

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS VII UPT SMP NEGERI 4 BARANTI KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG

Application of Crossword Puzzle Learning Model in Learning Islamic Religious Education in Class VII UPT SMP Negeri 4 Baranti District Sidenreng Rappang

Ramli

Email: ramliahong26@gmail.com

Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Parepare

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana model pembelajaran *Crossword Puzzle* tersebut di laksanakan terhadap peserta didik di UPT SMP Negeri 4 Baranti pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas di VII.

. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan lapangan (*Field Research*). Sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu, lembar observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu, observasi, wawancara, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VII di UPT SMP Negeri 4 Baranti, yaitu Penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menciptakan suasana belajar lebih hidup terhadap hasil belajar dikelas VII SMP Negeri 4 Baranti peserta didik dalam pelajaran PAI. Hal ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata – rata hasil indicator minat belajar peserta didik pada setiap periodenya. rata rata kinerja indicator dari hasil pada siklus I adalah 55, namun pada siklus ke - II terjadi peningkatan 75, artinya rata rata peyajian presentase minat belajar peserta didik telah mencapai kriteria keberhasilan kegiatan yang telah ditetapkan yaitu 75. Sehingga dalam hasil penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* sangat responsive sehingga tidak ada peserta didik yang bosan, jenuh atau tidak tertarik.

Kata Kunci: Peserta didik, Model Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, *Crossword Puzzle*.

ABSTRACT

This study aims to understand how the Crossword Puzzle learning model is implemented on students at UPT SMP Negeri 4 Baranti in learning Islamic Religious Education class VII.

The type of research used is PTK with research actions consisting of (1) Research setting: Type of research and research location. (2) Research preparation: Learning implementation, basic competencies, and learning tools. (3) Research subjects: Class VII as many as 48 people. (4) Source of data: Students and learning outcomes. (5) Data collection tools and techniques: Observation and test. (6) Performance indicators: Increase the value of student learning outcomes. (7) Data analysis: describing by definition, which is located at UPT SMP Negeri 4 Baranti, especially in class VII students.

This research approach uses a field approach (Field Research). The data sources used are primary data and secondary data. The research instruments used are observation sheets, interview guidelines, and documentation guidelines. The data collection techniques used were observation, interviews, and tests.

The results showed that from the application of the Crossword Puzzle Learning Model of Islamic Religious Education subjects in class VII students at UPT SMP Negeri 4 Baranti, namely the application of the Crossword Puzzle learning model can create a livelier learning atmosphere towards learning outcomes in class VII SMP Negeri 4 Baranti students in PAI lessons. This is indicated by an increase in the average results of indicators of student interest in learning in each period. the average performance of the indicators of the results in cycle I is 55, but in cycle II there is an increase of 75, meaning that the average presentation of the percentage of student interest in learning has reached the success criteria for activities that have been determined, namely 75. So that in the results of the application of the crossword puzzle learning model, students in participating in the learning process of PAI subjects by using the Crossword Puzzle learning model are very responsive so that there are no students who are bored, saturated or not interested.

Keywords : Learners, Learning Model, Islamic Religious Education, Crossword Puzzle.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal penting yang harus dimiliki oleh setiap orang terutama generasi muda untuk menjawab tantangan zaman dan kemajuan teknologi yang pesat pada zaman ini serta menjamin keberlangsungan pembangunan bangsa. Berdasarkan UU SIDIKNAS No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi: "Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".¹

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal pembelajaran, tanpa dituntut untuk memahami pembelajaran yang di kaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya hasil belajar peserta didik tidak hanya di sebabkan oleh kemampuan peserta didik tersebut tetapi salah satunya, kurang berhasilnya guru dalam mengajar dan dalam penggunaan model pembelajaran. Karena peningkatan kualitas pendidikan

tidak terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran, oleh karena itu guru adalah salah satu faktor penentu terciptanya pembelajaran yang berkualitas.

Penggunaan model pembelajaran sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar pembelajaran, karena memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh hasil yang spesifik.

Dalam Al-Qur'an, Allah Subhanahu Wataala berkata dalam surah al-Nahl 16:125, bahwa:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ
وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahnya:

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.²

Ayat di atas menjelaskan tentang menyeruh manusia pelajaran yang baik sehingga dalam menciptakan pelajaran yang baik salah satunya menerapkan model pembelajaran menyenangkan dapat digunakan, karena model ini mempertimbangkan bagaimana memotivasi peserta didik untuk berperilaku baik dalam belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh pelajaran dengan baik.

¹ Eka Pratiwi, *Pengaruh Penggunaan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Siak Kecamatan Siak*

Tualang Kabupaten Siak, (Skripsi Sarjana, UIN Suska Riau, 2013), h. 1.

² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Syaamil Quran, 201), h. 281.

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal dalam proses kegiatan belajar mengajar dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif serta yang selalu mempunyai keinginan terus menerus untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pendidikan di kelas. Sebagai pendidik, tentunya bertanggung jawab untuk merancang dan menggunakan lingkungan pembelajaran yang valid, terkini, inovatif dan kreatif. Perhatian khusus harus diberikan pada beberapa bagian pembelajaran dan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi mutu pembelajaran. Dengan kata lain, pemilihan pemilihan lingkungan belajar dan materi pembelajaran harus dipertimbangkan secara cermat untuk menjamin penyampaian pembelajaran tersampaikan secara efektif. Mengingat sangat pentingnya hubungan antara sumber belajar dan lingkungan belajar.³ Sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik harus dilakukan, karena kurikulum mewajibkan untuk setiap satuan lebih bersifat *student centered*, tetapi pada kenyataannya masih banyak sekolah dalam proses pembelajaran menggunakan model yang monoton dimana dalam kegiatan pembelajaran guru masih menjadi pusat perhatian siswa. Karena kendala yang selama ini sering dialami yaitu sulitnya mengajak peserta didik untuk berkomunikasi.⁴

Namun pada kenyataannya, model yang digunakan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah belum efektif dalam meningkatkan hasil

belajar siswa. Pembelajaran masih berpusat kepada guru sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan menyimak pelajaran yang diberikan oleh guru. Tidak sedikit para peserta didik merasa bosan dalam proses belajar dikarenakan dalam penyampaian proses pembelajaran kurang menyenangkan, tidak efektif serta kurang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu agar pembelajaran tidak membosankan dan mudah untuk di pahami oleh siswa, peneliti mengkaji model *Crossword Puzzle* dalam hasil belajar siswa. Pada saat ini peserta didik kurang menghayati pada pelajaran PAI yang manfaatnya itu sangat penting bagi setiap individu untuk menjalankan pendidikan, oleh karena itu pelajaran PAI jadi tidak menarik karena penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Sedangkan model dalam pembelajaran merupakan hal menarik yang bisa lakukan dalam berjalannya proses pembelajaran inovasi dan kreatif.

Model *Crossword Puzzle* yaitu permainan teka-teki yang digunakan sebagai model pembelajaran yang menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar. Model pembelajaran *Crossword Puzzle* melibatkan partisipasi peserta didik yang aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak turut serta dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Karena dengan ini peserta didik akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Tidak hanya itu, model *Crossword Puzzle* juga merupakan model

³ Andi Abd. Muis, dkk, *Inovasi Pendidikan*, (CV. Asafapustaka 2024), h. 51.

⁴ Novita Yulanda Sari, Didin Syafruddin, And Florentina Rahayu Esti Wahyuni, *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token*

Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Pada Materi Sistem Gerak Manusia, Jpbio (Jurnal Pendidikan Biologi) 3, No. 2 (December 18, 2018): h. 42.

pembelajaran untuk meninjau ulang materi yang telah disampaikan.

Begitu pula berdasarkan dari kondisi nyata di lapangan dan hasil dari pengamatan selama megabdi di UPT SMP Negeri 4 Baranti, dimana dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya dalam pendidikan agama islam, pelajaran yang diberikan tidak menarik dan berfokus pada model cermah, seperti mendengarkan, mengerjakan tugas, dan konsentarsi pada buku mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran saat pembelajaran berlangsung menjadi pasif dan membosankan, Hal ini terus berlanjut dari tahun ke tahun tanpa menerapkan model baru atau berinovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keinginan dan keiginan peserta didik untuk belajar sehingga suasana belajar aktif dan interaktif, Oleh karena itu agar pembelajaran tidak membosankan dan mudah untuk di pahami oleh peserta didik, peneliti mengkaji model *Crossword Puzzle* dalam hasil belajar pesserta didik.

Sehingga menggabungkan model pembelajaran dengan metode menarik adalah solusi yang di harapkan untuk menyelesaikan masalah ini, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dipadukan dengan metode menarik, yaitu menciptakan perpaduan anatara model Pembelajaran *Crosword Puzzle* dengan Pembelajaran PAI yaitu dengan memasukkan materi ajar PAI ke dalam model pembelajaran *Crossword Puzzle* sehingga peserta didik juga merasa nyaman mengemukakan pendapat atau menanggapi pendapat orang lain karena terjadi banyak interaksi antar peserta

didik. Pemindahan peran pada peserta didik untuk aktif belajar dapat mengurangi kebosanan bahkan bisa menimbulkan minat belajar yang besar.⁵ sehingga peserta didik dapat mengetahui materi pembelajaran PAI dengan suasana bermain sambil belajar, dengan tujuan suasana pembelajaran aktif dan interaktif pada proses pembelajaran di PAI.

Berdasarkan dari beberapa uraian yang di paparkan, maka penelitian dilakukan tentang model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interaktif dari hasil belajar peserta didik, dengan suatu usulan penelitian yang berjudul “Penerapan *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik Kelas VII di UPT SMP Negeri 4 Baranti sebagai tugas penelitian skripsi di bangku kuliah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare dengan harapan penelitian ini dapat membantu pengembangan pembelajaran peserta didik di sekolah, begitu pula berdasarkan fakta tersebut sehingga peneliti ingin menerapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penelitian tindakan kelas yaitu pengembangan pembelajaran belajar sambil bermain dengan penerapan model pembelajaran *Crosswoord Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 4 Baranti.

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau penelitian

⁵ Rosmiati Ramli, “Penerapan metode Pembelajaran *Question Student Have* terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada peserta didik kelas

IX SMA Muhammadiyah Parepare, jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah, h. 39.

tindakan kelas, yang terdiri dari dua siklus yang berfokus pada penggunaan alat pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Kalosi, Kabupaten Enrekang.

Penelitian ini dilakukan di UPT SMP Negeri 4 Baranti, terutama pada peserta didik kelas VII, Karena di sana penulis melakukan PPL, sehingga peneliti melakukannya.

B. Persiapan Penelitian

Sebelum penelitian dilaksanakan, dibuat berbagai input instrumental yang digunakan untuk memberikan perlakuan dalam PTK, yaitu pelaksanaan pembelajaran, kompetensi dasar dan perangkat pembelajaran.⁶

C. Sumber Data

Beberapa sumber data dalam penelitian ini termasuk hasil belajar peserta didik dan aktifitas peserta didik. Hasil belajar untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran guru dan melihat tingkat pengetahuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini meliputi: observasi, wawancara dan tes.

1. Observasi

Mengumpulkan informasi tentang aktivitas pembelajaran peserta didik dengan bantuan satu pengamat, yaitu guru PAI.

2. Wawancara

Pada penelitian dilakukan wawancara bebas terpimpin, yang berarti

wawancara hanya berfokus pada topik umum.

3. Tes

Diterapkan untuk mengumpulkan informasi yang di peroleh tentang hasil belajar peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan sasaran penelitian ini dan untuk mendapatkan data akan melakukan cara pengumpulan data, antara lain: lembar observasi, lembar tes, pedoman wawancara, indicator kinerja dan analisis data.

1. Lembar Observasi

Menggunakan lembar observasi untuk mengavaluasi tingkat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

2. Lembar Tes

Proses wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan tanya Instrumen pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik tentang pembelajaran.

3. Pedoman Wawancara

Hasil dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi tentang media yang digunakan peserta didik, hasil belajar peserta didik, masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dan tanggapan guru dan peserta didik tentang penerapan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di media *Crossword Puzzle*.

4. Indikator Kinerja

Indikator: Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan adalah penciptakan suasana pembelajaran yang

⁶ Rosmiati Ramli, *Efektivitas media Film Dokumentasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik kelas VII pada mata pelajaran*

Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Tapalang Barat, jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah Volume X No. 02 2021, h. 49.

aktif dan interkatif terhadap belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. dari siklus I ke siklus II.

5. Analisis Data

Data penelitian, yang terdiri dari hasil pekerjaan peserta didik dalam tes dan hasil observasi, dicatat pada akhir setiap siklus pembelajaran lapangan, dianalisis sekaligus.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing dengan 4 langkah: perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Membuat model pengajaran, membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana pembelajaran berjalan, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan membuat alat evaluasi dengan soal *post-test* dan *pre-test*

2. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung, mengamati kegiatan peserta didik pada saat proses pembelajaran, melihat keaktifan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

3. Tahap Pelaksanaan

Pendidikan memberi kesempatan terhadap peserta didik untuk menguraikan materi yang telah diajarkan minggu lalu untuk mengavaluasi seberapa besar siswa memahami materi tersebut. Pendidik juga memberikan instruksi tentang subjek yang diajarkan. Selanjutnya memberi peserta didik kesempatan untuk berbicara tentang materi yang telah diajarkan. Kemudian memberikan ujian kepada peserta didik mengenai materi pelajaran yang diajarkan untuk mengetahui seberapa besar

memahami peserta didik selama proses pembelajaran.

4. Tahap Refleksi

Refleksi ini adalah kegiatan belajar yang telah dimodifikasi dari kegiatan belajar sebelumnya dan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik di siklus selanjutnya.

HASIL PENELITIAN

A. Hasil penelitian

Model pembelajaran *Crossword Puzzle*, efektif untuk digunakan dalam pendidikan Model *Crossword Puzzle* adalah salah satu model pembelajaran yang menunjang keaktifan belajar peserta didik. Dengan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menciptakan suasana yang interaktif dan tidak memberi kejenuhan terhadap peserta didik. Sehingga hal ini dapat diketahui pada hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Pada pertemuan pertama di siklus I di lakukan pembelajaran dengan menggunakan tatap muka kepada peserta didik, dengan materi mengagungkan Allah SWT. dengan tunduk kepada perintah-nya (tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah). Hal-hal yang dilakukan peneliti adalah; Mengucapkan salam dan memperkenalkan diri, Serta memberi informasi dan pemahaman tentang penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik, bahwa seluruh rangkaian yang akan dilaksanakan oleh peneliti selama melakukan penelitian, Bahwa penelitian ini sebenarnya adalah tugas akhir peneliti. sebagai syarat untuk menyelesaikan program serjana, Agar nantinya peserta didik tidak kebingungan pada saat proses penelitian berjalan.

Kemudian, Menunjuk ketua kelas agar memimpin teman-temannya berdo'a sebelum melaksanakan pembelajaran dan Peneliti menyampaikan tujuan penelitian serta kompetensi yang ingin di capai.

Pada kegiatan inti, peneliti memberikan penjelasan materi tentang tata cara Sujud, Syukur, Sahwi dan Tilawah. Setelah itu, peneliti memberikan peserta didik kesempatan untuk menyimak dan mencatat apa yang di sampaikan, meluangkan waktu untuk memberi peluang pada peserta didik untuk memberikan pertanyaan. Kemudian, peneliti tanyakan kepada peserta didik tentang materi yang dipelajari dan menunjuk salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari.

Akhir dari pembelajaran, Peneliti menyimpulkan hasil dan manfaat dari pembelajaran materi mengagungkan Allah swt dengan tunduk pada perintahnya dengan pembahasan Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah.

Siklus I pertemuan kedua memberikan materi pembelajaran tentang mengagungkan Allah swt. dengan tunduk pada perintahnya dengan pembahasan Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah. Materi pembelajaran pada pertemuan kedua ini masih lanjutan dari pertemuan pertama yaitu mengagungkan Allah swt. dengan tunduk pada perintahnya dengan pembahasan Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah. berbeda dengan materi pembelajaran pada pertemuan pertama yaitu materi mengagungkan Allah swt dengan tunduk pada perintahnya dengan pembahasan Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah, Sebelum memulai

pembelajaran peneliti menanyakan tentang materi pada pertemuan sebelumnya, pembelajaran di pertemuan kedua tidak berbeda dari pertemuan pertama.

Kegiatan inti di pertemuan kedua ini, menyimak dan mencatat materi, sama seperti di pertemuan pertama tentang mengagungkan Allah swt dengan tunduk pada perintahnya dengan pembahasan Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah.

Kegiatan akhir dilakukan secara tatap muka dengan salah satu peserta didik berdiri di depan teman-temanya dan memberikan kesimpulan tentang apa yang akan dibahas di pertemuan kedua; kemudian peneliti mengambil alih dan memberi kesimpulan tentang apa yang akan dibahas di pertemuan kedua.

Sebelum menerapkan model pembelajaran Crossword Puzzle di kelas, gur dan peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil dari data yang dilakukan peneliti selama berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran digunakan dalam menentukan refleksi pada permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, Untuk mencari satu solusi agar dapat memperbaiki model yang akan digunakan pada proses pembelajaran berikutnya. Setelah melakukan penelitian pada siklus I yang dilakukan peneliti memperoleh data sebanyak dua kali pertemuan melalui pre-test dan pembelajaran lanjutan dengan menggunakan buku paket yang telah di bagikan oleh pihak sekolah, Dalam memperoleh data peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII dengan materi mengagungkan Allah swt.dengan tunduk pada perintahnya dengan menggunakan buku paket yang telah

disediakan, peneliti melakukan teks objektif kepada peserta didik sejumlah 10 nomor pilihan ganda.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah buat oleh peneliti pada siklus pertama, peneliti mengatur materi yang akan dipelajari pada siklus II, peneliti melihat refleksi pada siklus sebelumnya untuk memperbaiki teknik pembelajaran di siklus II akan melakukan langkah-langkah yang sama seperti yang dilakukan dalam siklus I.

Pada pertemuan di siklus II ini, Peneliti menyiapkan pembelajaran dengan memberikan materi tentang mengagungkan Allah SWT. dengan tunduk kepada perintah-nya (Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah) pembelajaran yang akan berlangsung di siklus ke II ini berbeda dengan pembelajaran atau model yang pernah peneliti lakukan di siklus I, Pada siklus ke II ini peneliti menyajikan materi melalui penggunaan *LCD proyektor*, *Laptop*, dan *Speakear*.

Pada kegiatan inti, peneliti menyiapkan alat yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dan peneliti memberi kesempatan terhadap peserta didik untuk memberikan tanggapannya tentang penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Pada kegiatan akhir, peneliti memberi kesimpulan terhadap materi yang telah di demonstrasikan dan Mengakhiri pelajaran dengan assalamulaikum warahmatullahi wabarkatu.

Pertemuan kedua Siklus II melanjutkan materi dari pertemuan sebelumnya, Pertemuan kedua ini menggunakan alat pembelajaran *Crossword Puzzle*, yang sama dengan pertemuan pertama Siklus II.

Pada kegiatan inti, peneliti membuat perangkat yang akan digunakan selama pembelajaran, peneliti memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pendapat mereka tentang evaluasi materi yang dapat diberikan melalui permainan *Crossword Puzzle*.

Pada kegiatan akhir, Peneliti menyiapkan kesimpulan mengenai bahan yang di tunjukkan.

Peneliti menyampaikan kepada peserta didik bahwa ini adalah pertemuan terakhir peneliti mengajar di sekolah.

Peneliti mengajak foto bersama setelah proses pembelajaran Kemudian, peneliti menutup dan mengakhiri pembelajaran dengan salam dan peneliti memberikan pertanyaan kepada peserta didik serta peneliti membagikan soal kepada peserta didik (post-test).

Peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran selama siklus II dilakukan untuk mengetahui seberapa baik peserta didik belajar setelah menerapkan materi dengan model media *Crossword Puzzle*.

Terkait tentang data yang sudah peneliti peroleh selama melakukan penelitian dilakukan mulai dari siklus I dan siklus ke- II, Dimana di siklus I belum terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum di lakukan implimentasi model pembelajaran *Crossword Puzzle*, yang diterapkan pada siklus II, menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam meningkatkan potensi belajar setelah peneliti menerapkanya.

Pemilihan model pembelajaran pada peserta didik sangat memberikan pengaruh besar terhadap hasil pembelajaran yang ingin guru capai, pada mata pelajaran PAI dengan penerapan model media pembelajaran *Crossword*

Puzzle sangat efektif untuk diterapkan, dengan seiring berkembangnya iptek pada zaman sekarang ini yang tidak terlepas dari pemakaian teknologi, Terkecuali bagi mereka yang masih gaptek, Pertemuan kedua di siklus ke - II, Peneliti memberi tes (post-tes) kepada peserta didik untuk melihat hasil pembelajaran dengan menerapkan model media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Untuk mengetahui hasil penilaian belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Baranti baik sebelum maupun setelah menggunakan model game method yang dikombinasikan dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* diperoleh peneliti dengan melakukan tes, Berupa *pre-test* dan *pos-test*, Hasil *pre-test* ini dipakai sebagai gambaran awal bagi peneliti untuk melihat tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan, peneliti melakukan teks objektif kepada peserta didik sejumlah 10 nomor pilihan ganda.

Pada soal *pre-test* dengan materi mengangungkan Allah swt dengan tunduk pada perintahnya peserta didik memperoleh nilai yg sangat rendah dan jauh dari angka KKM sekolah yaitu 75, Rata-rata nilai yang didapatkan peserta didik adalah 21. Berdasarkan nilai diperoleh masih menunjukkan nilai yang didapatkan di bawah standar KKM dengan nilai rata-rata 55, karena ini disebabkan oleh peserta didik tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran, tidak ada media, dan model pembelajaran yang bervariasi diperlukan untuk menyamapiakan materi. sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Melihat situasi ini peneliti akhirnya memberikan model pembelajaran yang bervariasi dalam memberikan materi yaitu pembahasan dengan menggunakan model media *Crossword Puzzle*, dimana peserta didik

diharapkan dengan mudah bisa mengetahui isi pembelajaran yang di berikan. sehingga harapanya agar peserta didik dalam belajar tidak hanya memahani pembelajaran dengan mendengarkan materi saja, Melainkan saat mereka di menerima pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran.

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan buku paket, dan memberikan pre test kepada peserta didik, Peneliti menerapkan metode game *method* dengan Siklus II menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*, dan pada pertemuan kedua, peneliti memberikan ujian kepada peserta didik (di kenal sebagai *post-tes*) untuk mengetahui hasil pembelajaran mereka dengan menggunakan game *method* melalui model *Crossword Puzzle*.

Pasa hasil posttest dengan materi mengangungkan Allah swt dengan cara tunduk dan pada kepadanya diperoleh nilai terendah dari peserta didik adalah 60 Dan tertinggi adalah 90 Berdasarkan data tersebut dapat ditinjau apakah semua dengan jumlah 21 peserta didik telah mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 75 dengan kategori interval nilai Baik dalam materi mengangungkan Allah swt dengan tunduk pada perintahnya. Hanya adan 4 peserta didik yang tidak mencapai dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga demikian, setelah model game *Crossword Puzzle*, dapat di simpulkan hasil belajar peserta didik berubah.

Untuk mendukung data tentang hasil belajar peserta didik setelah penggunaan teknik permainan berbasis *Crossword Puzzle*, Peneliti memberikan data lain yaitu hasil observation dan mewawancarai. Pelaksanaan pembelajaran di UPT SMP NEGERI 4

Baranti pada kelas VII dengan menggunakan game *method* melalui media *Crossword Puzzle* di lakukan pada siklus 2 menggunakan Proyektor dan Laptop, yang bertujuan untuk membantu menunjukkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* sesuai dengan materi yang di sampaikan, yaitu materi mengangungkan Allah SWT. dengan tunduk patuh kepadanya di bantu oleh wali kelas VII.

Model pengajaran *Crossword Puzzle* memiliki posisi yang cukup strategis untuk membantu Pendidikan Agama Islam di sekolah tempat peneliti melaksanakan penelitiannya yaitu UPT SMP Negeri 4 Baranti. Oleh karena itu, pakar pendidikan setuju bahwa guru yang di tunjuk untuk mengajar di sekolah harus memiliki tingkat profesional yang tinggi sehingga dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, Mata pelajaran harus disampaikan dengan efektif sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan tepat. Salah satu cara untuk mengetahui apakah model pembelajaran efektif atau tidak efektif adalah dengan melihat pengaruh model pembelajaran terhadap peserta didik, Misalnya, jika model pembelajaran agama Islam berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik, maka model tersebut dianggap efektif. Hasil penelitian ini dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran *Crossword Puzzle* telah berjalan efektif, seperti yang ditunjukkan oleh keaktifan peserta didik selama kegiatan.

Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki peran penting untuk mendukung proses belajar mengajar karena penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dianggap tepat dan efektif untuk mencapai sasaran karena

pendidik percaya bahwa model tersebut dapat memecahkan dan merangsang peserta didik untuk tekun dan serius mengikuti pelajaran karena model pembelajaran ini sifatnya bermain sambil belajar.

Oleh karena itu, hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan Bapak Suparman, S.Thi, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Pendidikan Agama Islam berjalan dengan baik dan efektif. Sehingga dalam model pembelajaran ini digunakan selama proses pembelajaran adalah cukup efektif digunakan pada pokok pembelajaran untuk proses evaluasi materi yang telah disampaikan dengan jelas untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 4 Baranti.

Penggunaan model *Crossword Puzzle* dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam dari sudut pandang peserta didik, penggunaan model *Crossword Puzzle* untuk mengajar Pendidikan Agama Islam menjadi pilihan model pembelajaran cukup di senangi oleh peserta didik. Peserta didik senang dengan model pembelajaran yang digunakan dalam setiap kegiatan belajar, Ini menunjukkan bahwa model ini pembelajaran ini sesuai untuk kurikulum Pendidikan Agama Islam di UTP SMP Negeri 4 Baranti

Di kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti, metode permainan telah meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas dan meningkatkan semangat belajar peserta didik lebih baik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam membantu peserta didik belajar, seperti yang di tunjukkan oleh responden dengan tanggapan yang sangat baik,

implementasi model pembelajaran *Crossword Puzzle* tersebut, selain memikirkan tujuan apa yang ingin di capai, kita juga harus mempertimbangkan instruksi yang diberikan, serta melakukan wawancara dengan kepala sekolah mengenai penggunaan *game method* dengan penerapan media *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP Negeri 4 Baranti dengan minat belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Dari hasil wawancara penulis telah teliti, dengan terjun langsung ke subjek penelitian dan posisikan diri sebagai pendidik dan penguji dengan menggunakan model pembelajaran, data diolah untuk menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* berlangsung secara aktif, karena peserta didik yang pada awalnya gagal belajar karena dibatasinya oleh 2 jam pembelajaran yang singkat sehingga tidak terlalu memahami tata sujud Sahwi, Tilawah dan Syukur, dan setelah di lakukan penerapan model pembelajaran ini mereka mulai melakukan dengan benar dan menjadi lebih baik. dengan di buktikan dari hasil tes (post-test).

Sehingga dari beberapa paparan ditemukan hasil bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 4 Baranti pada kelas VII dengan menerapkan pembelajaran *Crossword Puzzle* cukup kuat dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interkatif pada peserta didik. Hal ini dapat terlihat pada efektifitas dari hasil *post-test* pada penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* yang mempercepat peserta didik dalam memahami pembelajaran berdasarkan

kategori jawaban responden, dengan jawaban yang dianggap sangat baik berada di urutan teratas, diikuti oleh jawaban yang dianggap baik, kurang baik, dan tidak baik.

Berdasarkan temuan wawancara, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembuatan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membantu peserta didik di kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti dalam memahami pelajaran lebih cepat, dan tanggapan responden pada umumnya bagus, pada model pembelajaran *Crossword Puzzle* harus tidak hanya terfokus pada bagaimana guru bertindak, sesuai dengan paradigma pendidikan yang memperdayakan, Oleh karena itu akan lebih baik model pembelajaran *Crossword Puzzle* ini seharusnya dapat memicu dorongan motivasi, kreativits dan keaktifan peserta didik untuk mengembangkan ide baru, berimijinasi, menginspirasi, dan partisipasi. Sehingga langkah tersebut peserta didik bukan hanya menerima materi saja tapi juga menguasai, sehingga akan dapat memahami pembelajaran secara mendalam yang telah di ajarkan.

Penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* telah membantu para peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Baranti meningkatkan motivasi belajar lebih baik, berdasarkan temuan observasi dan wawancara langsung dengan guru yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 4 Baranti, dengan menggunakan *game method* melalui media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terlepas dari materi yang diajarkan dengan menggunakan RPP itu masuk dalam kategory pembelajaran yang sulit, sulit dan membutuhkan pemahaman dan pendalaman bagi peserta didik. Namun, setelah kegiatan pembelajaran dengan

model *Crossword Puzzle*. yang di uraikan tersebut peserta didik langsung mengikuti peneliti. Setelah itu, saya meminta peserta didik yang paling memahami pelajaran untuk menunjukkan tema kepada para peserta didik lainnya, apa yang menjadi tema pelajaran saat ini. Ini terbukti cukup efektif dan membantu peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran topik yang diajarkan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan diskusi di bab telah di bahas, dapat di tarik kesimpulan bahwa minat dan keaktifan belajar peserta didik dalam pelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 4 Baranti dapat di tingkatkan sesuai implementasi model pembelajaran *Crossword Puzzle*

Penerapan media model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik di kelas VII PAI di SMP Negeri 4 Baranti. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata presentasi indikator minat belajar peserta didik setiap siklus. Pada siklus I, presentasi rata-rata indikator adalah 55, tetapi naik menjadi 75 pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa presentasi rata-rata indikator minat belajar peserta didik telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, atau tidak tertarik saat menggunakan model permainan *Crossword Puzzle* selama proses pembelajaran mata pelajaran PAI.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dari penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian di SMP Negeri 4 Baranti kelas VII menunjukkan bahwa guru-guru di tingkat sekolah menengah harus mencoba menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran PAI untuk mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran dan membuat peserta didik lebih mudah menerima materi.
2. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif, guru harus lebih inovatif dalam mencari metode dan model pembelajaran. Tentu saja, penelitian tentang perbaikan pembelajaran adalah cara terbaik untuk mencapai ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Berlin Sani & Imas Kurniasih. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jogjakarta: Kata Pena, 2015.
- Elin Apriyani, *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Mi Azizqan Palembang*. Skripsi Sarjana, Uin Raden Fatah Palembang, 2018.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* Bandung: Syaamil Quran, 2011.
- Kurniasih Retno, *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle berbasis Android pada mata pelajaran dasar Perbankan untuk kelas IX Akuntansi SMK YPKK 1Sleman*, Skripsi Sarjana, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.
- M. Jauhar Dan Hamiyah, N., *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014.

- Muis Andi Abd,dkk, *Penulisan Karya Tulis Ilmiah (Makalah, Artikel, Laporan PPL/Magang, Skripsi)*, CV. Edupedia Publisher 2023.
- Muis Andi Abd, dkk, *Inovasi Pendidikan*, CV. Asafapustaka, 2024
- Oktaviani Yenni, *Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Starategi Crossword Puzzle di kelas IX Smp negeri 4 Bandar Lampung*, UIN Raden intan Lampung, 2017.
- Pratiwi Eka, *Pengaruh Penggunaan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Siak Kecamatan Siak Tualang Kabupaten Siak*, Skripsi Sarjana, UIN Suska Riau, 2013.
- Yulia swit Ningsih Mukti Nugraheni, *implementasi strategi crossword Puzzle dalam pembelajaran pendidikan agama islam kelas X mipa di SMA Negeri 1 Bobotsari*, skripsi sarjana, fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan universitas islam negeri profesor kiai haji saifuddin zuhri purwokerto, 2022.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: ALFABETA, 2017
- Suprijono Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung : Remaja Rosdakarya 2013.
- Ulfa Suci Anggraini,. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode Crossword Puzzle Pada Peserta didik Kelas VII Mts Al Ikhlas Bab Jambi Simalungun*.Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017.
- Anggraini Ulfa Suci, *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan dengan Metode Crossword Puzzle pada Siswa Kelas VII MTs Al-ikhlas Bab Jambi Kabupaten Simalungun*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Medan, 2017.
- Aziz Asep A., dkk, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar*, Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 18, No. 2, 2020.
- Karabulut-Ilgü Aliye, Dkk. “*A Sitemic Review Of Research On The Flipped Learning Method In Angineering Education*”, (British Journal Of Education Technology). Vol. 49. No. 3 2018.
- Ramli Rosmiati, “*Penerapan metode Pembelajaran Question Student Have terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada peserta didik kelas IX SMA Muhammadiyah Parepare*, jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah, Vol. 5. No. 10 2021.
- Ramli Rosmiati, *Efektivitas Media Film Dokumentasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Tapalang Barat*, jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah Volume X No. 02 2021.
- Sari Novita Yulanda, Didin Syafruddin, And Florentina Rahayu Esti Wahyuni, *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Pada Materi Sistem Gerak Manusia*, Jpbio (Jurnal

Pendidikan Biologi) 3, No. 2
December 18, 2018.

Jopglass, *Defini Oprerasional*. (https:
www.Jopglass.com/definisioper
asional/). 15 Februari 2022.

[http://digilib.uinsuka.ac.id/9998/1/BA
B%20I,%20IV,%20DAFTAR%
20PUSTAKA.pdf](http://digilib.uinsuka.ac.id/9998/1/BA
B%20I,%20IV,%20DAFTAR%
20PUSTAKA.pdf)

[https://radarsemarang.jawapos.com/un
tukmuguruku/721405225/perag
aan-tari-tradisional-
praktis-dengan-pjbl](https://radarsemarang.jawapos.com/un
tukmuguruku/721405225/perag
aan-tari-tradisional-
praktis-dengan-pjbl)