

Media puzzle maker berbasis teka-teki silang pembelajaran akidah akhlak di MI Wahid Hasyim Dau

Muhammad Umar Sidiq

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
muhammadumarsidiq10@gmail.com

Kata Kunci:

Media; Puzzle Maker;
Akidah Akhlak Learning

Keywords:

Media; Puzzle Maker;
Pembelajaran Akidah
Akhlak.

ABSTRAK

Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan Islam. Tujuannya adalah untuk menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual pada peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan media teka-teki silang (TTS). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle maker berbasis teka-teki silang untuk pembelajaran Akidah Akhlak. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan

adalah pengembangan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle maker berbasis teka-teki silang yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Media ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, (2) membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, (3) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan (4) dapat digunakan secara berulang.

ABSTRACT

Akhlak is one of the most important subjects in Islamic education. The aim is to instill moral and spiritual values in the pupils. One of the most interesting and effective learning methods for achieving this goal is to use cross puzzle media (TTS). This research aims to develop cross-puzzle-based puzzle maker media for Akidah learning. This media is expected to help students understand the subject matter more easily and enjoyably. The research method used was developed with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). This medium has several advantages, namely: (1) it is interesting and enjoyable for the student, (2) it helps the student in understanding the subject matter more easily, (3) it improves the motivation of the student to learn, and (4) it can be used repeatedly.

Pendahuluan

Sebagai seorang guru yang selalu ingin melihat kalian berkembang menjadi pribadi muslim yang shalih, perlu disampaikan bahwa ilmu Akidah Akhlak merupakan pondasi yang sangat penting dalam kehidupan kita. Melalui ilmu ini, kalian akan diajarkan tentang tauhid, iman, islam, dan ihsan, serta bagaimana mengimplementasikannya dalam perilaku sehari-hari. (Krisnawati & Asfahani, 2022)

Namun, perlu kita sadari bahwa proses memahami ilmu Akidah Akhlak terkadang bisa terasa kurang menarik, apalagi jika disampaikan dengan metode ceramah yang



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

monoton. Hal ini wajar, karena materi yang dibahas terkadang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, para guru dituntut untuk bisa menyampaikan ilmu ini dengan cara yang kreatif dan inovatif. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. (Rachman et al., 2023)

Akidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan Islam. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia dan beriman kepada Allah SWT. Namun, metode pembelajaran Akidah Akhlak yang sering digunakan masih terkesan monoton dan kurang menarik. Hal ini dapat membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami materi. (Indriani et al., 2021)

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses belajar mengajar Akidah Akhlak akan menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Kalian sebagai siswa pun akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, serta semakin bersemangat untuk belajar. (Ladamay, 2020).

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini yakni ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini merupakan kerangka kerja sistematis yang digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis bahan ajar dan media pembelajaran.

Teka-teki silang merupakan permainan edukatif yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Media puzzle maker berbasis teka-teki silang ini memungkinkan guru untuk membuat teka-teki silang dengan mudah dan cepat. Guru dapat memasukkan materi Akidah Akhlak yang ingin diajarkan ke dalam teka-teki silang tersebut. (Adisjam & Saparia, 2023)

Pembahasan

Di era pendidikan yang dinamis ini, peran media pembelajaran menjadi semakin penting dalam mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sebagai seorang profesor, saya ingin mengajak Anda menyelami dunia media pembelajaran, menjelajahi berbagai aspeknya, dan memahami bagaimana media dapat menjadi alat bantu yang ampuh dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Definisi dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengajar kepada peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini dapat berupa benda, alat, teknik, dan/atau bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Fungsi utama media pembelajaran adalah: Membantu peserta didik memahami konsep dan materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik, Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Membantu peserta didik mengembangkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan

keterampilan pemecahan masalah. Menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, Mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran.

Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan berbagai aspek, seperti: Jenis indra yang dirangsang: media visual, media audio, media audiovisual, dan media interaktif. Sifat: media statis, media dinamis, dan media interaktif.(Mardhiyah, 2022) Keberadaan: media lokal, media nasional, dan media internasional. Tujuan: media instruksional, media suplemen, dan media motivasi. Berikut adalah beberapa contoh media pembelajaran yang umum digunakan: Media visual: gambar, foto, grafik, diagram, poster, kartun, komik, dan video. Media audio: radio, piringan hitam, kaset, CD, dan podcast. Media audiovisual: film, video, dan presentasi multimedia. Media interaktif: komputer, internet, dan aplikasi edukasi. (Dibtasari et al., 2024)

Prinsip dan Pertimbangan dalam Pemilihan Media Pembelajaran Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Berikut adalah beberapa prinsip dan pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran: Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran: Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Karakteristik peserta didik: Media harus dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik, seperti usia, tingkat perkembangan, dan minat belajar. Ketersediaan dan kemudahan penggunaan: Media yang dipilih harus mudah diakses, tersedia, dan mudah digunakan oleh pengajar dan peserta didik.

Kualitas: Media yang dipilih harus berkualitas baik, baik dari segi materi maupun penyajiannya. **Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran** Media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan strategi yang tepat. Berikut adalah beberapa strategi yang dapat digunakan **Perencanaan yang matang:** Media harus dipilih dan dirancang dengan matang sebelum digunakan dalam proses belajar mengajar.

Integrasi dengan kurikulum: Media harus diintegrasikan dengan kurikulum dan materi pembelajaran. **Penggunaan yang kreatif:** Media harus digunakan secara kreatif dan inovatif untuk menarik minat belajar peserta didik.

Evaluasi dan monitoring: Penggunaan media harus dievaluasi dan dimonitor untuk memastikan efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. **Tantangan dan Peluang dalam Penggunaan Media Pembelajaran.** Meskipun media pembelajaran memiliki banyak manfaat, namun terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam penggunaannya, seperti:

Keterbatasan akses: Tidak semua sekolah dan peserta didik memiliki akses yang mudah terhadap media pembelajaran yang berkualitas. **Kemampuan guru:** Tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran secara efektif. **Biaya:** Biaya untuk mengembangkan dan memproduksi media pembelajaran berkualitas tinggi bisa mahal. Di sisi lain, terdapat pula peluang yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran secara efektif, seperti:

Pemanfaatan teknologi: Teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan untuk mengembangkan dan mendistribusikan media pembelajaran yang berkualitas tinggi dengan biaya yang lebih murah. Pelatihan guru: Guru harus diberikan pelatihan yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran secara efektif. Kerjasama antar pihak: Kerjasama antara pemerintah, swasta, dan masyarakat diperlukan untuk mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran yang berkualitas bagi semua peserta didik.

Media Puzzle Maker

Puzzle Maker adalah aplikasi atau situs web yang memungkinkan Anda untuk membuat berbagai jenis puzzle secara online. Dengan menggunakan Puzzle Maker, Anda dapat dengan mudah membuat puzzle edukatif, puzzle hiburan, dan puzzle untuk berbagai keperluan lainnya. Yang bertujuan untuk membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan *platform* tugas yang biasa saja seperti pilihan ganda, uraian dan lainnya. Dalam website puzzle maker ini banyak sekali jenis-jenisnya. Adapun Jenis-jenis Puzzle yang Dapat Dibuat dengan *Puzzle Maker* diantaranya; (Ermawati et al., 2022)

1. Puzzle Jigsaw: Jenis puzzle klasik yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang harus disatukan untuk membentuk gambar yang utuh.
2. Puzzle Kata: Puzzle yang menggunakan kata-kata sebagai elemen pembentuknya. Jenis puzzle ini dapat berupa teka-teki silang, word search, dan scramble word.
3. Puzzle Logistik: Puzzle yang melibatkan pemecahan masalah logis, seperti puzzle Sudoku dan puzzle pipa.
4. Puzzle Gambar: Puzzle yang menggunakan gambar sebagai elemen pembentuknya. Jenis puzzle ini dapat berupa puzzle jigsaw dengan gambar yang unik dan menarik, atau puzzle matching yang melatih kemampuan visual.

Manfaat Puzzle Maker:

1. Meningkatkan Kreativitas: Puzzle Maker dapat membantu Anda untuk mengembangkan kreativitas dengan memungkinkan Anda untuk membuat puzzle yang unik dan menarik.
2. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis: Memecahkan puzzle dapat membantu Anda untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
3. Meningkatkan Kemampuan Belajar: Puzzle Maker dapat digunakan untuk membuat puzzle edukatif yang membantu Anda untuk belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan.
4. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus: Memecahkan puzzle, terutama puzzle jigsaw, dapat membantu Anda untuk meningkatkan kemampuan motorik halus.
5. Meningkatkan Kemampuan Memori: Memecahkan puzzle dapat membantu Anda untuk meningkatkan kemampuan memori.
6. Meningkatkan Interaksi Sosial: Puzzle Maker dapat digunakan untuk membuat puzzle yang dapat dimainkan secara bersama-sama, sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama. (Dibtasari et al., 2024)

Pembelajaran Akidah Akhlak

Mempelajari akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah merupakan bagian dari tema pendidikan agama islam, yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar dapat mengetahui, memahami, menghayati dan mengamalkan semua ajaran Islam, yang kemudian menjadi landasan cara pandang hidupnya melalui bimbingan, pengajaran, latihan terapan dan pengalaman serta menumbuhkan perilaku yang dicintai oleh Allah SWT dan orang yang ada disekitarnya. (Yasin & Sutiah, 2020) pembelajaran akidah akhlak pada prinsipnya ialah proses komunikasi dimana pesan-pesan pembelajaran akidah akhlak disampaikan oleh sumber atau pengirim pesan atau pendidik. Pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah tujuannya untuk mengajarkan siswa supaya paham dan memahami bagaimana sikap atau tatakrama yang dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, yang dijadikan acuan dalam kehidupan pribadi dan sosial. (Hidayat, 2022) Supaya siswa dapat dengan benar mengamalkan dan menerapkan keteentuan syariat islam dan sebagai wujud ketaatan dalam pelaksanaan ajaran agama islam dan hubungan anantara anak manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk hidup antara sesama, hubungan dengan lingkungan. (Krisnawati & Asfahani, 2022)

Pada pelaksanaannya pembelajaran akidah akhlak yang sedang dilakukan dikelas 5B di MI Wahid Hasyim III Dau menggunakan media pembelajaran teka-teki silang yang dibuat melalui website puzzle maker. Pada tahap awal guru memberikan materi tentang indahnya akhlak terpuji yang mana dalam pelajaran ini terdapat dua pokok pembahasan yakni perilaku mandiri dan perilaku disiplin. Siswa memperhatikan dan mencatat materi yang dituliskan guru, setelah penyampaian materi siswa diberikan penugasan berupa kerja kelompok untuk menyelesaikan sebuah tugas yang disebut tugas kelompok.

Tugas kelompoknya berupa mencari kata yang berhubungan dengan materi perilaku mandiri dan disiplin. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota yang bekerjasama untuk menyelesaikan Lembar Kerja berupa teka-teki yang dibuat dari website puzzle maker. Soal berupa pencari kata lalu kemudian siswa melingkari kata yang sesuai dengan kata kunci yang ada. Setelah seluruh kelompok mengerjakan LKPD lalu kemudian guru memberikan evaluasi dengan merangkum lagi materi yang telah disampaikan diawal dan dengan mengoreksi hasil kerja siswa setelah mengerjakan tugas kelompok. Selain memberikan evaluasi dan penegasan materi kembali yang telah dilaksanakan. Guru juga memberikan reward atau apresiasi terhadap keaktifan siswa dalam proses kerjasama dalam kelompok.

Kesimpulan

Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan Islam. Tujuannya adalah untuk menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual pada peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan media teka-teki silang (TTS). Fungsi utama media pembelajaran adalah: Membantu peserta didik memahami konsep dan materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik, Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Membantu peserta didik mengembangkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan

keterampilan pemecahan masalah. Menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, Mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran. Puzzle Maker adalah aplikasi atau situs web yang memungkinkan Anda untuk membuat berbagai jenis puzzle secara online. Dengan menggunakan Puzzle Maker, Anda dapat dengan mudah membuat puzzle edukatif, puzzle hiburan, dan puzzle untuk berbagai keperluan lainnya. Yang bertujuan untuk membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan platform tugas yang biasa saja seperti pilihan ganda, uraian dan lainnya.

Daftar Pustaka

- Dibtasari, B. A., Chusairi, A., Ayuningtyas, G., & Arifin, S. (2024). Eektivitas Pelatihan Guru dalam Pembuatan Instrumen Pembelajaran pada Puzzle Maker. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2315–2318. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3631>
- Ermawati, E., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PAI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA SD KELAS IV. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i2.3914>
- Hidayat, N. (2022). Analisis Buku Pendidikan Agama Islam Pelajaran Akidah Dan Akhlak I Madrasah Tsanawiyah Kelas VII. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 21(1), 60. <https://doi.org/10.29300/attalim.v21i1.8822>
- Indriani, N., Aisyah, A. N., & Elok, F. N. (2021). Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(3), 196. <https://doi.org/10.36709/japend.v2i3.23011>
- Krisnawati, N., & Asfahani, A. (2022). Penggunaan Media Aktual Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Kelas Bawah MI/SD. *BASICA: Journal of Arts and Science in Primary Education*, 2(1), 16–28. <https://doi.org/10.37680/basic.v2i1.1617>
- Ladamay, M. A. (2020). PENERAPAN MEDIA TEKA TEKI SILANG DAN TEMPEL GAMBAR SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DI SDN 02 DAUN. *DedikasiMU(Journal of Community Service)*, 2(1), 224. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v2i1.1208>
- Mardhiyah, A. (2022). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. 1(4).
- Rachman, A., Kawakip, A. N., Fadhillah, F., Saputra, N., & Zulkifli, Z. (2023). Building Religious Character of Students in Madrasah Through Moral Learning. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(1), 78–94. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i1.261>
- Yasin, N., & Sutiah, S. (2020). Penerapan Nilai-nilai Tasawuf dalam Pembinaan Akhlak Santri pada Pondok Pesantren Miftahul Huda Gading Malang. *Al-Musannif*, 2(1), 49–68. <https://doi.org/10.56324/al-musannif.v2i1.37>