

**PENERAPAN METODE *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SMP IT
AN-NAHL PERCIKAN IMAN JAMBI**

Yusria¹, Ikram Albilal², Lusi suswanti³, Meita setya arwidya⁴
^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
[1yusria@uinstsjambi.ac.id](mailto:yusria@uinstsjambi.ac.id), [2ikramalbilal@gmail.com](mailto:ikramalbilal@gmail.com),
[3lusisuswanti987@gmail.com](mailto:lusisuswanti987@gmail.com), [4meitasetyaarwidya0@gmail.com](mailto:meitasetyaarwidya0@gmail.com)

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in the Islamic Cultural History subject. This research aims to find out (Implementation of Islamic Cultural History learning through the Crossword Puzzle learning method, improving learning outcomes through the Crossword Puzzle learning method in class VII SMP IT AN-NAHL Percikan Iman Jambi). This research is classroom action research (PTK). The subjects of this research were class VII SMP IT students with a total of 29 students. The treatment given to research subjects was to improve learning outcomes on Islamic Religious Education, material on Understanding Asmaul Husna using the Crossword Puzzle learning method. The findings of this research are as follows: The implementation of learning using the Crossword Puzzle learning method is in accordance with the learning implementation procedures. Increased class average scores on the initial test by 60,8 with a learning completion rate of 31%. In cycle I the average class score was 73.1 with a learning completeness level of 62%. And in cycle II the average score was 84.3 with learning completeness of 83% and improved student learning outcomes from the initial test to cycle II.

Keywords: *learning outcomes, crossword puzzle method, islamic religious education*

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode pembelajaran *Crossword Puzzle*, meningkatkan hasil belajar melalui metode pembelajaran *Crossword Puzzle* di kelas VII SMP IT AN-NAHL Percikan Iman Jambi). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP IT dengan jumlah 29 orang siswa. Perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi Memahami Asmaul Husna dengan menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle*. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode crossword puzzle mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas pada test awal sebesar 60,8 dengan tingkat ketuntasan

belajar sebesar 31%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 73,1 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 62%. Dan siklus II nilai rata-rata sebesar 84,3 dengan ketuntasan belajar sebesar 83% dan meningkatkan hasil belajar siswa dari tes awal sampai siklus II.

Kata Kunci: hasil belajar, metode *crossword puzzle*, pendidikan agama islam

A. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang, proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara pihak satu dan lingkungannya. Belajar merupakan suatu usaha seseorang untuk memperoleh sebuah perubahan yang nyata tingkah laku maupun secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi di sebuah lingkungan. Perubahan tersebut bersifat relatif konsisten dan berfokus antara proses belajarnya dan transformasi sebagai bukti hasil yang telah diproses (Herliani, Tanah Boleng, dan Theodora Maasawet 2022:5).

Pembelajaran merupakan usaha sadar terencana seorang guru atau seorang pendidik untuk mengubah tingkah laku untuk mendapatkan kemampuan baru dalam suatu bidang. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam terjadinya proses belajar mengajar diantaranya guru, sarana prasarana, metode yang

digunakan, kurikulum yang digunakan dan juga lingkungan belajar. Oleh karena itu proses belajar mengajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Beberapa tanda bahwa seseorang itu telah belajar yaitu adanya perubahan pada tingkah laku disebabkan oleh pengetahuan, ketrampilan maupun, sikap (Herliani, Tanah Boleng, dan Theodora Maasawet 2022:5).

Dalam suatu pembelajaran tentunya dibutuhkan adanya pembelajaran yang aktif dimana setelah guru menerangkan materi. Murid diberi tugas yang menarik agar murid menjadi aktif dan bersemangat dalam belajar. Proses belajar dikatakan berhasil apabila seorang pengajar dapat menghidupkan suasana kelas, menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar dan juga bagaimana seorang pengajar tersebut dalam melaksanakan pembelajaran. Proses belajar mengajar akan dikatakan berhasil apabila memenuhi sebuah aspek.

Salah satu aspek yang paling berpengaruh yaitu bagaimana seorang pengajar tersebut dalam melaksanakan pembelajaran (Hamzah dan Nurdin Muhammad 2015: 75). Di sisi lain guru dituntut untuk kreatif dan harus memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan. Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen yang berpengaruh untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar, diantaranya kondisi pembelajaran, hasil pembelajaran, dan metode pembelajaran. Terkait ketiga komponen tersebut maka perlu diketahui guru harus menciptakan suasana belajar yang dapat diterima murid dengan menggunakan metode yang menarik agar pelajaran tersebut dapat terekam di otak mereka (Ira Irsanti 2017:15).

Menurut Slameto sebagaimana dikutip oleh Nining Mariyaningsih, metode mengajar adalah suatu cara / jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Ini berarti metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Nining Mariyaningsih dan Hidayati 2018:10).

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dalam proses pembelajaran metode sangat diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir (Krisnawati, 2022).

Dengan demikian dalam rangka mencapai hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama dalam meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Maka pendidikan agama mempunyai peranan yang sangat besar. Oleh karena itu, penyelenggara pendidikan agama di sekolah perlu dilaksanakan secara efektif. Sehingga siswa dapat mencapai keberhasilan dalam hasil pembelajaran SKI sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang telah tertuang dalam undang-undang no. 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi: Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan

keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (UU No.2 Tahun : 1989).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik kepada siswa sehingga dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Pendidikan Agama Islam dalam menanamkan integritas etik pada peserta didik sejak dini, karenanya perlu diterapkan metode pembelajaran yang baik dan dapat menanamkan nilai-nilai dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Disinilah letak pengembangan Metode *Crosswod Puzzle* untuk menguatkan pengetahuan, pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi pembelajaran yang telah di jelaskan. Metode *Crosssword Puzle* adalah sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai

dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang memang sungguh sangat mengasyikkan, berguna untuk mengingat pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja (Parhan et al, 2023)

Crossword Puzzle Adalah metode atau model pembelajaran dimana merupakan salah satu penerapan model pembelajaran aktif, dimana memungkinkan siswa akan selalu aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran melalui suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris) (Dela La Febrianti 2021:3). Dengan metode tersebut diharapkan peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tidak lagi muncul kejenuhan dalam proses belajar, dan dapat mewujudkan respon yang positif yang berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar pada mata pelajaran SKI.

Berdasarkan observasi awal di kelas VII SMP IT AN-NAHL Percikan Iman Jambi , ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran SKI. Siswa didalam kelas tersebut kurang menyimak materi yang disampaikan guru dikarenakan siswa tidak memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran sebab metode yang digunakan kurang menarik alhasil terdapat beberapa siswa asik bermain dan juga saling berbincang-bincang satu sama lain. Sehingga dari kejadian ini banyak siswa tidak bisa maksimal dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Kegagalan dalam belajar rata-rata disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah atau konvensional, dan materi pelajaran tidak disampaikan secara kronologis. Dan ini berakibat pula pada kurangnya keaktifan siswa dalam belajar,

sehingga suasana belajar menjadi monoton dan tidak menarik bagi siswa. Itulah yang menjadi faktor penyebab rendahnya nilai siswa yang tidak memenuhi standar KKM 75 yang di tetapkan oleh Madrasah karena masih ada 17 dari 29 siswa yang tidak memiliki ketertarikan terhadap materi yang di berikan, dan juga kondisi ini didukung oleh metode pembelajaran yang digunakan guru masih monoton dan tidak bervariasi yang dibuktikan dengan ketidak tuntasannya pada hasil pra siklus yang diberikan. Hal itupun diperkuat dengan adanya nilai hasil ulangan harian siswa materi Memahami Asmaul Husna dikelas VII SMP IT An-Nahl Percikan Jambi. Dan dari nilai tersebut diketahui bahwa nilai siswa masih ada yang belum mencapai KKM. Begitupun nilai rata-rata yang didapat pada penelitian kelas VII SMP IT An-Nahl Percikan Jambi adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Perolehan Nilai siswa Pra Siklus

No.	Nama	KKM	Nilai Pra Siklus	Keterangan
1.	Adel Rizkina Hutri	75	60	Tidak Tuntas
2.	Aditya Putra Pratama	75	50	Tidak Tuntas
3.	Alfina Shaismabi	75	75	Tuntas
4.	Arifki Gusdiva	75	45	Tidak Tuntas
5.	Arnida Nur Kholifah	75	75	Tuntas
6.	Beni Dwi Yanto	75	40	Tidak Tuntas

7.	Cahaya Putria	75	75	Tuntas
8.	Ega Maulana Izati	75	80	Tuntas
9.	Gea Ramadhani	75	75	Tuntas
10.	Giza Cahya Rahmadani	75	40	Tidak Tuntas
11.	Habib Aqshal	75	40	Tidak Tuntas
12.	Hanif Sodikin	75	50	Tidak Tuntas
13.	Ilham Maulana	75	55	Tidak Tuntas
14.	Juzan Hamdi	75	40	Tidak Tuntas
15.	Karin Mikayla	75	60	Tidak Tuntas
16.	Leci Rahma Dinda	75	75	Tuntas
17.	M. Radit Akhyarsyah	75	40	Tidak Tuntas
18.	M. Domra	75	50	Tidak Tuntas
19.	M. Hanif Almawir	75	40	Tidak Tuntas
20.	Nabila Putri Al-Zikri	75	65	Tidak Tuntas
21.	Nazifa Cahya Annisa	75	75	Tuntas
22.	Nazwa Zivana	75	60	Tidak Tuntas
23.	Nedila Elisya Putri	75	75	Tuntas
24.	Neza Lia Fitri	75	75	Tuntas
25.	M. Hakkamul akbar	75	75	Tuntas
26.	Raif Rahadatul Alfatir	75	60	Tidak Tuntas
27.	Rifa Hilmi Qolbia	75	80	Tuntas
28.	Septhiar Arief	75	75	Tuntas
29.	Yandi Kurniawan	75	50	Tidak Tuntas
Nilai akhir		1755		
Nilai terendah		40		
Nilai tertinggi		80		
Nilai rata-rata		60,5		
Jumlah siswa tuntas		12		
Jumlah siswa tidak tuntas		17		
Prentasi siswa tuntas		41%		

Presentasi siswa tidak tuntas	59%
-------------------------------	-----

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa diantara 29 siswa yang mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum dengan nilai diatas KKM hanya 12 siswa, oleh karena itu hasil belajar siswa harus ditingkatkan kembali.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang bagaimana Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan Hasil belajar siswa. Dari sini penulis mengadakan penelitian dengan mengambil judul "Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bagi Siswa Kelas VII SMP-IT AN-NAHL Percikan Iman Jambi"

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart, yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4)

refleksi. Penelitian ini dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP IT An-Nahl Percikan Iman Jambi melalui penerapan metode *Crossword Puzzle*.

Penelitian ini juga termasuk dalam jenis penelitian deskriptif reflektif, karena bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil implementasi metode pembelajaran tertentu secara sistematis, sekaligus merefleksikan dampaknya terhadap pembelajaran.

Langkah-Langkah Penelitian:

1. Pra-Siklus

2. Siklus I

- Perencanaan, Tindakan, Observasi, Refleksi

3. Siklus II

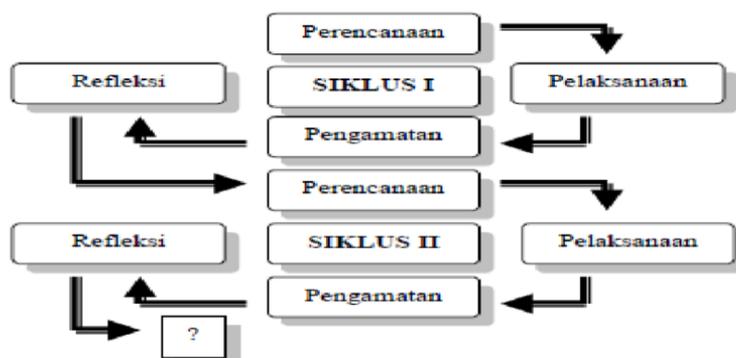
- Perencanaan, Tindakan, Observasi, Refleksi

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus selanjutnya. Indikator ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata kelas ≥ 75 mencapai 75% dari keseluruhan jumlah siswa.

Jika hasil belajar siswa telah menunjukkan peningkatan signifikan dan mencapai indikator keberhasilan,

maka penelitian dihentikan pada Siklus II. Namun, apabila belum tercapai, maka dimungkinkan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya sesuai kebutuhan.



Gambar 1. Siklus PTK model Kemmis dan Mc. Taggart

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar siswa kelas VII SMP IT An-Nahl Percikan Iman Jambi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi pokok Memahami Asmaul Husna, setelah diterapkannya metode pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu pada Pos Test I (siklus I) dari 29 siswa, siswa yang tuntas berjumlah 18 orang atau dengan persentase 62% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 11 orang atau dengan persentase 38% dengan nilai rata-rata kelas 73. Selanjutnya pada Pos Test II

(siklus II) dari 29 siswa, siswa yang tuntas berjumlah 24 orang atau dengan persentase 83% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 5 orang atau dengan persentase 17%. Dengan nilai rata-rata kelas 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat dan termasuk pada kategori sangat tinggi, sehingga jelas bahwa pada siklus II hasil belajar siswa telah mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 83%.

Tabel 2. Komparasi Hasil Belajar Siswa

Siklus I	Siklus II	Keterangan

Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	
18 Siswa	62%	24 Siswa	83%	Tuntas
11 Siswa	38%	5 Siswa	17%	Tidak Tuntas

Dari tabel di atas, dapat dilihat dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Terdapat 18 siswa masuk kategori tuntas pada siklus I dengan persentase 62% dan mengalami kenaikan 83% atau sebanyak 24 siswa. Berdasarkan peningkatan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran SKI, penerapan metode *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah diterapkannya metode *Crossword Puzzle*. Pada tahap pra-siklus, hasil belajar siswa tergolong rendah, dengan rata-rata nilai hanya mencapai 62 dan tingkat ketuntasan belajar siswa sekitar 35%. Setelah diterapkan metode *Crossword Puzzle* pada Siklus I, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 71, dengan tingkat ketuntasan mencapai 65%. Meskipun sudah menunjukkan perbaikan, hasil ini dianggap belum optimal sehingga

dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada Siklus II, dengan penyempurnaan instrumen pembelajaran dan instruksi permainan yang lebih jelas, hasil belajar siswa meningkat signifikan. Rata-rata nilai siswa mencapai 81, dan tingkat ketuntasan belajar mencapai 87%. Selain aspek kognitif, terjadi pula peningkatan pada partisipasi aktif, antusiasme, dan kerja sama antarsiswa selama proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan metode *Crossword Puzzle* terbukti mendorong siswa untuk lebih fokus, berani mengeksplorasi konsep, dan lebih mudah mengingat istilah dalam PAI secara kontekstual. Hal ini memperkuat pandangan Piaget bahwa proses belajar akan lebih bermakna apabila melibatkan aktivitas konkret dan interaksi sosial. Kegiatan menyusun teka-teki silang menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan

memperkuat daya ingat siswa terhadap materi.

Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2025), yang menyatakan bahwa penerapan metode Crossword Puzzle dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan di tingkat SMP pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Rahmawati (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan berbasis kartu dapat meningkatkan retensi memori siswa. Lebih lanjut, studi oleh Pratiwi & Rachmadiarti (2022) menyimpulkan bahwa integrasi media interaktif seperti teka-teki silang tidak hanya berdampak positif pada hasil belajar, tetapi juga meningkatkan kemampuan kolaborasi dalam kegiatan belajar kelompok.

Dengan mengacu pada teori pembelajaran konstruktivistik dan temuan empiris tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode Crossword Puzzle merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Permainan edukatif ini tidak hanya mengaktifkan

aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas VII SMP IT AN-NAHL Percikan Iman Jambi setelah diterapkannya metode pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu pada Siklus I dari 29 siswa, siswa yang tuntas berjumlah 18 orang atau dengan persentase 62% kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 11 orang atau dengan persentase 38%. Selanjutnya pada Siklus II dari 29 siswa, siswa yang tuntas berjumlah 24 orang atau dengan persentase 83% kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 5 orang atau dengan persentase 17%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat dan termasuk pada kategori sangat tinggi, sehingga jelas bahwa pada siklus II hasil belajar siswa telah mencapai 83% ketuntasan secara klasikal (KKM).

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, and Nurdin Muhammad. Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM. Jakarta: Bumi Aksara, 2015
- Herliani, Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Maasawet. Teori Belajar Dan Pembelajaran. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2022.
- Irsanti, Ira. (2017). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Murid Kelas V Sd Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa (Makassar, Universitas Muhammadiyah Makassar). Makassar: Universitas, n.d.
- Krisnawati, A. (2022). *Penggunaan Metode Picture and Picture dalam Pembelajaran Menulis Puisi Rakyat pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pademawu* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Madura).
- La Febrianti, Dela. (2021). Analisis Pengembangan Kompetensi Pengetahuan (Knowledge) Mengenai Konsep Dan Fakta Dalam Mata Pelajaran Ppkn Melalui Strategi Crossword Puzzle. Surakarta: Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mariyaningsih, Nining and Hidayati. Bukan Kelas Biasa Teori Dan Praktek Berbagai Model Dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran Di Kelas Inspiratif. Surakarta: CV.KEKATA GROUP, 2018.
- Ningsih, W. A., Ningsih, L., & Sumaryono, D. (2025). Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa Dalam Pencegahan Obesitas Melalui Media Crossword Puzzle. *Jurnal Sains Kesehatan*, 32(1), 109-115.
- Parhan, P., Safii, M., & Rozaq, A. (2023). Peningkatan Kosakata Bahasa Arab melalui Media Teka Teki Silang Bergambar di Kelas V SD Al Ashriyyah Nurul Iman Parung-Bogor. *Ta'limi| Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 2(2), 111-124.
- Pratiwi, R. S., & Rachmadiarti, F. (2022). Pengembangan e-book berbasis science, technology, engineering, and mathematics (STEM) materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan untuk melatih keterampilan literasi sains. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 165-178.
- Rahmawati, I., Holis, A., Komariah, I., & Masripah, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas 3 (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 3 MI Al-Hikmah Desa Nagrak Kecamatan Tarogong Kaler Kabupaten Garut). *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(9), 6105-6121.

