Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Dalam Kegiatan Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas 8 di MTs Negeri 06 Jember

Liza Fatimah Nur Dini Camelia, Abd Muhith, Mustajab
UIN Khas Jember, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Accepted: March 18, 2026
Available online: July-December, 2026

Keywords:
Crossword Puzzle, Aqidah Akhlak learning, active learning, academic results, Islamic junior high school.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

ABSTRACT

This study aims to describe the application of the Crossword Puzzle method in student learning activities in the subject of Aqidah Akhlak for class VIII at MTs Negeri 06 Jember, describe the ongoing learning process, and identify the academic results of students after the application of the method. The study employs a qualitative approach with a descriptive research design. The research was conducted at MTs Negeri 06 Jember in May–July 2026 involving seven informants consisting of the head of the madrasah, the Aqidah Akhlak teacher, three class VIII students, a parent of a student, and a community leader who were selected using a purposive sampling technique. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model, which encompasses data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. Data validity was tested through source triangulation, technique triangulation, member checking, and prolonged observation. The results indicate that implementing the Crossword Puzzle method fosters a learning environment that is more active, interactive, and student-centered. This method increases students' participation, motivation, cooperation, and understanding of the Aqidah Akhlak material. Although academic outcomes varied according to students' initial abilities and learning motivation, the Crossword Puzzle method provided equal learning opportunities for all students and assisted the teacher in identifying their learning needs. Thus, the Crossword Puzzle method can be an alternative innovative learning strategy to improve the quality of the Aqidah Akhlak learning process in madrasas.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, baik aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai keislaman. Mata pelajaran Aqidah Akhlak tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep keagamaan, tetapi juga menanamkan nilai moral dan akhlak mulia yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran Aqidah Akhlak memerlukan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Suprihatiningrum, 2020; Huda, 2021).

Secara teoretis, pembelajaran abad ke-21 menekankan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), di mana guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan pengalaman belajar bermakna melalui aktivitas kolaboratif, kreatif, dan menyenangkan (OECD, 2021; UNESCO, 2022). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak masih sering didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab sederhana, dan pemberian tugas sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual maupun aplikatif. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal (Suyadi, 2021; Nurhasanah & Sari, 2023).

Fenomena tersebut juga ditemukan pada pembelajaran Aqidah Akhlak di berbagai madrasah tsanawiyah, termasuk di MTs Negeri 06 Jember. Berdasarkan observasi awal, guru masih menghadapi kendala dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Sebagian peserta didik menunjukkan gejala kurang fokus ketika guru menjelaskan materi, enggan bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung

dalam waktu yang relatif lama. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran aktif sebagaimana dianjurkan dalam teori konstruktivisme dengan praktik pembelajaran yang masih berorientasi pada penyampaian materi secara satu arah (Slavin, 2020; Johnson, 2021).

Salah satu alternatif metode yang dipandang mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *Crossword Puzzle*. Metode ini memanfaatkan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya mengingat konsep, tetapi juga menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki melalui aktivitas yang menyenangkan. Berdasarkan teori pembelajaran aktif (*active learning*), aktivitas permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, retensi informasi, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Bonwell & Eison, 2020; Silberman, 2021). Meskipun demikian, implementasi metode *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di tingkat madrasah masih relatif terbatas sehingga memerlukan kajian lebih lanjut mengenai efektivitas penerapannya dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Rahmawati dan Prasetyo (2022) menemukan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah menengah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta meningkatnya motivasi belajar setelah diterapkan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Penelitian lain oleh Lestari dkk. (2023) juga menyimpulkan bahwa teka-teki silang efektif meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap konsep-konsep pembelajaran karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Pada bidang pendidikan agama Islam, beberapa penelitian juga telah mengkaji penggunaan metode permainan edukatif. Misalnya, penelitian oleh Fauzi dan Amalia (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan hasil belajar kognitif maupun afektif peserta didik. Penelitian oleh Ningsih dkk. (2024) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran aktif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan bekerja sama, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar tanpa mengkaji secara mendalam implementasi metode *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Selain itu, penelitian mengenai *Crossword Puzzle* lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, maupun Bahasa Inggris. Kajian yang secara khusus membahas penerapan metode tersebut pada pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah tsanawiyah masih sangat terbatas. Padahal karakteristik materi Aqidah Akhlak yang memuat konsep keimanan, akhlak terpuji, dan nilai-nilai moral membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diisi melalui kajian yang lebih spesifik pada konteks pembelajaran Aqidah Akhlak.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai penerapan metode *Crossword Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak kelas

VIII di MTs Negeri 06 Jember. Penelitian ini tidak hanya menganalisis peningkatan aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran, tetapi juga mendeskripsikan secara komprehensif proses penerapan metode, respons peserta didik, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasinya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak sekaligus memperkaya kajian pembelajaran aktif di lingkungan madrasah.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran Aqidah Akhlak, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif penerapan metode *Crossword Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas VIII di MTs Negeri 06 Jember. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana guru merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi penggunaan metode tersebut dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat metode sebagai media permainan, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung (Silberman, 2021; Slavin, 2020).

Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons dan partisipasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Crossword Puzzle*. Aktivitas belajar yang diamati meliputi perhatian siswa terhadap penjelasan guru, keterlibatan dalam diskusi, kemampuan menjawab pertanyaan, kerja sama antarsiswa, keberanian mengemukakan pendapat, serta antusiasme dalam menyelesaikan teka-teki silang yang berkaitan dengan materi Aqidah Akhlak. Aktivitas tersebut merupakan indikator penting dalam pembelajaran aktif karena menunjukkan adanya keterlibatan fisik maupun mental peserta didik selama proses belajar (Bonwell & Eison, 2020).

Tujuan lain dari penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat penerapan metode *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri 06 Jember. Identifikasi tersebut meliputi kesiapan guru, karakteristik peserta didik, ketersediaan media pembelajaran, kondisi lingkungan kelas, serta dukungan sekolah terhadap implementasi pembelajaran inovatif. Hasil identifikasi diharapkan dapat menjadi dasar dalam merumuskan rekomendasi bagi guru maupun lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Aqidah Akhlak melalui penerapan metode yang lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Arends, 2021).

Penelitian ini didasarkan pada argumentasi bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak tidak cukup dilaksanakan melalui penyampaian materi secara verbal, melainkan memerlukan pengalaman belajar yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Nilai-nilai akidah dan akhlak akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpikir, berdiskusi, mengingat kembali konsep-konsep penting, serta menghubungkan materi dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang bersifat aktif menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di era pembelajaran abad ke-21 (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Metode *Crossword Puzzle* dipandang memiliki karakteristik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik karena mendorong peserta didik membangun pemahamannya sendiri melalui aktivitas menemukan jawaban berdasarkan petunjuk yang tersedia. Dalam proses tersebut, peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mengingat, menganalisis, dan menghubungkan berbagai informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, serta kerja sama

antarpeserta didik. Dengan demikian, metode *Crossword Puzzle* berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru (Slavin, 2020; Johnson, 2021).

Argumentasi lain yang mendasari penelitian ini adalah masih terbatasnya penelitian mengenai penerapan metode *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di tingkat madrasah tsanawiyah, khususnya di Kabupaten Jember. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pengaruh metode tersebut terhadap hasil belajar pada mata pelajaran umum, sedangkan kajian mengenai implementasinya pada pendidikan agama Islam masih relatif sedikit. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris mengenai bagaimana metode *Crossword Puzzle* diterapkan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, sehingga dapat memperluas khazanah penelitian tentang inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam.

Penelitian ini memiliki nilai penting secara teoretis karena memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai strategi pembelajaran aktif (*active learning*) dalam pendidikan agama Islam. Temuan penelitian diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai implementasi metode *Crossword Puzzle* sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan karakteristik peserta didik di madrasah (Silberman, 2021).

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru Aqidah Akhlak sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan tidak membosankan. Guru memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah penerapan metode *Crossword Puzzle*, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, guru memiliki alternatif strategi yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Bagi sekolah, khususnya MTs Negeri 06 Jember, hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu dasar dalam mengembangkan budaya pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada peserta didik. Penerapan metode pembelajaran yang kreatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan Islam, yaitu membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan, keimanan, serta akhlak mulia. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik, tetapi juga menjadi masukan bagi pengambil kebijakan dalam mengembangkan pembelajaran Aqidah Akhlak yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai penerapan metode *Crossword Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Negeri 06 Jember. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara alamiah berdasarkan pengalaman dan perspektif para informan tanpa melakukan manipulasi terhadap kondisi yang diteliti (Creswell & Poth, 2018). Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 06 Jember selama tiga bulan, yaitu pada Mei–Juli 2026. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive*

sampling sebanyak tujuh orang yang terdiri atas kepala madrasah, guru mata pelajaran Aqidah Akhlak, tiga peserta didik kelas VIII, seorang orang tua peserta didik, dan seorang tokoh masyarakat yang dipandang mengetahui pelaksanaan pembelajaran di madrasah.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan seluruh informan, serta catatan lapangan, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti modul ajar, perangkat pembelajaran, lembar *Crossword Puzzle*, dokumentasi kegiatan, serta arsip sekolah yang berkaitan dengan penelitian. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama (*human instrument*) dengan menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi sebagai instrumen pendukung untuk memperoleh data yang lengkap, mendalam, dan sesuai dengan fokus penelitian (Creswell & Poth, 2018).

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi proses kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan secara berkesinambungan selama penelitian berlangsung (Miles et al., 2020). Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber, triangulasi teknik, *member checking*, serta peningkatan ketekunan pengamatan sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas, dependabilitas, transferabilitas, dan konfirmabilitas yang dapat dipertanggungjawabkan (Lincoln & Guba, 1985).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Metode *Crossword Puzzle*

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan metode *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Negeri 06 Jember dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Selanjutnya, pada kegiatan inti guru menjelaskan pokok materi Aqidah Akhlak sebelum membagikan lembar *Crossword Puzzle* yang berisi pertanyaan sesuai dengan kompetensi yang dipelajari. Peserta didik diminta menyelesaikan teka-teki silang secara berkelompok melalui diskusi dan saling bertukar pendapat, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan apabila terdapat kesulitan. Pada akhir pembelajaran guru bersama peserta didik melakukan pembahasan jawaban dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil dokumentasi berupa modul ajar, lembar kerja *Crossword Puzzle*, dan foto kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa metode tersebut telah dirancang sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang digunakan guru.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa penggunaan metode *Crossword Puzzle* memberikan suasana belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran dengan metode ceramah. Guru mengamati bahwa peserta didik lebih antusias ketika menyelesaikan teka-teki silang karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Kepala madrasah juga menjelaskan bahwa sekolah mendorong guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran inovatif agar peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar. Sementara itu, peserta didik mengungkapkan bahwa kegiatan mengisi *Crossword Puzzle* membantu mereka mengingat kembali istilah-istilah penting dalam materi Aqidah Akhlak dan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Temuan observasi memperlihatkan bahwa selama pembelajaran berlangsung sebagian besar peserta didik menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Mereka aktif berdiskusi, bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan, serta bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menemukan jawaban yang benar. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa peserta didik yang memerlukan bimbingan lebih lanjut, terutama dalam memahami petunjuk soal dan menghubungkan jawaban dengan konsep materi. Oleh karena itu, guru memberikan pendampingan secara bertahap agar seluruh peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak dengan metode *Crossword Puzzle* menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengidentifikasi konsep, berdiskusi dengan teman, dan menyelesaikan teka-teki silang berdasarkan materi yang telah dipelajari. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, saling bertukar informasi, serta menghubungkan konsep-konsep Aqidah Akhlak dengan pengalaman yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, sebagian besar menyatakan bahwa metode *Crossword Puzzle* membuat pembelajaran lebih menarik karena mereka dapat belajar sambil bermain. Peserta didik merasa lebih mudah mengingat istilah, pengertian, maupun contoh perilaku yang berkaitan dengan materi Aqidah Akhlak. Guru juga menyampaikan bahwa metode ini mampu meningkatkan keberanian peserta didik untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Hasil dokumentasi berupa lembar kerja siswa memperlihatkan bahwa sebagian besar kelompok mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

Selain meningkatkan aktivitas belajar, pembelajaran menggunakan metode *Crossword Puzzle* juga mendorong berkembangnya kemampuan bekerja sama antarpeserta didik. Selama kegiatan berlangsung terlihat adanya pembagian tugas dalam kelompok, diskusi untuk menentukan jawaban yang tepat, serta saling membantu ketika terdapat anggota kelompok yang mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial peserta didik melalui interaksi dan kolaborasi selama proses pembelajaran.

Hasil Akademik yang Bervariasi

Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap hasil evaluasi pembelajaran, kemampuan akademik peserta didik menunjukkan variasi. Peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi cenderung mampu menyelesaikan *Crossword Puzzle* dengan cepat, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok, serta menghubungkan jawaban dengan materi yang telah dipelajari. Peserta didik dengan kemampuan akademik sedang memerlukan diskusi dan arahan dari guru sebelum menemukan jawaban yang tepat, sedangkan peserta didik dengan kemampuan akademik rendah masih memerlukan pendampingan yang lebih intensif dalam memahami petunjuk maupun konsep materi Aqidah Akhlak.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa variasi hasil akademik dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kemampuan awal peserta didik, tingkat motivasi belajar, kebiasaan belajar di rumah, serta keaktifan selama proses pembelajaran. Orang tua peserta didik juga menjelaskan bahwa dukungan keluarga, seperti pendampingan belajar dan pemberian motivasi, turut

memengaruhi kesiapan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran di sekolah. Sementara itu, tokoh masyarakat menilai bahwa lingkungan yang mendukung kegiatan belajar memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan akademik peserta didik.

Hasil dokumentasi berupa nilai tugas, lembar *Crossword Puzzle*, dan catatan penilaian guru menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu mencapai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan, meskipun tingkat pencapaiannya berbeda-beda. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Crossword Puzzle* memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan demikian, metode ini tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi penguasaan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengidentifikasi perbedaan kemampuan akademik peserta didik sehingga guru dapat merancang tindak lanjut pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

Tabel 1. Fokus Penelitian dan Hasil Temuan dalam Penelitian

Fokus Penelitian	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Temuan Penelitian
Penerapan metode *Crossword Puzzle*	Guru melaksanakan pembelajaran melalui tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Peserta didik mengerjakan *Crossword Puzzle* secara berkelompok, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil jawaban. Guru berperan sebagai fasilitator selama proses pembelajaran.	Guru menyatakan bahwa metode *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik. Kepala madrasah mendukung penggunaan metode pembelajaran inovatif. Peserta didik merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami.	Modul ajar, RPP/Modul Ajar, lembar *Crossword Puzzle*, foto kegiatan pembelajaran, dan perangkat evaluasi menunjukkan bahwa metode telah diterapkan secara sistematis.	Metode *Crossword Puzzle* diterapkan sesuai tahapan pembelajaran dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, serta berpusat pada peserta didik.
Pembelajaran siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak	Peserta didik aktif berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan menyelesaikan teka-teki silang sesuai materi Aqidah Akhlak. Interaksi guru dan	Peserta didik menyatakan lebih mudah memahami materi melalui permainan edukatif. Guru menilai keberanian bertanya dan menyampaikan pendapat meningkat selama	Lembar kerja peserta didik menunjukkan sebagian besar kelompok mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan. Dokumentasi foto memperlihatkan keterlibatan aktif	Pembelajaran Aqidah Akhlak menjadi lebih interaktif, meningkatkan partisipasi belajar, kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan pemahaman konsep peserta didik.

	peserta didik berlangsung lebih komunikatif dibandingkan pembelajaran konvensional.	pembelajaran berlangsung.	peserta didik selama pembelajaran.	
Hasil akademik yang bervariasi	Peserta didik dengan kemampuan tinggi mampu menyelesaikan soal lebih cepat, sedangkan peserta didik dengan kemampuan sedang dan rendah masih memerlukan arahan guru dan teman kelompok.	Guru menjelaskan bahwa perbedaan hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan awal, motivasi belajar, dan keaktifan peserta didik. Orang tua menyampaikan bahwa pendampingan belajar di rumah turut memengaruhi perkembangan akademik anak. Tokoh masyarakat menilai lingkungan belajar yang kondusif mendukung keberhasilan belajar peserta didik.	Nilai tugas, hasil *Crossword Puzzle*, serta catatan penilaian guru menunjukkan sebagian besar peserta didik mencapai tujuan pembelajaran meskipun tingkat pencapaiannya berbeda-beda.	Penerapan metode *Crossword Puzzle* memberikan kesempatan belajar kepada seluruh peserta didik sesuai kemampuan masing-masing serta membantu guru mengidentifikasi perbedaan kemampuan akademik sebagai dasar pemberian tindak lanjut pembelajaran.

Penerapan Metode Crossword Puzzle

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri 06 Jember dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi, kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk menyelesaikan lembar *Crossword Puzzle* secara berkelompok, sedangkan pada tahap akhir dilakukan pembahasan jawaban dan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *Crossword Puzzle* tidak sekadar digunakan sebagai permainan, melainkan menjadi bagian dari strategi pembelajaran aktif yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Harahap, Nur Nst, dan Al Farabi (2025) yang menyatakan bahwa strategi *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar Aqidah Akhlak karena peserta didik aktif membangun pemahamannya melalui aktivitas pemecahan masalah.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa selama penerapan metode *Crossword Puzzle* peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, saling berdiskusi, bertukar pendapat, serta bekerja sama dalam menemukan jawaban yang sesuai dengan konsep Aqidah Akhlak. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya perubahan pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dari perspektif teori konstruktivisme, pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik memperoleh kesempatan membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara langsung, diskusi, dan interaksi sosial. Hasil penelitian ini mendukung penelitian mengenai implementasi pembelajaran konstruktivistik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus kualitas proses pembelajaran.

Selain meningkatkan keaktifan peserta didik, penerapan metode *Crossword Puzzle* juga menunjukkan adanya perubahan peran guru dari penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran. Guru lebih banyak memberikan arahan, bimbingan, serta umpan balik selama peserta didik menyelesaikan teka-teki silang dibandingkan mendominasi penjelasan materi. Temuan tersebut sejalan dengan konsep *active learning* yang menempatkan guru sebagai pendamping dalam proses belajar sehingga peserta didik memperoleh kesempatan lebih luas untuk berpikir, bertanya, berdiskusi, dan menemukan konsep secara mandiri. Dengan demikian, penerapan metode *Crossword Puzzle* pada penelitian ini tidak hanya memperkaya variasi metode pembelajaran Aqidah Akhlak, tetapi juga menguatkan implementasi pembelajaran aktif sebagaimana direkomendasikan dalam berbagai penelitian pendidikan Islam.

Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak melalui metode *Crossword Puzzle* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan berdiskusi, bertanya, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama untuk menyelesaikan teka-teki silang sesuai materi yang dipelajari. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran aktif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi belajar dan hasil belajar peserta didik karena mereka memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan melalui aktivitas belajar yang bermakna.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* mempermudah peserta didik memahami konsep-konsep Aqidah Akhlak yang sebelumnya dianggap sulit untuk dihafalkan. Pada saat menyelesaikan teka-teki silang, peserta didik dituntut mengingat istilah, menghubungkan konsep, dan mendiskusikan jawaban dengan anggota kelompoknya. Aktivitas tersebut tidak hanya melatih kemampuan mengingat (*remembering*), tetapi juga mendorong pemahaman (*understanding*) dan penerapan (*applying*) konsep dalam situasi pembelajaran. Hasil ini memperkuat penelitian Riska Febrianti yang menemukan bahwa metode *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak karena peserta didik lebih mudah memahami materi melalui aktivitas belajar yang menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dari perspektif pendidikan Islam, pembelajaran Aqidah Akhlak tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga bertujuan membentuk sikap, karakter, dan akhlak peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan metode *Crossword Puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai media untuk mengingat konsep, tetapi juga menjadi sarana membangun komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai selama proses diskusi kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara bersamaan. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak memerlukan strategi yang variatif dan partisipatif agar tujuan pembentukan karakter islami dapat tercapai secara optimal.

Hasil Akademik yang Bervariasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian akademik peserta didik setelah penerapan metode *Crossword Puzzle* masih menunjukkan variasi. Peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi mampu menyelesaikan teka-teki silang lebih cepat, menjelaskan konsep kepada teman kelompok, serta memberikan argumentasi yang sesuai dengan materi Aqidah Akhlak. Sebaliknya, peserta didik dengan kemampuan akademik sedang dan rendah masih memerlukan bimbingan guru maupun teman sebaya dalam memahami petunjuk soal dan menghubungkan jawaban dengan materi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan metode pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh strategi yang digunakan guru, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan awal, kesiapan belajar, dan karakteristik masing-masing peserta didik. Hasil tersebut selaras dengan penelitian mengenai pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Aqidah Akhlak yang menegaskan bahwa perbedaan karakteristik peserta didik memerlukan pelayanan pembelajaran yang adaptif agar seluruh siswa memperoleh kesempatan belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan orang tua, variasi hasil akademik juga dipengaruhi oleh motivasi belajar, kebiasaan belajar di rumah, dukungan keluarga, serta intensitas keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif berdiskusi, bertanya, dan berpartisipasi dalam penyelesaian *Crossword Puzzle* cenderung menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang kurang aktif. Temuan ini mendukung hasil penelitian Harahap, Nur Nst, dan Al Farabi yang menyimpulkan bahwa keaktifan peserta didik merupakan faktor yang memperkuat efektivitas strategi *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar Aqidah Akhlak. Dengan kata lain, strategi pembelajaran dan keaktifan belajar merupakan dua komponen yang saling melengkapi dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Meskipun hasil akademik peserta didik masih bervariasi, penerapan metode *Crossword Puzzle* memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh peserta didik untuk terlibat aktif sesuai kemampuan masing-masing. Guru dapat mengidentifikasi peserta didik yang memerlukan pendampingan lebih lanjut melalui proses diskusi dan penyelesaian teka-teki silang, sehingga tindak lanjut pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar setiap peserta didik. Temuan ini memperlihatkan bahwa *Crossword Puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana asesmen formatif untuk memetakan kemampuan akademik peserta didik. Oleh karena itu, penerapan metode ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang inklusif, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas proses maupun hasil belajar Aqidah Akhlak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Negeri 06 Jember telah terlaksana secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kegiatan menyelesaikan teka-teki silang yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penerapan metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran melalui kegiatan berdiskusi, bertanya, bekerja sama, dan mengemukakan pendapat.

Pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami konsep-konsep Aqidah Akhlak, serta menunjukkan peningkatan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok. Metode ini tidak hanya membantu peserta didik mengingat istilah dan konsep penting, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21, di mana peserta didik berperan sebagai subjek utama dalam membangun pengetahuannya.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa capaian akademik peserta didik masih bervariasi sesuai dengan kemampuan awal, motivasi belajar, keaktifan selama pembelajaran, serta dukungan lingkungan belajar. Meskipun demikian, penerapan metode *Crossword Puzzle* memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai kemampuan masing-masing dan membantu guru mengidentifikasi kebutuhan belajar setiap peserta didik melalui proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian, metode *Crossword Puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak karena mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memperkuat keterlibatan peserta didik, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.

Saadah, M., Prasetiyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi dalam menjaga keabsahan data pada penelitian kualitatif. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2).

Maesaroh, I., Miladia, U. A., Fithriyan, M., & Nulhakim, L. (2025). Teknik pengumpulan data dalam penelitian berdasarkan perspektif John W. Creswell. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Rumina. (2026). Peran triangulasi dalam meningkatkan kredibilitas penelitian kualitatif pada kajian pendidikan Islam kontemporer. *AR ROSYAD: Jurnal Keislaman dan Sosial Humaniora*, 4(2)

Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2025). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. SAGE Publications.

Harahap, A. N. H., Nur Nst, W., & Al Farabi, M. (2025). *Crossword Puzzle Strategy and Student Engagement Improve Learning Outcomes in Faith and Morality*. Academia Open.

Ma'rufah, N. L., Darmawan, M. F., & Nasrullah, M. F. (2024). *Penerapan Metode Konstruktivistik pada Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Darul Ulum Jogoroto*. IMTIYAZ: Jurnal Ilmu Keislaman.

Afandy, B. Y., Mansur, R., & Hakim, D. M. *Implementasi Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak*. Vicratina.

Khoiruddin, M. (2024). *Implementasi Active Learning dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak*. Journal of Islamic Education at Elementary School.

Huda, A. N., & Ma'arif, M. A. (2021). *Implementasi Pembelajaran Active Learning pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak*. Edukasi: Journal of Educational Research.