



Penggunaan Media Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah

Lina Herlina

Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Jatiasih, Indonesia

Jl. Koja 2 Kp. Kebantenan, Jatiasih, Bekasi

Email : linaherlina4570@gmail.com

Abstract. Teaching using effective learning strategies is very necessary to improve student learning outcomes in the learning process. Educators need to choose interesting strategies so that students do not feel bored and learning remains active and enjoyable. One strategy that can be applied is Crossword puzzles, which allows students to learn in a fun way without reducing the essence of learning, thereby increasing their enthusiasm and enthusiasm. This study aims to determine the application and effect of the Crossword puzzle learning strategy on the learning outcomes of grade III students on theme 6 subtheme 1 at MI Al Hikmah Jatiasih. This study uses a quantitative approach with a Quasi Experiment design and a Non-equivalent control group design model. The research sample consisted of 70 grade III students. The results of the descriptive analysis showed that the average post-test score in the experimental class was 81.56, while in the control class it was 72.15, which showed a significant difference in results. The independent sample t-test showed a significance value (2-tailed) of 0.007, which was smaller than 0.05, so it can be concluded that there was a significant difference between student learning outcomes in the experimental class and the control class.

Keywords: Crossword Puzzle; Fiqh ; Learning Strategy

Abstrak. Pengajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pendidik perlu memilih strategi yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran tetap aktif dan menyenangkan. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah Teka-teki Silang, yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi pembelajaran, sehingga meningkatkan semangat dan antusiasme mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan pengaruh strategi pembelajaran Teka-teki Silang terhadap hasil belajar siswa kelas III pada tema 6 subtema 1 di MI Al Hikmah Jatiasih. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimen dan model Non-equivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari 70 siswa kelas III. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test pada kelas eksperimen adalah 81,56, sedangkan pada kelas kontrol 72,15, yang menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan. Uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,007, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci: Teka-Teki Silang; Fiqih ; Strategi Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik agar dapat memahami peran mereka dalam masyarakat dan lingkungan hidup yang terus berkembang (Kosim, 2007). Proses pendidikan ini berlangsung melalui interaksi yang edukatif antara pendidik dan peserta didik, di mana pendidik berperan dalam mempengaruhi perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai peserta didik (Fatimah et al., 2024; Ramli, 2015). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, kurikulum menjadi dasar yang sangat penting dalam mengarahkan dan membimbing proses pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka, penekanan diberikan pada pengembangan dua aspek utama, yaitu kemampuan

akademik (hard skills) dan kemampuan sikap (soft skills), yang harus dikembangkan secara seimbang (Wardani, 2022). Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik (Fathorrahman, 2019; Fatoni, Santoso, Hidayat, et al., 2024).

Pendidik di tingkat pendidikan dasar, khususnya di kelas-kelas awal seperti kelas III, berperan penting dalam mengembangkan kedua aspek tersebut. Anak-anak pada usia ini berada dalam tahap perkembangan kognitif yang menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih konkret dan interaktif (Indarwati et al., 2023). Sebagian besar peserta didik di tingkat ini lebih cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan pengamatan terhadap objek-objek yang nyata. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang diterapkan harus dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang masih dalam tahap pengembangan keterampilan dasar, seperti berhitung, mengenal konsep-konsep sederhana, dan mengembangkan keterampilan sosial serta emosional (Fatoni, Rohimah, Santoso, et al., 2024). Pembelajaran yang monoton dan tidak menarik dapat menyebabkan peserta didik kurang fokus, bahkan kehilangan minat untuk belajar, yang tentunya akan berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif. Salah satu bentuk permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah *crossword puzzle* atau teka-teki silang. Permainan ini menawarkan tantangan yang menyenangkan bagi peserta didik, di mana mereka dapat belajar sembari bermain (Putri, 2022). *Crossword puzzle* dapat membantu peserta didik mengingat materi yang telah diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif peserta didik, seperti kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengingat informasi yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan (Fauzi, 2020). Oleh karena itu, penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran tertentu (Gede, 2019).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, tetapi juga membantu mereka untuk mengingat dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Putri, 2022). Dalam beberapa kasus, *crossword puzzle* juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran, khususnya di tingkat pendidikan dasar. Meskipun demikian, penggunaan *crossword puzzle* di MI Al Hikmah Jatiasih belum banyak diterapkan, sehingga penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana strategi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, pembelajaran di MI Al Hikmah Jatiasih masih menggunakan metode ceramah yang cenderung kurang menarik bagi peserta didik. Sebagian besar siswa terlihat kurang antusias dan kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, yang berakibat pada hasil belajar yang tidak optimal. Beberapa guru juga mengungkapkan bahwa sekitar 40% dari peserta didik di kelas III memiliki hasil belajar yang kurang memadai, yakni di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa masih ada tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, seperti penggunaan *crossword puzzle*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Al Hikmah Jatiasih. Peneliti akan menguji apakah penggunaan teka-teki silang dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada tema 6 subtema 1.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji dua variabel utama, yaitu variabel bebas yang terdiri dari strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran tematik (X) dan variabel terikat berupa hasil belajar peserta didik (Y). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (Quasi Experiment) (Berlianti et al., 2024). Eksperimen semu ini diterapkan karena tidak mungkin mengontrol semua variabel yang memengaruhi variabel yang terkait (Susilana, 2015). Penelitian ini mengadopsi desain Nonequivalent Control Group Design, di mana dua kelompok yang memiliki karakteristik serupa diambil berdasarkan populasi yang sama. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu pengambilan sampel dengan mempertimbangkan kriteria tertentu (Creswell, 2017; Sugiyono, 2013).

Penelitian ini dilakukan di MI Al Hikmah Jatiasih pada bulan Januari hingga Februari. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III, dengan jumlah total 70 siswa, terdiri dari 34 laki-laki dan 36 perempuan. Pembagian kelas terdiri dari kelas IIIA yang berjumlah 36 peserta didik (15 laki-laki dan 21 perempuan) serta kelas IIIB yang berjumlah 34

peserta didik (19 laki-laki dan 15 perempuan). Sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder, di mana data primer meliputi profil sekolah, observasi, wawancara, serta nilai pre-test dan post-test, sementara data sekunder diperoleh dari artikel, jurnal, dan buku. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes (pre-test dan post-test), serta dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS Statistics 23, dengan melibatkan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji paired sample t-test, dan uji independent sample t-test (Djollong, 2014).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan Penelitian

Proses observasi dilaksanakan, di mana peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IIIA dan IIIB untuk mendapatkan gambaran lebih mendalam mengenai strategi pembelajaran yang diterapkan serta memberikan arahan terkait dengan rencana penelitian. Pengamatan ini memberikan informasi yang diperlukan untuk menyusun instrumen penelitian yang tepat, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan dengan jelas kondisi yang ada di lapangan.

Pengamatan dan Wawancara Awal

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan di kelas III MI Al Hikmah Jatiasih, baik di kelas IIIA maupun IIIB, untuk memperoleh informasi terkait dengan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pengamatan ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung, serta memahami lebih jauh mengenai dinamika interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas untuk mendalami pendekatan yang digunakan dalam mengajar, serta meminta saran terkait pelaksanaan penelitian. Wawancara ini sangat penting untuk memperoleh perspektif dari guru mengenai metodologi yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Observasi yang dilakukan memberikan banyak insight yang berguna dalam perencanaan penelitian selanjutnya. Dengan informasi yang diperoleh, peneliti dapat merencanakan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal tes tertulis. Instrumen tersebut harus disiapkan dengan cermat agar dapat mengukur aspek-aspek yang relevan dengan penelitian. Selain itu, instrumen penelitian tersebut juga divalidasi oleh dosen pembimbing dan guru wali kelas, sehingga memastikan bahwa materi yang akan diuji dapat menggambarkan proses pembelajaran dengan akurat.

Persiapan Instrumen Penelitian

Setelah memperoleh informasi dari hasil pengamatan dan wawancara, peneliti mempersiapkan instrumen yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian. Instrumen yang disiapkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang akan digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta soal tes tertulis untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan guru wali kelas untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat mengukur capaian pembelajaran dengan tepat.

Instrumen penelitian tersebut kemudian divalidasi guru wali kelas III MI Al Hikmah Jatiasih. Proses validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang disiapkan sudah tepat dan dapat digunakan dalam penelitian. Setelah beberapa kali revisi dan mendapatkan persetujuan dari pihak terkait, instrumen penelitian tersebut dinyatakan siap untuk digunakan dalam penelitian. Dengan instrumen yang telah divalidasi, peneliti dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya dalam pelaksanaan penelitian.

Keterlaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran di kelas III MI Al Hikmah Jatiasih difokuskan pada materi sumber energi yang termasuk dalam tema 6 subtema 1. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan sebelumnya. Pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran dilakukan selama empat pertemuan di kelas eksperimen dan empat pertemuan di kelas kontrol. Observasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pembelajaran yang dirancang berjalan sesuai dengan rencana dan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan.

Hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuan. Di kelas eksperimen, keterlaksanaan pembelajaran meningkat secara bertahap dari 82,14% pada pertemuan pertama menjadi 93,33% pada pertemuan keempat. Sementara itu, kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, meskipun tidak secepat kelas eksperimen. Meskipun kelas kontrol memiliki tingkat keterlaksanaan yang cukup baik, kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* menunjukkan hasil yang lebih optimal, terutama dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Proses Penelitian dan Pengolahan Data

Penelitian ini dilakukan selama dua minggu dengan total 8 pertemuan, yang terbagi menjadi 4 pertemuan di kelas eksperimen dan 4 pertemuan di kelas kontrol. Di kelas eksperimen, peserta didik diberikan soal pretest sebanyak 25 soal pada pertemuan pertama dan

dilanjutkan dengan posttest pada pertemuan keempat. Proses yang sama dilakukan di kelas kontrol, yang bertujuan untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest ini kemudian diolah dan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS.

Hasil dari pengolahan data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kedua kelas. Analisis statistik dilakukan untuk menggambarkan hasil penelitian secara lebih mendalam, dengan memperhatikan nilai maksimum, minimum, serta rata-rata dari hasil pretest dan posttest. Dengan menggunakan SPSS, peneliti dapat melihat bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, yang tercermin dari peningkatan nilai yang signifikan pada posttest kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Pengolahan data ini memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

Analisis Data dan Uji Normalitas

Dalam analisis data, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dari pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS, dan hasilnya menunjukkan bahwa data dari kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kontrol, berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data dapat digunakan untuk uji statistik lanjutan, yaitu uji homogenitas dan uji paired sample t-test. Uji normalitas yang dilakukan pada pretest dan posttest juga menunjukkan bahwa data tersebut valid untuk dianalisis lebih lanjut.

Setelah data dipastikan berdistribusi normal, peneliti melanjutkan dengan uji homogenitas untuk memeriksa apakah varians data antara kedua kelas bersifat homogen. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis. Dengan data yang sudah memenuhi syarat, peneliti kemudian melanjutkan dengan uji paired sample t-test untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kontrol.

Uji Homogenitas dan Uji Paired Sample T-Test

Setelah memastikan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, peneliti melanjutkan dengan uji paired sample t-test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran

crossword puzzle, serta di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Nilai sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000 untuk kedua kelas, yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut sangat signifikan.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, yang tercermin dalam peningkatan yang lebih signifikan pada posttest kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini lebih berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Uji Independent Sample T-Test

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti melanjutkan dengan uji independent sample t-test. Uji ini bertujuan untuk menguji perbedaan antara dua sampel yang tidak berpasangan, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,007, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* memberikan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Sebagai hasil dari uji independent sample t-test, strategi pembelajaran ini terbukti memberikan kontribusi yang lebih besar dalam mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MI Al Hikmah Jatiasih, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen yang menggunakan metode ini, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan

keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen juga menunjukkan efektivitas strategi ini dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa strategi *crossword puzzle* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang mendalam.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar penelitian serupa dilakukan dengan melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah yang memiliki karakteristik berbeda, untuk memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi penerapan metode ini dalam berbagai mata pelajaran atau topik yang lebih kompleks, serta menguji pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar atau keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran menggunakan strategi ini, seperti kesiapan guru dalam mengimplementasikan metode tersebut dan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam.

DAFTAR REFERENSI

- Berlianti, D. F., Abid, A. A., & Ruby, A. C. (2024). Metode penelitian kuantitatif pendekatan ilmiah untuk analisis data. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Creswell, J. W. (2017). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (Edisi ke-4). Pustaka Pelajar.
- Djollong, A. F. (2014). Teknik pelaksanaan penelitian kuantitatif (Technique of quantitative research). *Istiqlah*, 2(1), 86–100.
- Fathorrahman, F. (2019). Konsep fitrah dalam pendidikan Islam. *Tafhim Al- 'Ilmi*, 11(1), 34–46. <https://doi.org/10.37459/tafhim.v11i1.3553>
- Fatimah, M., Fatoni, M. H., Santoso, B., & Syarifuddin, H. (2024). School administration: The key to success in modern educational management. *Journal of Loomingulus Ja Innovatsioon*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.70177/innovatsioon.v1i3.1422>
- Fatoni, M. H., Rohimah, S., Santoso, B., & Syarifuddin, H. (2024). Islamic educational psychology: The urgency in Islamic religious education learning. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 187–195. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.316>
- Fatoni, M. H., Santoso, B., Hidayat, M., & Baidan, N. (2024). Konsep fitrah manusia perspektif Al-Qur'an dan Hadits serta implikasinya dalam pendidikan Islam. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2), 845–856. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2408>

- Fauzi, A. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 55–67.
- Gede, A. A. (2019). Pengembangan media puzzle berbasis make a match pada pembelajaran tematik kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 36–47.
- Indarwati, Suyitno, M., Sari, F., Nugroho, R. S. N., Soehardi, D. V. L., Rahayu, I., & Arribathi, A. H. (2023). *Isu-isu kontemporer pendidikan Islam* (S. Nurmela, Ed.). Sada Kurnia Pustaka.
- Kosim, M. (2007). Madrasah di Indonesia (pertumbuhan dan perkembangan). *Tadris*, 2(1), 41–57.
- Putri, D. (2022). Penerapan strategi pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII MTs Al Amanah. *Jurnal Kajian dan Riset Mahasiswa*, 1(3), 90–106.
- Ramli, M. (2015). Hakikat pendidikan dan peserta didik. *Tarbiyah Islamiyah*, 5(1), 61–85.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Susilana, R. (2015). Metode penelitian sosial kuantitatif. *Journal of Visual Languages & Computing*, 11(3), 287–301.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran teori kognitif Piaget di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7–19. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>