ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic Scholar, Garuda, Google Scholar, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v5i1.4304

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS XII DI MAN 1 KOTA BUKITTINGGI

The Implementation of Crossword Puzzle Learning Media in Fiqh Subject for Grade XII at MAN 1 Bukittinggi

Indah Nirmala Sari & Junaidi
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
indahnirmala154@gmail.com; junaidi@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Nov 7, 2024	Nov 24, 2024	Dec 4, 2024	Dec 9, 2024

Abstract

Good learning begins with educators' accuracy in choosing learning media. Learning media aims to motivate students to participate in the learning process. One of the efforts made by the class XII fiqh teacher was choosing the Crossword Puzzle learning media for its application in the classroom. In this learning media, the teacher makes small boxes and creates questions on the sheet, which later in these boxes the answers to the questions are entered. This learning media aims to increase students' motivation in the learning process, because this learning media contains game elements, which makes students motivated. This research uses a qualitative type of field research. The data collection technique is by conducting interviews, observation, documentation. The technique for analyzing the data uses descriptive analytical techniques with a qualitative approach. Based on the results of the research carried out, it can be stated that the application of the Crossword Puzzle learning media in class And there are also several obstacles when implementing this Crossword Puzzle

Jurnal AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

learning media, namely that there are still many students who consider this learning media as just a toy.

Keywords: Learning Media, Crossword Puzzle, Fiqh

Abstrak: Pembelajaran yang baik di awali dengan ketepatan pendidik dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk memotivasi siswa untuk mengikuti proses belajar. Upaya yang dapat dilakukan guru mata pelajaran fiqih kelas XII yaitu memilih media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk penerapannya di dalam kelas. Pada media pembelajaran ini guru membuat kotak kotak kecil dan membuat pertanyaan pada lembaran tersebut, yang nantinya pada kotak kotak inilah jawaban dari soal di masukkan. Media pembelajaran ini bertujuan supaya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran ini mengandung unsur permainan, yang membuat peserta didik jadi termotivasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan yang sifatnya kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi. Teknik dalam menganalisa datanya menggunakan teknik deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dikemukakan bahwa penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran fiqih kelasXII belum terlaksana dengan baik, yang mana masih terdapat beberapa langkah yang belum dilakukan dengan sempurna. Dan juga terdapat beberapa kendala pasa saat penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini yaitu masih banyak peserta didik yang menganggap media pembelajaran ini hanya sebagai mainan semata.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Crossword Puzzle, Fiqih

PENDAHULUAN

Tanpa disadari pendidikan adalah dasar sebuah dasar nilai-nilai peradaban kebudayaan manusia di dunia ini. Didalam pendidikan diharapkan terciptanya suatu proses yang terarah yang tujuannya agar siswa mempunyai kemampuan yang optimal. Terdapat Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional, yang mana menyatakan bahwasanya Pendidikan Nasional mempunyai fungsi yaitu untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang Demokratis dan bertanggung jawab.[1] Menuntut ilmu adalah bagian terpenting dalam kehidupan manusia, kalau ilmu tidak ada, manusia tidak akan dapat berkembang (Khasanah, 2021). Ilmu merupakan suatu pengetahuan yang disusun secara sistematis yang didapat melalui metode penelitian, budaya, perilaku sosial, budaya, maupun segala gejala alam yang dapat dikur serta dilihat dengan penglihatan dan di dengar dengan indra pendengaran yang telah di berikan Allah SWT. Dapat dipahami bahwasanya pendidikan islam merupakan transformasi ilmu

yang bertujuan agar menciptakan manusia beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT (Saihu, 2020).

Pendidikan adalah suatu kebutuhan pokok bagi umat manusia, yang mana saat dilahirkan manusia dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa. dengan demikian manusia dituntut untuk belajar agar mengetahi berbagai hal serta berbagai ilmu yang ada di muka bumi ini. Yang mana terdapat dalam firman Allah SWT terdapat pada surat Al-Qur'an:

وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُمْ مِّنْۢ بُطُوْنِ اُمَّهٰتِكُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ شَيْـًٔاۙ وَّجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْـِٕدَةَۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ

Artinya "*dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui apapun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur"* (Q.S An-Nahl ayat 78).

Surat Al-Qur'an di atas menegaskan bahwasanya manusia itu dilahirkan dengan tidak mengetahui apapun, lalu Allah memberikan manusia potensi pembelajaran melalui kemampuan penglihatan dan pendengaran serta kemampuan psikis yaitu akal yang tujuannya agar manusia tersebut dapat memanfaatkan kemampuan yang dimiliki dengan sebaik-baiknya dengan menggali pengetahuan tentang pendidikan serta pengajaran tentang Agama Islam. Disamping itu Allah juga memberi manusia hati nurani agar manusia senantiasa mensyukuri nikmat yang telah di titipkan dan menggunakan kemampuannya dalam segala hal kebaikan. peserta didik membutuhkan dasar ilmu agama dan hukum islam agar tidak terjadi penyimpangan-penyimpangan ke arah negatif. Fiqih bersifat ilmiyah berarti ilmu fiqih ini tidak hanya secara teori tetapi tentang ilmu yang jelas, mengandung teori dan juga praktek. Saat ini proses pembelajaran fiqih di lembaga pendidikan masih menggukan metode konvensional (Wahid, 2021). Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang sifatnya mencakup keseluruhan dalam melaksanakannya. Namun kenyataannya hal ini sering di abaikan oleh pendidik, yang mana pendidik hanya lebih memerhatikan tujuan yang akan dicapai serta target yang telah ditentukan kurikulum di sekolah. Dengan demikian peserta didik tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar. Pembelajaran akan berjalan dengan baik kalau di awali dengan niat yang baik oleh siswa tersebut, kita sebagai tenaga pendidik hrus menciptakan susana kelas dan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan yang tujuannya agar peserta didik jadi termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran meiliki karakteristiknya masing-masing, bisa dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, ataupun penggunaannya.

Upaya yang dapat dilakukan seorang pendidik yaitu memilih media pembelajaran yang unik dan menarik yang tujuannya supaya siswa termotivasi untuk belajar sesuai dengan keinginan dan kemampuannya yang mana salah satunya dapat menggunakan *Media Pembelajaran CROSSWORD PUZZLE*. *Crossword Puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang kooperatif di terapkan karena melibatkan seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan golongan, serta melibatkan peran siswa dan mengandung unsur keunikan yang mana didalamnya juga termasuk permainan. Kartawidjaya mengemukakan Crossword Puzzle merupakan permainan sederhana yang banyak dimainkan di segala golongan muda dan tua. Dalam pendidikan Crossword Puzzle dimainkan sebagai media pembelajaran di kelas, dan sebagai bahan evaluasi belajar peserta didik. Media pembelajaran Crossword Puzzle ini melibatkan partisipasi siswa dari awal kegiatan proses pembelajaran dimulai (Andriani, 2020).

Hisyam mengemukakan bahwa media pembelajaran Crossword Puzzle ini yaitu salah satu dari bentuk permainan yang dapat digunakan untuk Strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan tidak kehilangan esensi belajar yang sedang berlagsung (Karlina et al, 2020). Media pembelajaran Crossword Puzzle ini melibatkan partisipasi siswa dari awal proses pembelajaran sehingga seluruh peserta didik tanpa kecuali harus focus pada pembelajaran karena nantinya akan berkaitan dengan soal pertanyaan Crossword Puzzle yang di berikan.

Berdasarkan Pra Survey yang peneliti temukan pada saat pelaksanaan praktek lapangan (PPL) di kelas XII bahwasanya guru telah menerapkan pembelajaran Fikih dengan menggunakan media pembelajaran Crossword Puzzle, hal ini dapat kita lihat dan dibuktikan melalui Modul Ajar atau RPP. Media pembelajran ini digunakan untuk memotivasi dan dapat meningkatkan mintat belajar peserta didik, namun kenyataan di lapangan masih banyak peserta didik yang tidak termotivasi walaupun media pembelajaran Crossword Puzzle ini telah diterapkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk meneliti Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle pada mata pelajaran Fikih kelas XII di MAN 1 Kota bukittinggi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang memanfaatkan paradigma penelitian interpreatif yang bertujuan untuk membangun makna berdasarkan data-data lapangan (Sidiq et al, 2019). Penelitian ini disebut penelitian lapangan *(field reseach)* yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang benar-benar memaparkan apa yang terdapat atau yang terjadi didalam lapangan, atau wilayah tertentu.

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Kota Bukittinggi yang terletak di Jalan Raya Bukittinggi, JL.By Pass. RW.1. Kubu Gulai Bancah, Kec. Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. Pada sekolah ini penulis menemukan suatu hal yang berbeda dengan sekolah lainnya yaitu pada sekolah ini penulis menemukan penerapan media pembelajaran yang unik yaitu media pembelajaran Crossword Puzzle pada mata pelajaran fiqih kelas 12 IPK.

Informan penelitian merupakan orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi atau kondisi latar penelitian, Dalam penelitian ini terdiri dari informan kunci dan informan pendukung. Informan kunci merupakan seseorang yang dijadikan sebagai sumber informasi utama, dalam penelitian ini yang menjadi informan utama adalah guru mata pelajaran Fiqih (Novia Hermaniza). Informan pendukung merupakan seseorang yang dapat memberikan informasi tambaan, informan pendukung dalam penelitian ini adalah Murid-murid kelas 12 IPK 1 dan Teman sejawad guru bidang studi (Afrida Yanti)

Teknik pengumpulan datanya yaitu melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi lalu teknik dalam menganalisa datanya mengggunakan teknik deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif.

HASIL

1. Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XII di MAN 1 Kota Bukittinggi

Berdasarkan data yang penulis dapatkan di lapangan melalui wawancara dan observasi diperoleh data sebagai berikut. Media pembelajaran Crossword Puzzle ini memiliki beberapa langkah-langkah diantaranya:

a. Menulis kata kunci yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang dipelajari.
b. Membuat kisi kisi yang dapat diisi dengan kata kata yang dipilih.
c. Membuat beberapa pertanyaan yang jawabannya adalah kata kata yang telah dibuat atau mengarah pada kata kata tersebut.
d. Membentuk kelas kedalam beberapa kelompok atau individu.
e. Pada masing masing kelompok atau individu diberi lembaran teka teki yang sama satu dengan yang lainnya.
f. Memberikan waktu pengerjaan kepada peserta didik untuk menjawab dan mengisi lembaran teka teki.
g. Setelah waktu habis murid di suruh untuk mengumpulkan jawaban dan guru mengoreki hasil kerja siswa nanti terakhir diberikan reword kepada peserta didik(kelompok atau individu) yang menjawab paling tepat.

Diantara beberapa langkah diatas terdapat beberapa langkah langkah yang belum terlaksana dengan baik dan sempurna, yaitu pertama guru tidak membagi peserta didik ke dalam kelompok melainkan melaksanakannya per individu saja. Sebagaiman wawancara penulis dengan guru mata pelajaran fiqig kelas XII yaitu buk Novia Hermaniza : "Pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran crossword puzzle, guru tidak membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok melainkan hanya per individu saja, lalu guru memberikan lembaran crossoword puzzle tersebut"

Data tersebut dikuatkan dengan wawancara yang penulis lakukan dengan teman sejawad guru mata pelajaran fiqih kelas XII IPK 1, yaitu buk Afrida Yanti menyatakan bahwa:

"Benar, biasanya pada pelaksanaan yang dilakukan ibuk Novia Hermaniza yaitu media pembelajaran Crossword Puzzle beliau melakukan dengan cara perindividu bukan kelompok. Yang mana individu akan diberikan soal soal dengan media pembelajaran Crossword Puzzle yang dikerjakan juga per individunya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya guru telah melaksanakan langkah sesuai prosedur yang ada, namun kenyataan guru belum tepat dalam memilih cara pelaksanaannya, yang mana guru memberikan tugas yang dikerjakan secara perorangan, namun kenyataannya peserta didik sedikit mengalami kesulitan

saat menjawab dan menjadi kaku lagi, padahal media pembelajara ini diterapkan agar peserta didik lebih rileks dan tidak kaku. Dapat kita tarik kesimpulan lebih baik pada pelaksanaan media pembelajaran ini guru membagi kelas kedalam beberapa kelompok, seperti contoh jika dalam satu kelas berjumlah 30 orang, guru dapat membagi ke dalam 6 kelompok pada setiap kelompoknya terdiri dari 5 orang peserta didik. Tujuannya agar memudahkan peserta didik dalam memecahkan dan menjawab pertanyaan yang ada, serta dapat meningkatkan kekompakan peserta didik di dalam kelas tersebut.

Selanjutnya kedua yaitu guru belum tepat dalam memberikan waktu kepada peserta didik dalam pengerjaan media pembelajaran crossowrd puzzle, yang mana guru hanya memberi 20 menit waktu untuk mengerjakan, sementara seharusnya minimal waktu yang diberikaan yaitu 35 menit. Dari data lapangan yang diperoleh melalui wawancara bersama guru mata pelajaran fiqih yaitu buk Novia Hermaniza : "Pada saat pelaksanaan media pembelajaran *crossword puzzle* ini, murid diberi waktu menjawab nya selama 20 menit, saya rasa dengan waktu yang demikian akan cukup untuk siswa berfikir dan menentukan jawaban yang tepat untuk diisi ke dalam kotak kotak lembaran *crossoword puzzle* tersebut"

Uraian tersebut dikuatkan dengan wawancara penulis dengan salah satu siswa kelas XII IPK1 yaitu Nurhasnah yang mengatakan :"Iya buk, pada saat kami diberi tugas untuk menjawab dan mengisi kotak kotak yang diberikan guru, kami diberi beberapa waktu untuk menjawabnya, tetapi kadang kami kewalahan dengan waktu yang diberikan karena waktunya pendek, sementara kami harus memikirkan kata kata jawaban yang tepat, yang nantinya akan diisikan ke dalam kotak kotak yang telah disediakan. Alahngkah baiknya jika diberikan waktu yang lebih banyak atau memberikan tugas tersebut dengan perkelompok yang nantinya dengan demikian akan memudahkan kami dalam menjawabnya", tambah Nurhasnah.

Berdasarkan data yang penulis dapatkan memalui wawancara, selanjutnya akan dikuatkan dengan observasi penulis langsung ke dalam kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan didapatkan data yang valid sesuai wawancara yang dikatan oleh para siswa yaitu ditemukan keterbatasan waktu yang diberikan guru kepada siswa untuk menjawab. Sehingga dengan waktu yang sedikit agak menyulitkan siswa dalam mengerjakannya.

Dari data yang di peroleh melalui wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwasanya pada langkah ini guru kurang tepat dalam memberi waktu untuk peserta didik menjawab soal yang telah disediakan. Dengan waktu 20 menit ini rasanya kurang efesien dalam peserta didik memikirkan jawabannya, apalagi pada *crosso*w*ord puzzle* ini harus memerhatikan sekali jawabannya karena nantinya akan diisi ke dalam kotak kotak yang telah disediakan, jika peserta didik tidak teliti dalam menjawab makanya jawaban selebihnya juga akan nanti salah. Karena kotak per kotaknya saling berhubungan.

Terakhir yaitu pada langkah pemberian reword guru belum melaksanakannya pada penerapan di dalam kelas. Sebagaimana data yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran fiqih yang menyatakan bahwasanya pada tahap terakhir beliau hanya memeriksa dan menilai lembaran soal crosssword puzzle tanpa memberikan reword kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi atau yang menjawab paling benar. siswa kelas XII IPK1 yaitu Aini Hasada yang mengatakan bahwa :"Setelah waktu pengerjaan habis guru menyuruh kami mengumpulkan jawaban yang telah kami selesaikan ke depan dan nantinya akan dinilai dan dimasukkan ke dalam penilaian".Pemaparan diatas juga dikuatkan dengan wawancara penulis dengan salah satu siswa kelas XII IPK yaitu Gunawan Ibrahim yang mengatakan :"Jawaban dikumpulkan kedepan setelah waktu habis, yang nantinya akan di periksa dan dinilai oleh guru dan nilai tersebut dimasukkan kedalam buku nilai guru".Disini penulis juga bertanya kepada siswa kelas XII IPK1 lainnya "Pada akhir pembelajaran apakah nantinya guru akan memberikan reword kepada peserta didik yang menjawab paling benar?", lalu Wulan Triani menjawab "Tidak bu, guru hanya memberikan penilaian di akhir tanpa memberi reword atau hadiah apapun", ujarnya.

Setelah melakukan wawancara, berikutnya penulis melakukan observasi langsung ke dalam kelas yang tujuannya untuk memperkuat data yang didapatkan dengan wawancara. Pada observasi tersebut diperoleh bahwasanya setelah waktu habis semua siswa di suruh mengumpulkan lembaran soal dan jawabannya, yang nantinya lembaran tersebut akan diperiksa dan nilainya akan di masukkan ke dalam buku penilaian guru.

Selanjutnya dapat disimpulkan bahwasanya pada langkah terakhir ini yaitu mengumpulkan lembaran crossword puzzle lalu mengoreksi dan memberikan nilai terakhir nanti peserta didik diberi reword atau hadiah untuk peserta didik yang menjawab paling benar. Namun di temukan kenyataan di lapangan tidak ditemui apresiasi atau reword yang diberikan guru kepada peserta didik. Pemberian reword atau hadiah ini sangat berpengaruh juga kepada semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Yang mana dengan adanya reword ini peserta didik akan berlomba lomba mencari jawaban yang paling benar dan bersemangat mengerjakannya.

2. Kendala Kendala Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Fiqih

Berdasarkan data lapangan yang penulis lakukan melalui wawancara dan observasi ditemukan kendala kendala terkait penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai berikut :

a. Peserta didik yang mengartikan crossoword puzzle ini sebagai permainan saja sehingga banyak di antara mereka yang tidak serius dalam mengerjakannya. Kenyataannya media *crossword puzzle* ini tidak hanya sebuah permainan tetapi adalah sebagai media pembelajaran. Jika dikerjakan dengan baik dan benar mampu menumbuhkan motivasi dans semangat untuk belajar karena penerapannya dengan cara meengisi kotak kotak kosong yang telah disediaka, dan dapat mengasah otak peserta didik memikirkan jawaban jawaban singkat.
b. Selanjutnya selain terdapat kendala pada murid yaitu yang berfikir bahwa media pembelajaran tersebut hanyalah mainan semata yang membuat mereka kadang tidak serius mengeikutinya, juga didapatkan kendala yang ditemui yaitu media pembelajaran crossword puzzle ini menitik beratkan pada konsep.Dengan ini peserta didik terlalu berfokus kepada konsep materi, karena soal soal yang diberikan berdasarkan konsep yang tujuannya agar jawaban nya jelas dan tidak banyak persamaan yang nantinya akan membuat peserta didik kesulitan dalam menjawab, karena mengisinya melalui kotak kotak kecil yang telah disediakan. Dimana jawaban nya akan bersambung dan berhubungan satu sama lain.

c. Jika penggunaan media ini dilakukan terus menerus akan membuat peserta didik menjadi bosan.
d. Terakhir penulis menemukan kendala terkait penerapan media pembelajaran crossword ini adalah kurangnya waktu dalam pelaksanaan media *crossword puzzle*.

PEMBAHASAN

1. Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XII di MAN 1 Kota Bukittinggi.

Guru telah menerapkan media pembelajaran Crossword Puzzle pada mata pelajaran Fiqih, namun kenyataannya peserta didik masih banyak yang tidak termotivasi.Padahal secara teori Hisyam menyatakan bahwasanya media pembelajaan Crossword Puzzle ini adalah salah satu bentuk media berupa permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik untuk belajar. Kenyataannya manusia lebih tertarik dengan hal hal yang tidak terlalu formal, lebih suka dengan permainan. Dan juga media pembelajaran crossword pussle ini melebatkan partisipasi seluruh peserta didik dari awal proses pembelajaran sehingga seluruh peserta didik, tanpa kecuali harus fokus pada pembelajaran karena nantinya akan berkaitan dengan soal pertanyaan yang akan muncul pada media pembelajaran Crossword Puzzle.

Cahyo memaparkan ada beberapa langkah langkah media pembelajaran Crossword Puzzle, namun kenyataannya pada hasil observasi dan wawancara penulis menemukan ada beberapa langkah langkah yang belum terlaksana dengan baik dan benar. Diantaranya pertama membentuk kelas ke dalam kelompok atau individu, yang dilakukan oleh guru di lapangan atau di dalam kelas hanya per individu saja. Kenyatannya dibagi kedalam kelompok lebih memudahkan peserta didik untuk menjawab dan berdiskusi mengenai soal soal yang telah diberikan. Yakni Cahyo mengatakan bahwa pada langkah ini guru dapat membagi siswa ke dalam kelompok atau individu, ini tergantung pada peserta didik yang ada didalam kelas, dan pada langkah ini guru harus memerhatikan langkah apa yang harus diambil sesuai dengan keadaan peserta didik di dalam kelas (Ermaita et al, 2016).

Selanjutnya juga terpat langkah yang belum tepat pada penerapan media pembelajaran Crosswor Puzzle ini yaitu guru belum tepat dalam memberikan waktu

pengerjaan terhadap peserta didik, sehingga membuat peserta didik tergesa gesa dan kesulitan dalam menjawab soal yang diberikan menggunakan media pembelajaran Crossword Puzzle. Di sini guru hanya memberikan waktu 20 menit dalam pengerjaan. Berdasarkan teori mengenai langkah ini yaitu terkait waktu telah dijelaskan oleh Setyo Sari dalam pengerjaan media pembelajaran Crossword Puzzle ini guru harus sangat memerhatikan berapa waktu yang harus diberikan kepada peserta didik, karena ini adalah hal terpenting dalam pengerjaannya. Yang mana jika waktu yang diberikan tidak tepat akan sangat berpengaruh kepada hasil dan tujuan media pembelajaran ini. Menurut setyo sari minimal waktu pengerjaannya yaitu 35 menit (Haryati & Has, 2017). Dengan waktu 35 menit ini peserta didik dapat berfikir dan mengerjakan soal soal ang ada pada lembaran crossword puzzle dengan baik dan benar. Selanjutnya dalam penerapan media pembelajaran crossword puzzle guru juga masih belum melakukan penerapan dengan sempurna yaitu pada tahap akhir dari langkah media pembelajaran crossword puzzle guru hanya menilai lembaran crossword puzzle peserta didik, tanpa memberikan reword kepada peserta didik yang menjawab paling benar. Padahal reword juga merupakan hal yang penting dilakukan agar peserta didik lebih semangat untuk melakukan pembelajaran. Reword merupakan penghargaan, imbalan, ata hadiah. Reword ini diberikan karena sesuatu telah dikerjakan dengan baik dan benar.

2. Kendala Kendala Dalam Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Fiqih

Beberapa kendala masih terjadi dalam penerapan media pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran fiqih di MAN 1 Bukittinggi ini diantaranya adalah peserta didik hanya mengangggap dan mengartikan crossword puzzle ini hanya sebagai permainan semata, sehingga banyak diantara mereka yang tidak serius dalammengerjakan aau melakukannya. Pada kenyatannya media pembelajaran crossword puzzle ini tidak hanya sebuah permainan, melainkan juga sebagai alat pembelajaran. Sebagaimana yang di jelaskan oleh hisyam menyatakan bahwasanya media pembelajaran crossword puzzle ini merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan untuk strategi atau media pembelajaran yang baik dan menyenangkan dengan tidak menghilangkan esensi pembelajaran yang berlangsung (Harlina, 2019).

Selanjutnya terkait kendala yang teradi dalam penerapan media pembelajaran juga terdapat bekum tepatnya pendidik dalam memberikan waktu untuk peserta didik, waktu juga adalah a yang sensitif yang dapat menyebabkan tujuan tidak akan tercapai jika salah dalam memberikan waktu untuk peserta didik. Seperti yang telah dijelaskan oleh Setyo Sari di atas, minimal waktu yang derikan adalah 35 menit, sementara diperoleh data bahwasanya guru baru memberikan waktu 20 menit. Dengan waktu 20 menit tidak efektif dilakukan media pembelajaran crossword puzzle, karena soal yang di buat adalah terkait materi atau konsep yang telah di ajarkan, artinya peserta didik memang harus mengingat secara baik dan benar materi yang telah di ajarakan guru. Kenyatannya tidak semua siswa yang mempunya daya tangkap kuat. Untuk itu guru harus cermat lagi dalam memberikan waktu kepada peserta didik dalam mengerjakan soal menggunakan media pembelajaran crossword puzzle (Dara, 2020).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang penulis kemukakan dalam bab IV, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* belum terlaksana sepenuhnya secara maksimal, hal ini terkait dengan data yang penulis peroleh mealui wawancara, observasi dan dokumentasi disebabkan adanya kekeliruan dalam penerapannya langkah langkahnya yaitu :
   a. Dalam pelaksanaannya guru tidak membagi peserta didik ke dalam kelompok melainkan hanya menyuruh peserta didik mengerjakan secara individu.
   b. Kedua dari segi waktu, disini guru kurang tepat dalam memberikan waktu untuk peserta didik dalam menjawab pertanyaan, yang mana guru hanya memberikan 15 menit untuk menjawab. Sementara dengan waktu yang demikian kurang memungkinkan peserta didik berfikir mengenai jawaban yang akan di tuliskan kedalam kotak kotak yang telah disediakan.
   c. Ketiga yaitu pada langkah terakhir penerapan media pembelajaran crossword puzzle ini guru tidak memberikan reword kepada peserta didik yang menjawab paling benar, guru hanya mengoreksi dan memberikan nilai saja. Seharusnya guru juga memebrikan reword atau hadiah kepada siswa yang menjawab paling benar.

2. Kendala dalam penerapan media pembelajaran Crossword Puzzle masih banyak ditemukan baik dari peserta didik, waktu dan pelaksanaan juga dari guru.

Dapat disimpulkan bahwasanya berbagai kendala yang ditemukan sepererti, masih banyak peserta didik yang kurang sadar akan media pembelajaran crossword puzzle. Peserta didik hanya menganggap media ini sebagai mainan semata sehingga masih banyak yang mengerjakan dengan main main dan tidak sepenuh hati. Lalu jika media ini digunakan terus menerus akan mengakibatkan kebosanan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, N. (2020). Efektivitas Media Pembejaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jepang Siswa SMA 5 Semarang. Semarang: Universitas Negri Semarang.

Dara, T. T. (2020). Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Struktur Atom di SMA. Universitas Tanjungpura.

Ermaita, E., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. Jurnal Studi Sosial, 4(1), 41056.

Harlina, H. (2019). Skripsi Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Crossword Puzzle. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran. Makassar.

Haryati, O. S., & Has, Z. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas X Bukit Raya Pekan Baru. Jurnal Pendidika Ekonomi FKIP UIR. Vol 5. No 1. 2017

Karlina, K., Faqih, L. T., Narini, N. A., Hidayat, H., & Mulyani, H. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2(1), 30-39.

Khasanah, W. (2021). Kewajiban menuntut ilmu dalam Islam. Jurnal riset agama, 1(2), 296-307.

Saihu, S. (2020). Etika menuntut ilmu menurut Kitab Ta'lim Muta'alim. Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam, 3(01), 99-112.

Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1-228.

Wahid, A. H., Bali, M. M. E. I., & Maimuna, S. (2021). Problematika pembelajaran fiqih terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 5(01), 1-17.