung. Faktor pendukung keberhasilan media pembelajaran ini didukung oleh adanya kebijakan atau perhatian juga dari madrasah, ya kan, Pak?

Ghufron : Ya, itu pasti. Jadi kebijakan, kemudian kepedulian dari madrasah ini sangat menentukan keberhasilan terkait dengan penerapan media pembelajaran. Karena tidak semua madrasa di lingkungan Kabupaten Tanggamus itu yang difasilitasi itu. Paling adanya cuma buku dan papan tulis itu sudah cukup banyak di Kabupaten Tanggamus. Ya, alhamdulillah ya, MA Al Ma'ruf ini ya mungkin sudah agak modern lah ya. Setiap kelas sudah difasilitasi TV Android. Nah, itu kalau tidak ada kebijakan dari sekolah atau dari madrasa itu juga tidak bakalan terjadinya. Jadi kebijakan dari madrasa itu sangat menentukan terkait dengan keberhasilan apapun itu di madrasa. Baik itu kurikulum maupun di bidang sarana, bidang kesiswaan. Itu pokoknya kebijakan dari madrasa ini sangat menentukan sekali terkait dengan keberhasilan pembelajaran.

Riyana : Oh iya bapak, guru-guru itu juga mengikuti pelatihan kah?

Ghufron : Ya, setiap awal tahun itu, dari madrasah itu juga mengadakan pelatihan khusus untuk guru-guru. Pernah kita melakukan pelatihan terkait dengan safe of belonging, bagaimana meningkatkan rasa untuk memiliki madrasah. Itu penting. Pernah juga dulu kita melaksanakan pelatihan terkait dengan kurikulum Merdeka, itu pernah. Dan ini insya Allah besok awal tahun ini juga akan kita lakukan pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kualitas kreativitas guru.

Riyana : Oh, berarti selain ketersediaan sarana dan prasarana yang bagus banget, pak, terus adanya dilakukan pelatihan untuk para guru kebijakan dari madrasa. Berarti juga keberhasilan itu juga didukung oleh partisipasi aktif siswa itu sendiri ya, pak.

Ghufron : Oh, jelas. Itu sangat penting. Jadi, semua kebijakan sudah kita buat. Kemudian, gurunya sudah kita kasih pelatihan. Nah, kemudian media pembelajarannya, sarana-prasarananya sudah kita fasilitasi. Ini nanti tidak akan bisa

berjalan secara maksimal kalau siswa-siswinya itu juga tidak berkontribusi secara aktif. Jadi, memang semua ini adalah untuk mendukung keaktifan para siswa-siswi dalam rangka meningkatkan minat belajar. Jadi, itu apa ya kalau bahasanya simbiosis mutualisme, saling mempengaruhi dan saling mengisi. Ada sarana-prasarana, kebijakan, dan peran aktif dari siswa, bahkan tidak hanya dari siswa saja, peran aktif dari orang tua atau wali murid juga menentukan keberhasilan pendidikan tersebut.

Riyana : Berarti Pak, kalau Bapak amati dari supervisor melihat karakteristik siswa kelas 10 sendiri dalam proses pembelajaran itu gimana, Bapak?

Ghufron : Kalau saya amati, karakteristik siswa kelas 10 itu kan dia cara belajarnya kan masih mengikuti cara belajar waktu dia SMP ya. Mungkin di SMP nya untuk diskusi, belum begitu memahami. Kemudian, cara belajarnya juga masih banyak yang konvensional di tingkat-tingkat SMP. Nah, insya Allah, kalau saya amati begitu, dia udah kelas 10, cara belajarnya juga sudah berubah. Dia sudah mulai, ketika diajak diskusi nih, dia diskusi juga sudah mulai mampu mengeluarkan suara. Artinya, pemahaman yang dia, hasil yang dia baca, baik itu di media sosial maupun dia baca lewat buku, dia sudah berani mengutarakan itu. Apa hasil yang ia paham. Jadi, untuk di kelas 10 ini juga belajarnya, kemudian dengan adanya media pembelajar ini pasti ada peningkatan.

Riyana : Benar sih, Pak. Dan kelas 10 kemarin itu mereka tuh malah udah berfikir masuk ke Perguruan Tinggi, Bapak.

Ghufron : Itu bagus donk...

Riyana : Sampai-sampai, anak-anak konsultasi, Kak, gimana cara belajarnya biar tembus ke sini loh Kak kuliahnya... Kak, aku ingin ikut magang sana-sini. Itu gimana cara buat CV-nya? Oh, yaudah, di luar pembelajaran saya kasih pelatihan, Pak.

Ghufron : Keren, gak apa-apa, mantap!

Riyana : Iya, Bapak. Tapi itu kan di luar tujuan PPL.

Ghufron : Gak apa-apa, karena kan gini, PPL itu adalah bagaimana kita mencari pengalaman lapangan. Dan itu sangat dinanti anak-anak bahwasanya, anak-anak merasa teman-teman mahasiswa yang sedang PPL ini punya semuanya, punya pengalaman baru. Itu yang ditunggu anak-anak, jadi jangan khawatir. Misalnya itu di luar materi pembelajaran, itu disisipkan. Apa yang anak tanyakan juga gak apa-apa, bagus.

Riyana : Ya, iya sih pak. Tapi, saya sering bapak, dicurhatin tentang impian mereka, seperti apa, dan itu malah menjadi topik pertama saya membuka pengenalan diri pertama kali tentang motivasi diri malahan, pak. Nah, selanjutnya, kita beralih ke pertanyaan selanjutnya tentang frekuensi, pak. Frekuensi respon siswa terhadap game. Seberapa sering sih, pak, siswa kelas 10 ini, atau di kelas 11, ya? Kan kalau udah kelas 12, itu sudah fokus ke lanjut lagi belajarnya. Nah, itu permainan dalam pembelajaran. Seberapa sering sih, pak? Jika sering, menurut bapak gimana respon mereka terhadap model maupun media tersebut, gitu, bapak?

Ghufron : Oke, jadi itulah generasi Z atau Gen Z yang sering kita kenal, yang kita sering dengar itu generasi rebahan, sehingga mereka sangat luar biasa. Generasi Z ini sangat luar biasa terkait dengan pemahaman dunia IT, dunia digital, itu yang tidak bisa kita pungkiri. Jadi, anak sekarang itu cenderung hampir semua anak-anak itu menguasai terkait dengan game, terutama Mobile Legends atau FF dan sebagainya. Ini kalau misalnya guru dalam rangka menerapkan metode pembelajaran atau media pembelajarannya itu pakai media game, saya kira anak akan lebih menarik, anak itu akan lebih suka karena dia merasa bahwa ini dunia saya, gitu. Anak kan menyukai satu mata pelajaran dari berbagai faktor. Faktor pertama memang guru, cara mengajarnya menyenangkan, ini juga beberapa faktor mungkin dia menguasai materi, kemudian guru itu asyik public speaking-nya bagus, sering menggunakan game, sehingga tidak menjenuhkan, tidak mengantuk. Nah, itu akan menjadi sebuah kontraproduktif ketika anak-anak yang tadinya sudah saya sampaikan sudah pada berselancar kemanapun. Tapi guru mengajarnya biasa

saja, inilah yang menyebabkan mungkin anak itu yang menjadi tidak suka dengan salah satu mata pelajaran tersebut. Jadi media game untuk pendekatan terhadap, apa namanya, meningkatkan minat pelajar anak, saya kira di era digital ini sangat tepat. Kalau bisa, kalau guru bisa menciptakan sebuah metode game untuk memberikan pengajaran terhadap anak, itu keren di era sekarang. Guru itu genzi banget sih.

Riyana : Jadi harus mengikuti mereka ya Bapak?

Ghufron : Iya...

Riyana : Bukan guru sama murid, tapi partner belajar mereka, ya kan, Pak?

Ghufron : Nah, iya betul. Sekarang itu istilah guru dan murid sebetulnya menurut saya sudah tidak tepat. Yang lebih tepat itu teman belajar.

Riyana : Iya, Bapak. Mereka tuh kayak lebih pintar. Oh iya, Bapak. Tantangan utama nih, Pak. Tantangan utama dalam melibatkan siswa kelas 10, terutama dalam aktivitas pembelajarannya interaktif seperti game teka-teki silam itu gimana menurut pandangan Bapak?

Ghufron : Tantangannya ya, tantangan terhadap anak kelas 10 yang terkait dengan menggunakan media pembelajaran kayak teka-teki silam itu adalah yang pertama yang seperti sudah disampaikan di awal, sisi negatifnya ini adalah anak-anak ini, kalau dia tidak mau baca buku, dia tidak mau baca materi tersebut, pasti dia tidak akan bisa menjawab yang ada di teka-teki silam itu. Itu tantangan pertama. Kemudian tantangan kedua, dalam rangka membuat teka-teki silam ini kan juga kita butuh proses, kemudian butuh waktu. Ketika teka-teki silam ini soalnya tidak sesuai dengan materi yang akan diajarkan, itu akan menjadi kendala atau tantangan. Walaupun sebenarnya namanya teka-teki silang, itu kan pertanyaan kita bisa melebar ke mana saja gitu. Tapi ketika kita sudah dalam pelajaran, itu baru fokus terhadap materi yang akan kita sampaikan. Saya kira itu bagian tantangannya. Kemudian ada sisi positifnya. Sisi positifnya adalah anak yang suka berpikir pasti akan tertantang dengan media pembelajaran teka-teki silam ini. Artinya penerapan

metode maupun media teka-teki silam ini diterapkan sekarang juga di masa kini. Saya kira masih suka anak-anak karena lebih banyak bermain ketika menggunakan media teka-teki silam ini. Interaksi kita terhadap anak itu akan lebih bisa menarik gitu. Saya kira itu.

Riyana : Berarti menurut Bapak untuk meminimalisir sisi kurangnya itu gimana ya Bapak?

Ghufron : Ya, kalau untuk meminimalisir sisi kurangnya itu ya, kan sekarang ada grup kelas ya, kemudian mungkin bisa juga disampaikan minggu ini, ketika minggu depan masih pakai media pembelajaran TKTK Silang, disampaikan saja atau disampaikan di grup, bahwa minggu depan materi kita adalah sejarah tentang apa misalnya, tentang khalifah. Nah, media pembelajaran yang kita gunakan adalah teka-teki silang. Silakan, anak-anak dibaca materinya. Nah, sekarang ini kan anak cukup dikasih cluenya saja. Misalnya tentang Khalifah Umar bin Khattab, misalnya. Kan dia di rumah sudah punya literasi yang sudah luar biasa, yang namanya Android. Itu saya kira untuk meminimalisir itu.

Riyana : Baik, Pak. Berarti gimana evaluasi dan langkah pengembangan media pembelajaran kedepannya?

Ghufron : Langkah yang pertama agar supaya media pembelajaran kita itu lebih menarik, kita tidak hanya pakem. Pakem itu misalnya banyak nih media pembelajaran yang secara teori, secara teori ya, tapi kita bisa menciptakan media pembelajaran kita sendiri agar supaya mengikuti dengan karakteristik siswa kita. Karena apa? Untuknya karakteristik siswa di Jakarta dengan di Lampung itu sudah berbeda. Karakteristik siswa di Jogja sama di Magelang misalnya, karakteristik siswa di Jogja sama di daerah Kebumen saja itu sudah berbeda. Jadi, kita bisa menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah kita aja. Itu langkah-langkahnya ya. Nah, kemudian dalam rangka media pembelajaran itu perlu dievaluasi seperti yang sudah saya sampaikan. Ketika kita sudah membuat media pembelajaran A, ketika itulah anak-anak tertarik dan bahkan tidak tertarik. Nah, ketika anak-anak sudah jenuh dan malas, itu ya kita juga harus

segera mengganti media pembelajaran yang lain agar supaya melalui media pembelajaran minat banyak anak itu akan meningkat, intinya itu.

Riyana : Selanjutnya, Pak. Melihat karakteristik siswa lebih dalam lagi itu gimana menurut pandangan Bapak?

Ghufron : Maksudnya, karakteristik siswa ketika sedang menerima pembelajaran?

Riyana : Iya, Bapak.

Ghufron : Ya, ini sebenarnya inilah yang saya maksud, karakteristik siswa itu berbagai macam. Satu kelas yang isinya 31 aja, itu ada 31 kepala, kadang-kadang ini cara pemahamannya, karakteristiknya, itu pasti berbeda-beda. Nah, itu yang dipaksa guru itu harus lebih kreatif, bagaimana untuk memahami masing-masing karakteristik siswa, sehingga pendekatan terhadap siswa tersebut juga harus berbeda-beda. Kan ada anak itu, ketika didekati secara emosional, misalnya, ketika dia ada masalah dengan pelajaran kita nih, dia nggak mau nulis, nggak mau rangkum, ketika kita menerangkan dia malah ribut sendiri, di situ biasanya guru cenderung marah di tempat. Dalam mengingatkannya, pasti di tempat. Padahal... ada karakteristik siswa itu, dia lebih tersentuh dan mengerti ketika setelah selesai pembelajaran, anak itu kita panggil, kita ngobrol secara face to face, terus ditanya, ada masalah apa? Kok kemudian kamu hari ini belajarnya menurun? Nah, itu dalam rangka mengamati karakteristik siswa. Jadi, intinya guru dalam rangka.... kita memahami karakteristik siswa, itu jangan di sama ratakan, karena nanti ujung-ujungnya munculnya bullying, 'oh guru itu membully saya, gitu.' kan... Ada lagi misalnya, guru itu cara mengajarnya suka marah-marah nih, padahal sebenarnya nggak juga, gitu, Ri... Kita perlu memahami karakteristik siswa itu, guru perlu pendekatan secara emosional, kita perlu ketahui latar belakang keluarganya, seperti apa, latar belakang lingkungan di rumahnya seperti apa, itu sangat menentukan sekali. Dan psikotes juga bisa mengetahui karakteristik siswa.

Riyana : Terakhir, bapak. Harapan bapak terhadap pengembangan media pembelajaran, khususnya yang berbasis game edukatif seperti Teka-Teki Silang di masa mendatang, itu gimana, bapak?

Ghufron : Harapannya, dengan kita menggunakan media pembelajaran yang berbasis game, khususnya di teka-teki silang ini, tentunya harapan pertama tentu meningkatkan minat belajar siswa, dan yang kedua dapat memotivasi siswa, meningkatkan literasi siswa. Karena dengan media pembelajaran itu, kalau kita tidak banyak literasi, anak pasti tidak akan bisa jawab teka-teki dengan pertanyaan-pertanyaan di teka-teki tersebut. Kemudian harapan selanjutnya, dengan menggunakan game ini, selain juga main juga ketika minat belajar siswa, itu pasti akan meningkat kreativitas guru dalam mempersiapkan metode pembelajaran tersebut juga. Jadi, saya kira metode maupun media pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang itu juga cukup bagus untuk diajarkan di kelas-kelas itu. Saya kira itu, Ri...

Riyana : Oke bapak, kemarin itu kan saya menerapkan teka-teki silang menggunakan HVS. Nah, berarti ada kemungkinan bisa dikembangkan dan dibuat versi digitalnya ya, bapak?

Ghufron : Ya, kalau di era sekarang, saya kira itu lebih baik buat versi digitalnya.

Riyana : Tapi Pak, gimana evaluasinya itu, Bapak?

Ghufron : Evaluasi terhadap teka-teki silang itu untuk evaluasinya biasanya kita menggunakan semacam angket. Pertanyaan-pertanyaan itu kita buat kemudian ya random sampling dengan metode anak-anak berargumen bagaimana minat belajarnya. Selain itu juga kadang-kadang melalui supervisi. Melalui supervisi guru yang dilakukan oleh guru-guru senior itu juga bisa mengevaluasi pola sistem pembelajaran atau menggunakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru untuk evaluasi itu bisa kita gunakan supervisi sama menggunakan angket tersebut.

Riyana : Oh iya, Pak. Tadi berkaitan. Ini tidak lakukan berapa kali, misalnya?

Ghufron : Biasanya, semester itu ada supervisinya.

Riyana : Yang melakukan supervisi ini dilakukan oleh Kepala Madrasah dan para guru-guru ya Pak?

Ghufron : Kepala madrasah kemudian juga waka kurikulum, guru-guru senior yang sudah mengajar lama, yang sudah memiliki banyak pengalaman terkait dengan metode pengajaran, sehingga itu kita bagi dan kita tugaskan untuk mensupervisi.

Riyana : Supervisi guru seperti apa, Pak?

Ghufron : Supervisi guru adalah RPP-nya. Perangkat pembelajarannya sudah lengkap atau belum? Nah, kemudian kita masuk ke kelas, caranya gurunya mengajar berdasarkan perangkat yang dia buat atau tidak? Pembelajarannya menarik atau tidak? Pembelajarannya menginspirasi atau tidak? Apakah belajarnya itu hanya sekedar memberikan materi atau ada memberikan motivasi? Dan fungsi atau kegunaan supervisi itu adalah intinya untuk meningkatkan kualitas guru dalam mengajar. Jadi nanti kalau Riyana jadi guru, kayak gitu.

Riyana : Waktu sesi wawancara kita hari ini saya menyenangkan, terus banyak menambah pengetahuan saya berkaitan dengan dunia pendidikan juga pak Semuanya terima kasih bapak, mohon maaf bila ada perkataan yang kurang berkenan, Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Ghufron : Waalaikumsalam....

B. VERBATIM WAWANCARA GURU SKI

Informan : Meli Budi Astuti, S.Pd.I.

Jabatan : Guru SKI MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.

Hari / Tanggal : Kamis, 29 Mei 2025

Waktu : 21.00 - 22.07 WIB

Tempat : Video call melalui zoom meeting

Riyana : Bismillahirrahmanirrahim. Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Ibu, selamat malam. Dan terima kasih atas kesempatan yang berharganya di malam ini. Saya, Riyana Aditya Cahyani, izin mewawancarai Ibu terkait dengan tugas akhir ini. Dan terima kasih telah menyempatkan waktunya di tengah kesibukan Ibu. Langsung saja izin mewawancarai Ibu, ya.

Ibu Meli : Monggo, silahkan.

Riyana : Oke, Ibu. Kita mulai dengan pertanyaan pertama. Tadi sudah Riyana kirimkan.

Ibu Meli : Oh iya, tapi tadi sekilas saya bacanya, mbak.

Riyana : Gak apa-apa bu, karena ini berdasarkan pengalaman ibu aja gitu. Oke, ibu. Pertanyaan pertama mengenai penerapan media pembelajaran teka-teki silang di dalam materi Khulafaur Rasyidin. Nah, waktu itu kan di PPL itu sempat memegang materi itu loh, bu.

Ibu Meli : Nah, bener.

Riyana : Jadi, sebelum membahas tentang media teka-teki silang, boleh Ibu ceritakan metode dan media pembelajaran apa saja yang biasanya digunakan Ibu dalam mengajar SKI. Silahkan, Ibu.

Ibu Meli : Oke, baik. Itu pertanyaannya tentang metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran SKI ya....?

Riyana : Iya bu...

Ibu Meli : Jadi, selama saya mengajar SKI itu, metode yang saya gunakan itu ada satu, metode diskusi, yang kedua, ada ceramah, kemudian tanya-jawab, itu juga ada.

Riyana : Iya Bu.

Ibu Meli : Kenapa alasannya metode diskusi? Dengan cara diskusi, biar mereka itu aktif, saling, seperti anak kuliah, itu loh mbak Riana. Mereka aktif dalam tanya-jawab, kan gitu kan ya. Mungkin ada saatnya juga, siswa ini merasa bosan ya. Ini sedikit saya selingi mereka itu presentasi, kemudian saya berikan keterangan terkait dengan apa yang mereka presentasikan. Kemudian, ya itu tadi, masuknya di metode ceramah. Kemudian, yang terakhir, untuk pemahaman siswa terkait dengan presentasi dan metode ceramah yang sudah saya gunakan tadi, ada pertanyaan tanya-jawab kepada siswa. Nah, kalau tanya-jawab pada siswa, siswa itu mampu dalam menjawab. Berarti mereka paham, kalau tidak, berarti mereka memang tidak mendengarkan begitu. Kemudian, terkait dengan media yang saya gunakan, itu tergantung dengan materinya ya. Jadi, bisa film, kemudian video ya.

Riyana : Oke ibu.

Ibu Meli : Kemudian, ada juga di situ kan bukunya, ada buku tentang cerita. Jadi, ke film itu kan terkait dengan perjuangan Rasulullah SAW. Misalkan dalam memperjuangkan dakwah Islam, kemudian kayak Khulafaur Rasyidin. Kemarin ya, ada Abu Bakar, Umar, Usman, dan Ali itu kan filmnya banyak banget sekarang.

Riyana : Iya bu, banyak banget...

Ibu Meli : Nah, itu banyak banget kan, ya. Jadi, metode diskusi, ceramah, tanya-jawab, ada. Kemudian, ada medianya, film pernah, video kemarin itu. Tadi, buku juga, gambar juga pernah saya gunakan.

Riyana : Oh, berarti ibu tentang model role play itu pernah enggak bu? Kayak buat drama itu belum pernah anak-anak ya bu?

Ibu Meli : Drama?

Riyana : Ya bu, drama.

Ibu Meli : Oh, kayak misalkan mereka itu berpenampilan seperti Abu Bakar, Umar, Usman, gitu ya?

Riyana : Ya bu, hahaha.....

Ibu Meli : Hahaha...

Riyana : Saya jadi fantasi bu...

Ibu Meli : Drama itu masuk di bahasa Indonesia. Harusnya memang masuknya di sejarah ya. Biar itu, biar ya kreatif ya...

Riyana : Iya bu, bagus itu bu...

Ibu Meli : Ya, memang bagus itu. Memang belum pernah saya coba selama ini, memang belum pernah dicoba. Dia untuk berpenampilan Abu Bakar, Umar, Usman, dan Ali belum pernah. Kalau drama, memang mereka seringnya di bahasa Indonesia sama bahasa Inggris.

Riyana : Terima kasih, Bu, atas tanggapannya. Kita lanjutkan ke topik dan pertanyaan kedua mengenai indikator pemahaman siswa, Bu. Mengenai tolak ukur atau kriteria siswa paham itu gimana, gitu kan, Bu? Apa sih, Bu, tolak ukur atau kriteria yang Ibu gunakan untuk menilai bahwa siswa ini pahamlah materi yang telah diajarkan di kelas. Selain itu, menurut Ibu sendiri, apa saja indikator khusus menunjukkan bahwa siswa ini telah memahami materi Khulafaur rasyidin. Apa itu tolak ukurnya menurut Ibu gimana?

Ibu Meli : Tolak ukurnya. Tolak ukurnya kalau saya sebagai guru, bagaimana siswa itu paham dengan materi yang saya ajarkan itu, gitu ya....

Riyana : Iya bu.

Ibu Meli : Kalau saya, tolak ukur itu ya terkait dengan siswa, maksudnya tergantung siswanya. Siswa ini kan macam-macam tuh kan, ada yang mudah

nyambung, ada yang sulit nyambungnya, kan gitu ya. Kadang-kadang ada yang paham, padahal nggak paham gitu kan ya. Nah, dari tolak ukur ini bisa dilihat dari siswa, misalkan materi yang saya ajarkan tadi terkait tentang peristiwa penting dalam sejarah. Misalkan sejarah Islam terutama ya. Ya, salah satu sedikit aja mereka itu bagaimana menjelaskan tentang, menjelaskan secara singkat dan akurat peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah itu, dalam sejarah Islam, kemudian mereka juga mampu dalam memahami nilai-nilai sejarah itu ya. Terus terkait dengan tugas itu, saya lihat juga gitu ya. Kadangkan ini ada siswa itu tinggal nyontek gitu ya, ada yang ngambil pekerjaan temannya, lalu disalin gitu ya. Kan banyak banget kan ya, siswa seperti itu. Tapi dari sini saya melihat, saya itu paham karakter siswa masing-masing dalam belajar. Walaupun itu ada di MA Al-Ma'ruf ini, ada kelas sepuluhnya, ini kan ada enam kelas. Enam kelas itu kalau kita sering masuk nih, sering bertatap muka, kita tuh paham anak mana yang benar-benar aktif dan tidak aktif gitu ya. Yang benar-benar dia memahami tentang ini apa namanya sejarah, ini kan panjang ya. Bu, sejarah ini kalau kita cerita misalnya dua jam dengan metode ceramah saja, mereka ngantuk tanpa adanya permainan gitu kan ya. Apalagi dalam dua jam itu cuma ada ceramah saja. Nah, jadi kalau saya melihat, saya siswa mampu membuat presentasi. Saat presentasi kan sudah kelihatan mana siswa yang aktif dan tidak aktif ya. Siswa yang mampu memahami materi tersebut dan siswa yang tidak memahami materi tersebut. Kemudian nilai tugas hariannya, nilai tugas itu menurut saya, kadang ada anak yang tidak paham saja dia dapat nilai besar. Ya, karena apa? Karena nyontek gitu ya. Dan itu intinya ya siswa mampu presentasikan tugas yang sudah saya berikan. Misalnya ini terkait dengan presentasi ya kan. Kemudian mampu berdiskusi dengan baik kepada temannya, kepada kawannya, yang lain. Kemudian berbagi pengetahuan, ya disitulah saya melihatnya. Bahkan melihat pun mereka di catatan juga saya catat. Saya ada catatan khusus, siswa-siswa yang paham. Artinya siswa-siswa yang aktif dan siswa yang tidak aktif.

Riyana : Berarti, Bu, penilaian sesama teman juga ada?

Ibu Meli : Ya, itu ada.

Riyana : Oke, Ibu. Tapi, Ibu, memang siswa itu beragam karakter. Jadi, pengalaman yang paling susah menurut saya itu, Bu, gaya belajar anak. Mempadukan apa sih media kira-kira yang cocok, terus pendekatannya, apalagi metode yang banyak sekali yang bisa kita gunakan saat mengajar.

Ibu Meli : Ya mbak Riyana memang banyak sekali...

Riyana : Oh iya, Bu. Kita lanjutkan lagi ke pertanyaan selanjutnya, ke topik ketiga. Nah, bagaimana Ibu melihat proses pelaksanaan waktu pembelajaran yang dilakukan oleh Riyana kemarin dengan menggunakan media TKTK Silang itu pada materi Khulafaur Rasyidin?

Ibu Meli : Penilaian saya terhadap Mbak Riyana kemarin selama mengajar sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan media teka-teki silang, menurut pendapat saya, menurut pengamatan saya kemarin, saya melihat itu memang ada beberapa anak yang benar-benar aktif gitu ya. Ada anak-anak yang benar-benar aktif itu mencari jawaban, ya sebenarnya cocok dengan media teka-teki silang. Mereka tuh melatih daya pikir mereka untuk mencari yang soalnya telah mereka buat sendiri juga gitu. Tapi memang ada beberapa anak yang khususnya ini kan anak laki-laki nih ya. Anak laki-laki tau sendiri lah ya, beberapa biji laki-laki memang modelan lurus, yang main-main juga ada ya. Ya artinya baik kemarin adanya media teka-teki silang, mereka cukup aktif, itu berdasarkan pengamatan saya.

Riyana : Tapi kemarin memang waktu mewawancarai keempat anaknya ini ya, Bu, ada siska termasuk. Nah, itu waktu penggunaan teka-teki silang. Anak-anaknya pada ribut, jadi mereka kurang konsentrasi. Terus kesulitannya mereka membuat kotak-kotaknya.

Ibu Meli : Itu berdasarkan anak ya?

Riyana : Iya bu...

Ibu Meli : Sebenarnya itu bagus, mereka itu kan kreatif, artinya mereka itu bergerak, kan melatih daya tangkap mereka, melatih daya pikir mereka untuk

mencari jawaban dari soal yang mereka buat sendiri. Terus dengan adanya media teka-teki ini sangat cocok, ya mungkin memang ada hambatan, ya mungkin itu salah satu hambatannya yang buat kotak-kotaknya itu kesulitan mereka, ya itu hambatannya salah satunya. Ya wajar, tapi mereka setidaknya sudah ada usaha untuk mencari itu, tapi tidak dia yang hanya diam saja, yang tidak bergerak, yang stagnan, diam di tempat, ya kan nggak ada gitu. Nah ya mungkin ada beberapa, selama saya mengamati, melakukan pengamatan saya, memang ada anak yang benar-benar mencari, apalagi waktu pembuatan teka-teki silang yang berkelompok tuh, yang pinter sama pinter. Wes jadi, tapi kalau yang biasa-biasa saja, dan yang benar-benar nggak mendengarkan, jadi satu, iyo wes, podo wae gitu loh. Jadi memang sarannya ketika membentuk kelompok teka-teki silang ini, kan sebelumnya kita sudah memahami anak-anak yang aktif mana, yang tidak aktif mana saja. Nah ini anak yang tidak aktif ini, atau yang aktif ini, harusnya dijadikan satu, jadi jangan yang aktif ketemu sama yang aktif aja gitu loh. Terus yang tidak aktif ketemu yang tidak aktif, jadi ya sama aja mereka, sarannya itu tadi. Ketika membuat media teka-teki silang, diacak anaknya yang biasa aja dengan yang aktif, biar mereka sama-sama usaha.

Riyana : Iya sih bu, tapi itu yang di pertemuan kelimanya, di pertemuan keenamnya mereka membuat secara mandiri loh bu. Tapi anak-anak cowoknya pada ngobrol-ngobrol gitu loh bu. Jadi banyak yang curhat ke saya gitu, anak-anak ceweknya. 'Kak, ini loh kak, anak cowoknya gak mau pada diem gitu'. Hahaha.

Ibu Meli : Hahaha...

Riyana : Terus Bu, kita lanjut ke pertanyaan keempat. Berdasarkan pengamatan Ibu juga, apakah penggunaan mediathek ketika silang itu berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman siswa terhadap materi yang diajarkan Ibu?

Ibu Meli : Ya, memang di bab Khulafaur Rasyidin dengan media teka-teki silang itu cocok. Kita memang ketika menggunakan media, memang harus menyesuaikan materi. Mana materi yang mudah untuk dibuat menggunakan teka-teki silang ini kan mencari banyak jawaban. Ya, misalkan Khulafaur Rasyidin ini pembelajaran

yang sudah ada dari Madrasa Ibtidaiyah, itu sudah ada. Bahkan mereka ketemu lagi di Madrasa Aliyah pun tetap ada. Nah, itu cocok penggunaan teka-teki silang ini di materi Khulafaur Rasyidin ini. Memang kita harus menyesuaikan materi yang kita ajarkan ini. Adanya media teka-teki silang ini di materi Khulafaur Rasyidin itu sudah cocok dengan adanya media teka-teki silang. Itu saja Mbak Riyana.

Riyana : Ibu sendiri menilai tingkat keterlibatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan pendekatan media teka-teki silang itu gimana, Ibu?

Ibu Meli : Melihat siswa?

Riyana : Iya bu...

Ibu Meli : Ini karena masih awal, terus kemarin sempat ada sesi percobaan, jadi memang luar biasa. Masih pada ribut lah, masih bingung mereka. Cuman karena ini masih pertama kali diterapkan ya media ini dalam pembelajaran SKI, ya wajar, masih acak-acakan, masih ada yang kesana kemari anaknya, ada yang keluar ke kamar mandi, ada yang ini itu, ribut sendiri. Apalagi kelas 15 ini kan banyak cowoknya. Sepengamatan saya, yang aktif itu adalah kebanyakan perempuan yang berusaha mencari soal dan jawaban, yang benar-benar dia mengerjakan, itu kan kebanyakan perempuan. Nah, kalau laki-laki ini belum gitu kan, itu aja.

Riyana : Iya, Bu. Cara agar siswa laki-laki itu aktif gimana, menurut Ibu?

Ibu Meli : Ya, mungkin cara pendekatan kita ketika kita mengajar masuk kelas langsung ke inti, intinya itu langsung ke materi, mereka itu kan pasti akan merasa bosan. Nah, sebelum materi itu berlangsung, kita itu sebagai guru memang harus memotivasi si anak terlebih dahulu. Buatlah mereka itu nyaman, karena mereka itu langsung ke pemahaman materi, saya yakin siswa itu akan merasa lelah gitu ya. Jadi kita sebagai guru, ketika kita ingin disukai oleh siswa, kita berusaha bagaimana kita itu disukai oleh siswa. Insya Allah, kalau kita sudah disukai siswa, dia juga akan menyukai mata pelajaran kita. Jadi sebelumnya itu harus membuat mereka itu

semangat terlebih dahulu, apalagi SKI. Kalau sejarah sudah di jam terakhir misalnya saya masuk di kelas XI atau XII, sedangkan jam terakhir itu misalnya pukul 14.30 siang, waktu pulang sekolah, ketika jam pelajaran SKI pukul 13.00 siang, jam 13.00 siang mereka sudah lemas.

Riyana : Iya bu, bener... Hahaha

Ibu Meli : Hahaha... Jam-jam segitu tentu yang cocoknya nonton video, video, video sebenarnya. Semua siswa hampir seperti itu, saya perhatikan. Ya itulah, karena kita itu kan di zaman sekarang, ini, modern ini semakin main gitu, karena anak itu semakin beda. Anak sekarang itu beda dengan anak zaman dulu, mbak. Kalau anak dulu itu benar-benar saya rasakan itu beda. Kalau sekarang itu sudah masuk di generasi Z. Mereka itu seperti tidak memperdulikan pembelajaran, tapi dia tuh suka yang bermain-main sakarepe dewe sedangkan kita sebagai guru serba salah. Terlalu keras bermasalah, ya kan?

Riyana : Hahaha... Ya bu...

Ibu Meli : Nah,,, Iya. Terlalu keras, apalagi main tangan, itu kan bermasalah, ya kan? Bisa-bisa kita dilaporkan ke polisi, jadi kan ngeri, kan ya?

Riyana : Hahaha... Iya bu.

Ibu Meli : Kalau guru dulu kan beda. Kalau guru dulu, itu mau main tangan atau apa, pokoknya juga menerima. Ya, yang penting itu adalah didikan guru kepada siswa. Tapi, kalau sekarang, enggak. Walaupun kita emosi, tetap tahan gitu loh. Saya juga pernah emosi. Tapi saya, supaya anak tidak merasa bosan, yaudah saya dekatin gitu. Ajak ngobrol dulu. Walaupun tidak masuk dalam ruang lingkup materi. Karena memang anak ini beda. Ada ibaratnya, anak ini ada 31 siswa, kan? 31 kepala yang isinya berbeda, ya kan? Ada anak-anak yang turuan, yo eneng. Hahaha..

Riyana : Hahahaha...

Ibu Meli : Temannya ngantuk, temannya nyatet, dia nggak nyatet. Terus, itu teman-teman itu, jadi anak-anak itu seperti itu. Memang ada bimbingan khusus, yaitu pendekatan guru pada siswa yang itu tadi, itu aja.

Riyana : Nah, menurut ibu, faktor-faktor apa saja yang mendukung kelancaran, keberhasilan, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang ini, menurut pandangan ibu? Karena kan kemarin waktu percobaan, terus dipraktikkan, memang banyak anak-anak yang masih belum bisa. Tapi ketika saya keliling tubuh, ngajarin mereka satu persatu, gini loh cara buatnya, kita ajarin bagaimana buat garis-garisnya, bagaimana buat soalnya, bagaimana buat jawabannya, terus bagaimana buat kotak-kotaknya. Mereka jadi paham kalau diajarin satu-satu. Tapi saya tuh nggak tahu bagaimana, siapa tahu kan, pengamatan ibu berbeda. Ada anak-anak yang masih bingung kah atau gimana. Nah, kali ini saya mau nanya mengenai faktor pendukungnya itu apa saja menurut pengamatan ibu sendiri?

Ibu Meli : Kalau menurut saya, faktor keberhasilannya tentu, yang pertama itu peran guru. Peran guru dalam memberikan media tersebut artinya kan memang sudah ada persiapan terlebih dahulu yang kemarin Mbak Riyana rencanakan. Setidaknya kan menjelaskan terlebih dahulu kan sudah.

Riyana : Iya bu.

Ibu Meli : Yang tadi sudah saya katakan, ketika memberikan kelompok pada saat menerapkan media teka-teki yang kemarin, kelompok tadi itu dilihat dari siswanya. Siswa yang aktif dan tidak aktif, keduanya bisa dijadikan satu. Misalkan ada seis kelompok, tuh, kita kan kalau guru itu paham lah ya, sebenarnya tiap kelas ini, apalagi kalau sering atau setidaknya satu minggu sekali itu, tetap mukanya. Paham satu persatu siswanya itu mana yang aktif dan mana yang tidak aktif. Mana yang ndablek, mana yang nggak ndablek, itu kelihatan. Apalagi yang pinter nih, ya kan, dijadikan satu nih, yang biasa aja, pasti mereka ‘nggak mau, nggak mau, nggak mau’, gitu kan. Kayak kemarin Mbak Riyana bentuk kelompok, kelihatan kan siswa yang pinter itu nggak mau dijadikan satu sama yang biasa aja, ‘nggak mau sama dia’, gitu kan. Nah, yang pasif itu begitu. Nah, itu tadi kan udah bagus bentuk

kelompoknya, karena ini kan peran guru. Ketika anak dikasih pengertian susah, kita beri pengertian lebih tegas. “Kita tuh semuanya sama. Kalian itu adalah teman, ya. Teman satu kelas harus ada rasa sosial, rasa solidaritas, rasa kebersamaan”. Kalau saya kan seperti itu. Ketika membentuk kelompok, disitulah kita juga jangan sampai kalah. Kadang kan ada anak yang nggak mau, “Bu, nggak mau sama dia”. Kita bisa bilang, “Kamu di sini sekolah, yang membentuk kelompok ini siapa? Ibu”. Nah, ketika ada anak yang aktif bersama ada anak yang tidak aktif, anak yang tidak aktif ini otomatis dia akan punya rasa malu. Nah, kalau nggak punya rasa malu, ya gimana gitu. Nah, pada peran guru itu kita kayak bentengnya. Bentengnya adalah peran guru. Kemudian, lingkungan belajar yang kondusif. Ketika memberikan media teka-teki silang, kita lihat suasananya dulu. Lingkungan belajarnya kondusif, ya. Mereka yang benar-benar kelihatan, yang semangat, yang menyenangkan loh, suasananya menyenangkan. Kemudian, siswanya menjadi termotivasi. Sebelum masuk itu kan memotivasi siswa, ya. Agar mereka semangat. Kemudian, kesesuaian materi juga mendukung dengan tujuan pembelajaran. Kesesuaian materi yang tadi Mbak sampaikan dengan menggunakan teka-teki silang itu di materi khulafaur rasyidin, itu telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Anak-anak pun merasa mereka bebas dan merasa senang dengan media yang dipakai. Itu aja.

Riyana : Oke, Ibu. Tadi faktor pendukungnya, nah sekarang beralih ke faktor penghambatnya. Nah, pastinya kan ada tantangan atau hambatan atau kendala yang selama ini Ibu amati waktu pembelajaran menggunakan media TKTG silang ini loh, Bu. Nah, terutama dengan terkait pada pemahaman materi oleh siswa. Misalnya, apakah siswa kesulitan memahami petunjuk atau konsep yang pernah saya sampaikan saat hendak menerapkan teka-teki silang atau mungkin ada aspek lain yang mempengaruhi efektivitas penggunaan teka-teki silang dalam membantu siswa untuk paham pada materi ini?

Ibu Meli : Ketika kita menggunakan media, sebenarnya kita itu ke pembelajaran pada materi yang mau dijadikan media pembelajaran, ya. Jadi, alangkah baiknya kemarin sudah saya perhatikan, kemarin saya lihat kelasnya ribut. Ya, memang seharusnya kita terangkan terlebih dahulu apa sih Khulafaur Rasyidin, siapa sih

Abu Bakar, siapa sih sosok Umar, siapa sih Usman gitu kan, udah ya. Ketika empat khalifah ini sudah dijelaskan, baru kita buat media. Saya yakin mereka paham julukan Abu Bakar, Umar, Usman, dan Ali. Rasulullah memberikan julukan kepada Abu Bakar, apa itu sudah cocok sebenarnya. Asadullah, kemudian Ashiddiq, kemudian Al-Faruq, ya kan. Bagus sekali itu, akhirnya. Nah, artinya empat ini cocok kan dijadikan teka-teki silang menurut saya. Karena mereka ini banyak yang ribut itu karena mereka mungkin baru pertama kali menggunakan media ini. Jadi, belum sempurna lah ya, belum sempurna menerima kenyataan. Karena memang ada yang belum sampai situ. Nah, alangkah baiknya besok lagi kalau misalnya pas menggunakan media teka-teki silang itu di Khulafaur Rasyidin dijelaskan secara singkat saja, poin-poinnya saja mbak. Tidak perlu panjang-panjang kayak kemarin, baru media teka-teki silang itu baru dibuat gitu.

Riyana : Iya bu. Oh ya bu, cara jelasin ke anak-anak kan bu, kalau kita jelasin langsung kayak di pertemuan pertama secara langsung tuh bu, mereka itu lebih senangnya kalau menurut saya dijelaskan satu-satu gitu loh bu, neranginnya. Dan kemarin juga pernah saya terapkan kayak gitu. Saya selalu nanya ke anak-anak, di mana titik yang nggak paham gitu loh. Dan ternyata mereka menyukai pembelajaran yang seperti itu.

Ibu Meli : Nah, bener itu kan, di ruang kelas x5 tu kan nggak sekali ya, kan...

Riyana : Iya, Bu. Tujuh pertemuan, Ibu.

Ibu Meli : Oh iya, di pertemuan-pertama itu, pengenalan, dan kemarin sudah masuk ke materi. Nah, dikasih 10 menit aja, nggak usah panjang-panjang, saya yakin anak-anak lebih gampang pahamnya. Makanya saya dibapkuloforosidin ini, biar mereka paham bagaimana sih saya tuh bisa menerapkan ini, biar mereka paham, kalau paham secara keseluruhan, kayaknya belum lah ya mbak. Tapi setidaknya dia tuh tahu apa arti khulafaur rasyidin, apa khilafah itu, dia sudah tahu. Kemudian kepemimpinan Abu Bakar itu sampai tahun 632-634, umar 634-644 Masehi, itu mereka hafal. Memang saya khususkan mereka hafalan, kayak gitu. Nah, mereka

senang dan mudah menghafal gitu. Ternyata mudah mereka gitu, bab mana yang mudah mereka jadikan hafalan, saya buatnya kayak gitu.

Riyana : Oh, berarti baru-baru ini ada sesi hafalan gitu ya, Bu?

Ibu Meli : Baru-baru ini ada. Makanya kemarin saya ulang kembali waktu Mbak Riyana pulang. Kemarin saya bahas lagi. Pokoknya mereka harus hafalan ini, gitu. Saya cukup pengertian. Dari Khulafaur Rasyidin saya suruh mereka hafal. Nah, para khalifah yang mendapat petunjuk, 4 sahabat Nabi Abu Bakar, Umar, Usman, Ali, itu. Saya menyuruh mereka hafalan dari kepemimpinan Abu Bakar yang 632-634 Masehi, Masa Umar 634-644 Masehi, Masa Usman 644-656 Masehi, Ali 656-661 Masehi. Ternyata itu juga lebih menyenangkan juga.

Riyana : Tapi, Bu, saya merasa pernah waktu saya jelasin itu, mungkin ada anak yang nggak mendengarkan ya. Itu susahnyanya, Bu. Kita udah koar-koar Bu.

Ibu Meli : Nah, iya bener, ya itu wajar. Ibaratnya, kalau saya sendiri ketika ada anak yang nggak mau mendengarkan, ada yang ngobrol, saya bilang gini, coba kamu gantikan saya, menjelaskan, saya yang duduk, mereka akan diam sendiri. Nah, anak itu kan terkadang ndablek kan ya, golongan yang suka ribut, ganggu temannya, karena kan kita di depan posisi sendiri, melihat ke belakang itu terlihat semua, mana yang suka ngobrol, mana yang diam, saya tunjuk langsung, 'kamu, kalau kamu nggak mau mendengarkan saya, saya ada hukuman' Ya mbak saya ada sedikit hukuman gitu, saya suruh mereka berdiri ke depan gitu, biar kapok, kalau nggak, saya pisah empat orang anak itu, yang suka ngobrol, terutama nih ya, yang laki-laki yang pojokan itu, ya empat orang ini saya pisah mereka. Ya Alhamdulillah, siswa-siswi di Al-ma'ruf ini diatur ini masih mudah lah ya.., walaupun gayanya kayak preman, tapi masih mau manut, masih mudah diarahkan kalau menurut saya.

Riyana : Tapi di kelas X5 ini kemarin, saya nilai kemarin, anak-anaknya cukup kritis dalam pembelajaran. Apalagi, waktu di pertemuan ketujuh ya, hasil karya mereka itu lumayan, Ibu. Saya suka malahan. Sampai saya buat reward gitu. Jadi kira-kira saran perbaikannya selain itu apa aja ya, Ibu?

Ibu Meli : Kalau perbaikan, ya itu tadi sih. Ketika kita memulai pembelajaran, awalnya itu dengan memotivasi, jangan langsung ke materi. Ketika kita masuk, salam. Kemudian kita mengabsen siswa, kemudian langsung masuk ke materi. Saya yakin mereka itu akan merasa bosan dan jenuh. Mereka itu pun juga malas. Tapi setidaknya kita ajak ngobrol dulu, 10 menit untuk ngobrol nggak masalah. Ketika masuk. Buka dengan hal-hal yang menyenangkan. Buat mereka senang terlebih dahulu. Biar mereka termotivasi, semangat. Ketika dia menerima materi yang kita ajarkan itu, setidaknya mereka itu menerima motivasi kita terlebih dahulu.

Riyana : Berarti, bagaimana tanggapan dan respon siswa yang Ibu amati ketika mengikuti pembelajaran menggunakan teka-teki silang ini, Ibu?

Ibu Meli : Setelah menggunakan teka-teki silang, kalau saya bertanya dengan siswa, itu belum, ya Mbak Riyana. Yang masuk kan Mbak Riyana, otomatis Mbak Riyana juga tahu gitu. Saya hanya melihat keadaan, yang saya amati adalah keadaan, respon siswa dalam menerima media teka-teki silang itu aja. Mereka ada yang ribut, ada yang antusias dalam mencari jawaban kan ya. Memang kebanyakan antusias terutama anak-anak itu ya, paham gitulah. Nah, yang ributnya itu kan anak laki-laki yang di pojokan ngetan itu.

Riyana : Iya ibu, kelasnya kurang kondusif, kata anak-anak cewek gituloh bu, suka ngobrol anak cowoknya bu.

Ibu Meli : Haha, iya betul. Antara laki-laki sama perempuan yang suka ngobrol itu laki-laki. Memang kayak dunia terbalik sekarang.

Riyana : Oke, ibu lanjut. Menurut ibu sendiri, pendekatan seperti apa yang dapat diadaptasi untuk pembelajaran SKI ini?

Ibu Meli : Pendekatan ya. Kalau saya lebih ke pendekatan guru dengan siswa. Kita setidaknya mendengarkan cerita mereka. Saya yakin kalangan anak-anak ini kadang banyak problema yang ada di permasalahan keluarga mereka. Kadang-kadang kita tidak tahu. Ada sih alasan guru melihat sebel, mangkel karo siswa itu.

Bocah kok, angel diatur, dan sebagainya. Sebelum kita mengklaim bahwasannya siswa itu seperti itu. Kita harus tahu dulu anak itu seperti apa. Makanya kan gunanya kita, terutama wali kelas, gunanya kita seperti itu. Kita tahulah, bahkan saya pun juga wali kelas X4. Saya tahu problema anak-anak itu banyak sekali ya. Ada yang permasalahan orang tua, kemudian... Banyak banget kan ya. Saking banyaknya sehingga terbawalah ke ruang lingkup sekolah. Dari situ kita sebagai guru jangan mudah manggel atau mudah mengklaim bahwasannya siswa itu gini-gini. Kita lihat keadaan mereka. Kalau kita di posisi mereka, apakah kita juga seperti itu. Kadang mereka juga kurang kasih sayang, kadang dia sudah dibiarkan. Kan itu ada juga...

Riyana : Iya bu, memang banyak...''

Ibu Meli : Nah iya banyak banget tuh.. Nah, dengan pendekatan itu, kita itu jadi tau ''Dirumah ada masalah apa, Le?'', ''Di rumah ada masalah apa yang ndok?''.

Kita disitu sebagai guru Juga temen Gitu aja Ada masalah apa Kita dekatan mereka Permasalahannya apa gitu kan ya.. Nah, dari situ saya tau. Wah banyak sekali loh itu... Saya berusaha untuk mendekati anak-anak.... Ya... memang terkadang mereka itu Pola tingkahnya aneh Kadang mereka Setara PDW gitu Kita guru juga pernah mangkel loh mbak Tapi setelah kita amati, ternyata anakuya Seperti ini, dia tuh punya masalah dengan orang tua dan lain sebagainya Yang dia Tidak pernah diperhatikan Oleh orang tuanya ''Aku loh buk, ibaratnya sama orang tuaku wes gak dianggap anak'', ''Lah ngopo, Le?''.

Nah kita dengerin curhatan mereka Itu apa Dan disitu kita itu beri motivasi ya kan... Jangan membiarkan anak itu Membenci berlarut-larut pada orang tuanya. ''Ya pie pie itu orang tuamu'', Jadi per kelas itu pasti ada masalah.. Mulai dari kelas X1 sampe kelas X6 Itu pasti ada. Nah itu saya lakukan gitu Kadang kan mereka itu Aneh dengan banyak pola tingkahnya ya Ada yang ibaratnya Ya saya juga gak mudah mengklaim Anak itu seperti itu enggak Saya amati dulu Saya lihat dulu Saya terkadang Tanya ke wali kelasnya Kalau saya anak saya 10-4 itu Saya tahu karena saya wali kelasnya Gitu kan Problema mereka seperti apa saya tahu Permasalahan mereka seperti apa Gak semua anak memang Tapi banyak juga gitu mbak

Riyana : Oke bu, Di kelas X5 itu kebanyakan belajarnya gimana menurut ibu?

Ibu Meli : Kalau saya amati, mbak, itu tergantung anaknya. Kadang yang saya gunakan itu dengan metode presentasi. Metode presentasi itu mereka juga senang kok. Aktif juga anaknya. Makanya peran guru itu, kita kan waktu anak-anak presentasi bukan hanya di depan saja tuh, kita keliling ketika ada anak yang ribut di belakang, misalkan yang laki-laki, ketika temannya ngobrol, kita mantengin, ngadeg, neng buri posisine kita sambil keliling. Kita kalau sudah berdiri di situ, mau ngobrol dengan temannya juga sungkan. Karena ada gurunya di belakang gitu ya. Seringnya juga itu. Kemudian hapalan itu juga mereka, Alhamdulillah mbak, bukan hanya kelas X5 Semua kelas kalau hapalan ini, mereka juga masih ada perasaan takut. “Oh, saya nggak dapat nilai. Ini gimana caranya saya dapat nilai”. Walaupun siswa itu ndableg, tukang turuan, kerjanya komat kamit neng kamar mandi, izin alasannya mau kemana, sebagainya mereka juga masih punya rasa takut, punya ada usaha gitu. Ketika diberikan hapalan ini, misalkan “Kamu tidak mau hapalan, oh silahkan. Ibu ambil nilai tugas kalian. Kalau kalian nilai harianya tidak full, harian kalian dari nilai hapalan itu sebetulnya. Harian kalian dari nilai hapalan. Salah satu nilai tugas kalian kosong, berarti nanti silahkan dicek sendiri nilai rapor kalian akan mendapatkan nilai C”. Tapi memang terbukti mbak, saya memang mengambil nilai itu dari nilai absen. Jika nilai absen ini tidak full, ya mereka dapat C. Dan sesuai janji saya, kalau mereka itu yang aktif yang dapat B, yang aktif banget dapat B+. Atau bahkan, misalnya ada juga guru yang ngasih 90 juga ada. Jadi mereka alhamdulillah dengan pembelajaran SKI ini, saya lihat absen dari kelas X1 sampai kelas X6 dengan hapalan itu full semua gitu. Kalau misalkan itu ada siswa yang nggak masuk, nggak berangkat, dan ketika berangkat itu saya tagih betul. “Kamu mau hapalan, saya panggil ke depan. Kemarin teman-teman sudah pada hapalan”. “Hapalan apa bu?” “Ini, kalau kamu nggak mau hapalan ya silahkan, tapi kamu nggak dapat nilai. Kalau kamu hapalan, kamu dapat nilai. Nah, ibu ngambil nilai rapor itu dari nilai harianmu”. Tahu dia, langsung hapalan gitu.

Riyana : Oh, berarti sekarang udah ujian akhir semester, Ibu?

Ibu Meli : Sekarang sudah PAT. Penilaian Akhir Tahun ya, sudah semester 2.

Riyana : Oh, iya ya. Berarti kemarin semester 1 ya, Bu...Hahaha.

Ibu Meli : Iya, kemarin kan kamu semester 1, sebelum Expo itu ya? Oh iya, iya bener, bener itu sebelum Expo. Wah, udah lama aja ya Mbak Riyana.

Riyana : Oh iya, Bu. Udah mau satu tahun aja rasanya, Bu.

Ibu Meli : Hahaha, oh ya Allah udah mau setahun aja ya Allah...

Riyana : Iya, Bu. Cepat banget. Nah, Bu, yang terakhir nih, Bu.

Ibu Meli : Oke

Riyana : Secara keseluruhan, Ibu, menilai efektivitas penerapan media pembelajaran teka-teki silang dalam proses pembelajaran SKI di kelas X5 itu gimana, Ibu?

Ibu Meli : Kalau efektivitas, kalau pengamatan saya mengenai efektivitas penerapan teka-teki silang itu efektif, mbak. Kalau kemarin kan di pertemuan keempat masih kurang. Masih banyak kurangnya, mbak. Nah, tapi setelah pertemuan keempat itu baru. Nah, karena sebagian besar berperan aktif dalam mencari jawaban di media teka-teki silang. Tapi memang ada, masih ada, beberapa anak kemarin ada yang tidak aktif. Artinya sakarappe dewe, seng koyo mengabaikan itu secara amatan saya, terutama Saifuddin, yang laki-laki. Kalau perempuan, saya yakin semuanya kemarin ikut antusias dalam pembelajaran media teka-teki silang yang sudah mbak Riyana beri, ya. Kalau efisiennya, menurut saya belum, ya. Karena masih ada anak yang tidak aktif itu tadi.

Riyana : Iya sih, Bu. Ibu biasanya kalau penilaian itu berarti dari tugas-tugas, terus ulangan, dan ujian, Bu.

Ibu Meli : Iya, tugas-tugas di absen, nilai tugas, evaluasi 1, evaluasi 2, evaluasi 3, misalkan gitu ya. Pokoknya dari nilai-nilai absen gitu masuk di nilai harian gitu.

Kalau di RDM, di rapor, itu kan ada nilai RDM-nya ya, nilai RDM itu nilai harian, kemudian ada nilai SAS atau nilai Sumatif Akhir Semester atau PAT itu tadi, ada nilai sendiri ujiannya nanti dijadikan satu gitu.

Riyana : Itu rapornya elektronik Bu?

Ibu Meli : Rapornya RDM itu, pokoknya sudah nilai gabungan dari nilai semester sampai nilai harian tadi. Nilai harian tadi ya, nilai yang sehari-hari itu kita bertatap muka di kelas, nilai tugas lah terutama.

Riyana : Oh, iya, Bu. Oke, Ibu. Sepertinya kita sudah selesai. Terima kasih banyak atas kesempatannya, Ibu. Terima kasih banyak... ..wawancara di malam ini. Terima kasih banyak, Ibu.

Ibu Meli : Oke..Semangat mbak Riyana, doa saya semoga lancar skripsinya sampai selesai.

Riyana : Aamiin ibu, terima kasih bu.

Ibu Meli : Semangat mbak Riyana!

Riyana : Iya bu. Terima kasih ibu. Ibu saya tutup ya zoomnya. Saya akhiri ya bu.

Ibu Meli : Iya mbak Riyana.

C. VERBATIM WAWANCARA DENGAN SISWA

C. Siswa pertama

Nama : Evi Rafika

Pekerjaan : Siswi kelas X5 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.

Hari / Tanggal : Senin, 21 April 2025

Pukul : 09.30 – 09.50 WIB

Tempat : Video call melalui zoom meeting

Riyana : Oke, aku akan bertanya pada Evi. Halo, Evi!

Evi : Hai Kak....

Riyana : Sebelumnya, ini kan kemarin kita belajar materi Khulafaur Rasyidin dan ini kemarin tugasnya kalian...Aku suka, karena beberapa dari kalian pas buat pertanyaan. Terus kalian buat teka-teki isian itu pada bagus-bagus, ya dan kalian mempelajarinya luar biasa Nah, untuk Evi Aku ingin bertanya. Bagaimana menurut pendapatmu tentang, bukan aku saja, tetapi juga Ibu Meli sebagai pengajar SGI, bagaimana pendapatmu tentang cara ibunya menyampaikan materi di kelas, terus apakah itu mudah dipahami, atau bagaimana menurut kamu?

Evi : Menurut saya, Ibu Meli sama kakak itu sama-sama seru buat pelajaran SKI, mudah buat dipahami, juga terus metode yang kakak kasih ke siswa-siswi, khususnya saya, itu sangat seru, jadi saya sangat suka.

Riyana : Oke, terima kasih atas tanggapannya.

Evi : Pertanyaan selanjutnya, apakah guru SKI pernah menggunakan metode atau media pembelajaran selama belajar? Yang menarik, selama proses pembelajaran di kelas, apakah guru SKI pernah menggunakan media seperti Smart TV, atau kalian disuruh buat permainan yang lain selain teka-teki? Seperti aku itu, atau proyek-proyek atau tugas kelompok begitu yang seperti buat kliping gitu?

Evi : Disini, TV kalau ibu melinya cuma pakai media digital aja sih, Kak. Sebelum kakak jadi pakai TV, mungkin sama membuat kompok begitu aja sih.

Riyana : Terus, sejauh mana ibunya melibatkan kalian dalam diskusi, terus tanya-jawab saat mengajar?

Evi : Ya, cukup jauh sih, Kak, saat mengajar kita melatih kompak kita bersama dengan kompak, itu juga, Kak.

Riyana : Oh, berarti biasanya cara ngajar gurunya apa cuma ceramah aja atau pakai cara lain kayak video, game, diskusi, gitu?

Evi : Mungkin sesekali itu lihat TV, terus kita nulis-nulis, terus lihat lagi, gitu-gitu sih.

Riyana : Apakah ibunya cuma ngomong, atau kalian pernah nonton video, film, atau quiz-quiz lama ibunya ngajar?

Evi : Kalau buat main-main kuis itu belum dan kemungkinan itu nggak ada, Kak. Sejauh ini belum sih, Kak, kalau main kuis itu kebanyakan menulis, habis nulis diterangin, lalu ngerjain soal, dan gitu-gitu.

Riyana : Wah, waktu ibunya nerangin nih, kamu aktif nggak? Misalnya ikut diskusi, ibunya bertanya, kamu jawab, terus kamu bertanya, tidak mengerti saat belajar.

Evi : Kalo buat saya sendiri sih, sebenarnya ada rasanya ingin bertanya pada gurunya. Tapi kadang mental itu sih, kak. Kayak malu.

Riyana : Oke, tapi kalau malu itu sebetulnya bisa kamu bangun rasa percaya diri. lanjut Menurut kamu nih, pelajaran SKI itu pukul 10-11 hari Rabu Nah, itu belajarnya kan mendekati siang tuh Menurut kamu suasana belajarnya gimana? Seru, santai, tegang, atau malah kamu sedikit bosan karena ya itu kan suasananya udah mendekati siang Latih, atau apa yang kamu rasakan

Evi : Kalau pas itu, pas waktu ada kakak, itu ya seru aja, karena kan kita kayak setiap pertemuan, metode pembelajarannya beda-beda gitu loh, kak. Kita buat teka-teki silang, lalu games apa yang kita pengen. Jadi pembelajarannya seru. Kalau kita kayak suruh buat belajar terus, nulis-nulis doang, itu sangat-sangat membosankan, karena itu kan udah jam-jam rawan.

Riyana : Ibunya pernah ngasih tugas, nggak sih?

Evi : Iya, pernah kak.

Riyana : Ibunya pernah ngasih tugas yang kayak gimana modelnya.

Evi : Tugas yang diberikan ibunya pakai buku. Kita disuruh mengerjakan pilihan bergandanya sama soal esainya.

Riyana : Pernah buat drama nggak kalian?

Evi : Belum sih.

Riyana : Belum, Hahaha.

Evi : Belum, Hahaha.

Riyana : Berarti presentasi di depan kelas sudah pernah?

Evi : Kalau presentasi sama kelompok, sudah pernah.

Riyana : Aktivitas yang kreatif misalnya serba seni, belum pernahkah tugas yang diberikan ibunya?

Evi : Belum, sih.

Riyana : Nah, ini aku pengen banget kamu jujur nih. Apa sih yang paling kamu suka dari SKI, terus apa yang membuat kamu kurang dalam belajar SKI ini, kurang suka atau membosankan, dan apa yang menyenangkan di sini juga dalam pelajaran SKI?

Evi : Jujur ini ya kak, boleh?

Riyana : Iya, iya, nggak apa-apa, malah bagus ini.

Evi : Ya, kalau saya sendiri itu kurang suka sih sama sejarah-sejarah gitu. Kurang suka, kak, ya kalau pakai kayak moda pembelajarannya dan pakai media belajar gitu-gitu aja sebenarnya. Bisa sih aku belajar, tapi ya kurang menyenangkan. Ya, kayak harus nulis doang, makanya bosan sih.

Riyana : Dan hal yang menyenangkan dalam perjalanan SKI apa?

Evi : Menonton Kak, jujur aja.

Riyana : Ya, nggak apa-apa. Jujur itu nggak apa-apa, malah bagus. Jadi, sepanjang pertanyaan kita ini, tanya-jawab ini, boleh dong kamu kasih saran supaya pelajaran SKI itu lebih seru, lebih asyik, lebih mudah dipahami, atau yang kamu senang. Karena aku tahu pelajaran ini kurang berminat karena kurang menyenangkan pelajarannya. Atau sejarah, mungkin kamu lebih senang dengan pelajaran lainnya, walaupun kamu senang dengan gurunya. Apa sih? Yang harus kita perbaiki sebagai pengajar, boleh kamu beri saran seperti, ‘ Seperti ini loh, Kak, pelajaran SKI biar seru’, gitu?

Evi : Ya, biar seru pelajarannya jangan gitu-gitu aja belajarnya. Ya, kayak main game, terus di awal belajar ada ice breaking dulu. Kayak itu kan bisa mengembalikan semangat kita. Kalau kita awalnya gitu-gitu, jadinya nggak suka aja langsung masuk, kan? Kalau guru langsung ke kelas, ditambah mungkin jam siang, jam lapar. Jadinya kita kurang fokus buat belajar. Kayak gitu sih.

Riyana : Kamu inget nggak sih waktu di kelas itu hal pertama kamu inget tentang banyak hal gitu salah satunya gitu?

Evi : Yang ku inget kayak gini sih kak, kakak kasih soal, aku suka nanya-nanya sama kakak, ya aku senang dengan telaten kakak menjawab pertanyaan siswa-siswa dengan santai.

Riyana : Oke, sekarang aku mau nanya tentang teka-teki silang yang kalian buat ini. Aku mau nanya, waktu kalian diminta untuk ngerjain teka-teki silang itu, apakah kamu lebih semangat atau awal-awalnya bingung, kak, gimana cara mengerjakannya, gitu?

Evi : Buat awal-awalnya ya kak, pastinya bingung sebelum dikasih tau. Gimana nih, karena kan media ini baru-baru diterapkan selama belajar SKI, itu pun sama kakak. Terus setelah dikasih tau, terus kita dibimbing, jadi 'oh tidak sesulit yang kita pikirkan gitu'. Jadi ya, kita nyari soal sendiri, jawab sendiri, itu membantu kita

untuk memahami apa yang kita pelajari, loh Kak... Materinya gampang diinget gitu loh kak waktu sema kakak. Sebelum kita buat, sebelum kita bertanya, kakak nyuruh buat teka-teki silang gitu, kita pusing sih. Kayak 'susah nih', tau gak sih kak. Eh, ternyata kakak nyuruh gitu buat uji pemahaman dasar kita, gimana membuat pola dasar teka-teki silang. Lalu, ketika kakak bilang banyak dari kita yang belum paham, kakak kasih pelatihan di kelas untuk buat teka-teki silang itu dan membuatku mudah memahami cara buatnya.

Riyana : Nah, menurut kamu, Media teka teki silang itu membantu kah memahami materi Khulafaur Rasyidin yang empat khalifah itu ya. Dan disini kamu kemarin itu milih tentang materi khalifah Abu Bakar Siddiq. Dari 4 khalifah, kamu milih Abu Bakar kenapa?

Evi : Hahaha, ya karena langsung buka buku terus ada itu kak, yaudah aku langsung buat teka-teki silang materi yang abu bakar, terus materinya lebih enak kak, yaudah aku mikir, aku buat teka-teki silang materi abu bakar aja lah.

Riyana : Oh, nah. Sulit atau gampang nggak sih waktu kamu buat teka-teki silang? Teka-teki silang itu pastinya ada bagian mendatar, lalu ada yang vertifikal gitu?

Evi : Kesulitannya ya kak, menurut aku ya cukup sulit sih kak. Karena aku harus ngulang dua kali buat teka-teki silang. Pertama, kotaknya kekecilan. Nah, terus yang kedua nggak muat soalnya, mah. Lalu jumlah kotak buat letak kotak perpata dalam kotak itu nggak cukup. Jadi, pusingnya aku di situ, kak. Kalau dibilang gampang, enggak. Tapi kalau dibilang sulit banget, ya enggak. Jadi, sedang-sedang aja, kak. Tapi karena buat sendiri, jadi paham kemampuanku sampai mana dengan materi ini.

Riyana : Terus, jam belajar kita terbatas, toh. Nah, waktu itu, menurut kamu, kamu merasa waktu yang diberikan cukup atau enggak sih membuat teka-teki silang? Kan kemarin kita buat teka-teki silang itu sendiri, empat kali pertemuan. Pertemuan pertama kemarin kita bikin seminar kecil-kecilan di kelas itu. Nah, gimana cara buat gridnya, terus, aku memperkenalkan kalian untuk memakai laptop untuk melihat

desain teka-teki silang gitu, kan? Nah, itu menurut kamu cukup nggak sih buatnya? Atau, wah, empat pertemuan kurang kakak gitu?

Evi : Sebenarnya, 4 pertemuan itu waktunya cukup, Kak, dibanding hanya 1-2 kali pertemuan waktunya kurang banyak, ya.

Riyana : Nah, waktu yang individu pembuatan teka-teki silangnya, ada nggak ya kawan kamu nanya tentang materinya kurang ngerti, terus penjelasanku tentang pembuatan teka-teki silang kurang dipahami. Jadi, apakah kamu pernah bantu teman dengan berdiskusi?

Evi : Pernah, kak. Mungkin kayak dia belum paham yang gimana buatnya, jadi aku jelasin sedikit biar dia paham.

Riyana : Nah, sebelum buat tekis-tekis silang ini kan bisa enggak kamu memahami materi kamu baca sendiri tanpa bantuan aku atau bantuan guru?

Evi : Belum bisa lah, Kak. Ya, belum bisa, Kak. Karena kan ilmu pengetahuannya belum luas. Jadinya kita belum bisa memahami hanya dengan pakai buku, gitu, Kak. Jadi harus ada orang yang menjelaskan lebih detailnya.

Riyana : Nah, lebih mudah mana menurut kamu teka-teki silang cara manual atau gadget?

Evi : Menurut saya, manual, kak. Karena itu bisa mengembangkan ide-ide kreatifitas kita juga, kak. Lebih berkembang daripada kita menggunakan gadget.

Riyana : Oke, Evie. Aku mau nanya lagi. Selama kita belajar menggunakan teka-teki silang, problem atau masalah atau kendala atau hambatan apa yang kamu temui waktu kamu buat teka-teki silang itu? Kesusahan kamu apa?

Evi : Kalau aku ya kak, kesulitan yang aku rasa itu, itu yang kita nyari soalnya sendiri, tapi di sisi kita menghadapi kesulitan itu kak, kita jadi langsung tahu jawabannya kak. Jadi, menurut aku ya nyari soalnya yang susah. Yang kedua, bikin

kotak-kotak itu gak bisa simetris kak. Mencang-mencong sana sini, itu menurut saya paling susah.

Riyana : Tapi, kamu buat teka-teki silang, hasil kerja kamu itu rapi, kamu berapa kali buat?

Evi : Dua kali percobaan, Kak.

Riyana : Oh iya, waktu kamu buat teka-teki silang itulah. Itu kamu ngerasa ganggu gak sih sama kebisingan di kelas?

Evi : Sama-sama terganggu sih, Kak. Kalau kayak gitu kan, Kak, kita itu harus fokus ya untuk buat teka-teki silangnya. Karena takut salah buatnya, salah hurufnya, salah tata letaknya. Kalau kayak berisik ya, kita sangat-sangat terganggu sih, Kak. Tapi ya gimana, kelasnya super berantakan kalo udah di jam siang.

Riyana : Aku minta saran kamu untuk perbaikan dalam penerapan media teka-teki silang sekarang ini. Kan kamu ada menemukan kesulitan, itu apa aja sih yang bisa diperbaiki?

Evi : Oh, menurut saya kak dari penerapan media TGK Kisilang ini dengan kertas kak langsung aja sih kak dikasih kotak-kotaknya atau kakak kasih aja soalnya, nanti kita tinggal kasih jawabannya nih, kan udah dikasih kotaknya kan itu kalau jawabannya benar, itu pasti cocok kan, pastinya itu pas, itu sih kak

Riyana : Oke, Evi. Terima kasih Evi atas penjelasan dan caranya. Cukup menarik ya, kamu telah sharing semua pengalaman kamu dan aku berterima kasih atas tanggapan kamu

D. Siswa Kedua

Nama : Siska Adinda Putri
Pekerjaan : Siswi kelas X5 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.
Hari / Tanggal : Senin, 21 April 2025
Pukul : 09.50 – 10.25 WIB
Tempat : Video call melalui zoom meeting.

Riyana : Halo, Siska. Bagaimana kabarnya?

Siska : Baik Kak....

Riyana : Aku mau nanya nih, kamu pertama kali dengar pajaran SGI, apa yang langsung kebayang di pikiran kamu?

Siska : Ini, langsung terbayang ini, Kak. Hmm, agama, Kak.

Riyana : Selain itu, apa saja? Misalnya kan kamu langsung ingatnya, kisah-kisah zaman dulu, malah ingat burunya, atau malah ingat suasana kelasnya, atau bagaimana?

Siska : Oh, kalau waktu belajar SKI, Kak, aku ingat suasana kelasnya, Kak. Apalagi waktu belajar sama kakak.

Riyana : Oke, aku mau nanya tentang guru SKI saat mengajar kalian di kelas. Menurut kamu, gimana sih cara gurunya menjelaskan materi saat di kelas? Menurut kamu, waktu guru ngajarin di kelas, jelas atau enggak penjelasannya? Nah, aku bertanya gini agar kamu bisa sharing pengalaman belajar kamu. Apakah guru lebih senang atau sering ngajar pakai drama, cerita, diskusi, atau ibunya lebih sering pakai alat bantu lainnya, kayak pakai video atau pakai slide presentasi?

Siska : Menurut aku kak, guru yang ngajarin SK itu seru kak, karena kita mau diajarin sambil ngobrol-ngobrol juga.

Riyana : Ngobrolnya gimana? Terasa santai dan sesuai apa yang dibahas cara ibu yang ngobrol sambil menjelaskan?

Siska : Iya, bisa dipahami sih, Kak.

Riyana : Berarti ibunya pake ceramah aja atau pernah pake game?

Siska : Kalau pake game, ibunya belum pernah kecuali pas kakak Riana yang ngasih baru sama kakak kita belajar pake game, jadi bikin kita nyoba suasana baru

Riyana : Pernah nggak sih kalian nonton video, film, pake smart TV? Kalau sama aku kan walaupun banyak menggunakan metode maupun media belajarnya, kan sama aku YouTube terus, ya kan? Ku tontonin film sejarah sampai kalian bosan. Hahaha....

Siska : Iya lho kak, sampai kita pengennya nonton film yang lain atau dengerin musik gitu, tapi sama kak dikasihnya film sejarah Islam. Aduh..., itu ya bikin cepet bosan.

Riyana : Oh iya, aku mau nanya nih. Waktu ibunya menyuruh kalian presentasi, gimana menurut kamu, apa yang kamu ngerasain gitu?

Siska : Menurut aku ya kak, aku ngerasain sih kak, ya deg-degang sih kak, karena disuruh presentasi ya, ditanya-tanyain gitu. Nah, aku tak tanya pas ditanyain guru. Nah, aku takutnya pas ditanya itu nggak tau, jadi deg-degang, takut.

Riyana : Nah, waktu belajar, guru bertanya, kamu aktif gak? Apa kamu berani nanya sama ibunya pas selesai menerangkan materinya? Bu, gak paham ini, gitu?

Siska : Ya, kadang sih, kak. Kadang aku nanya, cuman kadang lagi enggak, karena kadang enggak paham, itu karena udah bosan, terus udah males buat nanya lagi, kak, karena udah siang.

Riyana : Oke, berarti waktu jam 10 sampai jam 11 belajar SKI kan, itu kan sama kita belajar panas kan ya suasananya. Kalau menurut kamu sendiri gimana untuk menggambarkan rasa belajaran SKI waktu samaku itu?

Siska : Di kelas kan kita pake kipas, tapi tetap panas, walaupun sudah ada kipasnya, bawaannya ngantuk aja di siang hari. Tapi, waktu belajar dengan kakak, diajarin sama kakak, sama kak Ryiana, itu seru ngajarinnya. Itu kita bisa bermain macam-macam game, seingatku. Nah, apalagi waktu game teka-teki silang gitu, kak, jadinya rasa ngantuk itu hilang, jadinya melek matanya, hahahaha...

Riyana : Melek? Hahahhaa....Oke, sekarang ku minta kamu jujur apa yang kamu sukai dari SKI?

Siska : Itu cuma games-nya sih, Kak. Terus, waktu belajar Khulafaur Rasyidin kita banyak sharing-sharingan gitu, sama Kak Riyana juga.

Riyana : Nah, waktu aku minta kalian buat Teka Teki Silang, apakah kamu merasa lebih semangat, atau wah, kurang waktunya kakak untuk belajar materi ini? Kurang waktunya kakak untuk menerapkan game Teka Teki Silang ini kakak?

Siska : Seru sih, Kak. Malah aku lebih suka teka-teki silang daripada disuruh nyatet kan atau nonton film sejarah di TV. Malah aku gampang fokusnya untuk belajar pakai media atau game teka-teki silang yang kita kerjakan, kan, Kak. Kalau sama ibu-ibunya kan nggak ada kayak gini. Jadi kita banyak nyatet gitu lho, Kak...

Riyana : Oh, emang autobuilder itu sering buat ringkasan?

Siska : Ya, sering, Kak. Kita nyatet buat rangkuman, gitu.

Riyana : Dirangkumnya pakai apa? Buku cetak atau ibunya ada sumber belajar lain?

Siska : Kami disuruh nyatet di buku tulis, Kak. Jadi ibunya dikte dari buku cetak yang dipinjam di perpustakaan itu, Kak. Lalu kami ikut nyatet, gitu. Nah, kadang habis nyatet dikasih soal.

Riyana : Oh, begitu. Oke, kita beralih ke pertanyaan teka-teki silang ya. Waktu buat teka-teki silang itu, apa sih yang menghambat kamu untuk membuat grid teka-teki silangnya? Terus, apa kesulitan kamu yang ditemui atau dihadapi saat buat teka-teki silang-nya pakai HVS itu kan, gimana?

Siska : Kalau kesulitan itu pastinya ada ya, Kak. Kalau aku lebih ke garisnya sih, Kak, buatnya. Karena kan buat kotak-kotaknya itu dia ini enggak lurus, mencang-mencong.

Riyana : Berapa kali percobaan itu buatnya?

Siska : Tadi kayak Evi dua kali kak percobaannya.

Riyana : Waktu nyusun teka teki hilangnya, baca dulu atau, wah, aku mau buat teka teki hilangnya materinya tentang Umar aja deh misalnya. Atau kamu mikir dulu dan baca dulu empat khalifah ini yang kamu senang dengan materinya?

Siska : Aku mikir dulu sih, Kak. Aku cari soal dan jawabannya. Jadi aku nyari soal yang banyak, aku nyari jawabannya sekalian, yang pertanyaannya yang nyambung dengan jawaban yang aku temui, gitu. Makanya aku milih-milih dulu materinya. Sama empat halifah itu, udah aku coba-coba, Kak. Misalnya materi khalifah pertama, khalifah abu bakar, aku buat nih, khusus abubakar saja. Meskipun aku buat soal dan jawaban untuk masing-masing khalifah, aku buat banyak karena seru, Kak.

Riyana : Oke, terus, berarti menurut kamu, apa aja faktor yang mendukung kamu untuk memahami materi Khulafaur Rasyidin ini?

Siska : Faktor yang mendukung aku, kalau segi materi sejarah, aku memang nggak suka dengan pelajaran sejarahnya, kak. Itu sih...

Riyana : Waktu kamu buat soal menyusun teka-teki silang, itu loh, secara mendatar dan vertikal, kamu udah punya gambarannya nggak sih kalau aku tuh mau buat

modelnya seperti ini? Atau kamu harusnya ada referensi di laptop? Kemarin kan aku persilahkan pakai laptop atau tablet biar gampang gitu.

Siska : Nggak sih, Kak. Aku nggak mikir buat teka-teki silang atau kotak-kotaknya, sih, Kak. Cuman kalau pas sama ininya aja, sama soalnya aja, dan sama jawabannya aja, aku buat kreasi sendiri, nggak nyari referensi. Ya, kalau teman-teman yang lain pada nyari referensi di laptop, aku nggak kepikiran, sih, Kak.....

Riyana : Nah, waktu ngerjain teka-teki silang, apakah kamu mengalami gangguan seperti kebisingan di kelas yang bikin kamu susah fokus bahkan saat kamu sempat ada pikiran, 'Ksk, lama kali ngerjainnya?'

Siska : Ya, kak. Karena gini ya, kak. Kan yang cowok-cowok itu juga kan mereka kayak gak serius gitu loh, kak, belajarnya. Kayak pada ngobrol gitu, kan. Ya, itu agak keganggu buat aku sih, kak, sebenarnya buat ngerjain tugas itu.

Riyana : Kemarin buat teka-teki silang itu kan sendiri-sendiri. Apakah ada nih masalah kayak komunikasi antara aku ngasih clue atau petunjuk itu kurang jelas?

Siska : Enggak sih, Kak. Karena kan aku juga sering nanya sama Kak Riyana, kan. Emang diajarin bener-bener, diajarin, dibimbing gitu sama Kak Riyana.

Riyana : Berarti, apakah kamu, menurut kamu sendiri, apakah waktu yang aku berikan gitu selama empat pertemuan, itu betul-betul membagi waktu? Maksudku begini, misalnya, sebelum buat teka-teki itu kan aku berikan penjelasan dulu, aku terangkan materinya, lalu di pertemuan keempat, aku mengadakan seminar interaktif atau perhatian interaktif gitu loh untuk buat teka-teki silangnya. Nah, misalnya, satu pertemuan, satu khalifah gitu kan, apakah itu masih kurang? Apakah harus ada perbaikan lebih lanjut dari aku gitu? Agar aku bisa, oh, berarti aku nggak harus pakai banyak waktu, membagi waktunya kayak gini gitu. Apakah kamu bisa beri saran bagaimana baiknya gitu?

Siska : Motivasi terbesar kamu dalam belajar apa?

Riyana : Motivasi terbesar aku itu gimana ya? Motivasi itu misalnya yang betul-betul kamu itu harusnya cara belajarnya begini-begini. Aku senang pakai gaya belajar tertentu. Lebih senang menggambarkan atau mendengarkan atau langsung praktek gitu dalam belajar.

Siska : Oh, kalau aku, Kak, lebih kesuka ini sih, Kak, itu mendengarkan.

Riyana : Oke, terima kasih Siska, sampai disitu saja perbincangan kita. Terima kasih kamu telah mengeluarkan uneg-unegnya.

E. Siswa Ketiga

Nama : Fika Tri Handayani
Pekerjaan : MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.
Hari / Tanggal : Senin, 21 April 2025
Pukul : 10.25 – 10.50 WIB
Tempat : Video call melalui zoom meeting

Riyana : Halo, Fika. Pagi....

Fika : Halo, Kak. Pagi, Kak.

Riyana : Oke Fika, Fika pastinya udah punya gambaran kan ya, gimana menurutmu tentang pelajaran SKI selama ini?

Fika : Ya menurut aku sih kak, kalau sama kak have fun kayak, sama guru juga have fun sih kak. Cuma agak sedikit bosan ya kak kalau sama guru, ya metodenya cuma kayak nulis-nulis doang gitu kak.

Riyana : Jadi, apa yang kamu rasakan saat belajar SKI?

Fika : Yang aku rasain sih, ya sedikit happy. Ya cuma ada rasa bosannya aja sedikit juga.

Riyana : Letak bosannya yang bagian apanya?

Fika : Oke, ini kak.... Bagian yang kebanyakan itu kita tulis materinya, itu sih yang bikin bosan kak.

Riyana : Kalau waktu sama aku belajarnya, gitu letak bosannya seperti apa, Fika?

Fika : Waktu kakak ngajar, terus kakak belajar sama kami, apalagi menurut aku... itu gak ada ya kak. Karena waktu itu, awal kakak masuk itu kakak langsung ice breaking, itu bikin happy.

Riyana : Nah, menurut kamu, Guru SKI memberikan kamu kesempatan untuk bertanya saat kamu nggak ngerti ‘materi ini loh, Bu?’

Fika : Memberikan sih kak...

Riyana : Menurut kamu, metode yang digunakan ibunya bagaimana saat mengajar? Cara gurunya menyampaikan materi bagaimana menurut kamu?

Fika : Kalau menurut aku, guru nyampe ke materi kayak langsung to the point.

Riyana : Pernah nggak ibunya cerita panjang lebar gitu, terus mengaitkan dengan masa sekarang gitu, kayak konflik yang terjadi pada saat ini gitu?

Fika : Kalo itu sih kak jarang ya kak, kalau ngaitkan konflik gitu. Jadi cuma langsung to the point aja gitu. Kurang paham sama materinya.

Riyana : Kalau kamu nggak paham dengan materi, gimana cara ibunya ngajar SKI itu? Apakah langsung dijelaskan ulang atau ada cara lain yang bisa buat kamu ngerti tentang materi itu?

Fika : Kalau aku sih Kak, mungkin guru bisa menjelaskan ulang, tanya gurunya, ini maksudnya apa? Maksud materinya, itu gimana gitu?

Riyana : Ibunya pernah ngasih PR enggak yang lebih susah atau menyenangkan gitu?

Fika : Pernah, kalau lebih susah itu jarang sih.

Riyana : Biasanya ibunya ngasih PR yang modelnya gimana?

Fika : Biasanya itu, ini, kayak esai gitu.

Riyana : esai?

Fika : Iya Kak.

Riyana : Berarti selain pilihan berganda?

Fika : Iya, kak. Tapi pilihan ganda jarang sih, kak. Lebih banyak dikerjakan di sekolah.

Riyana : Esai itu biasanya berapa soal ibunya ngasih?

Fika : Biasanya sih antara 5-10 sih Kak...

Riyana : Berarti yang tugas-tugas kayak drama, tuh.... belum pernah, kan?

Fika : Belum, Kak.

Riyana : Kalian pernah buat makalah atau kliping gak?

Fika : Kalau makalah SKI belum pernah sih, Kak.

Riyana : Oh iya, kan waktu diskusi juga... pernah nggak sih kalian buat rangkuman atau laporan diskusi atau aktivitas pembagian tugas kelompok gitu?

Fika : Kalau itu kayaknya pernah sih, Kak, seingatku.

Riyana : Nah, aku mau nanya tentang teka-teki silang ya. Apa sih yang membuat teka-teki silang itu sendiri membantumu lebih memahami materi Khulafaur Rasyidin?

Fika : Kalau dari teka-teki silangnya sih kayak... ini Kak, kayak kita bisa bikin pertanyaan gitu.

Riyana : Waktu buat pertanyaan itu, gimana kamu? Apakah kamu merasa bingung banget harus gimana atau kamu merasa... perasaan kamu pasrah atau terserah gitu?

Fika : Awalnya bingung sih kak, cuman kayak tanya temen sebangku, jadinya sedikit paham.

Riyana : Sedikit paham atau nggak paham?

Fika : Sedikit paham kak, waktu di pertemuan keempat yang awal-awal kakak kenalin itu, tegak-tegak di silangnya.

Riyana : Apa sih kesulitan yang kamu hadapi atau kamu temui waktu buat pekat teki silang itu? Ya... hambatan atau kendala waktu kamu buat tekad tekis hilang itu baik dari soalnya, dari materinya, dari berbagai macam lah misalnya gitu.

Fika : Kalau aku sih kak, cari pertanyaannya itu Kayak bingung nih, pertanyaannya kayak mana Terus jawabannya juga.

Riyana : Tapi nengok-nengok, dari hasil tugas kalian semua ini, tugas kalian termasuk karena yang bagus, makanya, waktu aku bagi sistem reward, itu aku bingung. Karena banyak banget yang bagus, dan aku minta maaf sekali bagi kalian yang udah buat sebaik mungkin. 'Aku udah seserius ini, aku nggak dapat reward'. Ya, aku minta maaf karena kalian buatnya pada rapi banget.

Fika : Ya gak apa-apa Kak..

Riyana : Nah... Kita lanjut ke pertanyaan selanjutnya. Menurut kamu nih, gimana sih peran aku saat mengajar, lalu buat teka-teki silang itu?

Fika : Peran di kelasnya, kalau aku sih ya, seru-seru, Kak. Aku jadi bingung mau jawab apa, tapi itu aku paham apa yang telah kita pelajari, Kak.

Riyana : Waktu kita buat teka-teki silang itu, masa buat teka-teki silang, suasananya, kelasnya gimana?

Fika : Ribut sih, Kak. Kayak hari biasanya, jadi kurang fokus. Hahaha...Anak cowok, cewek sama-sama ribut gitu lho, Kak. Cuman lebih banyak yang ribut cowoknya.

Riyana : Ya ampun, jadi kamu kurang fokus pada kebisingan?

Fika : Iya, Kak. Jadi belibet misalnya ada suara-suara berisik gitu.

Riyana : Nah, waktu bikin teka-teki silangnya, itu kamu rasa kayak gimana? Senang kah? Tertantang kah? Atau biasa aja? Atau... ‘Wah, gak bisa, kak. Bingung buatnya, kak?’

Fika : Waktu itu sih, Kak, kalau aku ngerasa tertantang ya, Kak. Karena, ya kan, kalau bikin teka-teki silang itu kayak, gini itu jarang, jadi kayak ini bisa menjadi pengalaman belajar, pengalaman bikin pertanyaan gitu.

Riyana : Oh, berarti sebelum kamu memahami materi dari kamu hasil baca atau kamu baca di buku atau buka-buka media yang aku perkenankan seperti laptop itu tanpa bantuan guru, kamu gimana?

Fika : Kalau tanpa bantuan Google, nggak terlalu ke Google-nya saja.

Riyana : Menurut kamu sendiri, gaya belajar kamu apa yang menyenangkan bagi kamu?

Fika : Kalau kayak pelajar aku lebih senangnya nggak banyak materi aja gitu.

Riyana : Berarti kamu lebih senang ke pelajarannya kayak praktek, atau mendengarkan sesuatu, atau kayak menghafal atau menulis

Fika : Aku lebih suka mempraktekkan langsung, kak, sama menulis poin-poin pentingnya aja, kak. Karena kalau nulisnya terlalu banyak kan ini, kurang paham. Kayak percuma gitu

Riyana : Nah, selama buat teka-teki silang, kamu ngerasa nggak bertanggung jawab, oh, aku harus nyelesain ini teka-teki silangnya dengan baik, gitu.

Fika : Merasa Kak.

Riyana : Apakah belajar pakai media teka-teki silang ini membuat kamu tertarik belajar atau pakai cara biasa?

Fika : Aku lebih tertarik, Kak.

Riyana : Nah, pas diskusi nih, kan kita ada masa diskusi nih, diskusi kompok, presentasi juga ada, bagaimana sih kamu bisa saling menghargai pendapat teman gitu?

Fika : Kalau saling menghargai itu ya, kita dengerin aja ke satu kelompoknya itu. Kayak per orang misalnya mau berpendapat, bisa disampaikan aja. Nanti kita diskusiin ulang gimana enaknya.

Riyana : Oke, berarti waktu teka-teki silang nih, buat teka-teki silang, menurut kamu teka-teki silang ini menarik gak terus? Apakah media ini bikin kamu lebih semangat belajar SKI? Atau kamu lebih cenderung lebih memahami materi yang cenderung sedikit, misalnya materi abubakar saja atau ada hal lainnya gitu?

Fika : Kalau teka-teki silang ini sih menarik ya, Kak. Terus yang bikin menarik kita buat soal yang jawabannya tidak gampang dijawab, Kak.

Riyana : Oh ya, waktu buat teka-teki silang, apakah kamu dapat masukan dari aku atau feedback atau penilaian setelah kamu buat teka-teki silang?

Fika : Kalau itu dapet kak, malah lebih berfikirnya plong gitu. Lebih enak, media yang kakak pakai enak. Jadi, aku diterangkan di mana letak salahny setelah membuatnya.

Riyana : Nah, kalau kamu nemuin masalah atau kesulitan bikin teka-teki silang itu, apakah kamu coba metersain masalah itu sendiri, atau udahlah langsung nanya teman gitu?

Fika : Kalau aku sih, Kak, coba selesain sendiri, Kak. Cuma kalau untuk kesulitan yang begitu susah, itu tanya ke temen.

Riyana : Kamu lebih susah buat soalnya, atau cari materinya, atau buat garis hingga kotak-kotaknya saat buat teka-teki silangnya, atau semua yang kamu buat ngerasa itu sulit banget?

Fika : Kalau aku ini, kak, kayak nyari materinya, itu bingung mau yang gimana, ` terus buat kotak-kotaknya juga itu sedikit susah gitu, kak.

Riyana : Berarti kamu mengalami kesulitan waktu nyusun pola, teka-teki silangnya yang rapi, yang harus sesuai dengan soal dan jawabannya. Kalau iya, apa sih yang jadi tantangan terbesar kamu?

Fika : Ini kalau buat aku yang menjadi kesulitan atau jadi tantangannya itu kesulitan mencari materinya, Kak.

Riyana : Nah, dari teka-teki silang ini, apakah kamu lebih gampang, nih, ingat materi SKI setelah belajar pake teka-teki silang, atau kamu lebih senang dengan pakai cara lain, media lain, atau gimana waktu pakai teka-teki silang?, ya kan, apakah kamu lebih gampang ingat materi SKI setelah belajar pake teka-teki silang?

Fika : Oh, kalau itu lumayan gampang ingat sih, Kak.

Riyana : Berarti kekurangan teka-teki silang sendiri menurut kamu itu apa?

Fika : Ya itu sih kak, kurangnya itu. Ya itu, kak, kembali lagi ke materinya. Kayak susah nyari materi buat pertanyaannya.

Riyana : Oke, sekarang aku mau nanya Apa sih yang membuat kamu tidak suka pelajaran SKI? Apakah pernah ada hapalan tanggal-tanggal sejarah? Atau sebuah peristiwa? Pokoknya pernah disuruh hafalan nggak sama guru SKI-nya?

Fika : Pernah Kak sekali waktu itu, kalau nggak salah, secara sendiri-sendiri.

Riyana : Oh ya, feedback kamu dalam penggunaan teke-teke silang ini selama kita belajar apa? Feedback itu umpan balik. Saran kamu gimana? Gak apa-apa, kamu kasih revisi atau tanggapan dari penerapan media teke-teke silang ini. Baiknya gimana?

Fika : Apa ya, kak.....hmhhh

Riyana : Berarti gini lho, lebih kesulitan atau nggak nyaman bikin teka-tekisilangnya secara manual itu apa?

Fika : Kalau aku lebih ke ini, kak. Ke kotak-kotaknya. Kayak gimana, bingung mau buatnya gimana. Mau buat... ..ketaknya.. ..kesamping atau gimana, masih bingung membedakan vertikal sama horizontal nya.

Riyana : Menurut kamu sendiri, bikin teka-teki silang ini tugasnya terlalu berat kah atau makan waktu terlalu lama?

Fika : Kalau aku kan lebih ke waktu sih, Kak.

Riyana : Baiknya berapa kali pertemuan untuk buat teka-teki silang ini?

Fika : Ya, mungkin dua kali pertemuan cukup.

Riyana : Oh iya, Fika. Aku mau nanya tentang rasa nih. Apa sih yang bikin kamu nggak nyaman bikin teka-teki silang ini?

Fika : Berisiknya sih Kak...

Riyana : Oh, berarti waktu 4 kali pertemuan itu berlebihan atau cukup menurut kamu?

Fika : Kalau aku cukup, Kak.

Riyana : Menurut kamu, berarti game ini punya potensi untuk dibuat secara digital nggak?

Fika : Kalo pake digital ada susahnya, ada mudahnya gitu Kalo dibuat digital kak, apa yaa Tidak bisa membuat kita kreatif gitu loh Kita gak bisa bebas buat teka-teki silangnya

Riyana : Buatnya berapa kali kamu?

Fika : Aku kan buatnya dua kali percobaan tuh kak, buat teka-teki silangnya. Juga menurutku itu menyenangkan kak, membantu haus tantangan juga kan ya. Dan makin fokus buat memahami kembali materi yang sudah kak keajarkan di pertemuan sebelumnya kan ya kan kak. Jadi ya itu aja kak.

Riyana : Nah, diantara dua hal itu, dua kali percobaan membuat teka-teki hilangnya, gimana kamu bagi kertasnya untuk membuat teka-teki hilang itu. Misalnya, percobaan pertama, kamu buat soalnya dulu, atau kamu langsung buat kotak-kotaknya dulu?

Fika : Oh, yang percobaan pertama itu, Kak. Aku buat soalnya dulu. Habis itu, percobaan kedua, langsung buat kotakanya. Jadi, lebih gampang nyari jawabannya itu narohnya. Gimana baru menyesuaikan desain yang aku pengen buat, Kak. Jadi, Kak, jawabannya sama soalnya. Satu kotak kan satu kata. Itu harus aku hitung dulu, Kak, biar nggak salah.

Riyana : Oke, Fika. Sampai di situ aja dulu.

Fika : Maaf ya, Kak. Aku nggak bisa jawab lebih.

Riyana : Terima kasih, Fika, atas kesempatan yang berharga. Senang bertemu lagi dengan kalian semua

F. Siswa Keempat

Nama : Afifatul Aliyyah

Pekerjaan : Siswi kelas X5 MA Al-Ma'ruf Margodadi, Tanggamus.

Hari / Tanggal : Senin, 21 April 2025

Pukul : 10.50 – 11.15 WIB

Tempat : Video call melalui zoom meeting

Riyana : Hallo Atul, sehat kah?

Afi : Alhamdulillah sehat, Kak.

Riyana : Di kesempatan ini, aku ingin bertanya sama Atul, bolehkah?

Afi : Iya Kak, tanya aja.

Riyana : Oke, aku mau nanya nih. Waktu kamu dengar tentang pelajaran SKI, kesan kamu apa aja?

Afi : Ya, sebenarnya agak suka juga sih sama sejarah, soalnya kan kayak cerita nabi-nabi gitu.

Riyana : Berarti kesan pertama kamu saat belajar SKI pertama kali itu apa?

Afi : Senang sih, Kak.

Riyana : Waktu belajar sama aku, kamu merasa senang, tapi apa kamu pernah merasa bosan juga?

Afi : Ada sih, Kak, ada sedikit rasa bosannya juga.

Riyana : Bosannya di bagian apa?

Afi : Bosannya... ya, menurut aku SKI itu kan banyak cerita-cerita ya. Kalau pelajarannya kebanyakan cerita, kadang-kadang juga bosan.

Riyana : Kalau menurut kamu, biar belajar SKI itu menyenangkan, gimana caranya?

Afi : Gimana ya... gurunya cerita, tapi kita juga nulis gitu loh, Kak, apa yang diceritain. Habis itu bisa kita review ulang dari tulisan kita sendiri.

Riyana : Oh, berarti kamu lebih senang sambil mendengarkan dan mencatat ya?

Afi : Iya Kak, soalnya kalau nggak dicatat, kadang lupa.

Riyana : Oh ya, Tul, di kelas itu guru SKI pernah pakai film atau video buat belajar?

Afi : Pernah, Kak.

Riyana : Itu materinya apa?

Afi : Waktu itu pas materi tentang masyarakat Arab sebelum Islam, ditayangkan di TV gitu.

Riyana : Menurut kamu, suasana belajar SKI dari jam 10.00 sampai 11.00 itu gimana? Metode yang digunakan guru, cara penyampaian, dan media yang digunakan tuh seru, tegang, atau gimana?

Afi : Kalau menurutku sih... santai sih, Kak.

Riyana : Waktu ibunya ngajar, interaktif nggak? Atau satu arah aja?

Afi : Sama teman-teman sih, semua diajak komunikasi.

Riyana : Kalau kamu nggak paham materi, gimana cara guru menjelaskannya lagi? Apa dilempar ke teman dulu atau langsung dijelasin ulang?

Afi : Kalau aku tanya, guru biasanya langsung jelasin ulang dari pertanyaanku, Kak.

Riyana : Ibunya pernah ngasih tugas apa aja?

Afi : Tugasnya sih kayak uji pemahaman yang ada di buku cetak. Kalau nggak selesai, biasanya dijadiin PR.

Riyana : Terus PR-nya dikumpulin besoknya?

Afi : Iya, Kak. Kadang juga dikerjain kembali di kelas kalau nggak dijadiin PR.

Riyana : Sistem penilaian ibunya gimana?

Afi : Sistem penilaiannya ada hafalan, terus dari tugas-tugas yang dikasih juga.

Riyana : Ibunya pernah pakai papan tulis nggak?

Afi : Pernah.

Riyana : Lebih sering mencatat di papan tulis atau cerita?

Afi : Lebih sering bercerita sih, Kak.

Riyana : Nah, pengalaman kamu presentasi di depan kelas waktu pelajaran SKI gimana?

Afi : Agak deg-degan sih, Kak. Soalnya belum terbiasa.

Riyana : Apa sih yang bikin kamu senang sama pelajaran SKI?

Afi : Karena banyak cerita tentang Nabi, terus dilanjut kisah Khulafaur Rasyidin, dan juga cerita-cerita zaman dulu. Apalagi Arab sebelum Islam, itu menarik.

Riyana : Hal yang paling nggak kamu suka dari SKI apa?

Afi : Itu sih Kak, materi tentang dinasti Umayyah.

Riyana : Oh, kamu kurang suka materi tentang kedinastian ya?

Afi : Iya Kak. Karena kebanyakan cerita, dan ceritanya itu-ituh aja, terus dikasih banyak banget sama guru. Hahaha...

Riyana : Hahaha... Oke. Nah, kita masuk ke teka-teki silang ya. Apa yang kamu rasakan waktu diminta membuat dan menjawab TTS?

Afi : Sebenarnya agak semangat sih Kak, soalnya belum pernah pembelajaran kayak gitu, disuruh buat TTS.

Riyana : Apakah TTS itu membantu kamu lebih memahami materi Khulafaur Rasyidin?

Afi : Iya sih Kak, agak membantu. Soalnya kita nyari soal, baca, dan mengingat lagi materi yang pernah dijelaskan.

Riyana : Kamu pernah nyari soal itu di laptop?

Afi : Nggak sih Kak, aku nyari di buku semua materinya, terus aku buat soal sendiri.

Riyana : Menurut kamu, daya tarik dari TTS itu apa?

Afi : Menurutku sih dari segi pertanyaannya. Kita harus cari pertanyaan dan jawabannya, terus dijadikan teka-teki.

Riyana : Kamu berusaha bikin TTS sebgus mungkin?

Afi : Iya sih Kak.

Riyana : Ada kesulitan dalam membuat TTS?

Afi : Ada sih Kak...

Riyana : Apa aja?

Afi : Ya, bikin garis-garisnya itu susah, mencang-mencong.

Riyana : Berapa kali kamu buat ulang?

Afi : Seingatku, 2 sampai 3 kali.

Riyana : Kamu pernah kesulitan karena kehabisan waktu?

Afi : Iya sih Kak.

Riyana : Apa yang bikin kamu nggak bisa nyelesain dengan baik?

Afi : Pertama, dari segi pertanyaan. Kita harus cari soal dan jawabannya, terus media untuk bikin kotak-kotaknya itu terbatas, jadi jawabannya juga terbatas.

Riyana : Waktu selesai buat TTS dan dikasih feedback dari aku atau teman, kamu merasa kesulitan nerima kritik?

Afi : Nggak sih Kak.

Riyana : Hal apa yang bikin kamu nggak nyaman waktu ngerjain TTS?

Afi : Pertama sih... kelasnya berisik, Kak.

Riyana : Saran kamu tentang TTS ini gimana?

Afi : Karena Kakak suruh buat 10 pertanyaan, mungkin kalau dikurangin jadi lima aja, bisa selesai dalam satu hari.

Riyana : Waktu buat TTS, kamu bikin kotaknya dulu atau soal dulu?

Afi : Soalnya dulu, baru hitung kotaknya, Kak.

Riyana : Waktu kamu buat soal, terus kamu nggak ngerti jawabannya, kamu pernah nyontek teman nggak?

Afi : Nggak sih Kak, aku berusaha banget buat nggak nyontek gimana pun caranya.

Riyana : Oke Afifah, terima kasih atas waktunya. Ini kesempatan yang berharga, terima kasih banyak ya!

Afi : Iya Kak, sama-sama.

L. Lampiran 10 Surat Selesai Penelitian



YAYASAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN AL-MA'RUF MARGODADI (YPPAM)
Akta Notaris : No. 1 Tanggal 05 September 2016

MA AL - MA'RUF MARGODADI
TERAKREDITASI B

NPSN : 10816364 NSM : 131218060012
Telp / WA : 0853 - 8382 - 6868
Website : www.maalmarufmargodadi.sch.id

Alamat : Jln Raya Margodadi Kec. Sumberejo Kab. Tanggamus 35662

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 073/131.12/PP.10/06/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah Al-Ma'ruf Margodadi Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus:

Nama	: M. GHUFRON, S.Pd.I
NUPTK	: 1447759660200042
Alamat	: Margodadi, Kec. Sumberejo, Kab. Tanggamus
Jabatan	: Kepala Madrasah Aliyah Al- Ma' ruf Margodadi

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama	: RIYANA ADITYA CAHYANI
NIM	: 21422049
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

Telah selesai melaksanakan penelitian di MA AL-MA'RUF Margodadi. Untuk memperoleh data dalam penyusunan skripsi dengan judul **"PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS GAME TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI MA AL-MA'RUF TANGGAMUS LAMPUNG.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Margodadi, 05 Juni 2025

Mengetahui,
Kepala Madrasah



M. GHUFRON, S.Pd.I

