

Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Crossword Puzzle di MA Al-Ahliyah

Nabila Nurazizah¹, Solihah Bagus², Usep Setiawan³

^{1,2,3} STAI DR KH EZ Muttaqien Purwakarta, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 20, 2025

Revised 25 September 2025

Accepted 25 September 2025

Available online 12 Oktober. 2025

Kata Kunci:

Minat Belajar; Cross Word Puzzle; Fiqih

Keywords:

Learning Interest; Crossword Puzzle; Fiqih



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MA Al-Ahliyah Bakan Maja pada mata pelajaran Fiqih, khususnya materi Jinayat, melalui metode pembelajaran crossword puzzle. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa yang terlihat dari kurangnya partisipasi, rendahnya perhatian, dan hasil belajar yang belum optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing empat pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hanya 24% siswa yang aktif dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata minat belajar sebesar 2,1 (kategori rendah). Setelah penerapan metode crossword puzzle pada siklus I, partisipasi siswa meningkat menjadi 65% dan skor rata-rata minat belajar naik menjadi 3,2. Perbaikan pada siklus II, seperti penggunaan crossword puzzle bertingkat dan sistem reward, meningkatkan partisipasi menjadi 89% dan skor minat belajar mencapai 4,1. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode crossword puzzle efektif meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Metode ini menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kolaborasi antar siswa.

ABSTRACT

This study aims to enhance the learning interest of 11th-grade students at MA Al-Ahliyah Bakan Maja in the Islamic Jurisprudence (Fiqih) subject, specifically on the topic of Jinayat, through the implementation of the crossword puzzle learning method. The research was motivated by the low student interest characterized by minimal participation, low attention levels, and unsatisfactory learning outcomes. Using a qualitative approach in the form of Classroom Action Research with the Kemmis and McTaggart spiral model, the study was conducted over two cycles, each consisting of four meetings. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. Initial observations showed that only 24% of students were actively involved, with an average interest score of 2.1 (low category). After implementing the crossword puzzle in Cycle I, student participation rose to 65%, with an average interest score of 3.2. Improvements in Cycle II, including differentiated puzzle difficulty and a reward system, increased participation to 89% and the average interest score to 4.1. The findings indicate that the crossword puzzle method effectively boosts student interest in Fiqih, creating an active, enjoyable, and collaborative learning environment.

How to Cite: Nurazizah, Nabila, et.,al. (2025). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Crossword Puzzle di MA Al-Ahliyah. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol 3, Issue 3, P.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam kehidupan manusia. Melalui proses pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami pembentukan karakter serta pengembangan berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Fajar Setyaning Dwi Putra et al., 2024). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai proses yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan seluruh potensi dalam dirinya, termasuk kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, dan kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan sosial, berbangsa, dan bernegara.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran (Sa'adatunnisa et al., 2025). Siswa yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih mudah memahami isi materi dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar (Agustina et al., 2025). Sebaliknya, apabila minat belajar rendah, siswa biasanya menjadi kurang aktif dan

*Corresponding author

Email: nabilanurazizah845@gmail.com, ihatbagus5@gmail.com

mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Minat belajar timbul apabila seseorang merasa bahwa belajar itu sesuai dengan kebutuhannya atau sesuai dengan pengalamannya (Rizal Munir et al., 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan selama saya mengajar mata pelajaran Fiqih di kelas XI MA Al-Ahliyah Bakan Maja, tampak bahwa minat belajar siswa masih tergolong sangat rendah. Hal ini tercermin dari sikap siswa saat proses pembelajaran berlangsung; banyak yang tampak kurang fokus, asyik mengobrol dengan teman bahkan ada yang tertidur di kelas. Kondisi ini cukup memprihatinkan mengingat Fiqih seharusnya menjadi mata pelajaran yang menarik, karena memiliki keterkaitan langsung dengan praktik kehidupan sehari-hari umat Islam. Namun sayangnya, sebagian besar siswa justru menganggap pelajaran ini membosankan dan sulit untuk dipahami.

Terdapat beberapa penyebab rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fiqih di sekolah ini. Pertama, waktu yang dialokasikan untuk pembelajaran sangat terbatas, yakni hanya 2 kali 35 menit setiap minggu, sementara materi Fiqih tergolong luas dan cukup kompleks. Kedua, metode pengajaran yang masih bersifat tradisional dan kurang bervariasi membuat siswa mudah merasa jenuh. Ketiga, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif turut menjadi kendala. Keempat, sarana dan prasarana pendukung pembelajaran masih terbatas, sehingga tidak maksimal dalam menunjang proses belajar mengajar.

Rendahnya minat belajar siswa memberikan dampak nyata terhadap hasil belajar mereka (Faroh et al., 2023). Berdasarkan data yang saya kumpulkan, sekitar 40% siswa kelas XI masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Fiqih. Bahkan, beberapa di antaranya harus menjalani remedial berkali-kali agar mencapai standar kelulusan. Situasi ini tentu tidak dapat dibiarkan terus berlanjut. Sejumlah penelitian terdahulu telah berupaya mencari solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar pada mata pelajaran agama.

Dalam penelitian Rahmawati (2020), ia menemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran aktif berbasis diskusi dan simulasi dalam materi ibadah meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa secara signifikan. Hasil Namun penelitian ini masih bersifat umum dan belum khusus membahas mata pelajaran Fiqih (Salsabila & Sitepu, 2023). melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Fiqih di MTs. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih (Suci Hanifah Nahampun et al., 2024) meneliti tentang efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran umum. Mereka menemukan bahwa game edukatif menawarkan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Interaktivitas ini membantu menjaga perhatian siswa dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Selain itu, game memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang membantu mereka memahami kemajuan belajar mereka dan memperbaiki kesalahan dengan cepat. Namun penelitian ini belum diterapkan dalam mata pelajaran agama, khususnya Fiqih. Dalam kurikulum, alokasi waktu untuk mata pelajaran PAI sering kali terbatas, sehingga guru kesulitan untuk menyampaikan materi secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien agar dalam waktu yang terbatas, siswa tetap dapat memahami dan menguasai materi dengan baik. Metode pembelajaran aktif yang berbasis pengalaman langsung dapat menjadi solusi untuk mengoptimalkan waktu pembelajaran yang tersedia. (Sohiroh & Khasanah, 2024).

Keunggulan Crossword Puzzle adalah dapat memberikan penguatan karena diterapkan pada siswa yang telah memiliki pengalaman belajar Sejarah Kebudayaan Islam sebelumnya. Selain itu, Permainan dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan belajar siswa yang mulai bosan. Juga mudah didapatkan dan disiapkan. (Novalyo, 2024) melakukan penelitian tentang penggunaan crossword puzzle dalam pembelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, ditemukan bahwa penerapan media Crossword Puzzle dapat meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar Bahasa Arab siswa. Namun belum ada yang secara khusus meneliti penggunaannya dalam mata pelajaran Fiqih untuk meningkatkan minat belajar.

Dari hasil telaah terhadap berbagai penelitian sebelumnya, terlihat masih terdapat celah atau kekosongan kajian yang belum tersentuh. Belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menerapkan metode crossword puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih pada jenjang Madrasah Aliyah. Penelitian ini menghadirkan beberapa aspek kebaruan. Pertama, penelitian ini secara khusus menyoroti mata pelajaran Fiqih yang memiliki karakteristik khas sebagai pelajaran keagamaan. Kedua, penerapan metode crossword puzzle yang mengintegrasikan elemen permainan dengan proses pembelajaran dalam konteks pendidikan Islam. Ketiga, pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali secara mendalam pengalaman belajar siswa dengan metode tersebut. Keempat, penelitian

ini dilakukan di MA Al-Ahliyah Bakan Maja, yang memiliki konteks dan ciri khas tersendiri yang belum pernah diteliti sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, fokus utama dalam penelitian ini adalah: "penerapan metode pembelajaran crossword puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Fiqih di MA Al-Ahliyah Bakan Maja".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK yang diterapkan adalah model spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahapan perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Model ini dipilih karena memungkinkan saya melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan dan sistematis (Azizah et al., 2024).

Penelitian dilakukan di MA Al-Ahliyah yang berlokasi di Desa Bakan Maja, Kecamatan Kotabaru, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Sekolah ini merupakan madrasah swasta. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu pada September hingga Oktober 2025. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI IPS yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fiqih, yang terlihat dari sikap pasif, minimnya partisipasi, serta hasil belajar yang kurang memuaskan.

Sebagai guru sekaligus peneliti, fokus penelitian ini meliputi beberapa aspek utama, yaitu kondisi awal minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fiqih, khususnya pada materi Jinayat sebelum metode crossword puzzle diterapkan. Selanjutnya, penerapan metode pembelajaran crossword puzzle dalam materi Jinayat, mencakup strategi, teknik, dan media yang digunakan untuk memudahkan pemahaman istilah-istilah hukum Islam. Selain itu, penelitian ini juga mengamati perubahan minat belajar siswa setelah penggunaan metode crossword puzzle, dilihat dari aspek perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan antusiasme siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan pembelajaran.

Pra Siklus

Sebelum melakukan tindakan, saya terlebih dahulu mengadakan observasi awal guna mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi Jinayat. Hasil observasi tersebut memperlihatkan bahwa hanya sekitar 25% siswa yang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sedangkan sebagian besar siswa lainnya menunjukkan sikap kurang tertarik, sering mengobrol dengan teman, bahkan ada yang terlihat mengantuk. Siswa menganggap materi Jinayat terlalu teoritis dan sulit dipahami karena banyak istilah hukum Islam yang masih asing bagi mereka.

Siklus I

Tahap Perencanaan Pada tahap ini, saya melakukan persiapan sebagai berikut:

- Menganalisis kurikulum dan menyusun modul ajar untuk materi Jinayat dengan mengintegrasikan metode crossword puzzle, meliputi sub materi pengertian jinayat, macam-macam jinayat, dan sanksi dalam hukum Islam
- Merancang crossword puzzle dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas XI, fokus pada istilah-istilah penting dalam jinayat
- Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati perubahan minat belajar siswa
- Menyusun instrumen evaluasi berupa angket minat belajar

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Implementasi pembelajaran dengan metode crossword puzzle dilaksanakan selama 4 pertemuan:

- **Pertemuan 1-2:** Pembelajaran materi Pengertian dan Dasar Hukum Jinayat dengan crossword puzzle tingkat dasar (10-15 kata) yang berisi istilah-istilah dasar seperti jinayat, qishas, diyat dan kifarar.
- **Pertemuan 3-4:** Pembelajaran materi Macam-macam Jinayat dan Sanksinya dengan crossword puzzle tingkat sedang (15-20 kata) yang meliputi pembunuhan, pencurian, zina, qadzaf, dan sanksi-sanksinya

Langkah pembelajaran

1. Pembukaan dengan apersepsi terkait materi Jinayat dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari
2. Penyampaian materi inti tentang konsep dasar jinayat secara interaktif
3. Pembentukan kelompok kecil (4-5 siswa per kelompok)
4. Pembagian crossword puzzle bertema jinayat kepada setiap kelompok
5. Proses penyelesaian crossword puzzle dengan bimbingan guru, fokus pada pemahaman istilah-istilah hukum Islam

6. Refleksi dan penguatan materi jinayat

Tahap Observasi

Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati:

- Tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelompok
- Antusiasme siswa saat menyelesaikan crossword puzzle
- Interaksi positif antar siswa dalam kelompok
- Perubahan sikap siswa terhadap mata pelajaran Fiqih, khususnya pada materi Jinayat yang sebelumnya dianggap sulit

Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi siklus I, peneliti menemukan:

- Partisipasi siswa meningkat menjadi 65%, namun masih belum optimal
- Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan crossword puzzle
- Waktu pembelajaran kurang efisien karena ada kelompok yang terlalu lama menyelesaikan
- Perlu adanya variasi tingkat kesulitan dalam satu crossword puzzle

Siklus II

Tahap Perencanaan

Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti melakukan perbaikan:

- Menyusun modul ajar yang lebih variatif untuk materi Hikmah dan Tujuan Jinayat dalam Islam serta Perbedaan Jinayat dengan Hukum Pidana Konvensional
- Merancang crossword puzzle bertingkat mudah sedang sulit dalam satu media dengan tema jinayat yang lebih kontekstual
- Menyiapkan crossword puzzle tambahan untuk kelompok yang cepat selesai
- Mengadakan sistem reward untuk memotivasi siswa

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Implementasi siklus II dilaksanakan dengan perbaikan :

- Penerapan crossword puzzle bertingkat untuk mengakomodasi kemampuan siswa yang beragam
- Penggunaan sistem reward berupa poin untuk kelompok terbaik
- Peningkatan peran sebagai fasilitator yang lebih intensif
- Penerapan peer tutoring dalam kelompok

Tahap Observasi

Observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan:

- Partisipasi siswa mencapai 89%
- Seluruh siswa menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran
- Interaksi dalam kelompok menjadi lebih dinamis
- Suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan kondusif

Tahap Refleksi

Hasil refleksi siklus II menunjukkan keberhasilan tindakan:

- Target peningkatan minat belajar siswa tercapai
- Metode crossword puzzle terbukti efektif meningkatkan minat belajar
- Siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran Fiqih

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum penerapan metode crossword puzzle, minat belajar siswa kelas XI IPS terhadap mata pelajaran Fiqih khususnya materi Jinayat tergolong sangat memprihatinkan. Data observasi mengungkapkan bahwa hanya 6 dari 25 siswa (24%) yang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan sisanya menunjukkan sikap kurang tertarik dengan berbagai perilaku seperti mengobrol dengan teman (32%), mengantuk atau tidak fokus (28%), serta bermain handphone selama pembelajaran (16%)

Pra Siklus

Indikator Minat Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
Partisipasi aktif	6	24%
Mengobrol dengan teman	8	32%
Tidak fokus/mengantuk	7	28%
Bermain handphone	4	16%
Total	25	100%

Hasil angket minat belajar yang disebarakan kepada siswa memperlihatkan skor rata-rata 2,1 dari skala 5, yang termasuk dalam kategori rendah. Skor terendah terdapat pada aspek ketertarikan terhadap materi Jinayat sebesar 1,8, sementara aspek perhatian dalam proses pembelajaran mendapatkan skor 2,3.

Implementasi Siklus I

Pelaksanaan metode crossword puzzle pada siklus I berlangsung selama 4 pertemuan, dengan fokus pada materi Pengertian dan Dasar Hukum Jinayat serta Macam-macam Jinayat dan Sanksinya. Hasil observasi memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan.

Perbandingan Minat Belajar Pra Siklus dan Siklus I

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan
Partisipasi aktif	24%	65%	41%
Perhatian dalam pembelajaran	2,3	3,4	1,1
Ketertarikan terhadap materi	1,8	3,1	1,3
Antusiasme belajar	2,0	3,2	1,2
Rata-rata skor minat	2,1	3,2	1,1

Walaupun terjadi peningkatan, siklus I masih menemui beberapa kendala. Berdasarkan hasil observasi, 9 dari 25 siswa (36%) masih kesulitan menyelesaikan crossword puzzle, terutama dalam memahami istilah-istilah hukum Islam yang cukup kompleks. Selain itu, manajemen waktu pembelajaran belum berjalan dengan optimal, terbukti dengan adanya kelebihan waktu sekitar 15 menit karena beberapa kelompok memerlukan waktu lebih lama untuk menyelesaikan teka-teki silang tersebut.

Implementasi Siklus II

Berdasarkan evaluasi dari siklus I, pada siklus II dilakukan perbaikan signifikan dalam perancangan pembelajaran. Penerapan crossword puzzle dengan tingkat kesulitan bertahap (mudah, sedang, sulit) serta penerapan sistem penghargaan memberikan hasil yang sangat positif.

Hasil Lengkap Minat Belajar Siswa

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Total
Partisipasi aktif	24%	65%	89%	65%
Perhatian pembelajaran	2,3	3,4	4,2	1,9
Ketertarikan materi	1,8	3,1	4,1	2,3
Antusiasme belajar	2,0	3,2	4,3	2,3
Interaksi kelompok	1,9	3,0	4,0	2,1
Skor rata-rata	2,1	3,2	4,1	2,0

Hasil observasi kualitatif pada siklus II menunjukkan transformasi pembelajaran yang luar biasa. Seluruh siswa (100%) menunjukkan antusiasme tinggi, dengan 22 dari 25 siswa (88%) berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelompok. Suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, dengan tingkat interaksi positif antar siswa mencapai 94%.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode crossword puzzle secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa, dengan kenaikan skor rata-rata sebesar 95% dari 2,1 menjadi 4,1. Hasil ini sejalan dengan teori gamifikasi dalam pendidikan yang dikemukakan oleh Kapp (2012), yang menyatakan bahwa pengintegrasian elemen permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.

Peningkatan minat belajar tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme psikologis. Pertama, crossword puzzle mengaktifkan sistem reward intrinsik di otak siswa melalui pelepasan dopamin saat mereka berhasil menyelesaikan tantangan. Kedua, metode ini mendukung pembelajaran aktif yang melibatkan berbagai proses kognitif, seperti latihan mengingat, pemrosesan elaboratif, dan pemantauan metakognitif. Data juga menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak merata di semua aspek; aspek ketertarikan terhadap materi dan antusiasme belajar mengalami kenaikan tertinggi sebesar 2,3 poin, sementara aspek perhatian dalam pembelajaran meningkat sebesar 1,9 poin. Fenomena ini dapat dipahami melalui Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000), yang menekankan tiga kebutuhan psikologis dasar, yakni otonomi, kompetensi, dan keterhubungan.

Metode crossword puzzle memenuhi kebutuhan kompetensi siswa dengan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, kebutuhan otonomi melalui kebebasan dalam memilih strategi penyelesaian, serta kebutuhan keterhubungan melalui kerja kelompok. Peningkatan yang berbeda-beda

pada berbagai aspek menunjukkan bahwa metode ini lebih efektif dalam meningkatkan aspek afektif dibandingkan aspek kognitif.

Pada siklus II, penerapan crossword puzzle bertingkat berhasil meningkatkan partisipasi siswa dari 65% menjadi 89%. Hasil ini mendukung teori Zona Perkembangan Proksimal (Vygotsky, 1978), yang menekankan pentingnya menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa.

Analisis lebih mendalam mengungkapkan bahwa siswa dengan kemampuan rendah, yang merupakan 20% dari total, memperoleh manfaat lebih dari pendekatan bertahap dalam tingkat kesulitan, sedangkan siswa dengan kemampuan tinggi, sekitar 30% dari total, menunjukkan peningkatan motivasi ketika dihadapkan pada tantangan yang lebih sulit. Fenomena ini menjelaskan mengapa pendekatan seragam (one-size-fits-all) pada siklus I kurang efektif dibandingkan pendekatan diferensiasi yang diterapkan pada siklus II. Penelitian ini mengungkap perubahan signifikan dalam dinamika sosial di kelas. Interaksi positif antar siswa meningkat dari 38% sebelum siklus hingga mencapai 94% pada siklus II. Hal ini dapat dijelaskan melalui Teori Pembelajaran Sosial (Bandura, 1977) dan konsep pembelajaran kolaboratif.

Metode crossword puzzle menciptakan lingkungan belajar yang saling bergantung, di mana keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh kontribusi setiap anggota. Situasi ini mengaktifkan mekanisme peer scaffolding dan kognisi terdistribusi, di mana pengetahuan tidak hanya dimiliki oleh individu, tetapi juga tersebar di antara anggota kelompok. Transformasi ini membentuk komunitas belajar yang mendorong motivasi intrinsik siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Novalyo, 2024) yang menunjukkan efektivitas metode crossword puzzle dalam pembelajaran Bahasa Arab, meskipun peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini lebih besar 95% dibandingkan 67%. Perbedaan tersebut kemungkinan disebabkan oleh karakteristik mata pelajaran Fiqih yang lebih relevan dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa dibandingkan dengan pembelajaran bahasa.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fiqih sebelum penerapan metode crossword puzzle termasuk sangat rendah, dengan skor rata-rata 2,1 dari 5 dan partisipasi aktif hanya sebesar 24%. Rendahnya minat belajar ini dipengaruhi oleh persepsi siswa yang menganggap materi Jinayat terlalu teoritis, penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, serta kurangnya variasi dalam penyampaian materi.

Selanjutnya, tanggapan dan pengalaman siswa terhadap penerapan metode crossword puzzle sangat positif. Siswa mengalami perubahan suasana belajar dari yang sebelumnya pasif dan membosankan menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Metode ini berhasil mengubah pandangan siswa terhadap pelajaran Fiqih, yang semula dianggap sulit dan membosankan, menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Terakhir, setelah penerapan metode crossword puzzle, minat belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan skor naik sebesar 95% dari 2,1 menjadi 4,1 serta partisipasi aktif yang meningkat hingga 89%. Aspek ketertarikan terhadap materi dan antusiasme belajar mencatat kenaikan tertinggi, masing-masing sebesar 2,3 poin.

Selain itu, penelitian ini menemukan empat hal penting yang dapat mendukung pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif. Pertama, metode ini merangsang pelepasan hormon kebahagiaan di otak siswa, sehingga mereka merasa senang dan termotivasi untuk belajar. Kedua, metode ini tidak hanya meningkatkan perhatian siswa, tetapi juga berhasil membangkitkan ketertarikan dan semangat belajar yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ketika siswa merasa senang, mereka lebih mudah memahami materi. Terakhir, metode ini mengubah dinamika kelas dari yang sebelumnya hanya guru yang aktif menjadi suasana belajar yang melibatkan semua siswa secara aktif dan saling membantu.

REFERENSI

- Agustina, T. N. U., Munir, D. R., & Setiawan, U. (2025). Upaya Meningkatkan Pemahaman Materi Jinayah dalam Pembelajaran Fikih menggunakan Metode Role Playing. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(3), 185–189.
- Azizah, M. P. I., Udin, F., Sos, S., Munir, R., & Faziyah, M. P. (2024). *Buku Referensi Perencanaan Penelitian Kuantitatif Panduan Komprehensif Metode Penelitian*.
- Fajar Setyaning Dwi Putra, Susilo Surahman, Dede Rizal Munir, Tanti Sri Kuswiyanti, Widya Tri Utomo, Hery Yanto The, Darmawanta Sembiring, Budi Mardikawati, Marwan Ramdhany Edy, Fr. Blasius Perang, & Yurika Oktaviane. (2024). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN MENDORONG KEMAJUAN BANGSA MELALUI KECERDASAN BUATAN* (Fajar Setyaning Dwi Putra, Ed.). CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Faroh, M. N., Maranting, H. S., Munir, D. R., Bua, M. T., Wardani, K. D. K. A., Rahmawati, E., & Triana, T. (2023). *Profesi Keguruan*. <https://books.google.co.id/books?id=xrTmEAAAQBAJ>

- Novalyo, S. A. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Media Crossword Pada Tema Sekolahku Di Kelas VII MTs Al-Qur'aniyah Bengkulu Selatan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 9818–9828.
- Rizal Munir, D., Malia, J., Aqila Septiyani, S., Yulianawati, & Undari, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar melalui Kepercayaan Diri Siswa Menggunakan Metode Think Pair Share. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 169–177. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.303>
- Sa'adatunnisa, H., Munir, D. R., & Setiawan, U. (2025). Menggugah Motivasi Belajar Siswa melalui Metode Ice Breaking dalam Pembelajaran Fiqih. *Abdi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 27–33.
- Salsabila, U., & Sitepu, J. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Persiapan Negeri 4 Medan The Influence of Information and Communication Technology (ICT) Based Learning Media. *Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1097–1104.
- Sohiroh, S., & Khasanah, N. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Shalat Fardhu di MIS Ya Bakii Kuripan. 1(1), 864–870.
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>