

## **Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri**

**Aas Nurhasanah<sup>1</sup>, Reren Hamidah<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Darussalam (UID) Ciamis

Email: aasnh12623@gmail.com<sup>1</sup>, rerenhamidah@gmail.com<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemanfaatan game based learning kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri. Oleh karena itu penelitian ini menerapkan media permainan Teka-Teki Silang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, proses penelitian ini memiliki empat tahapan perencanaan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Plus Bina Pandu Mandiri dan subjek penelitian kali ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis metode Penelitian Tindakan Kelas yaitu dengan pengamatan, wawancara, observasi tindakan kelas dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin 22 April 2024 dengan perolehan persentase sebesar 55 %. Siklus 2 yang dilaksanakan pada hari Rabu 24 April 2024 dengan perolehan persentase sebesar 81 %. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan yang sangat signifikan sebesar 26%. Hal ini terbukti bahwa peningkatan menggunakan media permainan teka-teki silang ini sangat efektif.

**Kata Kunci:** Keaktifan Siswa, Game Based Learning, Teka Teki Silang

### **Abstract**

This research aims to improve student learning outcomes in the use of game based learning for class VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri. Therefore, this research applies the crossword puzzle game as media. This type of research is Classroom Action Research (PTK). This Classroom Action Research was carried out in two cycles, this research process had four planning stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This research was carried out at SMP Plus Bina Pandu Mandiri and the research subjects this time were 27 class VIII students. This research uses a type of Classroom Action Research method, namely observation, interviews, classroom action observation and documentation. This research was conducted using 2 cycles. Cycle 1 was carried out on Monday 22 April 2024 with a percentage gain of 55%. Cycle 2 was carried out on Wednesday 24 April 2024 with a percentage gain of 81%. From a comparison of the two cycles, there is a very significant increase of 26%. It is proven that increasing the use of crossword puzzle game media is very effective.

**Keywords:** Student Activities, Game-based Learning, Crossword Puzzles

## PENDAHULUAN

Keaktifan siswa pada dasarnya adalah proses interaksi siswa dengan guru, serta adanya aktivitas yang dilakukan siswa dalam berbagai interaksi, serta pengalaman belajar yang dirasakan guru dan siswa dalam suatu proses pembelajaran (Indrayani, Ibrahim and Suroyo, 2022). Permasalahan yang berkaitan dengan keaktifan siswa menjadi suatu permasalahan penting untuk diteliti, karena keaktifan siswa menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran karena merupakan faktor yang menunjukkan keberhasilan dari proses pembelajaran (Sihaloho, Sitompul and Appulembang, 2020). Untuk mengatasi permasalahan ketidakaktifan siswa, dalam penerapan pengajaran digunakan metode game-based learning (GBL).

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Sakdah et al, 2022) yang mengkaji tentang game based learning hasilnya dari penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Samples Test menunjukkan bahwa nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000 artinya bahwa nilai sig < 0,05. Sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub>. Maka dapat disimpulkan bahwa media game berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi Ekosistem di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Cendekia Kabupaten Simalungu.

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran agar memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Jenis media pembelajaran beragam ada yang berupa visual seperti buku, atau pun berupa audio visual seperti film animasi, video dari youtube, slide power point dan sebagainya. Penerapan media pembelajaran dilakukan secara terencana sehingga terwujudnya lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif serta tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran juga merupakan kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan kreatifitas guru dan sistematis serta dapat membantu siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran penting digunakan karena dapat dijadikan alat perangsang belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan (Sakdah et al., 2022)

Metode (Hasil et al., 2023)ceramah yang selama ini sering dipakai, sudah mengalami perubahan dengan memanfaatkan jaringan internet. Sehingga sebagai pendidik kita tidak hanya dapat memanfaatkan jaringan internet untuk mencari referensi untuk bahan pelajaran, tapi juga dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan prestasi mereka (Sakdah et al., 2022)

Fiqih merupakan salah satu cabang ilmu agama Islam yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk mengetahui, memahami, menghayati, khususnya dalam ibadah sehari-hari, yang kemudian menjadi landasan pedoman hidup. Dapat dipahami bahwa fiqh merupakan hasil upaya memahami hukum syariat secara praktis, dan pemahamannya memerlukan proses ijtihad. Dengan demikian, pembelajaran Fiqih tidak hanya dilakukan dengan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru spesialis, tetapi siswa juga diajarkan melalui bimbingan, pengajaran, pengamalan, menggunakan pengalaman dan membiasakan kegiatan pembelajaran (Halimatusadiah et al., 2023) Permasalahan umum dalam pengajaran, khususnya pelajaran agama Islam, adalah seberapa baik penyampaian materi

kepada siswa untuk mencapai hasil yang efektif. Banyak guru yang masih gagal dalam kegiatan belajar mengajar karena masih menggunakan metode tradisional. Misalnya menggunakan metode pemaparan. Dimana siswa harus duduk sekedarnya mengamati dan mendengarkan apa yang dijelaskan guru. Pada saat yang sama, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak merangsang pikiran peserta didik yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dikarenakan pembelajaran yang monoton. Hal itu mengakibatkan minat peserta didik dalam belajar rendah dan menganggap pembelajarannya kurang menarik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di salah satu sekolah di Smp Plus Bina Pandu Mandiri, proses pembelajaran berlangsung secara tatap muka. Pada proses pembelajaran guru tidak memanfaatkan teknologi dan memilih menggunakan metode pembelajaran yang sifatnya konvensional. Dampaknya siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran, Ketidaktifan siswa ditunjukkan dengan suasana kelas yang hening, adanya himbuan dari guru kepada siswa untuk aktif dan berani menjawab pertanyaan guru, serta motivasi-motivasi positif yang diberikan oleh guru. Terlihat pula hanya ada 1 sampai 2 siswa yang mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan atau membaca materi.

## **Kajian Pustaka**

### **Keaktifan Belajar Siswa**

Keaktifan belajar merupakan kemampuan dari siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya dari proses pembelajaran, hal ini berkaitan pula dengan kegiatan yang dilakukan siswa baik di dalam ataupun di luar ruang kelas Adapun indikator yang dapat digunakan untuk melihat keaktifan siswa adalah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, bekerja sama, menyampaikan pendapat, serta menyatakan gagasan atau ide dan perhatian ( Hannawita, 2023). Ada beberapa indikator untuk keaktifan siswa, yaitu adanya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa memiliki keberanian untuk bertanya serta menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran, dan berani untuk menyampaikan pemahamannya terkait pembelajaran di depan kelas. Siswa juga dikatakan aktif apabila siswa mampu bertanya kepada guru dan sesama, bekerja dalam kelompok, memaparkan hasil diskusi, serta memberi pendapat dan menanggapi pernyataan orang lain. Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan sebelumnya, siswa harus terlibat secara aktif di dalam pembelajaran untuk bisa menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Indikator-indikator yang dapat digunakan terkait keaktifan siswa adalah (1) siswa memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran, (2) siswa mengajukan pertanyaan, (3) siswa mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan atau soal (4) siswa berinteraksi dan bekerja sama dengan guru dan sesama siswa selama proses pembelajaran ( Hannawita, 2023).

### **Game Based Learning**

Game Based Learning (GBL) merupakan suatu metode atau model pembelajaran berbasis permainan yang memiliki banyak manfaat seperti memotivasi siswa, melatih kemampuan literasi dan keterampilan, sebagai media terapi, dsb. Kriteria media pada GBL yang baik memiliki tiga cakupan yang harus memadai, yaitu isi, instruksi, dan teknis. Menurut (Shellyna et al., 2023) beberapa kelebihan GBL adalah: (1) interaktif; (2) memudahkan pembelajaran; (3) memiliki daya tarik tersendiri; dan (4) dapat mengukur pemahaman. Dapat disimpulkan

bahwa metode GBL atau pembelajaran berbasis permainan merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memanfaatkan permainan digital untuk mendukung keefektifan pembelajaran, penyampaian pembelajaran, peningkatan pengetahuan, serta evaluasi dalam proses pembelajaran. Terdapat 6 tahapan yang disampaikan oleh Yayasan Sekolah Kristen Indonesia dalam melaksanakan GBL yaitu : (1) menentukan permainan sesuai topik, (2) melakukan penjelasan konsep, (3) menyepakati aturan bermain, (4) melaksanakan permainan, (5) membuat rangkuman pemahaman, dan (6) melakukan refleksi (Shellyna et al., 2023).

### **Konsep Teka Teki Silang**

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang atau biasa disebut dengan TTS memang sungguh sangat mengasyikkan. Selain itu juga, Teka-teki Silang (TTS) berguna untuk mengingat kosakata yang populer dan mengingat pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik Teka-teki Silang (TTS) yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan di kelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja (Arsyad et al., 2023)

Dengan media teka teki silang, siswa merasa tertantang dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Teka teki silang atau TTS adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya bisa dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi (Maharani et al., 2019)

Keunggulan dari media teka teki Silang (TTS) adalah:

- 1) Dapat merangsang siswa lebih aktif
- 2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa
- 3) Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
- 4) Membina tanggungjawab dan disiplin siswa
- 5) Adanya persaingan sehat antar siswa
- 6) Hasil belajar lebih tahan lama
  - a. Selain itu adapun kelemahan media TekaTeki Silang (TTS), antara lain :
    - 7) Kata-kata yang terbentuk pendek.
    - 8) Permainan yang seru membuat suasana menjadi gaduh, hal ini dapat memicu terganggunya kelas yang lain.
    - 9) Untuk mengisi kotak yang saling berkaitan membutuhkan kosakata yang lebih banyak ( Wana, 2021).

### **Peranan Media Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar**

Media teka-teki silang merupakan media yang bisa dijadikan alternative solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang kurang. Hasil belajar siswa meningkat dikarenakan siswa sangat senang dan termotivasi mengikuti proses belajar mengajar dengan cara belajar sambil bermain. pembelajaran yang dikombinasikan dengan cara bermain, membuat siswa-siswi senang, bersemangat, termotivasi dan bergairah dalam mengikuti setiap materi yang diajarkan sehingga

hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penerapan media game dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena media permainan dapat membuat suasana dalam belajar menjadi menyenangkan, hidup, bahagia, dan santai namun masih tetap dalam suasana belajar yang kondusif (Amalia, 2021).

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengkaji permasalahan yang terjadi di dalam kelas dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi (Rosna, 2023) Penelitian ini menggunakan model pemikiran Kurt Lewin, yaitu individu yang dipandang sebagai penggagas utama penelitian tindakan kelas. Kurt Lewin dalam McNiff menyatakan bahwa tahapan penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keaktifan siswa menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu, keaktifan siswa dapat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Di era digital ini pengintegrasian teknologi dengan metode pembelajaran mempengaruhi proses pembelajaran. Salah satunya adalah penerapan game, melalui GBL (Hannawita, 2023)

#### Tindakan Pra Siklus

NO	KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH
		PEREMPUAN	LAKI LAKI	
1	VIII	7	20	27

Berdasarkan informasi yang didapatkan secara langsung di kelas, pembelajaran kelas VIII di SMP Plus Bina Pandu Mandiri berpatok pada pembelajaran fiqih yang berjumlah 27 orang. Tindakan yang dilakukan peneliti adalah pembelajaran fiqih dengan menggunakan permainan Teka-Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran peserta didik.

Dari hasil observasi peneliti disekolah SMP Plus Bina Pandu Mandiri terdapat beberapa problematik yang menjadi pemicu terjadinya siswa kurang antusias pada pembelajaran fiqih, Minimnya penggunaan media dan metode yang digunakan oleh guru saat pembelajaran terkesan membosankan dan kurangnya keberagaman media. Hal ini yang mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam mempelajari pelajaran fiqih. Selama ini guru cenderung memberikan pelajaran dengan metode ceramah di mana hal itu tidak menimbulkan rasa ketertarikan siswa justru hal ini menyebabkan siswa merasa bosan saat pembelajaran.

### Tahapan Siklus I

Dalam tahapan siklus I peneliti hanya mengajar dan dalam proses pembelajarannya memiliki waktu 35 menit untuk mengajar siswa melanjutkan pembelajaran sebelumnya. Waktu yang diberikan cukup untuk membahas beberapa sub mata pelajaran apabila menggunakan metode konvensional. Namun, selama proses pembelajaran yang saya amati, siswa banyak mengeluh dan tidak terlihat adanya motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode

konvensional dapat mempercepat terselesaikannya materi, hanya saja kurang memberikan motivasi pada siswa untuk belajar. Tetapi dalam proses pembelajaran bahwa metode ceramah kurang memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dibandingkan dengan metode dialog dua arah antara siswa dan guru.

Setelah analisis dilakukan terhadap data hasil pres test presentase ketuntasan secara klasikal mencapai angka 55%. Angka ini mengindikasikan bila hasil belajar siswa yang dinyatakan tidak tuntas lebih dari setengah jumlah siswa di kelas VIII. Dari 27 jumlah siswa di kelas VIII, terdapat 15 siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan dan 12 siswa lainnya belum memenuhi kriteria tersebut.

Tabel hasil pembelajaran siswa siklus 1

Jumlah siswa	Nilai tinggi	Nilai terendah	Tuntas	Tidak tuntas	Presentase ketuntasan
27	80	50	15	12	55%

### Tindakan Siklus II

Pertemuan selanjutnya, peneliti mulai menerapkan media permainan TTS pada pembelajaran fiqh kelas VIII Proses penerapan permainan teka teki silang (TTS) yang dilakukan peneliti sesuai dengan langkah-langkah strategi TTS. Langkah-langkah pembelajaran media teka-teki silang sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dimulai dari kegiatan awal (membuka pembelajaran, membaca doa, mengecek kehadiran, dan apersepsi), kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu penanaman konsep materi terlebih dahulu supaya siswa memiliki gambaran mengenai materi yang dibahas.
- b. Langkah selanjutnya menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang dipelajari.
- c. Mempersiapkan media teki teki silang untuk digunakan.
- d. Membagikan teka-teki silang itu kepada murid, baik secara perseorangan maupun kelompok. Untuk meningkatkan kembali ingata, maka siswa diperbolehkan kembali membuka buku pejaran yang terkait dengan materi pada media teka-teki silang.
- e. Menetapkan batas waktu pengerjaan dan berikan penghargaan bagi individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban yang benar.
- f. Memberikan hadiah kepada individu atau tim. Untuk variasi teka-teki silang jika dikerjakan secara berkelompok, mintalah murid mengisi jawaban dengan bekerja sama dalam satu kelompok. Ketika membuat media ini tetapkan sebuah kata kunci yang terkait dengan materi Pelajaran. (Edriati et al., 2017)

Hasil belajar adalah hasil akhir pembelajaran, menggambarkan keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran. Klasifikasi hasil belajar dikemukakan Bloom menjadi 3 ranah (domain), yaitu : (a) Domain kognitif, berkenaan dengan kemampuan intelek berpikir. (b) Domain afektif, berkenaan dengan sikap, penguasaan segi emosional, serta nilai. (c) Domain psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan-keterampilan, melibatkan fisik. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapatkan setelah seorang siswa sudah belajar atau tolak ukur untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat berupa bertambahnya kemampuan intelek, sikap maupun keterampilan (Hutapea, 2019).

## Hasil Observasi dan Evaluasi Tindakan Siklus II

Susunan tahapan pada siklus II tidak berbeda dari siklus I dengan tahapan pertama yakni perencanaan. Adanya perbedaan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran siklus II merujuk pada hasil refleksi siklus I. Tahap perencanaan yang dilangsungkan yaitu menyusun perangkat pembelajaran yang menerapkan media teka-teki silang. Setelah pemaparan materi siswa melakukan permainan teka-teki silang berkelompok dilanjutkan dengan kegiatan penutup yang melibatkan pemberian reward, tanya-jawab, menyimpulkan pembelajaran, refleksi kegiatan, doa bersama, dan salam.

Tabel Hasil Pembelajaran siklus II

Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Tuntas	Tidak tuntas	Persentase ketuntasan
27	100	70	22	5	81%

Hasil penilaian yang diberikan peneliti terhadap keaktifan belajar peserta didik disetiap kelompok lumayan baik, ada peningkatan dari pembelajaran sebelumnya. Adapun didapati sebanyak 22 siswa yang telah tuntas dan hanya 5 siswa yang tidak tuntas dengan total jumlah keseluruhan siswa 27. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 81% yang dinyatakan telah memenuhi target penelitian yaitu  $\geq 75\%$ , maka pelaksanaan tindakan berhenti di siklus II. Mengacu pada hasil refleksi tersebut, bisa disimpulkan bila penyelenggaraan pembelajaran dengan penerapan media teka-teki silang secara umum sudah berjalan sesuai rencana dan dapat diterapkan pada siswa kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri.

## Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media teka teki silang berperan sebagai media yang dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dikarenakan penerapan media teka teki silang memiliki beberapa manfaat untuk siswa maupun guru. Manfaat tersebut yaitu meningkatkan Motivasi siswa, meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan kerjasama antar siswa dan mempermudah guru dalam mengenalkan istilah-istilah dalam suatu materi yang harus dipahami siswa. Dalam menerapkan media teka teki silang guru harus memperhatikan langkah-langkah dalam pembelajarannya supaya bisa mengefektifkan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, guru dapat menanamkan konsep/materi secara lebih mendalam, dan guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi. Dengan begitu, media teka teki silang berperan dalam meningkatkan hasil belajar. Karena dengan memanfaatkan media ini, siswa lebih terbuka, dan bisa mengingat istilah dalam suatu konsep, kemampuan ilmiah akan bertambah, siswa akan menjadi lebih teliti, dan sikap siswa juga akan mengalami perubahan menjadi lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Nisa, Ujiati Cahyaningsih, Y. D. K. (2021). *Studi Literatur : Teka Teki Silang Sebagai Media*. 238–241.
- Arsyad, F. A., Ap, N., & Pada, A. (2023). Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Science & Technology*, 1–13.
- Bashir, F. A., & Bramastia, B. (2023). Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8070–8083.

- <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>
- Edriati, S., Handayani, S., & Sari, N. P. (2017). Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sma Kelas Xi Ips. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 71–78. <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.2047>
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Hasil, T., Fiqih, P., Vii, K., & Besilam, M. B. (2023). *JMI: JURNAL MILLIA ISLAMIA Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan ( Digital Game Bassed Learning ) Menggunakan Aplikasi Kahoot*. 02(1), 252–265.
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165. <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Indriani, V. M., Rulyansah, A., Widowati, P., & Sukmini. (2023). Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD. *National Conference For Ummah (NCU)*, 01, 513–518.
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukamto, S. (2019). Improving Student Activities and Thematic Learning Outcomes through Team Quiz Learning Strategies and Cross Puzzle Media. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151.
- Of, L., As, F., Costs, A. O., Islamic, I., & Education, H. (2019). *Pembelajaran fiqih sebagai mata kuliah wajib pada perguruan tinggi keagamaan islam*. 1(1), 142–148.
- Prima Rias Wana. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>
- Rosna, R. (2023). Penerapan Metode Diskusi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 25–40. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.55>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0*. 4(1), 487–497.
- Shellyna Fidya Silka, Sri Handajani, Niken Purwidiani, & Asrul Bahar. (2023). Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 221–234. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i2.1490>
- Sukmawati, Jamaludin, Kumbara, Irna, Cahya, Madina, Olha, & Nanang. (2022). Pemanfaatan Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 775.
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *DIRASAH : Jurnal Study Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 403–410. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/928>
- Ummi Nafi'ah, Afdhal Fikri Mirma, & Zera Ilhami. (2021). Penerapan, Kelebihan, dan Kelemahan Teka-teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif

Kemampuan Pasif-Reseptif Kosakata Bahasa Arab Siswa/The Application, Strengths, and Weaknesses of Crossword Puzzles as a Formative Assessment Instrument for Students. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 301–317. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.072-08>