

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Kegiatan belajar mengajar didalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal pembelajaran, tanpa dituntut untuk memahami pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya hasil belajar peserta didik tidak hanya disebabkan 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

¹Eka 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.

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.

Pentingnya menggunakan model pembelajaran juga dijelaskan dalam Alquran, sebagaimana firman Allah dalam Q.S al-Nahl/16:125 berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

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, kelemahan lembutan dan kesejukan, sehingga dalam menciptakan pelajaran yang baik salah satunya menerapkan model pembelajaran yang menarik untuk digunakan, karena model ini membahas tentang bagaimana cara mengajak peserta didik untuk bersikap baik selama proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu menerima pelajaran dengan baik.

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

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

proses belajar mengajar di kelas. Sebagai seorang 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 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.⁴ 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.⁵

Namun pada kenyataannya, model yang digunakan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam disekolah belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. 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

⁴ Andi Abd. Muis, dkk, *Inovasi Pendidikan*, (CV. Asafapustaka 2024), h. 51.

⁵ 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.

membosankan dan mudah untuk di pahami oleh siswa, peneliti mengkaji metode *Crossword Puzzle* dalam hasil belajar siswa. Pada saat ini peserta didik kurang menghayati pada pelajaran PAI yang manfaat nya 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 strategi 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 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, pembelajaran yang di berikan sifatnya monoton cuman berfokus pada model ceramah yaitu mendegarkan, megejarkan tugas dan berfokus pada buku mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi pasif dan membosankan, hal ini terus berlangsung dari tahun

ke tahun, tanpa adanya inovasi dan model yang baru dalam proses pembelajaran yang bisa membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik sehingga suasana belajar aktif dan interaktif, Oleh karena itu agar pembelajaran tidak membosankan dan mudah untuk di pahami oleh siswa, peneliti mengkaji model *Crossword Puzzle* dalam hasil belajar siswa.

Sehingga Salah satu solusi yang diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut, yaitu penggunaan model pembelajaran yang dipadukan dengan metode menarik, yaitu menciptakan perpaduan anantara 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 pesrta didik. Pemindahan peran pada peserta didik untuk aktif belajar dapat mengurangi kebosanan bahkan bisa menimbulkan minat belajar yang besar.²⁶ 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 dilakukan penelitian tentang model pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan 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

²⁶Rosmiati 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.

Muhammadiyah Parepare dengan harapan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi 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 hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di UPT SMP Negeri 4 Baranti.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan sebelumnya maka terdapat identifikasi masalah yang memuat pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban melalui penelitian yang akan dilakukan.⁶ Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana Penerapan Model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VII di UPT SMP Negeri 4 Baranti ?

B. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dan pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawabanya yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁷

⁶Andi Abd Muis, dkk, *Penulisan Karya Tulis Ilmiah (Makalah, Artikel, Laporan PPL/Magang, Skripsi)*, (CV. Edupedia Publisher 2023), h. 9.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2017), h. 96.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti melibatkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting, oleh karena itu keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh aktivitas guru dan peserta didik di dalam kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang memiliki tanggung jawab untuk menyiapkan diri dalam proses kegiatan belajar mengajar serta memberikan penjelasan dan membimbing peserta didik dengan teknik yang sudah dipersiapkan. Sedangkan peserta didik sebagai peserta didik juga memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karenanya peserta didik diharuskan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti cenderung masih rendah. Karena ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih cenderung pasif dan kurang dalam pembelajaran yang telah disampaikan. Peserta didik merasa bosan, malas dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan baik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini bermaksud membuat variasi baru terhadap model dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu dengan menggunakan model pembelajarn *Crossword Puzzle*.

Model *Crossword Puzzle* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Karena 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. Model

pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang telah disampaikan. Berdasarkan hal tersebut dengan melihat dari kajian terdahulu maka penulis mengajukan hipotesis berupa adanya pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan Model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VII di UPT SMP Negeri 4 Baranti.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini dapat dilihat dari rincian berikut:

a. Manfaat teoritis

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah manfaat yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan inovatif pada pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Pendidik

- a) Membantu guru untuk meningkatkan kemampuan mengingat peserta didik maka harus memperhatikan dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik.

- b) Membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga meningkatkan keaktifan serta kekreatifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.
- c) Guru PAI dapat memahami pentingnya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran supaya dalam proses pembelajaran tidak membosankan.
- d) Memberi masukan kepada guru dalam menentukan model mengajar yang tepat, yang dapat menjadi alternatif lain dalam mata pelajaran PAI.

2) Bagi Peserta Didik

- a) Peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran PAI melalui model pembelajaran *Crossword Puzzle*.
- b) Peserta didik dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran terutama mata pelajaran PAI.
- c) Memberikan variasi belajar kepada peserta didik dalam memperkuat ingatan pada pelajaran PAI.

3) Bagi Peneliti

Untuk mengetahui efektivitas penerapan model dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan interkatif terhadap peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti.

4) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada sekolah yang berkaitan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menjadi salah satu upaya dalam rangka peningkatan hasil belajar, Secara tidak langsung akan membantu memperlancar proses belajar mengajar di sekolah.

E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah tatanan penelitian itu menyiapkan data bagi peneliti agar dapat mengetahui bagaimana metode untuk mengukur atau menilai variable tersebut.⁸

Sebagai upaya untuk memudahkan dalam pembahasan ini, ada beberapa definisi operasional yang perlu dahulu di jelaskan berdasarkan variable penelitian yang berjudul model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada peserta didik kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti, peneliti menguraikan beberapa definisi operasional sebagai berikut :

a. Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1) Pengertian Model pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut Zaini dkk, model *Crossword Puzzle* menyatakan bahwa pembelajaran teka-teki silang dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan dan melibatkan partisipasi peserta didik sejak kegiatan pembelajaran. Peserta didik di ajak untuk turut serta dalam semua proses

⁸Jopglass, *Defini Operasional*. (<https://www.jopglass.com/definisi-operasional/>). 15 Februari 2022.

pembelajaran, dan tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik, dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan.⁹

Oleh karena itu dapat disimpulkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan cara yang digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan, potensi, bakat, dan minat untuk pencapaian kompetensi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2) Langkah-langkah model pembelajaran *Crossword Puzzle*.¹⁰

- a) Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* merupakan permainan bahasa yang terdapat unsur kegembiraan dan melatih keterampilan berpikir dan menebak.
- b) Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di *Crossword Puzzle* yaitu pertanyaan yang bersifat menurun dan mendatar.
- c) Pertanyaan dapat berupa definisi istilah, lawan kata (antonim), persamaan kata (sinonim), dan sebagainya.
- d) Pengisian *Crossword Puzzle* harus menyelaraskan isian dari pertanyaan menurun dan mendatar sehingga membentuk katakata yang saling berhubungan satu sama yang lain. Berdasarkan uraian di atas, peneliti simpulkan bahwa salah satu karakteristik strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* yaitu strategi yang menggunakan konsep permainan. Dari karakteristik strategi pembelajaran aktif tipe

⁹Ulfa Suci Anggraini, *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 Bah Jambi Kabupaten Simalungun*, Jurnal Pendidikan Agama Islam (Medan, 2017), h. 24.

¹⁰Apriyani, Elin. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Mi Azizan Palembang*. (Skripsi Sarjana, Uin Raden Fatah Palembang, 2018), h. 4.

Crossword Puzzle dimaksudkan untuk memantapkan dan membantu peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran setelah guru memberikan materi kata-kata yang terdapat pada pertanyaan yang diberikan pada peserta didik.

3) Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Keunggulan *crossword puzzle* ini lebih simpel untuk diajarkan, dapat merangsang peserta didik lebih aktif dalam belajar, memperdalam pemahaman peserta didik dalam belajar, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian peserta didik dalam pertanyaan dan mengasah otak.

Kekurangan dari pembelajaran *crossword puzzle* ini adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi peserta didik merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban peserta didik yang hurufnya berkaitan dengan soal yang peserta didik tidak bisa menjawab. Selain itu media ini hanya bisa diberikan pada akhir pembelajaran untuk di jadikan evaluasi oleh guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Untuk mengurangi kelemahan dalam model pembelajaran *crossword puzzle* ini yaitu dengan cara pemberian bonus huruf pada kotak jawaban baik yang mendatar maupun yang menurun. Hal ini dapat mengurangi kesalahan peserta didik dalam menjawab pertanyaan karena sudah ada huruf yang ditentukan dalam kotak jawaban, kemudian.¹¹

¹¹Anggraini, Ulfa Suci. *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 Bah Jambi Kabupaten Simalungun*. (Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017), h.6.

b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam yang biasanya disingkat dengan PAI adalah salah satu pembelajaran wajib baik di sekolah dasar maupun di sekolah menengah. Dalam pembelajaran PAI biasanya terdapat materi akidah-akhlak, fiqih, Al- Qur'an hadits, dan tarikh. Zakiah Daradjat berpendapat bahwa pembelajaran pendidikan Islam di sekolah merupakan sebuah upaya untuk mendidik dan mendorong peserta didik supaya selalu memahami ajaran Islam secara menyeluruh, hidup dengan tujuan, dan akhirnya mampu menjadikan ajaran agama Islam sebagai kebiasaan dan arahan dalam hidup.¹²

2) Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan ketiga hubungan manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya. Ruang lingkup pendidikan agama Islam juga identik dengan aspek-aspek pengajaran agama Islam karena materi yang terkandung di dalamnya merupakan perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya.

3) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut Abdul Aziz, pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan, mengembangkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan peserta didik tentang

¹²Asep A. Aziz, dkk, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar*, Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 18, No. 2, 2020, h. 132.

ajaran agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi¹³, maka dari itu tujuan Pendidikan Agama Islam adalah pembinaan kepribadian anak didik yang sempurna, peningkatan moral, tingkah laku yang baik dan menanamkan rasa kepercayaan anak terhadap agama dan kepada Tuhan, serta mengembangkan intelegensi anak secara efektif agar mereka siap untuk mewujudkan kebahagiaannya di masa mendatang. Tujuan pendidikan agama Islam adalah agar manusia memiliki kemampuan untuk mengelola dan memanfaatkan potensi pribadi, sosial dan alam sekitar bagi kesejahteraan hidup di dunia sampai dengan akhirat.

Berdasarkan pengertian kedua variabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada peserta didik SMP Negeri 4 Baranti merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang dalam hal ini calon peneliti menerapkan *game method* dengan dibantu model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi tertentu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Ruang Lingkup Penelitian

¹³Asep A. Aziz, dkk, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar, Taklim*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 18 No. 2 – 2020, h. 136.

Melihat luasnya cakupan tema yang dalam penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan fokus penelitian agar pemahaman terhadap maksud dari penelitian ini dapat tepat sasaran. Fokus penelitian yang dilakukan peneliti digambarkan melalui tabel di bawah ini.

Tabel 1.1. Matriks Ruang Lingkup Penelitian

No	Variabel	Ruang Lingkup
1	Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	1. Definisi Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> 3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Crossword Puzzle</i>
2	Pembelajaran PAI	1. Pengertian Pendidikan Agama Islam 2. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam 3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hubungan dengan Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan terhadap pembahasan yang penulis akan teliti.

Pertama, Skripsi yang ditulis oleh Muhafidin (UIN Raden Intan Lampung, 2018) dengan penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 6 Bandar Lampung”. Dalam skripsi tersebut sang peneliti menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam bermasyarakat serta hubungan antara manusia dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial. Dalam penelitian skripsi tersebut menjelaskan bahwa banyak siswa yang kurang tertarik dan kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran IPS karena guru kurang memanfaatkan metode yang lebih interaktif, guru hanya mengandalkan metode ceramah ketika pembelajaran berlangsung. Maka dari itu setelah guru menerapkan strategi pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* siswa lumayan tertarik dengan pembelajaran IPS, nilai yang diperoleh siswa meningkat. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah samasama menggunakan *crossword puzzle* untuk membuat peserta didik lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung. Sedangkan perbedaannya

adalah materi penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, dan metode penelitian.¹⁴

Multimedia dalam pembelajaran sangat diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal dan terciptanya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan antara peserta didik dan guru. didominasi oleh kebijakan resmi yang dikeluarkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementrian Agama Republik Indonesia sebagai kebijakan pendidikan terutama yang berkaitan dengan ranah pembelajaran dan pendidikan karakter.¹⁵

Kedua, Retno Kurniasih dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018”. Dalam skripsi tersebut penulis menjelaskan mengenai pengembangan media belajar *crossword puzzle* dengan menggunakan hp android. Pengembangan media yang dilakukan untuk memecahkan masalah mengenai mata pelajaran dasar perbankan yang dirasa banyak siswa yang tidak antusias dengan pelajaran tersebut, sehingga penulis berinovasi untuk menjalankan metode *crossword* dengan menggunakan android untuk menjelaskan pada siswa-siswa. Persamaan penelitian dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama berkaitan dengan permainan *crossword puzzle* sebagai alat untuk penunjang pembelajaran supaya tujuan pembelajaran tercapai. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang disajikan, objek penelitian, tempat penelitian, serta metode penelitian yang

¹⁴Swit Yulia 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, h. 27.

¹⁵<http://digilib.uinsuka.ac.id/9998/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>

digunakan. penelitian ini. Penelitian yang dilakukan Kurniasih (2018) menggunakan subjek peserta didik SMK, sedangkan penelitian ini dilakukan pada peserta didik SMP. Materi yang diajarkan juga berbeda yaitu perbankan dan Pendidikan Agama Islam.¹⁶

Ketiga, Skripsi dari Asry Ati yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 SD Inpres Mallengkeri Kecamatan Tamalate Kota Makassar”. Dalam skripsi tersebut menjelaskan bahwa dalam belajar bahasa Indonesia terkadang siswa tidak semangat karena strategi pembelajaran yang sama dari hari ke hari membuat bosan. Sehingga dalam hal ini penulis. mencoba meneliti menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* untuk membuat siswa memiliki gairah kembali dalam belajar. Persamaan penelitian dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* untuk mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Perbedaannya adalah materi yang diteliti, subjek penelitian, objek penelitian, tempat penelitian dan metode penelitian yang digunakan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh saudara Asry Ati menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti melakukan penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Maka dari itu persamaan penelitian dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama berkaitan dengan permainan *Crossword Puzzle* sebagai alat untuk

¹⁶Swit Yulia 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.

penunjang pembelajaran supaya tujuan pembelajaran tercapai. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang disajikan, objek penelitian, tempat penelitian, serta model penelitian

Dari tiga kajian pustaka diatas dapat di simpulkan bahwa kajian tentang model pembelajaran *Crossword Puzzle* sudah banyak di bahas, namun untuk model *Crossword Puzzle* atau Teka Teki Silang untuk kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti belum pernah di teliti, sehingga sesuatu yang layak bagi peneliti untuk mengangkat judul ini sebagai sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan.

B. Kajian Pustaka

Menurut Antonenko, kajian teori berfungsi untuk mengorganisir dan menciptakan argumen yang kuat untuk membenarkan pentingnya masalah yang diangkat dalam penelitian dan mengarahkan pada metode pengambilan data atau metode analisis data yang tepat.¹⁷

a) Pengertian Model Pembelajaran

Belajar menjadi suatu kebutuhan bagi setiap individu. Belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru berupa interaksi individu dengan lingkungannya dan memberikan pengalaman bagi individu tersebut sebagai bentuk hasil dari proses belajar.¹⁹ Belajar dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja selama ada proses interaksi yang terjadi dan interaksi tersebut membawa perubahan pada diri seseorang, menambah pengetahuan, wawasan dan juga keterampilan. Dalam ranah pendidikan belajar

¹⁷Aliye Karabulut-Ilgu, Dkk. "A Sistemic Review Of Research On The Flipped Learning Method In Angineering Education", (British Journal Of Education Technology). Vol. 49. No. 3 2018. h. 405.

berlangsung di Lembaga sekolah. Dimana belajar diciptakan oleh guru dan peserta didik secara sadar dan terencana. Hal ini disebut dengan proses kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa istilah salah satunya adalah model pembelajaran. Model Pembelajaran merupakan bagian dari struktur pembelajaran yang didalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran,¹⁸ Penyusunan model pembelajaran memperhatikan beberapa aspek yang menjadi lahirnya model pembelajaran baru. Hal tersebut juga dilakukan oleh para ahli dalam menyusun model pembelajaran dengan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologi, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lainnya yang mendukung.¹⁹ Pemilihan model pembelajaran oleh pendidik yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, yaitu: Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketersediaan media dan sumber belajar, kesesuaian kematangan peserta didik dan gaya belajar serta pertimbangan lainnya yang sifatnya nonteknis atau bersifat kondisional.

b) Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, selain itu juga dapat diartikan sebagai pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. model pembelajaran haruslah sesuai dengan kondisi belajar yang

¹⁸Retno Kurniasih, *Pengembangan Media Pembelajaran Crosswor Puzzle berbasis Android pada mata pelajaran dasar Perbankan untuk kelas IX Akuntansi SMK YPKK 1Sleman*, (Skripsi Sarajana, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), h. 20.

¹⁹Aliye Karabulut-Ilgü, Dkk. "A Sistemic Review Of Research On The Flipped Learning Method In Angineering Education", h. 405.

akan dilaksanakan. Karena model pembelajaran yang baik akan disesuaikan dengan tujuan belajar, dan melihat dari keefektifan pembelajaran. Sehingga dalam pelaksanaannya akan tepat pada sasaran dan tujuan pembelajarannya akan tercapai.²⁰

Menurut mengutip pendapat Mills yang menyebutkan bahwa “model adalah bentuk representatif aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. model merupakan hasil interpretasi dari berbagai observasi dari pengukuran berbagai sistem. Model merupakan landasan dari pembelajaran yang merupakan turunan dari psikologi pendidikan dan teori belajar yang dibuat berdasarkan penganalisaan implementasi kurikulum dan tingkat operasional kelas.²¹

Sesuai dengan perkembangan teknologi, maka model pembelajaran pun terus mengalami pengembangan. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan keadaan atau situasi yang sedang terjadi di sekitarnya. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan. Tujuan penggunaan model pembelajaran sebagai strategi bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu peserta didik mengembangkan dirinya baik berupa kapasitas berpikir secara jernih, bijaksana dan membangun keterampilan social

²⁰Imas Kurniasih & Berlin Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. (Jogjakarta: Kata Pena, 2015), h. 23

²¹Agus Suprijono. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 23

serta komitmen informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara cara-cara berpikir dalam meningkatkan.²²

Menurut Suyadi dalam bukunya yang mengutip pendapat Soekamto dan Hamruni menyebutkan bahwa model pembelajaran konseptual yang melukiskan penerapan yang sistematis, dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai terobosan bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melaksanakan aktivitas belajar. Agar suatu proses belajar dan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan belajar tersebut, terdapat berbagai komponen pembelajaran yang akan menentukan keberhasilan pembelajaran itu sendiri diantaranya adalah model pembelajaran.²³

c) Ciri Model Pembelajaran

Sedangkan menurut Hamiyah dan jauhar mengemukakan adanya ciri-ciri model pembelajaran yaitu :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan daan teori belajar tertentu
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu
- 3) Dapat dijadikan pedoma untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 4) Memiliki perangkat bagian model
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

²²<https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721405225/peragaan-tari-tradisional-praktis-dengan-pjbl>

²³ Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung : Remaja Rosdakarya 2013), h. 14.

Berdasarkan pendapat dari Hamiyah dan jauhar dapat disimpulkan bahwa suatu model pembelajaran memiliki ciri-ciri yaitu memiliki dasar/landasan teoritik, mengandung kegiatan belajar dan pembelajaran dan lingkungan belajar yang mendukung demi mencapai tujuan pembelajaran.²⁴

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya pembelajaran peserta didik dan gaya mengajar guru. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan idennya. Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan pelajaran yang sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya, model dapat muncul dalam berbagai bentuk variasinya sesuai dengan landasan filosofi dan pedagogis yang melatar belakangi.

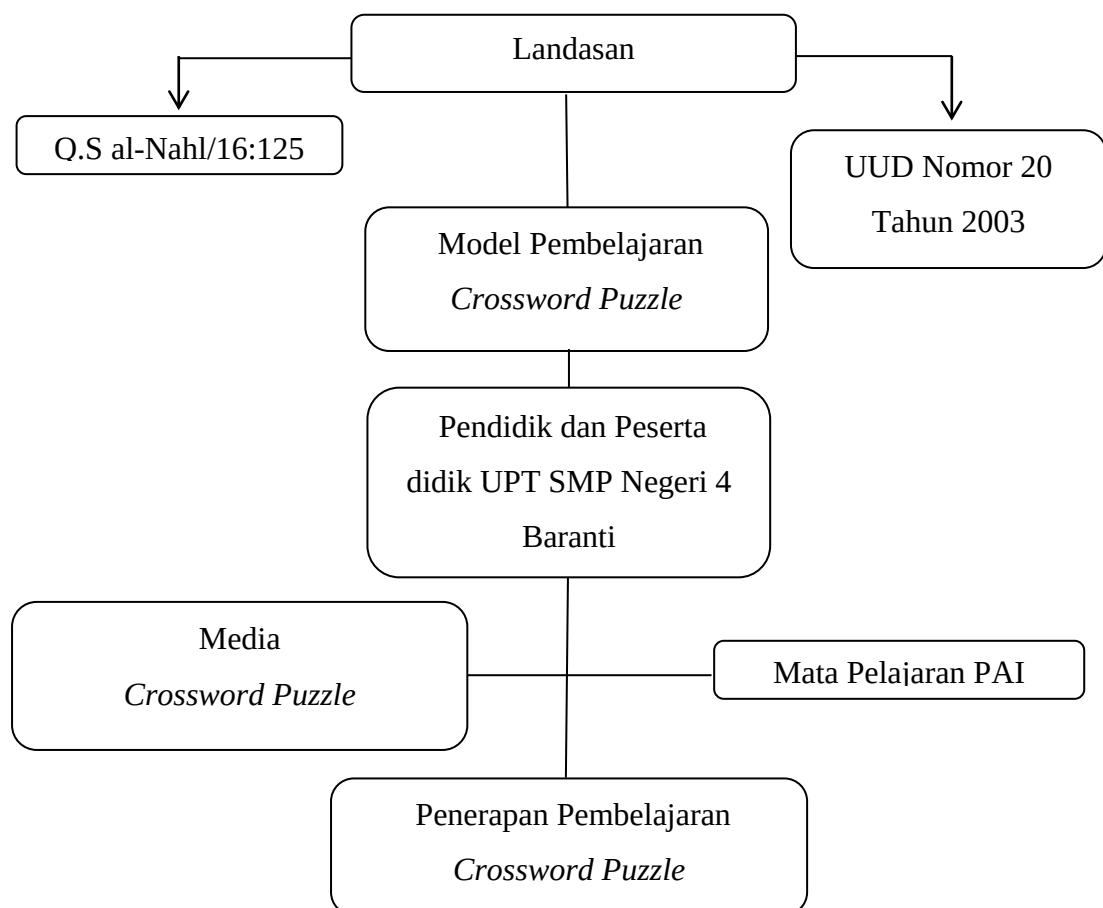
Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu penerapan pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang di implementasikan secara sistematis terhadap terobosan pembelajaran yang lebih menarik dan digunakan sebagai langkah untuk penerapan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dari judul ” Pengaruh Penerapan Model *Crossworld Puzzle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 4 Baranti” yang merupakan landasan sistematis untuk menggambarkan pembahasan.

²⁴Hamiyah, N. Dan M. Jauhar, *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, .2014), h. 58.

Model pembelajaran sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar peserta didik. Untuk itu peneliti mencoba menggunakan penelitian yang menggunakan salah satu model pembelajaran untuk mengetahui apakah peserta didik dapat memahami dan mengingat pembelajaran lebih lama. Maka dari itu, model pembelajaran *Crossword Puzzle* (Permainan teka-teki silang) tepat di terapkan untuk memberikan suatu pengalaman belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti. Maka peneliti membuat kerangka berpikir sebagai berikut:



Penelitian ini memiliki landasan yang sistematis untuk menggambarkan secara lebih terperinci kerangka pikir penelitian ini.²⁵ Berdasarkan landasan yuridis yaitu UUD Nomor 20 Tahun 2003 sedangkan landasan normatif, QS al-Nahl/16:125. Penelitian ini berangkat dari keresahan peneliti mengenai kurangnya minat belajar peserta didik kelas VII di UPT SMP Negeri 4 Baranti khususnya pada mata pelajaran PAI. Model pembelajaran yang menyebabkan peserta didik mengalami proses belajar mengajar yang tidak inovatif sehingga menurunnya semangat motivasi belajar peserta didik di dalam kelas.

Karena setiap pendidik dalam proses pembelajaran harus menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan strategi atau cara tertentu untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.²⁶

Oleh karena itu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran salah satunya bergantung kepada model yang digunakan. Untuk menggunakan model pembelajaran yang baik, seorang pendidik harus mengetahui kelebihan dan kekurangan model pembelajaran. Selain itu guru juga harus dapat menguasai materi, seorang guru harus dapat menempatkan model pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Untuk itu seorang pendidik dituntut untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan pemahaman serta pengalaman bagi peserta didik.

²⁵Andi Abd Muis, dkk, *Penulisan Karya Tulis Ilmiah (Makalah, Artikel, Laporan PPL/Magang, Skripsi)*, h. 9

²⁶Yenni Oktaviani, *Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Strategi Crossword Puzzle di kelas IX Smp negeri 4 Bandar Lampung*, (UIN Raden intan Lampung, 2017), h. 26.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi: jenis penelitian dan tempat penelitian. Model penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*), terdiri dari 2 siklus yang pada peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media film dokumenter.

2. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Baranti khususnya pada kelas VII. Lokasi tersebut dipilih karena sebagai lokasi penulis melaksanakan PPL sehingga memudahkan dalam melakukan penelitian

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.²⁷

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 4 Baranti yang beralamat di Jalan Gotong Royong No. 17 Desa Tonronge, Kecamatan Baranti, Kabupaten Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan.

²⁷Rosmiati 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.

D. Subjek Penelitian

Penelitian ini yang menjadi subjek adalah: peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Baranti.

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber yakni: peserta didik dalam hasil belajar, untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktifitas peserta didik. Hasil belajar untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran yang di ajarkan oleh seorang pendidik dan melihat tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

F. Teknik dan alat pengumpulan data

- a. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes

1) Observasi

Mengumpulkan data tentang aktifitas peserta didik dalam pembelajaran dengan melibatkan 1 observer, yaitu guru PAI.

2) Tes

Dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar peserta didik.

3) Wawancara

Pada penelitian digunakan jenis wawancara bebas terpimpin yaitu saat wawancara hanya berpedoman pada garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

- b. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: observasi, tes dan wawancara.

1) Lembar Observasi

Menggunakan lembar observasi untuk meninjau tingkat aktifitas peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2) Lembar Tes

Menggunakan butir soal instrument *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran.

3) Pedoman Wawancara

Hasil dari wawancara adalah untuk mengetahui informasi mengenai media yang digunakan peserta didik, hasil belajar peserta didik, kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta tanggapan guru dan peserta didik mengenai penerapan pembelajaran PAI dengan mrnggunakan media *Crossword Puzzle*.

4) Indikator kinerja

Indikator keberhasilan yang diukur dalam penelitian ini yaitu: meningkatnya hasil belajar peserta didik setelah menggunakan strategi penerpan media film dokumenter daeri siklus I ke siklus II.

5) Analisis Data

Analisis data dilakukan setiap siklus pembelajaran berakhir. Data penelitian yang terdiri dari hasil pekerjaan siswa dalam setiap tes dan hasil observasi catatan lapangan dilakukan analisis bersamaan. Data yang diperoleh dianalisis sebagai berikut.

- a. Hasil belajar dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik caranya dengan menganalisis data hasil tes setiap siklus dengan menggunakan kriteria ketuntasan belajar, tujuannya untuk mengetahui daya serap peserta didik kelas VII di UPT SMP Negeri 4 Baranti, peserta didik dikatakan tuntas dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam bila telah sampai pada skor minimal 75.
- b. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional dan dengan menggunakan model *Crossword Puzzle* dilaksanakan dengan cara memberikan soal, dan dari perbandingan hasil tes tersebut dapat dilihat sejauh mana tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti.

Setelah melalui perhitungan diatas dapat diketahui sejauh mana tingkat keberhasilan penerapan model *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam jika dibandingkan dengan metode konvensional di kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti.

Adapun pengkategorian nilai yang didasarkan pada kriteria penilaian menggunakan tabel penilaian adalah sebagai berikut :

Tabel 1**Kriteria Penilaian Hasil Tes Siswa**

NO	Interval Nilai	Kategori
1	88 – 100	Sangat Baik
2	75 – 87	Baik
3	60 – 74	Cukup
4	45 – 59	Kurang
5	0 – 45	Sangat Kurang

6) Prosedur penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan/observasi dan refleksi.

A. Siklus I

1) Tahap perencanaan

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan metode pengajaran, lalu membuat lembar observasi untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran, menyusun 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

Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik menjelaskan materi ajar minggu lalu, untuk melihat sampai mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah diajarkan. Pendidik memberikan pengajaran terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Kemudian memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berkomentar tentang materi yang sudah diajarkan. Lalu membagikan tes kepada peserta didik mengenai bahan ajar yang telah diajarkan guna untuk mengukur pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

4) Tahap refleksi

Refleksi ini merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang telah mengalami perubahan dari kegiatan belajar sebelumnya yang dianggap dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik ke siklus selanjutnya.

B. Siklus II

Kegiatan pada siklus kedua ini mengikuti tahapan pada siklus pertama, artinya rencana tindakan siklus kedua disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Kegiatan ini sebagai penyempurna atau perbaikan dari pada siklus pertama.

1) Tahap perencanaan.

Tahap ini peneliti merumuskan perencanaan siklus II sama dengan perencanaan siklus I dengan memperhatikan beberapa kekurangan yang dialami peserta didik siklus I

2) Tahap tindakan

Melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah di buat dengan model pembelajaran yang akan dilakukan penelitian, yaitu model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

3) Tahap observasi dan evaluasi

Tahap observasi hampir sama dengan yang dilakukan sebelumnya. Kemudian melakukan evaluasi dalam hal ini tes belajar peserta didik pada akhir siklus, untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta didik.

4) Tahap refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan pada akhir siklus, hasil yang diperoleh pada tahap observasi dikumpulkan lalu dianalisis, dengan halnya dengan hasil evaluasi. Dari hasil yang diperoleh peneliti dapat menarik sebuah kesimpulan atas penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang dilakukan siklus.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Profil Sekolah

A. Identitas Sekolah					
1	Nama Sekolah	:	UPT SMP NEGERI 4 BARANTI		
2	NPSN	:	40313289		
3	Jenjang Pendidikan	:	SMP		
4	Status Sekolah	:	Negeri		
5	Alamat Sekolah	:	Jl. GOTONG ROYONG NO. 17		
	RT / RW	:	1	/	1
	Kode Pos	:	91112		
	Kelurahan	:	Tonronge		
	Kecamatan	:	Kec. Baranti		
	Kabupaten/Kota	:	Sidenreng Rappang		
	Provinsi	:	Prov. Sulawesi Selatan		
	Negara	:	Indonesia		
6	Posisi Geografis	:	-3,99642	Lintang	
			119,65038	Bujur	
B. Data Pelengkap					
7	SK Pendirian Sekolah	:	0338/C/1977		
8	Tanggal SK Pendirian	:	1977-04-01		
9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah		
10	SK Izin Operasional	:	421/700/Disdikbud/VI/2017		
11	Tgl SK Izin Operasional	:	2006-04-01		
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:	Tidak ada		
13	Nomor Rekening	:	0302020000111470		
14	Nama Bank	:	BPD SULAWESI SELATAN		
15	Cabang KCP/Unit	:	BPD SULAWESI SELATAN CABANG RAPPANG		
16	Rekening Atas Nama	:	UPTDSMPNEGERI4BARANTI		
17	MBS	:	Ya		
18	Memungut Iuran	:	Tidak		
19	Nominal/peserta didik	:	0		
20	Nama Wajib Pajak	:	DANA BOS SMP NEGERI 4 BARANTI		
21	NPWP	:	301573036802000		

C. Kontak Sekolah			
20	Nomor Telepon	:	042122087
21	Nomor Fax	:	
22	Email	:	sidrapsmpn4baranti@yahoo.co.id
23	Website	:	https://sekolah.disdikbud.sidrapkab.go.id/sekolah/SMPNEGERI4BARANTI/
D. Data Periodik			
24	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26	Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	31000
29	Akses Internet	:	Telkom Speedy
30	Akses Internet Alternatif	:	Smartfren
E. Sanitasi			
Sustainable Development Goals (SDG)			
31	Sumber air	:	Mata air terlindungi
32	Sumber air minum	:	Air kemasan
33	Kecukupan air bersih	:	Cukup sepanjang waktu
34	Sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk digunakan oleh peserta didik berkebutuhan khusus	:	Tidak
35	Tipe jamban	:	Leher angsa (toilet duduk/jongkok)
36	Sekolah menyediakan pembalut cadangan	:	Tidak ada
37	Jumlah hari dalam seminggu peserta didik mengikuti kegiatan cuci tangan berkelompok	:	Tidak pernah
38	Jumlah tempat cuci tangan	:	20
39	Jumlah tempat cuci tangan rusak	:	0
40	Apakah sabun dan air mengalir pada tempat cuci tangan	:	Ya
41	Sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban	:	Ada saluran pembuangan air limbah ke tangki septik atau IPAL

42	Sekolah pernah menguras tangki septik dalam 3 hingga 5 tahun terakhir dengan truk/motor sedot tinja	:	Tidak/Tidak tahu
Stratifikasi UKS		:	
43	Sekolah memiliki selokan untuk menghindari genangan air	:	Ya
44	Sekolah menyediakan tempat sampah di setiap ruang kelas (Sesuai permendikbud tentang standar sarpras)	:	Ya
45	Sekolah menyediakan tempat sampah tertutup di setiap unit jamban perempuan	:	Ya
46	Sekolah menyediakan cermin di setiap unit jamban perempuan	:	Tidak
47	Sekolah memiliki tempat pembuangan sampah sementara (TPS) yang tertutup	:	Tidak
48	Sampah dari tempat pembuangan sampah sementara diangkut secara rutin	:	Ya
49	Ada perencanaan dan penganggaran untuk kegiatan pemeliharaan dan perawatan sanitasi sekolah	:	Ya
50	Ada kegiatan rutin untuk melibatkan peserta didik untuk memelihara dan merawat fasilitas sanitasi di sekolah	:	Ya

Variabel	Kegiatan dan Media Komunikasi, Informasi dan Edukasi (KIE)					
	Pendidik	Ruang Kelas	Toilet	Selasar	Ruang UKS	Kantin
Cuci tangan pakai sabun						
Kebersihan dan kesehatan						
Pemeliharaan dan perawatan toilet	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Keamanan pangan						
Ayo minum air						

Tabel 1.1 Profil Sekolah UPT SMP Negeri 4 Baranti

2. Visi dan Misi

a. Visi UPT SMP Negeri 4 Baranti:

Berprestasi, Berbudi Luhur dan Berbudaya Lingkungan Berdasarkan Iman dan Taqwa.

b. Misi

- 1) Menumbuhkan semangat berprestasi di kalangan warga sekolah.
- 2) Membudayakan senyum, salam dan sapa dalam pergaulan di lingkungan sekolah dan masyarakat.
- 3) Membudayakan hidup bersih dan sehat bagi warga sekolah.
- 4) Mencintai dan melestarikan lingkungan hidup di sekolah.
- 5) Menumbuhkan peran aktif dalam pencegahan pencemaran dan pengrusakan lingkungan.
- 6) Melaksanakan kegiatan ibadah menurut agamanya masing-masing dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari

3. Sarana dan Prasarana

No.	Nama Bangunan	Jumlah
1.	Ruang Lab. Bahasa	1
2.	Ruang Kelas	18
3.	Ruang Laboratorium Komputer	1
4.	Ruang OSIS	2
5.	Ruang Tata Usaha	1
6.	Ruang Multimedia	1
7.	Ruang Pramuka	1
8.	Kamar Mandi / WC	8
9.	Gudang	1
10.	Ruang Perpustakaan	1
11.	Ruang Ruang UKS	1
12.	Ruang Laboratorium Fisika	1
13.	Ruang Laboratorium Biologi	1
14.	Mushollah SMP Negeri 4 Baranti	1
15.	Ruang Kepala Sekolah	1
16.	Ruang Wakasek	1
17.	Ruang Pendidik	1
18.	Ruang Komite	1
19.	Ruang BK	1
20.	Ruang Prakarya	1
21.	Kantin	1
22.	Lapangan Upacara/Olahraga	1

Tabel 1.2 Sarana dan Prasarana UPT SMP Negeri 4 Baranti

2. Data Tenaga Pendidik

Daftar tenaga pendidik dan mata pelajaran UPT SMP Negeri 4 Baranti sebagai berikut:

No.	Nama
1.	Hj. Jurnawati Padu, S.Pd., M.Pd.
2.	Muh. Nasir Tahir, S.S
3.	Rasnah, S.Pd
4.	Ahira, S.Pd
5.	Darmini Bakri, S.Ag
6.	Mashuri Masri, S.Pd
7.	Elia Anngeraini, S.Kom
8.	Yuliyani, S.Pd.
9.	Rasmidah, S.Pd.I
10.	Zulkarnain, S.Pd.
11.	Muh. Risal, S.Pd.
12.	Muhtar, S.Pd.
13.	Suparman, S.Thi.
14.	Winarni, S.Pd.
15.	Sukmawati, S.Pd.
16.	Nurnadiyah Hamka, S.Pd

Tabel 1.3 Tenaga Pendidik UPT SMP Negeri 4 Baranti

3. Peserta Didik

Peserta didik di UPT SMP Negeri 4 Baranti sebagai salah satu komponen adalah mereka yang telah lulus seleksi yang diselenggarakan oleh sekolah dan sebagian kecil merupakan pindahan dari sekolah yang sederajat. peserta didik di UPT SMP Negeri 4 Baranti yang tercatat pada tahun pelajaran 2023/2024 yaitu:

Jumlah Peserta Didik		Jumlah
Laki-laki	Perempuan	
89 orang	51 orang	135 orang

Tabel 1.4 Data Peserta Didik UPT SMP Negeri 4 Baranti

B. Hasil Penelitian

1. Gambaran penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik di UPT SMP Negeri 4 Baranti kelas VII.

Pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* sangat efektif dan efisien untuk di terapkan di sekolah, Model *Crossword Puzzle* adalah salah satu model pembelajaran yang menunjang keaktifan belajar peserta didik. Dengan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menciptakan suasana yang aktif, interaktif, nyaman dan tidak memberi kejenuhan terhadap peserta didik. Hal ini dapat terlihat pada hasil belajar pesertan didik yang meningkat setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Deskripsi persiklus

1. Pendahuluan

- a. Meminta izin kepada pihak sekolah untuk mengadakan penelitian di SMP Negeri 4 Baranti.
- b. Melakukan observasi
- c. Wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai pengalaman selama mengajar di kelas VII SMP Negeri 4

Baranti, serta menentukan waktu penelitian.

- d. Pelaksanaan siklus
- e. Memilih materi yang akan di ajarkan
- f. Mempelajari materi sebelum menyampaikan ke peserta didik g.

Menyiapkan rencana pembelajaran

- h. Menyiapkann lembar observasi pada setiap pertemuan
- i. Menyusun tes pembelajaran

SIKLUS I

1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti harus mengadakan persiapan, dan pada tahap persiapan ini meliputi :

- a. Menyusun RPP dengan model pembelajaran yang sudah direncanakan
- b. Menyusun lembar kerja siswa sesuai dengan kompetensi peserta didik.
- c. Membuat naskah soal sebagai alat untuk mengevaluasi daya serap peserta didik.

2. Pelaksanaan

Pertemuan I

a. Kegiatan awal

Pertemuan pertama pada 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;

- 1) Mengucapkan salam dan memperkenalkan diri, Serta memberikan informasi dan pemahaman tentang penelitian yang akan dilakukan terhadap peserta didik, bahwa seluruh rangkaian yang akan dilaksanakan oleh peneliti selama melakukan penelitian, Bahwa penelitian ini merupakan tugas akhir peneliti sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana, Agar nantinya peserta didik tidak kebingungan pada saat proses penelitian berjalan
- 2) Menunjuk ketua kelas agar memimpin teman-temannya berdiskusi sebelum melaksanakan pembelajaran.
- 3) Peneliti menyampaikan tujuan penelitian serta kompetensi yang ingin di capai

b. Kegiatan inti

Hal-hal yang dilakukan peneliti pada kegiatan inti yaitu;

- 1) Peneliti memberikan penjelasan materi tentang (tata cara Sujud, Syukur, Sahwi dan Tilawah).
- 2) Peneliti memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyimak dan mencatat materi yang disampaikan.
- 3) Meluangkan waktu untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pertanyaan.
- 4) Peneliti bertanya kepada peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari.
- 5) Menunjuk salah satu peserta didik agar menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

c. Kegiatan akhir

Akhir dari pembelajaran, Peneliti menyimpulkan hasil dan manfaat dari pembelajaran materi Mengagungkan Allah SWT. dengan tunduk kepada perintah-nya (Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah)

Pertemuan II

1. Kegiatan awal

Siklus I pertemuan kedua memberikan materi pembelajaran tentang Mengagungkan Allah SWT. dengan tunduk kepada perintah-nya (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 kepada perintah-nya (Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah) berbeda dengan materi pembelajaran pada pertemuan pertama yaitu materi Mengagungkan Allah SWT. dengan tunduk kepada perintah-nya (Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah). Sebelum memulai pembelajaran peneliti menanyakan tentang materi pada pertemuan sebelumnya, Proses pembelajaran pada pertemuan kedua sama pada proses pembelajaran di pertemuan pertama.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan Inti di pertemuan kedua ini sama pada kegiatan inti pertemuan sebelumnya, yaitu menyimak dan mencatat materi tentang Mengagungkan Allah SWT. dengan tunduk kepada perintah-nya (Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah)

3. Kegiatan akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan secara tatap muka dengan menunjuk salah satu peserta didik berdiri di hadapan teman-temannya dan memberikan kesimpulan pada materi di pertemuan kedua, Kemudian peneliti mengambil alih dan memberi kesimpulan pada materi di pertemuan kedua.

3. Tahap observasi

Pelaksanaan pengamatan melibatkan guru dan peneliti, Saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas proses pengamatan dilakukan oleh guru dan pendliti untuk mengetahui hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran sedang berlangsung, Sebelum di terapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

4. Tahap refleksi

Hasil dari data yang telah dilakukan oleh peneliti selama berlangsungnya proses pembelajaran digunakan dalam menentukan refleksi pada permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, Untuk mencarikan satu solusi agar dapat memperbaiki model yang akan digunakan pada proses pembelajaran berikutnya.

Berikut kekurangan yang peneliti temukan pada siklus I:

- a. Ketika menjelaskan materi pembelajaran masih ada peserta didik yang bermain-main.
- b. Ketika mempersilahkan peserta didik untuk bertanya, peserta didik masih terlihat ragu ragu ingin mengajukan pertanyaan.

- c. Ada beberapa peserta didik masih bingung dalam proses pembelajaran menggunakan strategi *Crossword Puzzle* ini.
- d. Ketika mengisi alat kerja *Crossword Puzzle* masih banyak peserta didik yang tidak bekerjasama dengan kelompoknya.
- e. Pada saat melakukan tes lisan peserta didik masih belum bisa menjawab pertanyaan.

Setelah melakukan penelitian pada siklus I yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, peneliti memperoleh data dengan cara menggunakan pre test setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah. Dalam memperoleh data hasil peningkatan belajar peserta didik kelas VII dengan materi Mengagungkan Allah SWT. dengan tunduk kepada perintah-nya dengan menggunakan buku paket yang telah disediakan, peneliti melakukan teks objektif kepada peserta didik sejumlah 10 nomor pilihan ganda.

SIKLUS II

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I, Peneliti mengatur pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II, peneliti melihat refleksi pada siklus sebelumnya untuk memperbaiki teknik pembelajaran pada siklus II, Tahapan tahapan yang akan dilakukan pada siklus II sama seperti pada siklus I:

- a. Memilih materi yang akan di ajarkan
- b. Mempelajari materi sebelum menyampaikan ke peserta didik

- c. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran
- e. Menyiapkan lembar observasi dan membuat *Puzzle*
- f. Menetapkan jenis data yang dikumpulkan sesuai dengan respon dengan tindakan yang dilakukan
- g. Menyusun tes pembelajaran pada siklus II

2. Pelaksanaan

Pertemuan I

a. Kegiatan awal

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 pada siklus II ini berbeda dengan pembelajaran atau model yang telah peneliti lakukan pada siklus I, Pada siklus II ini peneliti menyajikan materi dengan menggunakan *LCD proyektor*, *Laptop*, dan *Speakear*. Langkah-langkah yang dilakukan:

- a. Mengucapkan salam
- b. Menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum melakukan pembelajaran.
- c. Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa.
- d. Mengondisikan kelas, agar kondusif untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara meminta peserta didik membersihkan papan tulis dan merapikan tempat duduk,

- e. menyiapkan buku pelajaran dan buku referensi yang relevan serta alat tulis yang diperlukan.
- f. Memberi penjelasan tentang cakupan materi yang akan dipelajari beserta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- g. Peserta didik membuka buku pelajaran Pendidikan Agama Islam
- h. Menjelaskan tentang Mengagungkan Allah SWT. dengan tunduk kepada perintah-nya (Tata cara pelaksanaan Sujud Syukur, Sahwi, dan Tilawah)
- i. Peserta didik disuruh memahami materi Pendidikan Agama Islam tentang Mengagungkan Allah SWT. dengan tunduk kepada perintah-nya (Tata cara pelaksanaan Sujud Syuku, Sahwi, dan Tilawah)
- j. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok belajar untuk bekerja sama dalam menyelesaikan materi yang diberikan oleh pendidik.
- k. Menjelaskan model pembelajaran *Crossword Puzzle*
- l. Membagikan lembar *Crossword Puzzle* kosong agar diselesaikan
- m. Mengawasi dan membimbing kelompok
- n. Mengkondisikan jalannya kelompok menyusun Puzzle
- o. Peserta didik menyusun *puzzle* sesuai kotak dan jawaban yang tepat.
- p. Menyuruh peserta didik secara acak untuk menjelaskan tentang pengetahuan yang dipelajari.
- q. Memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif lagi dalam pembelajaran berikutnya.
- r. Menyimpulkan materi pembahasan yang telah dipelajari.
- s. Mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

b. Kegiatan inti.

1. Peneliti menyiapkan alat yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung
2. Peneliti memberi kesempatan terhadap peserta didik untuk memberikan tanggapannya tentang penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

c. Kegiatan akhir

1. Peneliti memberi kesimpulan terhadap materi yang telah di demonstrasikan.
2. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

Pertemuan II

a. Kegiatan awal

Pada pertemuan di siklus II ini masih melanjutkan materi pada pertemuan sebelumnya, proses pembelajaran pertemuan ke dua ini sama halnya yang dilakukan pada pertemuan pertama di siklus II, Yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

b. Kegiatan inti

- 1) Peneliti menyiapkan alat yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung
- 2) Peneliti memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan tanggapannya terhadap evaluasi materi yang diberikan melalui *Crossword Puzzle*.
- 3) Peneliti memberikan pertanyaan kepada peserta didik
- 4) Peneliti membagikan soal (post-test) kepada peserta didik.

c. Kegiatan akhir.

- 1) Peneliti memberi kesimpulan pada materi yang telah di demonstrasikan
 - 2) Peneliti menyampaikan kepada peserta didik bahwsanya ini adalah pertemuan terakhir peneliti mengajar di sekolah.
 - 3) Penelit mengajad foto bersama setelah proses pembelajaran.
 - 4) Peneliti menutup dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.
3. Tahap observasi

Proses pembelajaran yang dilakukan peneliti selama berlangsungnya pembelajaran pada siklus II ini, Untuk mengetahui sampai dimanakah hasil belajar peserta didik setelah melakukan penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

4. Tahap refleksi

Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh selama melakukan penelitian mulai dari siklus I dan siklus II, Dimana pada siklus I belum terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum di lakukan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, Pada siklus II ini telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah peneliti menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Pemilihan model dalam belajar peserta didik sangat memberikan pengaruh besar terhadap hasil pembelajaran yang ingin guru capai, Dengan penerapan model Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam (PAI) 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 pada siklus II, Peneliti memberikan tes (post-tes) kepada peserta didik untuk mengetahui hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Dalam memperoleh nilai hasil belajar peserta didik SMP Negeri 4 Baranti sebelum dan setelah menerapkan metode *game method* dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* diperoleh peneliti dengan melakukan tes, Berupa pre test dan pos test, Hasil pre test ini digunakan 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. Untuk lebih jelasnya, peneliti menyajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel I.5 Data Hasil pretest peserta didik pada materi
Menagagungkan Allah SWT, dengan Tunduk Pada Perintah-Nya
dengan mennggunakan buka Paket**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Pre Test
1	Asraf	Laki-Laki	40
2	Ferdiansyah	Laki-Laki	50
3	Fhiqi Wahyudi	Laki-Laki	40
4	M. Almy Idman	Laki-Laki	50
5	Muh. Arga Hervafi	Laki-Laki	40
6	Muh. Dirga	Laki-Laki	40
7	Muh. Ikmal	Laki-Laki	50

8	Muh. Syahrizan	Laki-Laki	60
9	Muh. Raihang	Laki-Laki	40
10	Wahyu Heman	Laki-Laki	50
11	Amelindah	Perempuan	40
12	Adila Riani	Perempuan	40
13	Alya Azizah	Perempuan	70
14	Anisa Najwa Ekafitrah	Perempuan	60
15	Gustina	Perempuan	50
16	Himalaya	Perempuan	60
17	Noer Suci Yani	Perempuan	50
18	Nurfarisa	Perempuan	60
19	Nuranisa	Perempuan	50
20	Nurhaina	Perempuan	40
21	Nurul Syabila	Perempuan	40
22	Rawina azzahra	Perempuan	50
23	Zahwa Aqila Usman	Perempuan	50
24	Melani Aulia	Perempuan	40

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 diperoleh oleh peserta didik adalah 21. Berdasarkan nilai yang di dapat masih menunjukkan hasil di bawah KKM dengan nilai rata-tata 55, hal ini disebabkan karena kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, kurangnya media dan perlu adanya model pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Melihat situasi ini peneliti akhirnya memberikan model pembelajaran yang bervariasi dalam memberikan materi yaitu dengan pengguaaan model pembelajaran *Crossword*

Puzzle. Dimana dengan *Crossword Puzzle* peserta didik bisa dengan mudah mengetahui materi pembelajaran yang di berikan. Dengan harapan 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 menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siklus II, Pertemuan kedua pada siklus II, Peneliti memberikan tes (post-tes) kepada peserta didik untuk mengetahui hasil pembelajaran dengan menggunakan *game method* melalui media *Crossworsd Puzzle*. Berikut peneliti menampilkan data hasil tes peserta didik setelah melakukan tes (post-tes).

**Tabel I.6 Data Hasil Post Test Peserta Didik Pada Materi
Mengangungkan Allah SWT, dengan tunduk pada perintah-nya
Dengan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle***

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Post Test
1	Asraf	Laki-Laki	70
2	Ferdiansyah	Laki-Laki	80
3	Fhiqi Wahyudi	Laki-Laki	70
4	M. Almy Idman	Laki-Laki	70
5	Muh. Arga Hervafi	Laki-Laki	70
6	Muh. Dirga	Laki-Laki	70
7	Muh. Ikmal	Laki-Laki	60
8	Muh. Syahrizan	Laki-Laki	60
9	Muh. Raihang	Laki-Laki	70

10	Wahyu Heman	Laki-Laki	60
11	Amelindah	Perempuan	80
12	Adila Riani	Perempuan	80
13	Alya Azizah	Perempuan	90
14	Anisa Najwa Ekafitrah	Perempuan	80
15	Gustina	Perempuan	70
16	Himalaya	Perempuan	90
17	Noer Suci Yani	Perempuan	80
18	Nurfarisa	Perempuan	90
19	Nuranisa	Perempuan	70
20	Nurhaina	Perempuan	60
21	Nurul Syabila	Perempuan	80

Pasa hasil *pos-test* 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 dilihat bahwa semua peserta didik 21 peserta didik mencapai KKM dengan nilai rata-rata 75 dengan kategori interval nilai Baik dalam materi mengangungkan Allah swt dengan tunduk pada perintahnya. Hanya adan 4 peserta didi yang tidak mencapai dari nilai KKM, ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami perubahan setelah diterapkannya model game *method*.

Untuk mendukung data tentang hasil belajar peserta didik setelah penerapan game *method* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*, Peneliti memberikan data lain yaitu hasil observasi dan wawancara. Pelaksanaan pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 4 Baranti dengan menggunakan game *method* melalui media *Crossword Puzzle* dilakukan pada siklus II dengan menggunakan alat *LCD Proyektor* dan *laptop*, yang bertujuan untuk membantu

menampilkan 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.

Adapun data-data wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada pihak sekolah, sebagai berikut;

Model pengajaran *Crossword Puzzle* memiliki kedudukan yang cukup strategis dalam mendukung proses pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Baranti. Itulah sebabnya para ahli pendidikan sepakat, seorang pendidik yang ditugaskan mengajar disekolah, haruslah pendidik yang memiliki jiwa keprofesionalan yang tinggi, sehingga dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, mata pelajaran dapat disampaikan secara efisien dan efektif sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tepat. Salah satu indikator untuk mengetahui apakah model pembelajaran berjalan dengan efektif atau tidak efektif dapat dilihat dari pengaruh pendidikan terhadap siswa, model pembelajaran Agama Islam dapat dikatakan efektif apabila pendidikan Agama Islam itu sendiri berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik. Dengan hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* telah berjalan efektif hal ini dapat dilihat pada keaktifan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sementara hasil wawancara dengan kepala sekolah tentang pengembangan model pembelajaran *Crossword Puzzle* mengungkapkan bahwa:

“Dengan menggunakan model Pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai bahan model pembelajaran, bagi guru bisa mempermudah

dalam pemberian pemahaman materi pembelajaran. Maka penggunaan model *Crossword Puzzle* ternyata efektif digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP NEGERI 4 Baranti, karena model *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dari sebelumnya, Dan model pembelajaran ini sebelumnya sudah pernah dilakukan pada luar pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* peserta didik lebih mudah untuk mengulang ulang mata pelajaran tersebut, karena model pembelajaran sifatnya Bermain.”³⁷

Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar, karena penggunaan model tersebut yang dianggap tepat dan efektif untuk mencapai sasaran. Karena pendidik memandang bahwa model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat memecahkan dan merangsang peserta didik tekun dan serius mengikuti pembelajaran, karena model pembelajara ini sifatnya bermain sambil belajar.

Demikian pula hasil wawancara oleh Ibu Darmini Bakri, S.Ag guru Agama mengatakan bahwa:

“Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah materi pembelajaran yang harus dipahami dan diamalkan dikehidupan sehari-hari, sehingga materi-materi yang diajarkan harus diketahui oleh peserta didik, baik dari segi materi terlebih lagi dalam pengamalan dikehidupan baik untuk pendidik maupun peserta didik. Menurut saya selaku guru agama, sangat tepat pembelajaran Agama Islam diajarkan dengan melakukan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terutama pada materi mengungangkan Allah SWT. dengan tunduk pada perintah-nya”.²⁸

Hal yang senada juga di ungkapkan oleh Bapak Suparman, S.Thi, juga selaku guru Agama dalam wawancara ia menjelaskan bahwa:

²⁷Hj. Jurnawati Padu, S.Pd., M.Pd, Kepala Sekolah, wawancara oleh penulis, ruang kepala sekolah UPT SMP Negeri 4 Baranti, 24 Februari 2024.

²⁸Darmini Bakri, S.Ag, Guru Pendidikan Agama Islam, wawancara oleh penulis, ruang Lab. PAI UPT SMP Negeri 4 Baranti, 25 Feruari 2024.

“Beberapa metode pembelajaran yang sering saya gunakan dalam proses belajar diantaranya metode ceramah, metode tanya jawab, memberikan tugas, diskusi dan metode demonstrasi, namun dengan menggunakan metode demonstrasi, peserta didik dapat merasakan materi itu secara nyata, dengan menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat di padukan dengan beberapa metode yang telah diterapkan pada pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah dan lebih cepat paham pada materi yang di sampaikan.”²⁹

Dengan demikian berdasarkan wawancara yang dilakukan maka ditemukan hasil bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berjalan dengan baik dan efektif. Sehingga dalam model pembelajaran ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah cukup efektif digunakan pada pokok pembelajaran untuk proses evaluasi materi yang telah di sampaikan dengan kejelasan untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 4 Baranti.

Penggunaan model *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap pandangan peserta didik, Penggunaan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pembelajaran menjadi pilihan model pembelajaran yang cukup di senangi oleh peserta didik. Dari penggunaan model pembelajaran yang digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran peserta didik senang, sehingga model pembelajaran ini tepat untuk diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Baranti.

Pernyataan peserta didik tersebut diatas, relavan dengan pernyataan bapak

²⁹Suparman, S.Thi, Gr, Guru Pendidikan Agama Islam, wawancara oleh penulis, ruang guru UPT SMP Negeri 4 Baranti, 25 Feruari 2024.

Muh. Nasir Tahir, S.S dalam wawancara ia menjelaskan bahwa:

“Seperti yang saya ungkapkan sebelumnya bahwa menggunakan metode game *method* melalui media pembelajaran *Crossword Puzzle*, peserta didik lebih mudah dan lebih cepat memahami apa yang telah diajarkan dan terbukti setelah evaluasi dengan cara diberikan tugas berbentuk soal, tulisan dan praktek, mereka dapat mengerjakan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini menggambarkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membuat pembelajara di dalam kelas lebih aktif dan interkatif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah“.³⁰

Efektifitas game *method* dalam Peningkatan hasil belajar pesrerta didik kelas Efektifitas dan Efisien dalam Peningkatan minat belajar peserta didik pada kelas VII SMP Negeri 4 Baranti telah membantu peserta didik belajar lebih baik. Terlihat jelas dari hasil wawancara yang berkaitan dengan efektifitas model pembelajaran ini telah membantu peserta didik belajar dengan baik, hal ini juga sesuai pernyataan responden dengan tanggapan sangat baik. Penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* tersebut selain harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai, juga harus memperhatikan bahwa pelajaran yang akan diberikan. Sementara itu wawancara dengan kepala sekolah, tentang penggunaan game *method* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP Negeri 4 Baranti dengan minat belajar peserta didik bernama Himalaya selaku ketua kelas mengatakan bahwa:

“Pembelajaran dengan menggunakan game dalam belajar dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah salah satu model pembelajaran yang baik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP NEGERI 4 Baranti. Karena

³⁰Muh. Nasir Tahir, S.S, Wakasek Kurikulum, wawancara peneliti, ruang TU UPT SMP Negeri 4 Baranti, 27 Feruari 2024.

model *Crossword Puzzle* dapat membuat suasana belajar peserta didik jadi lebih jelas dan menyenangkan, Hal ini terlihat jelas saat guru Pendidikan Agama Islam dalam kegiatan pembelajaran siswa sangat antusias dan tekun dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung setelah guru terbukti ketika saya adakan superpisi kelas”.³¹

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ikmal Peserta didik kelas VII SMP

Negeri 4 Baranti dalam wawancara ia menjelaskan bahwa:

“Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membuat kita dalam pembelajaran pendidikan agama menjadi tidak mengantuk, Karena kita bermain sambil belajar sehingga kita selalu merasa enjoi ketika belajar dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, dari pada belajar dengan mendengar guru menerangkan saja dari materi yang disampaikan yang kadang membuat kita mengantuk karena cuman duduk mendengarkan mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran”.³²

Begitulah pula pendapat dari peserta didik atas nama Aliyah Azizah yang

mengatakan bahwa:

“Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti ini mungkin bisa juga di terapkan oleh guru-guru yang lain di mata pelajaran lain, agar supaya santai ketika belajar, karena kita bisa tertarik mengetahui pembelajaran yang telah di berikan dalam kelas karena pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sifatnya mengetahui pembelajaran dalam suasana bermain karena kita juga di berikan penilaian (poin) ketika benar menjawab pertanyaan yang ada di media *Crossword Puzzle* tersebut ”.³³

Hal yang sama dikatakan oleh Muhtar, S. Pd wali kelas VII SMP Negeri 4

Baranti dalam wawancara ia menjelaskan bahwa:

“Berbicara tentang pengembangan model pembelajaran kaitanya dengan hasil belajar peserta didik, menurut pengalaman dan

³¹Himalaya, Siswi Kelas VII, wawancara peneliti, ruang kelas VII UPT SMP Negeri 4 Baranti, 27 Februari 2024.

³²Ikmal, Peserta didik kelas VII, wawancara peneliti, ruang kelas UPT SMP Negeri 4 Baranti, 26 Februari 2024.

³³Aliyah Azizah, Peserta didik kelas VII, wawancara peneliti, ruang kelas UPT SMP Negeri 4 Baranti, 26 Februari 2024.

pengamatan saya selama menjadi wali kelas VII 4 SMP NEGERI Baranti. model pembelajaran *Crossword Puzzle* sangat di sarankan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* ini perhatian peserta didik terfokus pada materi yang telah diajarkan, Karena peserta didik dapat dengan mudah mengingat materi yang di sampaikan oleh pendidik, dengan model penyajian pembelajaran yang di sajikan oleh media pembelajaran *Crossword Puzzle*”.³⁴

C. Pembahasan

Dari hasil wawancara yang penulis telah lakukan, dengan terlibat langsung ke dalam objek penelitian dan memposisikan diri sebagai pendidik dan menguji hasil pembelajaran dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* yang telah dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, diperoleh data bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* berlangsung secara efektif, karena dengan dibatasinya oleh waktu yang singkat 2 jam pembelajaran, anak yang pada awalnya tidak mengetahui tata sujud Sahwi, Tilawah dan Syukur, dan setelah di lakukan penerapan model pembelajaran ini mereka mulai melakukan dengan benar dan juga semakin baik. Dengan di buktikan dari hasil tes (post-test).

Sehingga dari beberapa paparan ditemukan hasil bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 4 Baranti dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* cukup kuat dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interkatif pada peserta didik. Hasil wawancara yang berkaitan dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membantu peserta didik memahami materi yang di paparkan oleh peneliti melalui media *Crossword Puzzle* lebih cepat.

³⁴Muhtar, S.Pd, Wali Kelas VII, wawancara peneliti, ruang guru UPT SMP Negeri 4 Baranti, 28 April 2024.

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 yang memilih jawaban sangat baik berada pada urutan teratas kemudian disusul dengan jawaban baik, kurang baik dan tidak baik.

Berdasarkan hasil wawancara di atas yang peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membantu para peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Baranti memahami pelajaran lebih cepat. Dengan demikian juga tanggapan responden pada umumnya mengatakan sangat baik, dalam model pembelajaran *Crossword Puzzle* hendaknya tidak hanya terfokus pada aktivitas guru melainkan juga pada aktivitas peserta didik sesuai dengan paradigma pendidikan yang memperdayakan, maka sebaiknya model pembelajaran *Crossword Puzzle* tersebut sebaiknya dapat mendorong timbulnya motivasi, kreativits dan keaktifan peserta didik untuk berinovasi, berimajinasi, berinspirasi dan berpasrtisipasi. Dengan cara tersebut peserta didik tidak 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 didiki kelas VII SMP Negeri 4 Baranti meningkatkan motivasi belajar lebih baik. Sebagaimana hasil 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, sekalipun materi yang diajarkan dengan

menggunakan RPP itu masuk dalam kategori berat, susah dan butu pemahaman dan pendalaman dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik. Akan tetapi setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* yang telah dijelaskan. Peserta didik langsung mengikuti apa yang telah di sampaikan oleh peneliti. Setelah itu saya memanggil peserta didik yang dianggap lebih paham tentang pelajaran tersebut untuk memperagakan di hadapan para peserta didik lainnya apa yang menjadi tema pelajaran pada saat ini. Ternyata hal ini cukup efektif dan membantu peserta didik dalam aktif pada proses pembelajaran pada materi yang diajarkan

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa :

Penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran PAI dikelas VII SMP Negeri 4 Baranti. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata – rata presentasi indicator minat belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata rata presentasi indicator adalah 55, pada siklus II mengalami peningkatan 75. Hal ini berarti bahwa rata rata presentasi indicator minat belajar siswa telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan yaitu 75. Bahwa dalam hasil penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* sangatlah respon sekali, sehingga tidak ada peserta didik yang merasa jenuh, bosan atau kurang minat.

B. Saran

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

1. Guru-guru di tingkat sekolah menengah perlu mencoba menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran PAI untuk bisa mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran sehingga peserta

didik dengan mudah menerima materi baik berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 4 Baranti kelas VII ini.

2. Guru sebaiknya lebih kreatif mencari teknik serta model pembelajaran dalam upaya menghidupkan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interkatif, tentunya melalui penelitian perbaikan pembelajaran yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 Bah 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.
- 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 Azizan Palembang*. Skripsi Sarjana, Uin Raden Fatah Palembang, 2018.
- Jopglass, *Defini Operasional*. (<https://www.jopglass.com/definisioperasional/>). 15 Februari 2022.
- 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 Strategi 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.

Karabulut-Ilgü Aliye, Dkk. "A Sistemik 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 AgamaIslamdiSMPN2 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 didikPada Materi Sistem Gerak Manusia*, Jpbio (Jurnal Pendidikan Biologi) 3, No. 2 December 18, 2018.

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 didikDalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode Crossword Puzzle Pada Peserta didik Kelas VII Mts Al Ikhlas Bah Jambi Kabupaten Simalungun*.Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017.

<http://digilib.uinsuka.ac.id/9998/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>

<https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721405225/peragaan-tari-tradisional-praktis-dengan-pjbl>