

**PENERAPAN STRATEGI CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR DI MTS AL-MUNAWWARAH LUMU KABUPATEN
MAMUJU TENGAH**

St. Aisyah¹, Surani², Andi Hasriani³, Andi Bunyamin⁴, Muhammad Syahrul⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

¹10120220068@student.umi.ac.id, ²surani@umi.ac.id, ³andi.hasriani@umi.ac.id,

⁴andibunyamin@umi.ac.id, ⁵m.syarulfai@umi.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning motivation of students in Fiqh subjects in class VII.A MTs Al-Munawwarah Lumu, Central Mamuju Regency. This condition is characterized by a lack of student attention during learning, low participation in discussions, and learning outcomes that are still below the Minimum Completion Criteria (KKM). This study aims to improve student learning motivation through the application of the Crossword Puzzle strategy in Fiqh subjects. The study used the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and McTaggart model which was carried out in two cycles, each cycle including the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 34 students of class VII.A MTs Al-Munawwarah Lumu, Central Mamuju Regency. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, documentation, and pre-tests. Data were analyzed qualitatively and quantitatively through descriptive analysis, calculation of average values, and percentages. The results showed that the application of the Crossword Puzzle strategy was able to improve student learning motivation. This can be seen from the increasing activity of students during the learning process, such as attention to teacher explanations, activeness in discussions, courage to ask questions and present work results, and enthusiasm for participating in learning. The results of the learning motivation questionnaire in cycle I obtained an average percentage of 72.14% with a good category, then increased to 86.68% in cycle II with a very good category and has exceeded the established success indicator, which is 75%. Thus, it can be concluded that the application of the Crossword Puzzle strategy is effective in increasing student learning motivation in the Fiqh subject of class VII.A MTs Al-Munawwarah Lumu, Central Mamuju Regency.

Keywords: Crossword Puzzle Strategy, Learning Motivation, Fiqh

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di kelas VII.A MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah. Kondisi tersebut ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik selama pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam diskusi, serta hasil belajar yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan strategi *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Fiqih. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 34 peserta

didik kelas VII.A MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan *pre-test*. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif melalui analisis deskriptif, perhitungan nilai rata-rata, dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, seperti perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan dalam diskusi, keberanian bertanya dan mempresentasikan hasil kerja, serta antusiasme mengikuti pembelajaran. Hasil angket motivasi belajar pada siklus I memperoleh rata-rata persentase sebesar 72,14% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 86,68% pada siklus II dengan kategori sangat baik dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas VII.A MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah.

Kata Kunci: Strategi *Crossword Puzzle*, Motivasi Belajar, Fiqih

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan, keterampilan, kepribadian, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia (Shultan et al. 2025). Dalam Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting karena setiap muslim diwajibkan menuntut ilmu. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan harus terus dilakukan agar mampu menghasilkan generasi yang

beriman, berilmu, dan mampu menghadapi perkembangan zaman.

Salah satu bagian penting dalam sistem pendidikan adalah Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Fiqih. Pendidikan Agama Islam bertujuan membimbing peserta didik agar memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran Fiqih tidak hanya diukur dari penguasaan materi, tetapi juga dari tumbuhnya sikap, nilai, dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam (Nurrohmah et al. 2025). Oleh sebab itu, proses pembelajaran harus dirancang secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan

pembelajaran adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi merupakan dorongan dari dalam maupun luar diri seseorang yang menimbulkan semangat untuk belajar dan mencapai tujuan yang diinginkan (Uno 2016). Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, berani bertanya, tekun mengerjakan tugas, serta memiliki hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, motivasi yang rendah dapat menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Dalam meningkatkan motivasi belajar, guru memiliki peran yang sangat penting melalui pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran yang menarik, inovatif, dan berpusat pada peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Sebaliknya, penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru sering kali membuat peserta didik merasa bosan, kurang fokus, dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran (Hayyu et al. 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MTs Al-

Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah, diketahui bahwa proses pembelajaran Fiqih masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang sering meminta izin keluar kelas, berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung, serta tidak membawa buku maupun alat tulis yang diperlukan dalam kegiatan belajar.

Rendahnya motivasi belajar tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil ulangan mata pelajaran Fiqih dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 65, dari 34 peserta didik kelas VII.A terdapat 21 peserta didik atau 61,76% yang memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan hanya 13 peserta didik atau 38,24% yang mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai hasil belajar yang diharapkan sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan

motivasi belajar peserta didik adalah strategi *Crossword Puzzle*. Strategi ini memanfaatkan teka-teki silang sebagai media pembelajaran yang mengajak peserta didik mengingat, memahami, dan menghubungkan konsep-konsep materi yang telah dipelajari. Pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menantang sehingga dapat meningkatkan minat, partisipasi, serta motivasi belajar peserta didik. Selain itu, strategi ini juga melatih kemampuan berpikir, ketelitian, dan kerja sama antarpeserta didik (Masripah et al. 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan strategi *Crossword Puzzle* dipandang sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. Untuk mengetahui efektivitas penerapan strategi tersebut, diperlukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Penerapan Strategi Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di**

MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan strategi *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Fiqih di kelas VII.A MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sesuai model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian terdiri atas 34 peserta didik kelas VII.A dan guru mata pelajaran Fiqih. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi, pedoman wawancara, serta angket motivasi belajar berskala Likert. Data dianalisis secara kualitatif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan secara kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata serta persentase skor motivasi belajar. Keberhasilan tindakan

ditetapkan apabila motivasi belajar peserta didik mencapai minimal 75%, yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

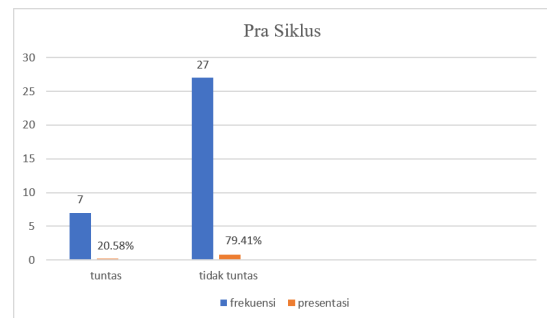
1. Pra Siklus

Pada tahap pra-siklus yang dilaksanakan pada hari Selasa, 7 April 2026, dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang, peneliti melakukan satu kali pertemuan untuk memperoleh data awal sebelum penerapan strategi crossword puzzle. Pada tahap ini, peserta didik diberikan pre-test berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar digunakan sebagai indikator motivasi belajar, di mana hasil belajar yang tinggi menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, sedangkan hasil belajar yang rendah menunjukkan motivasi belajar yang rendah.

Tabel 1. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

Presentasi Skor	Kategori	Frekuensi	Presentasi
65-100	Tuntas	7	20,58%
0-64	Tidak Tuntas	27	79,41%
Jumlah		34	100%

Gambar 1. Grafik Persentase Hasil Belajar Pra Siklus



Berdasarkan tabel dan grafik tersebut, hasil belajar peserta didik kelas VII.A pada mata pelajaran Fiqih masih tergolong rendah. Dari 34 peserta didik, hanya 7 orang (21%) yang mencapai KKM, sedangkan 27 orang (79%) belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 48,23% dengan kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi masih rendah, sehingga diperlukan perbaikan proses pembelajaran melalui penerapan strategi *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan strategi *crossword puzzle* kepada guru mata pelajaran Fiqih, kemudian mempersiapkan seluruh perangkat penelitian yang

diperlukan. Persiapan tersebut meliputi penyusunan modul ajar berdasarkan Kurikulum Merdeka dengan materi salat jamak dan qasar, penyediaan media pembelajaran berupa lembar *crossword puzzle*, penyusunan lembar observasi untuk mengamati motivasi belajar peserta didik, serta penyusunan angket sebagai instrumen untuk mengukur motivasi belajar peserta didik pada akhir siklus I.

b. Tahap Tindakan

Pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti bertindak sebagai pengajar sekaligus pengamat dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama membahas materi pengertian salat jamak dan qasar, sedangkan pertemuan kedua membahas tata cara pelaksanaannya. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa, apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan penjelasan materi. Pada pertemuan kedua, peserta didik juga mempraktikkan tata cara salat jamak dan qasar sesuai materi yang dipelajari. Di akhir pembelajaran, peneliti bersama peserta didik menyimpulkan materi, memberikan apresiasi kepada kelompok terbaik,

membagikan angket motivasi belajar pada akhir siklus I, kemudian menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

c. Observasi

Tahapan ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Peningkatan terlihat pada aspek perhatian terhadap penjelasan guru, partisipasi dalam diskusi kelompok, ketertarikan terhadap materi, antusiasme mengikuti pembelajaran, keberanian mempresentasikan hasil diskusi, serta kehadiran peserta didik hingga akhir pembelajaran. Meskipun demikian, keaktifan peserta didik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan masih tergolong rendah sehingga perlu mendapat perhatian pada siklus berikutnya. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa strategi *crossword puzzle* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik, namun masih diperlukan perbaikan agar hasil yang dicapai lebih optimal.

**Tabel 2. Perhitungan Persentase
 Angket Motivasi Belajar Setiap
 Indikator Siklus I**

No	Indikator Motivasi Belajar	Perhitungan	Persentase	Keterangan
1.	Keinginan untuk berhasil dalam belajar	$\frac{524}{680} \times 100\%$	77,06%	Baik
2.	Kesadaran akan pentingnya belajar	$\frac{349}{510} \times 100\%$	68,43%	Baik
3.	Keterarikan terhadap pembelajaran	$\frac{246}{340} \times 100\%$	72,35%	Baik
4.	Keterlibatan dalam pembelajaran	$\frac{476}{680} \times 100\%$	70%	Baik
5.	Kemandirian dalam belajar	$\frac{251}{340} \times 100\%$	73,82%	Baik
6.	Respons positif terhadap penghargaan dan penguatan	$\frac{252}{340} \times 100\%$	74,12%	Baik
7.	Fokus dan perhatian terhadap pembelajaran	$\frac{353}{510} \times 100\%$	69,22%	Baik
Jumlah			505,00%	
Skor rata-rata			72,14%	Baik

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar pada siklus I, diperoleh rata-rata persentase sebesar 72,14% dengan kategori baik. Meskipun seluruh indikator motivasi belajar berada pada kategori baik, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 75%. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dan penyempurnaan tindakan pada siklus II agar motivasi belajar peserta didik dapat meningkat sesuai target yang diharapkan.

d. Refleksi

Tahap refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* telah menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dibandingkan kondisi awal. Peningkatan terlihat dari meningkatnya keterlibatan dalam

diskusi kelompok, keberanian mempresentasikan hasil kerja, dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Namun, peningkatan tersebut belum merata pada seluruh peserta didik dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II agar motivasi belajar peserta didik dapat meningkat secara lebih optimal.

3. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti mengidentifikasi berbagai kendala yang ditemukan pada siklus I, kemudian menyusun langkah-langkah perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian dirancang dalam dua kali pertemuan dengan materi salat fardu dalam kondisi sakit melalui penerapan strategi *crossword puzzle*. Sebagai persiapan, peneliti menyusun RPP sesuai Kurikulum Merdeka, menyiapkan media pembelajaran berupa lembar *crossword puzzle*, menyusun lembar observasi sebagai instrumen pengamatan, serta menyiapkan angket motivasi belajar yang akan diberikan kepada peserta didik pada akhir siklus II untuk

mengukur tingkat motivasi belajar setelah pelaksanaan tindakan.

b. Tahap Tindakan

Pada tahap pelaksanaan siklus II, pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* pada materi salat fardu dalam kondisi sakit. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menjelaskan materi, membimbing peserta didik mempraktikkan tata cara salat sesuai kondisi sakit, kemudian membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk mengerjakan lembar *crossword puzzle*. Selama diskusi, peneliti memberikan arahan dan pendampingan, kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Pada akhir pembelajaran, peneliti bersama peserta didik menyimpulkan materi, memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik, serta membagikan angket yang terdiri atas 20 pernyataan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Secara umum, pelaksanaan tindakan pada siklus II berlangsung sesuai dengan rencana

dan menunjukkan peningkatan antusiasme, keaktifan, serta partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, aktivitas dan motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus I. Peningkatan terlihat pada hampir seluruh indikator, seperti perhatian terhadap penjelasan guru, fokus selama pembelajaran, keaktifan bertanya dan menjawab, partisipasi dalam diskusi kelompok, ketertarikan terhadap materi, antusiasme mengikuti pembelajaran, kehadiran hingga akhir pembelajaran, serta keberanian mempresentasikan hasil diskusi. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan aktivitas, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, menarik, dan kondusif.

**Tabel 3. Perhitungan Perhitungan
 Persentase Angket Motivasi
 Belajar Setiap Indikator Siklus II**

No	Indikator Motivasi Belajar	Perhitungan	Persentase	Keterangan
1.	Keinginan untuk berhasil dalam belajar	$\frac{619}{680} \times 100\%$	91,03%	Sangat Baik
2.	Kesadaran akan pentingnya belajar	$\frac{435}{510} \times 100\%$	85,29%	Sangat Baik
3.	Keterarikan terhadap pembelajaran	$\frac{294}{340} \times 100\%$	86,47%	Sangat Baik
4.	Keterlibatan dalam pembelajaran	$\frac{579}{680} \times 100\%$	85,15%	Sangat Baik
5.	Kemandirian dalam belajar	$\frac{303}{340} \times 100\%$	89,12%	Sangat Baik
6.	Respons positif terhadap penghargaan dan penguatan	$\frac{295}{340} \times 100\%$	86,76%	Sangat Baik
7.	Fokus dan perhatian terhadap pembelajaran	$\frac{423}{510} \times 100\%$	82,94%	Sangat Baik
Jumlah			606,76%	
Skor Rata-Rata			86,68%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket pada siklus II, motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata persentase sebesar 86,68% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%, sehingga menunjukkan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih.

d. Refleksi

Tahap refleksi menunjukkan bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Peningkatan terlihat dari rata-rata skor angket dan capaian seluruh indikator motivasi belajar yang

telah melampaui kriteria keberhasilan minimal sebesar 75%. Keberhasilan tersebut didukung oleh perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus I, seperti pemberian bimbingan yang lebih intensif dan pembagian tugas yang lebih jelas dalam diskusi kelompok. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, berani bertanya, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, strategi *crossword puzzle* terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga tujuan penelitian telah tercapai, dan tindakan dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Strategi *Crossword Puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang memanfaatkan teka-teki silang sebagai media untuk membantu peserta didik memahami, mengingat, dan menguasai materi pembelajaran melalui kegiatan yang bersifat edukatif sekaligus menyenangkan (Ardiansah and Hikmah 2025). Strategi ini menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari, serta bekerja sama dalam menyelesaikan

jawaban yang terdapat pada kotak-kotak teka-teki silang. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), melainkan beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Penerapan strategi *Crossword Puzzle* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menantang sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran (Haerani et al. 2023).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII.A MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah pada mata pelajaran Fiqih. Sebelum tindakan dilakukan, motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil *pre-test* yang menunjukkan hanya 7 dari 34 peserta didik (21%) yang mencapai KKM, sedangkan 27 peserta didik (79%) belum tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 48,23%. Rendahnya hasil tersebut sejalan dengan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru,

sering berbicara dengan teman, kurang aktif bertanya, bahkan beberapa peserta didik sering meminta izin keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah belum mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara optimal.

Setelah strategi *Crossword Puzzle* diterapkan pada siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik mulai menunjukkan perhatian terhadap penjelasan guru, lebih aktif mengikuti diskusi kelompok, serta mulai berani mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Hasil angket motivasi belajar pada siklus I memperoleh rata-rata persentase sebesar 72,14% dengan kategori baik. Meskipun demikian, capaian tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Beberapa peserta didik masih kurang percaya diri dalam bertanya dan menjawab pertanyaan sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II berupa pemberian bimbingan yang lebih intensif selama diskusi

kelompok, pembagian tugas yang lebih jelas kepada setiap anggota kelompok, serta pemberian kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi dan mempraktikkan materi pembelajaran. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hampir seluruh indikator motivasi belajar. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik lebih aktif memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, menunjukkan antusiasme selama pembelajaran, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Hasil angket motivasi belajar pada siklus II meningkat menjadi 86,68% dengan kategori sangat baik dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi *Crossword Puzzle* mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar tersebut terjadi karena strategi *Crossword Puzzle* memberikan pengalaman belajar yang berbeda

dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam mencari jawaban, berdiskusi, bertukar pendapat, dan memecahkan masalah bersama anggota kelompoknya. Aktivitas tersebut menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan konsentrasi, melatih kemampuan berpikir, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, adanya penghargaan kepada kelompok terbaik turut meningkatkan semangat dan antusiasme peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Sakinah, Mardatihah, and Gusmaneli 2026). Ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri jawaban melalui aktivitas yang menarik, mereka akan lebih mudah memahami materi dan memiliki dorongan yang lebih besar untuk belajar. Dengan demikian, strategi *Crossword Puzzle* menjadi

salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran Fiqih yang memerlukan pemahaman konsep sekaligus penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh (Amelia, Lestari, and Muslim 2024) menunjukkan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian (Putri and Attalina 2026) menemukan bahwa strategi *Crossword Puzzle* efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum strategi tersebut diterapkan. Kesamaan hasil penelitian tersebut dengan penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *Crossword Puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa

penerapan strategi *Crossword Puzzle* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII.A MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah pada mata pelajaran Fiqih. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran, meningkatnya aktivitas dan partisipasi dalam diskusi kelompok, keberanian bertanya dan mempresentasikan hasil kerja, serta meningkatnya hasil angket motivasi belajar dari 72,14% pada siklus I menjadi 86,68% pada siklus II. Dengan demikian, strategi *Crossword Puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII.A pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari hasil

observasi yang menunjukkan semakin meningkatnya perhatian, keaktifan, partisipasi dalam diskusi, keberanian mempresentasikan hasil kerja, serta antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil angket motivasi belajar juga mengalami peningkatan dari rata-rata persentase 72,14% pada siklus I dengan kategori baik menjadi 86,68% pada siklus II dengan kategori sangat baik, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Dengan demikian, strategi *Crossword Puzzle* terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Dini, Mariana Nur Endah Lestari, and Muslim Muslim. 2024. "Penerapan Metode Bermain Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8(2):759–66. doi:<http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i2.3473>.
- Ardiansah, Adam Nur, and Khizanatul Hikmah. 2025. "Interactive Arabic Vocabulary Learning Through Crossword Puzzles in Elementary School: Pembelajaran Kosakata Arab Interaktif Melalui Teka-Teki Silang Di Sekolah Dasar." *Journal of Islamic and Muhammadiyah Studies* 7(2):1–9. doi:<https://doi.org/10.21070/jims.v7i2.1634>.
- Haerani, Rosita Putri Rahmi, Vina Aulia Putri, Muhlis Muhlis, Muh. Ramli Buhari, and Andi Asrafiani Arafah. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Crossword Labs Di SD Kelas V." *Jurnal Pendidikan MIPA* 13(4):952–62. doi:<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1236>.
- Hayyu, Ade Unil, Andi Bunyamin, Muhammad Syahrul, Akhmad Syahid, and Mustamin Mustamin. 2025. "Pengaruh Motivasi Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Di SMAN 2 Maros." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(3):235–50. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v1>

- Oi03.30992.
Masripah, Masripah, Nurul Fatonah, Yufi Mohammad Nasrullah, and Nurhasanah Nurhasanah. 2023. "Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri." *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 2(01):23–37.
doi:<https://doi.org/10.30762/allimna.v2i01.680>.
- Nurrohmah, Dina Awaliyah, Rahma Dinda Riyani, Hana Kamilah, and Abdul Fadhil. 2025. "Pedagogi Fiqih Reflektif: Pengembangan Model Pembelajaran Fiqih Berbasis Mindful Learning Untuk Internalisasi Nilai Ibadah." *Advances In Education Journal* 2(3):1305–17.
- Putri, Feni Nabila, and Syailin Nichla Choirin Attalina. 2026. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Siswa Sekolah Dasar." *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 6(1):128–42.
doi:<https://doi.org/10.31538/adrg.v6i1.2922>.
- Sakinah, Tasya Aryati, Wafiq Zahira Mardatilah, and Gusmaneli Gusmaneli. 2026. "Strategi Pembelajaran Aktif Sebagai Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa." *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 3(4):156–64.
- Shultan, Fitrayani, Andi Bunyamin, Surani, Syarifa Raehana, and Ahmad Hakim. 2025. "Penerapan Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SMPN 5 Enrekang." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):364–78.
doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27087>.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.