



IMPLEMENTASI CROSSWORD PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMA

AHMAD FAISHAL RAMADHAN, AGUS FAKHRUDDIN, ACHMAD FAQIHUDDIN

^{1,2,3} Ilmu Pendidikan Agama Islam, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: icala6916@upi.edu¹, agusfakhruddin@upi.edu², faqih@upi.edu³

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat rendah, artikel ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan antara teori dan praktik, sejalan dengan tuntutan kompetensi global dan kurikulum merdeka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif yang melibatkan 1 guru PAI dan 33 siswa kelas X di SMAN 2 Bandung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan model analisis data kualitatif Miles & Huberman. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan crossword puzzle silang secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, membantu mereka berpikir lebih kritis, dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PAI yang kompleks. Siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik dengan media pembelajaran crossword puzzle, meskipun terdapat beberapa kekurangan terkait dengan cakupan materi yang terbatas dan potensi rasa frustrasi. penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran crossword puzzle dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: teka-teki silang, media pembelajaran, pembelajaran interaktif, keterampilan berpikir tingkat tinggi, pendidikan agama islam.

ABSTRACT

This study examines the application of crossword puzzle learning media to improve students' critical thinking skills in Islamic Religious Education (PAI) lessons in high school. Unlike previous studies that emphasize more on the development of low-level cognitive skills, this article aims to address the gap between theory and practice, in line with the demands of global competence and the independent curriculum. This study uses a qualitative approach with a descriptive case study method involving 1 PAI teacher and 33 grade X students at SMAN 2 Bandung. Data was collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles & Huberman qualitative data analysis model. The findings of the study indicate that the use of crossword puzzles significantly increases student engagement, helps them think more critically, and improves their understanding of complex PAI concepts. Students feel more motivated and interested in crossword puzzle learning media, although there are some shortcomings related to the limited scope of material and the potential for frustration. This study concludes that crossword puzzle learning media can be an effective alternative to improve students' critical thinking skills in PAI learning.

Keywords: crossword puzzles, learning media, interactive learning, high-order thinking skills, Islamic religious education.

PENDAHULUAN

Pendidikan era globalisasi tidak lagi berfokus pada pendidikan mentransfer ilmu saja, melainkan mengembangkan kualitas pribadi dan keterampilan praktis peserta didik (Medeshova, 2016; Abuselidze, 2023). Salah satu pengembangan keterampilan yang harus

dimiliki peserta didik adalah keterampilan berpikir kritis. keterampilan ini didasari pada fungsi akal untuk berpikir mencari pengetahuan dan kebenaran (Saputra et al., 2022). Riset Qizi (2024) yang menekankan pentingnya peran pedagogi pendidik dalam membangun keterampilan berpikir kritis pada siswa di abad ke-21. Kesimpulan pada artikel tersebut adalah ditemukan beragam pendekatan, strategi, dan teknik pedagogi yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis di kalangan peserta didik. Dengan memahami pentingnya pedagogi dalam konteks ini, para pendidik dapat mempersiapkan siswa dengan lebih baik untuk menghadapi tantangan dunia modern. Kajian Stéphan (2024) menjelaskan bahwa keterampilan Berpikir kritis memberdayakan individu untuk mengambil atau mencapai posisi independen dengan menilai bobot informasi dan bukti yang tersedia. berpikir kritis juga merupakan salah satu penggerak interdisiplineritas, yang biasanya melihat masalah dari perspektif yang berbeda. kedewasaan dalam menerima sudut pandang yang beragam dapat membantu mengembangkan karakter peserta didik (Mulyaningsih, 2022). Salah satu upaya pendidikan dalam pengembangan karakter dan moral peserta didik melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah. Berpikir kritis dalam konteks PAI membantu siswa memahami tuntunan agamannya dengan realitas yang berkembang di masyarakat. sebagaimana yang dikuatkan oleh Firmansyah (2019) yang menjelaskan tujuan PAI bukan mendidik siswa menjadi ahli agama, akan tetapi membimbing siswa untuk mampu melaksanakan ajaran agamanya. Dengan itu, siswa diharapkan menjadi manusia yang memberikan Rahmat kepada lingkungan di sekitarnya.

Namun pada kenyataanya, keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran PAI belum dikembangkan secara optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti guru yang belum memberikan role model dalam berpikir kritis (yanwari, 2024), penerapan sintaks model pembelajaran yang tidak sesuai (Mahanal, 2019), metode pembelajaran yang monoton (Sunubi, 2022), kurangnya peran orangtua dalam pendidikan anak sehingga pembelajaran dititik beratkan pada kemampuan mengajar guru (Aminu, 2022), kurangnya kemampuan siswa menganalisis suatu informasi (Lathifa, 2022), dan guru hanya menggunakan buku ajar sebagai media pembelajaran (fajari, 2020).

Apabila permasalahan terkait pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak segera diatasi maka dampaknya akan sangat merugikan baik bagi siswa itu sendiri maupun terhadap mutu pendidikan secara keseluruhan. Siswa yang tidak terlatih untuk berpikir kritis sering kali terbiasa dengan pembelajaran pasif, di mana mereka hanya menerima informasi tanpa terlibat dalam analisis, evaluasi, atau penerapan informasi tersebut pada konteks kehidupan nyata. Kurangnya keterlibatan kritis ini dapat sangat membatasi perkembangan kognitif dan kemampuan pemecahan masalah mereka. Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis sangat penting bagi siswa untuk menavigasi lingkungan mereka secara efektif, karena keterampilan ini memungkinkan mereka untuk mengajukan pertanyaan, membuat keputusan yang tepat, dan menghargai pendapat yang berbeda (Priawasana et al., 2020; Hamzah et al., 2018). Selain itu, Penurunan kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa secara signifikan membatasi kemampuan mereka untuk membuat keputusan yang bijaksana dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks sosial dan moral. sehingga dapat dikatakan Siswa dengan keterampilan berpikir kritis yang berkembang dengan baik menunjukkan pengambilan keputusan yang lebih baik (latifa et al., 2022). Proses pengambilan keputusan siswa rentan dimanipulasi oleh informasi yang menyesatkan (Nahar et al., 2022), sehingga tantangan menyaring dan menilai informasi menjadi salah satu masalah yang dipengaruhi oleh keterampilan berpikir kritis. Sehingga misinformasi di era digital mengharuskan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang kuat untuk membedakan sumber yang kredibel dari yang tidak dapat diandalkan (Zuhro et al., 2023). Ketidakmampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis

ini dapat menyebabkan pola pikir yang sempit, di mana siswa menerima argumen atau sudut pandang apa adanya tanpa mempertanyakan validitas atau asumsi yang mendasarinya (Saada & Gross, 2016). Sudut pandang yang sempit dapat memunculkan sikap intoleransi beragama antar peserta didik, hal ini dapat menyebabkan penafsiran yang kaku terhadap ajaran agama, yang menumbuhkan lingkungan di mana intoleransi terhadap keyakinan yang berbeda tumbuh subur (Rasimin et al., 2022). Demi mencegah fakta-fakta diatas mempengaruhi peserta didik lebih jauh, diperlukan komponen pembelajarannya yang memprioritaskan siswa untuk memiliki keterampilan berpikir kritis.

Keterampilan berpikir kritis siswa dipengaruhi oleh beragam komponen pendidikan, salah satu komponen pembelajaran yang membantu siswa menguasai keterampilan berpikir kritis adalah pengembangan media pembelajaran interaktif (Suja et al., 2022). Media interaktif mengubah pembelajaran yang monoton menjadi pengalaman yang menarik, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi (Iasha et al., 2019; Syahputra et al., 2020). Interaktivitas yang melekat pada media ini memungkinkan proses pendidikan yang lebih dinamis, yang sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. hal ini dikuatkan oleh Budiarto & Jazuli (2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya memotivasi siswa, tetapi menciptakan atmosfer pembelajaran yang kondusif untuk berpikir kritis. dalam konteks PAI, media pembelajaran interaktif dapat menyajikan materi PAI dengan lebih relevan dan interaktif, sehingga pemahaman siswa dan retensi siswa terkait materi PAI meningkat secara signifikan (Huda et al., 2024). Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan memiliki potensi untuk mendukung siswa dalam menguasai keterampilan berpikir kritis, salah satunya adalah media pembelajaran crossword puzzle.

Dalam lima tahun terakhir, kajian tentang media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa telah menjadi fokus para peneliti. Riset Lestari, Agung & Musadad (2020) mengkaji terkait pengembangan media permainan petualangan puzzle berbasis android untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian one-group pretest-posttest. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan permainan petualangan puzzle berbasis android memiliki kenaikan nilai rata-rata siswa pada hasil tes senilai 89,6%, sehingga media tersebut menjadi kriteria yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian Prayoga (2022) menyelidiki bagaimana permainan puzzle pada seluler dapat meningkatkan kemampuan kosakata. Melalui kajian pustaka, hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang diajar dengan menggunakan permainan Teka-Teki Silang lebih tertarik dalam pembelajaran dan menunjukkan peningkatan nilai. Selain itu, penggunaan permainan Teka-Teki Silang merupakan cara yang tepat dalam mengajarkan kosakata dan dapat digunakan sebagai bahan pelengkap agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Kajian Putri & Rambe (2023) mengeksplorasi bagaimana implementasi crossword puzzle sebagai media pembelajaran untuk Pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui pendekatan kualitatif dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi, hasil penelitian menyimpulkan bahwa Siswa lebih bersemangat dalam belajar, lebih fokus, dan lebih aktif dalam belajar. Sedangkan untuk hasil belajar, siswa yang belajar dengan menggunakan media Teka-Teki Silang memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media Teka-Teki Silang.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, artikel ini mengkaji pada penerapan media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada Pemilihan Pelajaran PAI sebagai fokus penelitian didasari oleh tuntutan kurikulum Merdeka dengan realitas praktik dilapangan yang cenderung menekankan pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat rendah yaitu lebih menekankan pada aspek menghafal. Dengan demikian artikel ini bertujuan untuk membantu menutup kesenjangan antara teori dan praktik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang terjadi dalam konteks kehidupan nyata. Studi kasus deskriptif sangat relevan dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengeksplorasi penerapan media crossword puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta dampaknya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Bandung, melibatkan 1 guru PAI dan 33 siswa kelas X. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya strategi pembelajaran inovatif yang diterapkan oleh sekolah ini, sementara subyek penelitian dipilih berdasarkan kriteria siswa yang mengikuti pelajaran PAI.

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk memperoleh wawasan tentang perilaku siswa dan efektivitas pembelajaran yang menggunakan media crossword puzzle. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman dan pemahaman siswa serta guru mengenai penggunaan media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Dokumentasi berupa hasil kerja siswa, modul ajar guru, dan materi pembelajaran juga dikumpulkan untuk mendukung data. Data sekunder diperoleh dari artikel, jurnal, dan buku yang relevan untuk memberikan dasar teoretis. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif model Miles & Huberman, yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan media Crossword Puzzle

Tahap perencanaan media crossword puzzle terdiri dari berbagai bagian, yaitu: a) studi pendahuluan; b) penyusunan media pembelajaran teka-teki silang. Studi pendahuluan berisikan observasi dan Wawancara yang dilaksanakan sebanyak dua kali dengan satu guru PAI yang bersangkutan. Studi pendahuluan diperlukan untuk melihat realitas dilapangan dan memberikan solusi berdasarkan masalah yang terjadi. Terdapat beberapa tujuan esensial dalam wawancara ini, seperti mengeksplorasi pemahaman narasumber terkait media pembelajaran untuk pelajaran PAI, tantangan yang dialami selama mengajar PAI, dan materi PAI apa yang sulit diajarkan oleh narasumber. setelah melakukan wawancara, media pembelajaran pada pelajaran PAI memiliki kontribusi yang penting, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi PAI yang sulit menjadi bahan ajar yang sederhana sehingga dapat dipahami oleh siswa. selaras dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru PAI yang bersangkutan menggabungkan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, sticky note dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta media pembelajaran digital yaitu powerpoint (PPT) dan poster digital dalam mengajarkan materi PAI.



Gambar 1. Guru PAI menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran



Gambar 2. Media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

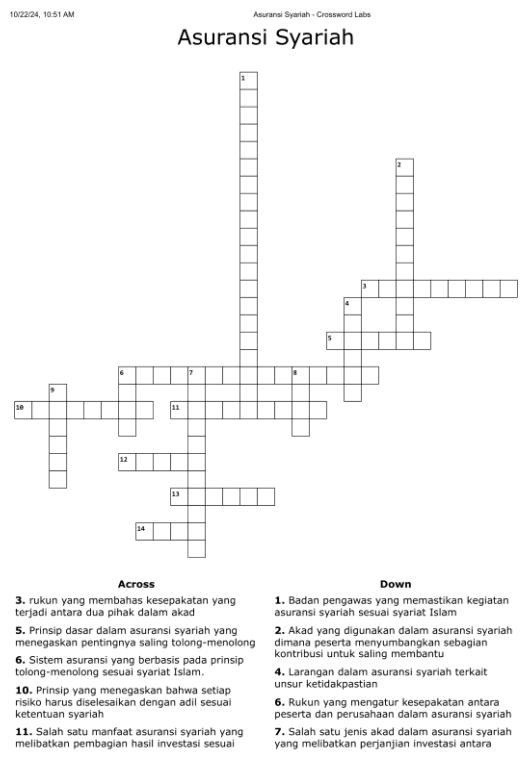
Kemudian, didalam wawancara juga guru menceritakan tantangan yang dialami terkait media pembelajaran selama mengajar PAI. Tantangan yang pertama koneksi internet yang kurang stabil. Hal ini berdampak pada proses belajar mengajar ketika diharuskan mencari penguatan materi di internet. Tantangan yang kedua adalah siswa cepat bosan dan hilang fokus ketika pembelajaran PAI. Hal ini dikuatkan oleh guru PAI yang menyebutkan masalah ini sering terjadi ketika pelajaran PAI di siang hari atau setelah pelajaran olahraga dan matematika. Selain itu juga, materi PAI yang sulit diajarkan menjadi tantangan narasumber. berdasarkan hasil wawancara, guru PAI menyebutkan bahwa secara elemen materi PAI, elemen sejarah dan fikih membutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai karena secara konten materi, kedua elemen tersebut terdapat banyak hafalan pada lokasi dan alasan mengapa kejadian itu bisa terjadi dan beragam istilah yang baru didengar oleh siswa SMA kelas X. Narasumber juga memberikan salah satu contoh materi PAI di kelas X yang menurut narasumber sulit untuk diajarkan, yaitu materi “Asuransi Syariah, Bank Syariah dan Ekonomi Syariah”. Materi ini sulit diajarkan dikarenakan banyaknya istilah-istilah seperti gharar, ta’awun, akad tabarru’, akad ta’awun, dan masih banyak lagi yang perlu dijelaskan satu persatu istilahnya kepada siswa. Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara maka materi PAI yang dipilih adalah bab “Asuransi, Bank, dan Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah” dengan fokus pembahasan pada sub-bab “asuransi syariah” dalam satu pertemuan. Materi ini dipilih dikarenakan perlunya penekanan dan pemahaman terhadap istilah-istilah asuransi syariah yang sering digunakan. Sehingga peneliti menggunakan crossword puzzle sebagai media pembelajaran yang mengatasi masalah ini. Peneliti juga menggunakan powerpoint, peta konsep dan sticky note sebagai media pembelajaran pendukung ketika proses belajar.

Perancangan media pembelajaran crossword puzzle dilakukan sebanyak tiga tahap, yaitu: a) pencarian istilah-istilah pada sumber materi; b) memasukan istilah kedalam crossword puzzle; c) menyimpan dan mencetak crossword puzzle. Pada tahap pertama, peneliti mencari istilah didalam sub-bab “asuransi syariah” yang sulit dipahami, sehingga berdasarkan hasil pencarian dan rekomendasi guru PAI, peneliti menemukan beragam istilah-istilah yang perlu diberikan penekanan makna, diantaranya:

- a. Akad
- b. Akad tabarru’
- c. Akad tijarah
- d. Dana tabarru’
- e. Ta’awun

- f. Gharar
- g. Aqid
- h. Maysir
- i. Riba
- j. Premi
- k. Dewan Pengawas Syariah

Istilah diatas kemudian dimasukan kedalam situs yang bernama crosswordlabs.com. alasan peneliti menggunakan situs ini diantaranya bebas biaya langganan sehingga siapapun bisa mengakses situs ini. Kemudian tampilan antarmuka yang mudah dipahami sehingga pengguna usia remaja hingga dewasa dapat menggunakan tanpa ada kendala memahami. Dan terakhir adakah hasil crossword puzzle yang telah dibuat dapat dicetak atau disimpan di perangkat. Kemudian pada tampilan utama situs, klik tombol "Create a New Puzzle" di situs crosswordlabs.com. Selanjutnya, mereka diminta untuk memberi judul teka-teki silang, peneliti membuat judul "TTS Asuransi Syariah," yang memberi petunjuk tentang tema yang dipelajari. Pada bagian "Clues and Answers," peneliti memasukkan petunjuk yang berhubungan dengan materi asuransi syariah, seperti istilah atau prinsip-prinsip dalam asuransi syariah, contohnya soal yang dibuat untuk TTS seperti "Larangan dalam asuransi syariah terkait kegiatan yang spekulatif atau judi" dengan jawaban "Maysir." Setelah petunjuk dan jawaban selesai ditambahkan, peneliti menekan opsi "Create Puzzle" untuk melihat hasilnya, dan teka-teki silang dapat langsung disimpan atau dibagikan melalui tautan. Crossword puzzle yang telah dibuat juga dicetak untuk digunakan di kelas.



Gambar 3. Media pembelajaran *crossword puzzle*

2. Implementasi Crossword Puzzle

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan peneliti membuka pembelajaran dengan salam, kemudian, peneliti memulai dengan menanyakan kepada siswa siapa yang tidak hadir, sebagai bentuk pengecekan kehadiran. Setelah itu, peneliti beralih ke tahap penyampaian tujuan

pembelajaran, yaitu untuk memberikan gambaran jelas tentang apa yang akan dipelajari. Untuk mempermudah pemahaman, peneliti menggunakan media presentasi PowerPoint (PPT) untuk menampilkan tujuan pembelajaran secara visual. Tujuan pembelajaran pada materi asuransi syariah ini meliputi pemahaman tentang pengertian asuransi syariah, rukun-rukun yang terkandung dalamnya, syarat-syarat yang harus dipenuhi, serta prinsip-prinsip dasar yang mendasari sistem asuransi syariah. Peneliti juga menjelaskan mengapa asuransi syariah itu penting, terutama dalam konteks prinsip tolong-menolong, yang menjadi dasar utama dalam sistem ini. Penjelasan tersebut bertujuan agar siswa dapat mengaitkan materi dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari.



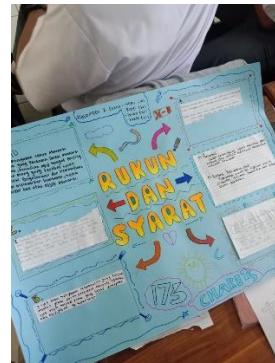
Gambar 4. Penyampaian tujuan pembelajaran

Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, peneliti melanjutkan dengan bertanya kepada siswa apa yang mereka ketahui tentang asuransi syariah. Pada awalnya, banyak siswa yang tampak ragu dan enggan untuk memberikan jawaban. Namun, peneliti kemudian memperkenalkan gambar analogi asuransi syariah, seperti ilustrasi payung yang menggambarkan konsep perlindungan bersama. Dengan visual yang menarik ini, beberapa siswa mulai merasa lebih percaya diri dan berani untuk memberikan jawaban. Diskusi pun mulai berkembang, dengan siswa saling melengkapi satu sama lain, mengungkapkan pemahaman mereka tentang asuransi syariah secara lebih aktif. Proses ini menunjukkan bagaimana pendekatan yang interaktif dan penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan bermakna.

b. Kegiatan Inti

Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, peneliti menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui metode diskusi kelompok. Peneliti meminta siswa untuk berhitung dari satu hingga empat secara bergantian, dimulai dengan kelompok siswa perempuan, lalu diikuti kelompok siswa laki-laki. Dengan cara ini, siswa akan dibagi secara merata untuk memastikan keberagaman dalam setiap kelompok. Peneliti kemudian membagi siswa menjadi delapan kelompok kecil, masing-masing terdiri dari empat hingga lima siswa, dengan kelompok putra dan putri dipisahkan.

Setelah semua siswa berkumpul dengan anggota kelompok mereka, peneliti membagikan sub-materi yang akan dibahas oleh setiap kelompok bersama kertas karton untuk membuat peta konsep. Setiap kelompok diberikan topik tertentu: kelompok pertama (putra & putri) akan membahas pengertian asuransi syariah dan jenis akad asuransi syariah; kelompok kedua (putra & putri) membahas rukun dan syarat asuransi syariah; kelompok ketiga (putra & putri) akan mempelajari tujuan dan prinsip asuransi syariah; dan kelompok keempat (putra & putri) mendalami manfaat asuransi syariah serta persamaannya dengan asuransi konvensional. Peneliti juga memberikan referensi materi ajar berupa buku paket PAI kelas X Erlangga dan e-book terkait yang dapat diakses melalui tautan yang telah disediakan.



Gambar 5. Hasil peta konsep siswa

Sambil menunggu siswa menyusun peta konsep mereka, peneliti meminta siswa untuk membagi tugas didalam setiap kelompoknya dalam penggerjaan peta konsep. Setelah selesai, setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, dengan peneliti mengingatkan untuk mencatat proses presentasi tersebut. Akhirnya, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran, memberikan kesempatan bagi mereka untuk menjelaskan pemahaman mereka secara percaya diri, saling melengkapi, dan memperdalam pemahaman mengenai asuransi syariah. Proses ini bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan memperkuat pemahaman mereka tentang materi.

c. Kegiatan Penutup



Gambar 6. Siswa mengerjakan media refleksi *crossword puzzle*

Pada bagian akhir pembelajaran, peneliti membagikan kertas Crossword Puzzle kepada setiap siswa untuk diisi secara individu. Crossword Puzzle ini bertujuan untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari tentang asuransi syariah. Pertanyaan dalam Crossword Puzzle mencakup topik-topik yang telah dibahas, seperti pengertian asuransi syariah, jenis akad, rukun dan syarat, tujuan dan prinsip, manfaat, serta persamaan antara asuransi syariah dan asuransi konvensional. Ketika siswa mulai mengerjakan Crossword Puzzle, suasana kelas menjadi lebih kondusif karena mereka fokus pada penyelesaian puzzle tersebut. Meskipun demikian, terdapat beragam perasaan di antara siswa; beberapa merasa senang dan tertantang karena bisa mengasah kemampuan berpikir mereka, sementara yang lain merasa sedikit kurang nyaman karena merasa soal-soal yang ada cukup sulit, seperti yang diungkapkan oleh salah satu siswa.

Setelah penggerjaan Crossword Puzzle, siswa diminta untuk mengisi formulir refleksi diri dan refleksi tentang media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar. Hal ini bertujuan untuk mendorong siswa agar mengevaluasi pengalaman belajar mereka dan memberikan masukan yang berguna untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

Refleksi media pembelajaran Crossword Puzzle dibuat dalam 6 item soal dengan 2 diantaranya dibuat pertanyaan terbuka.

Tabel 1. Angket refleksi media *crossword puzzle*

| No. | Indikator | Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | Setuju | Sangat Setuju |
|-----|---|---------------------------|-----------------|--------|------------------|
| 1 | Menurut saya, media pembelajaran Crossword Puzzle cocok digunakan untuk pelajaran PAI | 0 | 2 | 19 | 10 |
| 2 | Menurut saya, media pembelajaran Crossword Puzzle membuat saya lebih tertarik untuk belajar PAI | 0 | 3 | 16 | 12 |
| 3 | Menurut saya, media pembelajaran Crossword Puzzle mudah untuk saya gunakan ketika pembelajaran | 0 | 4 | 17 | 19 |
| 4 | Menurut saya, media pembelajaran Crossword Puzzle membantu saya untuk memahami materi PAI | 1 | 2 | 19 | 9 |

Berdasarkan tabel diatas, mayoritas siswa memberikan tanggapan positif. Pada indikator "Menurut saya, media pembelajaran Crossword Puzzle cocok digunakan untuk pelajaran PAI" Sebagian besar siswa merasa bahwa media ini cocok digunakan untuk pelajaran PAI, dengan 19 siswa setuju dan 10 siswa sangat setuju. Media ini juga dianggap dapat meningkatkan minat belajar PAI, dengan 16 siswa setuju dan 12 siswa sangat setuju, meskipun ada 3 siswa yang tidak setuju. Indikator selanjutnya yaitu "Menurut saya, media pembelajaran Crossword Puzzle mudah untuk saya gunakan ketika pembelajaran" terdapat 17 siswa setuju dan 19 siswa sangat setuju, sementara hanya 4 siswa yang tidak setuju. Terakhir, pada indikator "Menurut saya, media pembelajaran Crossword Puzzle membantu saya untuk memahami materi PAI" sebagian besar siswa merasa bahwa media ini membantu mereka memahami materi PAI, dengan 19 siswa setuju dan 9 siswa sangat setuju. Secara keseluruhan, mayoritas siswa menilai Crossword Puzzle sebagai media yang efektif, menarik, mudah digunakan, dan dapat meningkatkan pemahaman materi PAI.

Pertanyaan persepsi dibuat untuk menguatkan hasil refleksi siswa terkait media pembelajaran Crossword Puzzle. Terdapat dua pertanyaan yang dijawab oleh siswa, pertanyaan Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

pertama terkait hal yang disukai dalam penggunaan media Crossword Puzzle dan pertanyaan kedua tentang apa yang bisa ditingkatkan dalam media Crossword Puzzle. Berdasarkan hasil jawaban persepsi siswa terkait penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka sangat menyukai aspek keseruan dan kemudahan yang diberikan oleh media ini. Banyak siswa yang merasa media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, bahkan ada yang menyebutkan bahwa metode ini seperti bermain game sambil belajar, yang memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, ada juga yang menyukai bagaimana Crossword Puzzle membantu meningkatkan pemahaman mereka, dengan memaksa mereka untuk berpikir lebih kritis dan teliti dalam mencari jawaban.

Namun, beberapa siswa memberikan saran untuk meningkatkan efektivitas media ini dalam pembelajaran PAI. Mayoritas saran terkait dengan waktu, di mana banyak siswa yang merasa waktu yang diberikan terlalu singkat. Beberapa siswa mengusulkan agar waktu untuk menyelesaikan teka-teki silang diperpanjang agar mereka dapat lebih fokus dan menyelesaikan tugas dengan baik. Ada juga yang menyarankan agar soal-soalnya lebih jelas dan lebih terstruktur, karena beberapa soal terkadang membingungkan. Selain itu, beberapa siswa menyarankan agar materi yang diberikan lebih mendalam sebelum menggunakan Crossword Puzzle, agar mereka dapat memahami konteks lebih baik sebelum menjawab pertanyaan. Secara keseluruhan, meskipun siswa menikmati penggunaan media ini, mereka berharap agar waktu yang diberikan bisa lebih lama, soal lebih jelas, dan materi lebih dijelaskan sebelumnya untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Crossword Puzzle dalam pembelajaran PAI.

Di akhir pembelajaran, peneliti mengajak siswa untuk membaca doa bersama dengan membaca hamdalah sebagai tanda syukur atas kelancaran pembelajaran hari itu. peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yakni tentang bank syariah, dan memberikan tugas bagi siswa untuk membaca materi tersebut sebelum pertemuan berikutnya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Crossword Puzzle

Media pembelajaran Crossword Puzzle menawarkan berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, terutama dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kelebihan yang pertama adalah media Crossword Puzzle memberikan kontribusi yang signifikan terhadap tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi dengan menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, dan merangsang pemikiran kritis, yang pada akhirnya membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka secara keseluruhan (Mshaysia, 2020). Kelebihan yang kedua adalah penggunaan Crossword Puzzle dapat meningkatkan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah dan pemikiran kritis, yang penting untuk keberhasilan akademis (Titisi & Pratiwi, 2021; Fidrayani & Purdiasih, 2022). Kelebihan yang ketiga adalah mendorong siswa untuk fokus pada materi dan berpikir kritis tentang konten yang mereka pelajari. Keterlibatan aktif ini didukung oleh temuan yang menyoroti peningkatan konsentrasi dan motivasi siswa saat menggunakan teka-teki silang sebagai bagian dari kegiatan belajar mereka (Putri & Rambe, 2023). Kelebihan yang terakhir adalah media Crossword Puzzle dapat digunakan untuk memfasilitasi penilaian formatif, yang memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara yang kurang formal dan lebih menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam menilai pengetahuan siswa tetapi juga memperkuat pembelajaran mereka melalui pengulangan dan peninjauan ulang konsep-konsep utama (Hasibuan, 2024).

Namun, Meskipun penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan banyak manfaat dan kesenangan bagi siswa, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektivitas penggunaannya. Kekurangan yang pertama adalah media Crossword Puzzle memungkinkan

untuk munculnya rasa frustasi siswa. rasa frustrasi ini dapat menyebabkan ketidaktertarikan dan sikap negatif terhadap proses pembelajaran. siswa mungkin tidak selalu cukup berhati-hati saat memecahkan teka-teki silang, yang dapat mengakibatkan kesalahan dan kurangnya pemahaman menyeluruh tentang materi yang sedang ditinjau (Nainggolan et al, 2023). Kekurangan yang kedua adalah cakupan konten terbatas yang dapat dicakup teka-teki silang secara efektif. Meskipun dapat berguna untuk memperkuat kosakata dan konsep dasar, teka-teki silang mungkin tidak sepenuhnya membahas topik yang lebih kompleks yang memerlukan eksplorasi lebih dalam atau pemikiran kritis. Keterbatasan ini khususnya relevan dalam elemen PAI yang menuntut pemahaman dan penerapan pengetahuan yang komprehensif, seperti fiqh dan sejarah (Saskara BG, 2024). Kekurangan yang ketiga adalah ketergantungan pada jawaban singkat dapat membatasi kemampuan siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang lebih bermuansa, yang berpotensi menghambat pengalaman belajar mereka secara keseluruhan (Nurizza, 2022). Kekurangan yang terakhir adalah Beberapa siswa mungkin kesulitan dengan format Crossword Puzzle dan lebih menyukai media pengajaran yang lebih interaktif. Variabilitas ini dapat menyebabkan pengalaman belajar yang tidak merata dalam lingkungan kelas, di mana tidak semua siswa memperoleh manfaat yang sama dari penggunaan Crossword Puzzle (Arnold, 2024; Syafmen, 2023).

Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian dideskripsikan terlebih dahulu, dilanjutkan bagian pembahasan. Subjedul hasil dan subjudul pembahasan disajikan terpisah. Bagian ini harus menjadi bagian yang paling banyak, minimum 60% dari keseluruhan badan artikel.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran Crossword Puzzle dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMA. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa penggunaan media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan tetapi juga mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dalam memahami materi ajar. Melalui metode studi kasus deskriptif, penelitian ini mengungkapkan bahwa mayoritas siswa merasa Crossword Puzzle membantu mereka dalam memahami konsep-konsep kompleks seperti istilah-istilah dalam asuransi syariah. Hasil angket dan wawancara menunjukkan respon positif dari siswa, terutama terkait kemudahan penggunaan dan aspek menarik dari media ini, yang menyerupai permainan sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran ini, siswa menjadi lebih aktif, teliti, dan terlatih untuk berpikir kritis, yang berdampak pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi PAI.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, penelitian ini terbatas pada satu sekolah dan melibatkan jumlah sampel yang relatif kecil, sehingga generalisasi hasil masih memerlukan kajian tambahan dengan cakupan yang lebih luas. Kedua, waktu pelaksanaan yang singkat menjadi kendala dalam mengeksplorasi efek jangka panjang dari penggunaan Crossword Puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Ketiga, penelitian ini juga belum menguji efektivitas media ini dalam konteks topik PAI yang lebih kompleks atau abstrak, seperti sejarah atau fiqh. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek dari berbagai tingkat pendidikan dan memperluas cakupan materi yang diajarkan. Selain itu, pengembangan media Crossword Puzzle yang lebih variatif, seperti integrasi dengan teknologi digital, dapat menjadi fokus kajian untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik media ini dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abuselidze, G., & Zoidze, G. (2023). The use of transferable skills in education and its impact on the economy. *CTE Workshop Proceedings*, 10, 124–138. <https://doi.org/10.55056/cte.550>
- Aminu, N. (2022). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Pasca Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9127–9134. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3436>
- Arnold, M., Tan, S., Pakos, T., Stretton, B., Kovoov, J., Gupta, A., ... Bacchi, S. (2024). Evidence-Based Crossword Puzzles for Health Professions Education: A Systematic Review. *Medical Science Educator*, 34(5), 1231–1237. <https://doi.org/10.1007/s40670-024-02085-x>
- Astyowati, D. R., & Karwanto, K. (2018). The Implementation of Classroom Observation Supervision In Senior High School. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)*. Paris, France: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.35>
- Budiarto, F., & Jazuli, A. (2021). Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students. *Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences, ICONESS 2021, 19 July 2021, Purwokerto, Central Java, Indonesia*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2312497>
- Crane, S., & Broome, M. E. (2017). Understanding Ethical Issues of Research Participation From the Perspective of Participating Children and Adolescents: A Systematic Review. *Worldviews on Evidence-Based Nursing*, 14(3), 200–209. <https://doi.org/10.1111/wvn.12209>
- Fahrudin, F., Islamy, M. R. F., Faqihuddin, A., Parhan, M., & Kamaludin, K. (2024). The Implications of Sufism Akhlaki to Strengthen The Noble Morals of Indonesian Students. *El Harakah: Jurnal Budaya Islam*, 26(1), 74–93. <https://doi.org/10.18860/eh.v26i1.26192>
- Fajari, L. E. W., Sarwanto, & Chumdar. (2020). Enhancement of Students Critical Thinking Skills Through Problem-Based Learning Multimedia. *Proceedings of the 3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2019)*. Paris, France: Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200129.121>
- Fidrayani, F., & Purdiasih, R. D. (2022). META-ANALYSIS OF THE EFFECT OF CROSSWORD PUZZLE MEDIA TO LEARNING AND STUDENTS' SOCIAL SCIENCE LEARNING OUTCOME IN ELEMENTARY SCHOOL. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(1), 53–60. <https://doi.org/10.19109/jip.v8i1.9911>
- Hamzah, M. I., Zhaffar, N. M., & Razak, K. A. (2018). Barriers in Teaching Critical Thinking in Islamic Education. *Creative Education*, 09(14), 2350–2356. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.914175>
- Hasibuan, R., Hasanah, M., & Faisol. (2024). Improving Balaghah Mastery Through Teams Games Tournaments with Crossword Puzzle Media in Higher Education. *Al-Lisan*, 9(1), 33–50. <https://doi.org/10.30603/al.v9i1.4520>
- Huda, M., Arif, M., Rahim, M. M. A., & Anshari, M. (2024). Islamic Religious Education Learning Media in the Technology Era: A Systematic Literature Review. *At-Tadzir: Islamic Education Journal*, 3(2), 83–102. <https://doi.org/10.59373/attadzir.v3i2.62>
- Iasha, V., Rachmadtullah, R., Sudrajat, A., & Hartanti, D. (2019). The Impact Interactive Learning Media on The Learning Outcomes of Fifth Grade Social Science Knowledge in Elementary Schools. *Proceedings of the First International*

- Latfia, S. E., Kusumastuti, M. N., & Hamdiyati, Y. (2022). The correlation between critical thinking skills of junior high school students with decision-making on the use of plastic bags. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 5(1), 67–80. <https://doi.org/10.17509/ajibe.v5i1.44469>
- Lathifa, N., & Ilmi, D. (2022). Problematika Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMAN Canduangan. *Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8754.
- Lestari, S. W., Agung, L., & Musadad, A. A. (2020). DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED PUZZLE ADVENTURE GAME MEDIA IN ACCOUNTING SUBJECT TO IMPROVE STUDENTS' CRITICAL-THINKING SKILLS AT SMK NEGERI 1 JUWIRING. ¹*International Journal of Education and Social Science Research*, 03(03), 131–143. <https://doi.org/10.37500/IJESSR.2020.30311>
- Mahanal, S., Zubaidah, S., Sumiati, I. D., Sari, T. M., & Ismirawati, N. (2019). RICOSRE: A learning model to develop critical thinking skills for students with different academic abilities. *International Journal of Instruction*, 12(2), 417–434. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12227a>
- Medeshova, A. B., Amanturlina, G., & Sumyanova, E. (2016). Development of training skills in students as the precondition for educational competencies. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(17), 9649–9656.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis* (2nd ed.). Sage Publications.
- Mshayisa, V. V. (2020). Students' perceptions of Plickers and Crossword Puzzles in undergraduate studies. *Journal of Food Science Education*, 19(2), 49–58. <https://doi.org/10.1111/1541-4329.12179>
- Mulyaningsih, I., Ananda, R., Fauziddin, M., Pattiasina, P. J., & Anwar, M. (2022). Developing student characters to have independent, responsible, creative, innovative and adaptive competencies towards the dynamics of the internal and external world. *International Journal of Health Sciences*, 9332–9345. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS2.7438>
- Nahar, S., Suhendri, S., Zailani, Z., & Hardivizon, H. (2022). Improving Students' Collaboration Thinking Skill Under the Implementation of the Quantum Teaching Model. *International Journal of Instruction*, 15(3), 451–464. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15325a>
- Nainggolan, C. J., Purba, C. N., & Munthe, M. V. R. (2023). The Effect Of Crossword Puzzle Game On Students' Vocabulary Mastery At Grade Eight Of SMP Gkps 3 Pematang Siantar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 2(4), 502–512. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v2i4.465>
- Nurizza, E., Santoso, B., Rasipin, R., Marsum, M., & Wiyatini, T. (2022). Android-Based Educational Model Cross Puzzle to Improve Dental Health Behavior among Elementary Schools. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 5(6), 464–474. <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v5i6.643>
- Prayoga, G. H. A. (2022). ENHANCING VOCABULARY SKILLS FOR YOUNG LEARNERS USING CROSSWORD PUZZLE MOBILE GAME. *EXPOSURE : JURNAL PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS*, 11(1), 142–149. <https://doi.org/10.26618/exposure.v11i1.7018>
- Priawasana, E., Degeng, I. N. S., Utaya, S., & Kuswandi, D. (2020). An Experimental Analysis on the Impact of Elaboration Learning on Learning Achievement and Critical

Thinking. *Universal Journal of Educational Research*, 8(7), 3274–3279.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080757>

- Putri, R. T., & Rambe, R. N. (2023). Implementation of Crossword Puzzle Learning Media in Indonesian Language Learning at Islamic Elementary School. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(2), 759–769. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i2.3345>
- Qizi, S. R. S. (2024). THE ROLE OF PEDAGOGY IN FOSTERING CRITICAL THINKING SKILLS IN STUDENTS. *International Journal of Advance Scientific Research*, 4(1), 74–77. <https://doi.org/10.37547/ijasr-04-01-12>
- Rizki Safitri Yanwari, & Deddy Ramdhani. (2024). Problematika Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(5). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i5.2492>
- Saada, N., & Gross, Z. (2017). Islamic education and the challenge of democratic citizenship: a critical perspective. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 38(6), 807–822. <https://doi.org/10.1080/01596306.2016.1191011>
- Saputra, A. A., Noupal, M., & Sakni, A. S. (2022). FUNGSI AKAL DALAM PEMIKIRAN PEMBAHARUAN MODERN ISLAM. *EL-FIKR: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 3(2), 68–85. <https://doi.org/10.19109/el-fikr.v3i2.15062>
- Saskara BG, I. W. T., Margunayasa, I. G., & Paramita, M. V. A. (2024). HTML-Based Interactive Crossword Puzzles for Science Learning Content in Elementary School. *Mimbar Ilmu*, 29(1), 128–136. <https://doi.org/10.23887/mi.v29i1.68773>
- Suciningrum, R., Slamet, S., & Hartono, H. (2019). ICT-Based Crosswords to Improve Elementary School Students' Critical Thinking Skills. *Proceedings of the Proceedings of the 1st Seminar and Workshop on Research Design, for Education, Social Science, Arts, and Humanities, SEWORD FRESSH 2019, April 27 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286905>
- Suja, I. K., Putra, I. G. A. S., Armoni, N. L. E., & Sarja, N. L. A. K. Y. (2022). The Effect of the Usage of Interactive Multimedia on the Students' Concept Mastery and Critical Thinking Skill. *Proceedings of the 3rd International Conference on Educational Development and Quality Assurance (ICEDQA 2021)*, 26-27 Oktober 2021, Bali, Indonesia. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.26-10-2021.2317143>
- Sunubi, A. H., & Bachtiar, B. (2022). Blended Learning Method in Enhancing Students' Critical Thinking Skills: Challenges and Opportunities. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6817–6824. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2163>
- Syafmen, W., & Indri, S. (2023). Development of M-Learning Media Illustrated Crossword Puzzles to Increase Learning Motivation for Middle School Students. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 9(2), 111. <https://doi.org/10.26858/est.v9i2.44064>
- Syahputra, F., & Maksum, H. (2020). The Development of Interactive Multimedia Learning in Information and Communication Technology Subjects. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(4), 428. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i4.29931>
- Syukria, W. (2017). Student Character Development Model of Environmental Care Halal Tourism in East Lombok. *Sumatra Journal of Disaster, Geography and Geography Education*, 1(2), 328. <https://doi.org/10.24036/sjdgge.v1i2.63>
- Titisari, P. W., & Pratiwi, F. A. (2021). Development of Puzzel Learning Media by Crossword Puzzel. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(1). <https://doi.org/10.20961/inkiri.v10i1.30024>

- Vincent-Lanrin, S. (2024). Critical thinking. In Elgar Encyclopedia of Interdisciplinarity and Transdisciplinarity (pp. 124–128). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781035317967.ch27>
- Wulandari, P. A., & Nilasari, A. P. (2023). LITERATURE REVIEW OF FACTORS AFFECTING TAX AVOIDANCE IN BANKING COMPANIES LISTED ON THE IDX. *JOURNAL OF HUMANITIES SOCIAL SCIENCES AND BUSINESS (JHSSB)*, 2(2), 487–499. <https://doi.org/10.55047/jhssb.v2i2.562>
- Yin, R. K. (2018). Case study research and applications: Design and methods. In F. Leah & E. Wells (Eds.), *Sage Publication* (6th ed., Vol. 53). Sage Publications.
- Zuhro, I. N., Ubaidillah, M.Ag, D. H., & Mukaffan, M.Pd.I, D. (2023). Development of Literacy-Based Interactive Learning Media in Improving Critical Thinking Skills of Junior High School Students in Islamic Religious Education. *International Journal of Current Science Research and Review*, 06(08). <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V6-i8-67>
- Waghole, D., R, G., & G, Y. (2022). Analysis of the Determining Factors for Differences in Language Acquisition Skills Among Various Non-Native Speakers. *Technoarete Transactions on Language and Linguistics*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.36647/TTLL/01.01.A001>