PENERAPAN METODE *CROSSWORLD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 02 IPUH

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah

OLEH

Putri Rahayu
NIM. 1416212506

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2018

KEMENTRIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Putri Rahayu
NIM : 1416212506

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini :

Nama : Putri Rahayu
NIM : 1416212506
Judul : Penerapan Metode *Crossword puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 02 Ipuh

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Agustus 2018

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Drs. Sukarno,M.Pd	**Adi Saputra, M.Pd**
NIP. 196102052000031002	**NIP. 198102212009011013**

KEMENTRIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Putri Rahayu
NIM : 1416212506

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini :

Nama : Putri Rahayu
NIM : 1416212506
Judul : Penerapan Metode *Crossworld puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 02 Ipuh

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Agustus 2018

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Drs. Sukarno,M.Pd	**Adi Saputra, M.Pd**
NIP. 196102052000031002	**NIP. 198102212009011013**

MOTO

Selalu ada alasan kenapa sesuatu itu terjadi terkadang kebaikan itu datang dari hal yang tidak kita sukai, sabar dan bersyukur sebab Allah maha segalanya

(*Putri Rahayu*)

***

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Untuk ayahku Adlin dan ibuku Kismawati tercinta yang telah membesarkan dan mendidik serta tiada hentinya mendo'akan, yang tiada lelah bersabar demi menanti keberhasilanku, izinkan anakmu ini untuk dapat membahagiakan Bapak dan Ibu, amin.
- Untuk kakakku Riki Setiawan, S.Pd.I, adik-adikku Puji Astuti, Rizki Fauzi dan Rizka Fauzan
- Untuk Sahabat-sahabatku, Winda Sari, Zunanda, Dita Karolina, Puspa Nurma, terima kasih telah menjadi sahabat-sahabat terbaikku.
- Untuk dosen pembimbing I bapak Drs. Sukarno, M.Pd dan bapak Adi Saputra, M.Pd yang telah bersedia meluangkan waktu tenaga dan pikirannya untuk membimbingku dalam menulis Skripsi ini.
- Terima kasih untuk teman-teman PAI angkatan 2014.
- Untuk semua Guru dan dosen-dosenku, untuk Agama dan almamaterku.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Rahayu

NIM : 1416212506

Fakultas /prodi : Tarbiyah / PAI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul " **Penerapan Metode *Crossworld puzzle* (TTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 02 Ipuh**", adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa Skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2018

Penulis

Putri Rahayu

NIM. 1416212506

ABSTRAK

Putri Rahayu, NIM. 1416212506, 2018 judul Skripsi: "Penerapan Metode *Crossworld Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 02 Ipuh". Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing : 1. Drs. Sukarno, M.Pd, 2. Adi Saputra, M.Pd

Kata Kunci : *Crossworld Puzzle*, Hasil Belajar

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar PAI siswa yang masih kurang optimal, selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang mampu untuk menangkap pembelajaran PAI yang disampaikan oleh guru, ini disebabkan penyampaian guru yang monoton, kurang memvariasikan metode pembelajaran, ini dapat dilihat melalui hasil belajar siswa yang tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan Metode *crossworld puzzle* meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri Ipuh Kabupaten Mukomuko? Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan Metode *crossworld puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang praktik-praktik kependidikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap penerapan metode *crossworld puzzle* berbantukan media bagan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Beriman kepada Allah SWT kelas VII di SMPN 02 Mukomuko, maka peneliti menyimpulkan bahwa: keberhasilan pembelajaran PAI di SMPN 02 Mukomuko dilihat dari hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui Metode *crossworld puzzle* melalui media bagan. Hal ini terlihat dari hasil tes belajar dari siklus I dan siklus II yang meningkat dari 62 % menjadi 82 %. Hasil observasi dalam penggunaan penerapan metode *crossworld puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Beriman kepada Allah SWT yang diikuti oleh siswa pada waktu tindakan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa yang berkategori baik dan memuaskan dengan rentang pada siklus II. Penggunaan penerapan metode *crossworld puzzle* juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran PAI di SMPN 02 Mukomuko dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi siswa.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT.Yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul " Penerapan Metode *Crossworld puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 02 Ipuh*"*.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dengan ikhlas. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin,M.,M.Ag.,MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu, yang telah mengizinkan penulis untuk menimba ilmu pada kampus IAIN Bengkulu
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd.selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, yang telah banyak mengarahkan penulisan dalam penulisan skripsi.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah, yang telah mengesahkan judul skripsi penulis.
4. Adi Saputra, M.Pd Selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI)
5. Drs. Sukarno, M.Pd Selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Adi Saputra, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdo'a dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu, April 2018
Peneliti

Putri Rahayu
NIM. 1416212506

AFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

NOTA PEMBIMBING ii

PENGESAHAN iii

MOTTO iv

PERSEMBAHAN v

SURAT PERNYATAAN vi

ABSTRAK..... vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 8
C. Batasan Masalah..... 9
D. Rumusan Masalah 9
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian..... 9

Bab II Landasan Teori..... 11

A. Deskripsi Konseptual 11
1. Belajar dan Pembelajaran 11

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran 11
b. Prinsip-prinsip Belajar 13
2. Hasil Belajar..... 15
3. Metode Crossworld Puzzle 19
B. Hasil Penelitian Yang Relevan 23
C. Kerangka Teoritik 25
D. Hipotesis 26

BAB III METOE PENELITIAN..... 27

A. Jenis Penelitian..... 27
B. Setting Penelitan..... 27
C. Subjek Penelitian..... 29
D. Sumber Data..... 28
E. Prosedur Penelitian..... 29
F. Teknik Penelitian Data 31
G. Instrumen Penelitian..... 33
H. Teknik Analisis Data 34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 37

A. Deskripsi Objek Penelitian 37
B. Hasil Penelitian 40
C. Pembahasan Hasil Penelitian 64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Hasil Penelitian 67
B. Saran..... 68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kerangka Berpikir 25

Tabel 3.1. Prosedur Penelitian..... 29

Tabel 3.2. Kategori Penilaian Hasil Observasi..... 35

Tabel 3,3. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %..... 36

Tabel 4.1. Data Guru dan Staff SMPN 02 Ipuh 39

Tabel 4.2. Keadaan siswa SMPN 02 Ipuh..... 39

Tabel 4.3. Sarana Prasarana SMPN 02 Ipuh 40

Tabel 4.4. Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan..... 41

Tabel 4.5. Pengamatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran..... 45

Tabel 4.6. Kategori Penilaian Hasil Observasi..... 47

Tabel 4.7. Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran..... 48

Tabel 4.8. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I 50

Tabel 4.9. Persentase Ketuntasan Belajar siklus I 53

Tabel 4.10 Refleksi Pembelajaran Siklus I 54

Tabel 4.11 Pengamatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran..... 57

Tabel 4.12 Pengamatan Aktiivtas Siswa 59

Tabel 4.13 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II 61

Tabel 4.14 Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II 64

Tabel 4.15 Hasil Belajar PAI siswa seluruh Siklus .....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian 25

Gambar 3.1. Gambar Prosedur PTK..... 31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas penggunaan metode pembelajaran yang bervariatif masih sangat rendah dan guru cenderung menggunakan model konvensional (tradisional) pada setiap pembelajaran yang dilakukannnya. Ini mungkin disebabkan kurangnya penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran yang ada, padahal penguasaan terhadap model- model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru.

Guru juga sebagai figur manusia yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan. Tidak ada alasan bagi guru untuk tidak mempraktekkan proses belajar dengan sebaik-baiknya. Bagi guru yang sudah lulus sertifikasi, gaji dan tunjangan bisa dijadikan cambuk untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Sertifikasi guru dan dosen hanya sebagai formalitas untuk mendapat gelar profesional tapi lebih bisa mempertanggung jawabkan gelar yang diperoleh di hadapan Allah, bangsa dan negara. [1]

Sebagaimana dijelaskan oleh Allah SWT dalam Al-qur'an surat Al-Sajdah ayat 5 Allah berfirman :

[1]Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 1

يُدَبِّرُ ٱلۡأَمۡرَ مِنَ ٱلسَّمَآءِ إِلَى ٱلۡأَرۡضِ ثُمَّ يَعۡرُجُ إِلَيۡهِ فِي يَوۡمٖ كَانَ مِقۡدَارُهُۥٓ أَلۡفَ سَنَةٖ مِّمَّا تَعُدُّونَ ٥

Artinya: Dia mengatur urusan dari langit ke bumi, kemudian (urusan) itu naik kepada-Nya dalam satu hari yang kadarnya adalah seribu tahun menurut perhitunganmu[2]

Sejalan dengan kandungan ayat tersebut, profesionalisme harus dimula dari diri sendiri sebagaimana Al-Qur'an Surat A1 Hasyr ayat 18:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ ٱتَّقُواْ ٱللَّهَ وَلۡتَنظُرۡ نَفۡسٞ مَّا قَدَّمَتۡ لِغَدٖۖ وَٱتَّقُواْ ٱللَّهَۚ إِنَّ ٱللَّهَ خَبِيرُۢ بِمَا تَعۡمَلُونَ ١٨

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.[3]

Guru adalah salah satu unsur manusia dalam proses penldidikan. Dalam proses pendidikan di sekolah, guru memegang tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran sebagai proses transfer pengetahuan kepada anak didik, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia susila yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri.[4]

Guru merupakan suatu komponen yang paling dalam penyelenggaraan pendidikan yang bertugas menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar

---

[2] Departemen Agama Rl. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Yogyakarta: Diponegoro, 2010), h. 532

[3] Departemen Agama Rl. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Yogyakarta: Diponegoro, 2010), h. 763

[4] Kunandar. *Guru Profesional*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h. 201

melatih, meneliti, mengembangkan, mengelola dan memberikan petunjuk dal am bidang pendidikan.[5]

Menjadi guru profesional tidak hanya dengan modal ijazah, tetapi harus ditambah dengan kemampuankemampuan teknis operasional serta persepsi-persepsi filosofis, terutama yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan berinteraksi dengan pihak yang lain.[6]

Peran guru benar-benar teruji untuk menerapkan suatu konsep belajar untuk mensiasati kejenuhan anak. Selain faktor kejenuhan ada juga faktor yang menjadikan penguasaan materi tidak bisa diserap oleh siswa. Sebab antara siswa satu dengan yang lain jelas beda. Ada tiga aspek yang membedakan siswa satu dengan lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologis dan biologis.[7]

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diberlakukan di sekolah dasar bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan cerdas sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di samping itu kurikulum tingkat satuan pendidikan memberi kemudahan kepada guru dalam menyajikan pengalaman belajar, sesuai dengan prinsip belajar sepanjang hidup yang mengacu pada empat pilar pendidikan universal, yaitu belajar untuk mengetahui (learning to know), belajar dengan melakukan (learning to do), belajar untuk hidup dalam kebersamaan (learning to live together), dan belajar menjadi diri sendiri (learning to be). Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan

[5] Abuddin Nata. *Ilmu Pendidikan Islam* . (Jakarta: Kencana Pretiada, 2010), h. 90
[6] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Bandung,. Rajawali, 2014), h.132
[7] Sardinian, *lnteraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: h. 134

pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia.

Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Ini disebabkan beberapa faktor, diantaranya adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri yakni minat serta motivasi ssiwa dalam mengikuti pembelajaran, serta faktor eksternal yakni faktor yang dilatarbelakangi oleh lingkungan serta guru itu sendiri, contohnya rendahnya pengetahuan guru mengenai penguasaan pembelajaran, faktor media pembelajaran yang kurang dioptimalkan, serta alokasi waktu pembelajaran yang kurang.

Maka dari itu, rendahnya perolehan hasil belajar menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Untuk mengetahui mengapa prestasi siswa tidak seperti yang diharapkan, tentu guru perlu merefleksi diri untuk dapat mengetahui faktor-faktor penyebab ketidakberhasilan siswa dalam pembelajaran. Sebagai guru yang baik dan profesional, permasalahan ini tentu perlu ditanggulangi dengan segera.

Kemampuan guru dalam memotivasi peserta didik untuk memperoleh sesuatu yang terbaik dari proses belajar yang dijalaninya merupakan hal yang sangat mendasar. Penelitian ini merupakan suatu proses belajar yang sistematik, artinya kegiatan ini memerlukan kemampuan dan ketrampilan. Orientasi penelitian ini adalah perbaikan pendidikan dengan melakukan

perubahan-perubahan dalam mengajar, karena itu kesiapan guru untuk berubah merupakan syarat penting yang sedang dihadapi guru sehingga diperlukan sebuah metode pembelajaran yang efektif.[8]

Jika dilihat dari sudut perkembangan, menggunakan permainan dalam kegiatan pembelajaran akan membuat siswa secara intuitif mengetahui hal-hal yang mereka butuhkan dan memenuhi kebutuhan itu melalui permainan. Permainan memampukan guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya.

Permainan adalah wahana pembelajaran, permainan adalah sesuatu yang memberikan kenikmatan, juga menguatkan minat, keterlibatan, dan motivasi. Selain itu, permainan menyediakan pengalaman yang relevan dan bermakna serta mengarah pada pembelajaran. Jadi, permainan menguatkan sikap positif terhadap pemebelajaran sehingga membantu siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri dan harga diri, menjadi lebih mandiri serta bertanggung jawab pada keputusan mereka sendiri9. Karena pada dasamya anak-anak menyukai permainan-permainan, dan salah satunya adalah puzzle. Melalui metode crossword puzzle (teka-teki silang) siswa akan mempelajari sesuatu yang rumit serta siswa akan berpikir bagaimana crossword puzzle (teka-teki silang) ini dapat teijawab dengan benar.[9]

Belajar bermakna (meaningfull learning) merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa

---

[8] Sardinian, *lnteraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: h. 137

[9] Mel. Silberman, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007) h. 84

mengajar ditandai oleh teijadinya hubungan antara aspek- aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen- komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa. Proses belajar tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Dengan demikian, agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan mem bantu memadukannya secara harmonis konsep- konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Dengan kata lain, belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang atau guru menjelaskan.

Dimulai dari kondisi tersebut diperlukan penelitian mengenai pendekatan pembelajaran tematik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Tinggi rendahnya kualitas pembelajaran merupakan hasil dari sebuah proses yaitu proses kegiatan belajar mengajar. Di samping itu, kualitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh kondisi orang-orang yang terlibat dalam proses tersebut serta cara mereka bekeijasama. Kualitas perlu diperlakukan sebagai dimensi kriteria yang berfungsi sebagai tolak ukur dalam kegiatan pengembangan profesi baik yang berkaitan dengan usaha penyelenggaraan lembaga pendidikan maupun kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada tanggal 15 September 2017 pukul 10.00 di SMPN 02 Ipuh , penulis memperoleh informasi bahwa hasil belajar PAI siswa masih kurang, dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang mampu untuk menangkap pembelajaran PAI yang disampaikan oleh guru, ini disebabkan penyampaian guru yang monoton, kurang memvariasikan metode pembelajaran, ini dapat dilihat melalui hasil belajar siswa yang tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 70. Ini disebabkan beberapa faktor diantaranya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta kurangnya penguasaan kelas oleh guru pada saat pembelajaran, dan media pembelajaran yang kurang dioptimalkan. Selanjutnya, kondisi kelas yang tidak terkontrol dengan baik ketika belajar, ini dibuktikan dengan adanya siswa yang masih suka izin keluar masuk kelas. Sehingga berdasarkan permasalahn-permasalahan tersebut menarik perhatian penulis untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang pendekatan pembelajaran tematik di sekolah terutama di SMPN 02 Ipuh. Dengan menguasai konsep-konsep pembelajaran tematik di Sekolah diharapkan akan mempunyai ketrampilan untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan lebih efektif.[10]

Hal ini diperlukan karena suatu bangsa akan mampu bersaing dalam percaturan intemasional jika bangsa tersebut memiliki keunggulan (excellence) yang diakui oleh bangsa lain. Selanjutnya prestasi belajar

[10] Observasi Awal di SMPN 02 Ipuh, pada 15 September 2017, pukul 10.00 Wib

merupakan proses perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan dan pengalaman baik yang diperoleh melalui proses interaktiK dalam pembelajaran antara siswa dengan lingkungannya dan dapat (iiukur langsung dengan tes dan hasilnya dianalisis secara statistik. dalam pembelajaran PAI sangat dibutuhkan metode yang tepat untuk membantu meningkatkan kompetensi berbicara, bukan sekedar mempelajari ilmu bahasa. Salah satu metode yang dapat mendorong peningkatan kompetensi berbicara\ adalah metode pembelajaran *crossworld puzzle* . Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan penelitian ini dengan judul "Penerapan Metode *Crossworld puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 02 Ipuh".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, antara lain :

1. Hasil belajar siswa yang masih di bawah standar KKM pembelajaran/ yakni 70;
2. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu metode ceramah;
3. Guru kurang memvariasikan metode pembelajaran saat mengajar
4. Kondisi kelas yang kurang kondusif saat pembelajaran

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian "Penerapan Metode *Crossworld puzzle* Untuk Meningkatkgh Hasil Belajar PAI Siswa di SMPN 02 Ipuh" antara lain :

1. Pembelajaran PAI di kelas VII SMPN 02 IPuh
2. Metode pembelajaran Cross world Puzzle
3. Hasil belajar PAI siswa pada materi *beriman kepada ALLah SWT*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana penerapan Metode *crossworld puzzle* meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri Ipuh Kabupaten Mukomuko ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan pada penelitian ini adalah : Untuk mengetahui penerapan Metode *crossworld puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 02 IpuhSMPN 02 Ipuh Kabupaten Mukomuko .

F. Manfaat Penelitian

Dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas kiranya akan memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat teoritis
   a. Sesuai dengan bidang kajian peneliti yaitu bidang pendidikan, Tarbiyah dan tadris, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi mengenai penerapan pendekatan tematik pada mata pelajaran PAI di SMPN 02 Ipuh sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar dan prestasi belajar siswa.

b. Sebagai pengembangan ilmu pendidikan sehingga dapat membantu penelitian berikutnya, terutama pada mata pelajaran PAI ini.

2. Manfaat praktis Siswa

a. Dapat menumbuhkan minat belajar siswa

b. Menumbuhkembangkan kreativitas siswa dalam belajar.

c. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian belajar dan Pembelajaran

Hakikat belajar sangat penting diketahui untuk dijadikan pegangan dalam memahami secara mendalam masalah belajar. Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar kata "belajar" merupakan kata yang tidak asing lagi. Hakekat belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang teijadi akibat proses belajar, perubahan yang dimaksud di sini adalah perubahan yang bersentuhan dengan aspek kejiwaan dan mempengaruhi tingkah laku peserta didik.

Adapun pengertian belajar menurut para ahli seperti misalnya : (a) witherington[11] yang menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru, yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. (b) Gagne menyatakan belajar adalah suatu proses perubahan prilaku yang muncul karena pengalaman. (c) Harold Spears menyatakan bahwa belajar merupakan (*learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*) dengan kata lain, bahwa belajar adalah mengamati,

[11] Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2011) h. 12-13

membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. (d) sedangkan menurut Drs. Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[12]

Dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian aktivitas atau kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu, seseorang yang melakukan akti vitas belajar dan diakhiri dari aktivitasnya itu telah memperoleh perubahan dalam dirinya dengan pengalaman baru maka individu itu dapat dikatakan telah belajar.

Pada dasarnya hakekat belajar dapat dipahami sebagai perubahan dan tidak semua perubahan adalah hasil belajar. Tetapi perlu diketahui bahwa proses belajar pada hakekatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Artinya proses perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang yang belajar tidak dapat disaksikan. Kita hanya dapat menyaksikan dari gejala-gejala perubahan prilaku[13] yang tampak. Misalnya, seorang guru menerangkan suatu materi pelajaran, walaupun sepertinya seorang siswa memperhatikan dengan seksama

[12] Agus Suprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*; (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009) h. 48

[13] Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran'*, (Bandung: PT rafika Aditama, 2014) h. 15

sambil mengangguk-anggukkan kepala, belum tentu yang bersangkutan belajar. Mungkin, mengangguk-anggukkan kepala itu bukan karena memperhatikan materi pembelajaran, tetapi karena dia sangat mengagumi car a guru berbicara atau mengagumi penampilan sang guru. Akibatnya, ketika ditanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru, ia tidak dapat menjawab apa-apa. Dengan kata lain, siswa tersebut tidak mengalami perubahan perilaku dari materi yang telah disampaikan oleh guru.[14]

b. Prinsip-prinsip belajar

Prinsip belajar merupakan merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan di dalam pelaksanakan kegiatan belajar. Sebagai suatu hukum, prinsip belajar akan sangat menentukan proses dan hasil belajar. Prinsip belajar yaitu: (1) subsumption, yaitu proses penggabungan ide atau pengalaman baru terhadap pola ide-ide yang telah lalu dan telah dimiliki. (2) organizer, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama di atas , dicoba diintegrasikan sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman.[15] (3) progressive differentiation, yaitu bahwa dalam belajar suatu keseluruhan secara umum harus terlebih dahulu muncul sebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik. (4) concolidation, yaitu suatu pelajaran harus terlebih dahulu dikuasai sebelum sampai kepelajaran berikutnya, bilamana pelajaran tersebut menjadi dasar atau

[14] Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*; h. 16
[15] Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*; h. 17

prasyarat untuk pelajaran berikutnya. (5) integrative reconciliation, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu.

Prinsip- prinsip belajar dalam konteks interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikutip dalam buku Cucu Suhana[16], bahwa prinsip- prinsip belajar yaitu, (a) belajar berlangsung seumur hidup. (b) proses belajar adalah kompleks namun terorganisir. (c) belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks. (d) belajar dari faktual menuju konseptual. (e) belajar mulai dari yang kongkrit menuju abstrak. (f) belajar merupakan bagian dari perkembangan. (g) keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor bawaan dari lingkungan, kematangan, serta usaha keija keras peserta didik sendiri.(h) belajar mencangkup semua aspek kehidupan yang penuh makna. (i) kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu. (j) belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru, (k) belajar yang berencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi. (L) dalam belajar dapat teijadi hambatan-hambatan lingkungan internal, (m) kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain. Sedangkan menurut Oemar Hamalik, prinsip belajar mengajar yang baru antara lain sebagai berikut:

[16] Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*; h. 18

1) Pendidikan bukan hanya mempersiapkan peserta didik untuk hidup sebagai orang dewasa, melainkan membantu mereka agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari.
2) Peserta didik sebaiknya dididik sebagai suatu keseluruhan yang menempatkan mereka sebagai unit organisme yang hidup dan berkembang.
3) Pendidikan bertujuan untuk memperbaiki kualitas kehidupan dalam rangkaian pengembangan sumber daya manusia yang bermutu.
4) Peserta didik belajar dengan berbuat dan mengalami langsung serta keterlibatan secara aktif dalam lingkungan belajar.
5) Belajar dilakukan melalui kesan-kesan penginderaan yang menumbuhkan tanggapan yang jelas dan nyata, yang pada gilirannya diproses menjadi informasi dan pengetahuan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah suatu prinsip atau ketentuan yang menjadi pegangan di dalam pelaksanaan kegiatan belajar sehingga proses dan hasil belajar menjadi lebih efektif.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Harward

Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita.[17]

Lebih lanjut Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajamya. Sedangkan menurut Gagne, hasil belajar berupa: (a) informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (b) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. (c) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. (d) keterampilan motorik yaitu kemampuan menerima atau menolak objekberdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.[18]

Di dalam hasil belajar terdapat dua penilaian yang dapat digunakan yaitu:

a) Penilaian formatif adalah kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mencari umpan balik (feedback), yang selanjutnya hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar-mengajar yang sedang atau yang sudah dilaksanakan. Jadi, sebenamya penilaian formatif tidak hanya dilakukan pada akhir pelajaran, tetapi bisa juga ketika pelajaran itu berlangsung. Misalnya, ketika guru sedang mengajar, mengajukan pertanyaan-

[17] Oemar Hamalik. *Proses belajar Mengajar*. ... h. 55

[18] Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009) h. 22

pertanyaan kepada siswa untuk mengecek atau mendapatkan informasi apakah siswa telah memahami apa yang diterangkan oleh guru.

b) Penilaian sumatif adalah yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sampai dimana penguasaan atau pencapaian belajar siswa terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajari selama jangka waktu tertentu. Adapun fimgsi dan tujuannya ialah untuk menentukan apakah dengan nilai yang diperolehnya itu siswa dapat dinyatakan lulus atau tidak pada semester berikutnya.[19]

Ada 4 penilaian dalam hasil belajar: (a) materi yang diujikan merupakan materi yang kurang esensial. (b) belum semua guru dalam menyusun soal terlebih dahulu membuat kisi-kisi soal. (c) belum semua guru menyusun pedoman atau rubrik penskoran pada soal uraian. (d) belum semua guru menyusun pengecoh dan kunci jawaban yang tepat untuk soal objektif. Penilaian hasil belajar merupakan suatu kegiatan guru yang berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang pencapaian kompetensi atau hasil belajar peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan prilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang

[19] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*; (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009) h.26-27

dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.[20]

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar-mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa.
2. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya, ia tahu kemampuan dirinya dan percaya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana harusnya.
3. Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk prilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dan dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreatifnya.
4. Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan, atau wawasan; ranah efektif atau sikap atau sikap apresiasi; serta ranah psikomotori, keterampilan atau prilaku.
5. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang

[20] Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. h. 25

dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajamya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

3. Metode *Crossworld puzzle*

Penggunaan metode dalam kegiatan belajar pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa metode yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.[21]

Metode pembelajaran sangat berguna baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, metode dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa (pengguna metode pembelajaran) dapat mempermudah proses belajar, karena setiap metode pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa Crossword Puzzle (teka-teki silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi active learning, metode ini diklasifikasikan oleh Melvin Silberman

[21] Mel Silberman, *Active terming: 101 Metode Pembelajaran Aktif, terj. Sarjuli*, h. 246.

pada active learning bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”.

Dalam penelitian ini metode crossword puzzle (teka-teki silang) digunakan sebagai post-test atau digunakan untuk memberi tugas kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan crossword puzzle (teka-teki silang) sambil mengingat dan meninjau kembali materi dan konsep yang telah didapat sebelumnya. Crossword puzzle (teka teki silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan- pertanyaan, pemyataan-pemyataan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.[22]

Crossword puzzle (teka teki silang) termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak. Crossword puzzle (teka teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi siswa. Dengan harapan dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran PAI.

Prosedur penggunaan metode crossword puzzle (teka-teki silang) yaitu:

---

[22] Mel Silberman, *Active Lerrning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, terj. Sarjuli, h. 247

1. Mencurahkan gagasan (brainstorming) beberapa istilah atau namanama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah diselesaikan.
2. Menyusun crossword puzzle (teka-teki silang) sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang didapat. Hitamkan kotak-kotak yang tidak diperlukan. (jika terlalu sulit membuat crossword puzzle (teka-teki silang), maka diselingi dengan item-item yang menyenangkan, yang tidak berkaitan dengan pelajaran.
3. Membuat contoh-contoh item silang dengan mengunakan diantara macam-macam berikut ini:
   a) Definisi pendek.
   b) Kategori yang sesuai dengan item.
   c) Contoh.
   d) Lawan kata
4. Membagikan crossword puzzle (teka-teki silang) kepada peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.
5. Menentukan batasan waktu. Berikan hadiah kepada individu atau tim dengan benda yang paling konkrit.

Kelebihan dari metode crossword puzzle (teka-teki silang) adalah:[23]

1. Siswa lebih mudah untuk diajak selalu aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan tangan, mata dan kecepatan berpikir secara bersamaan.

[23] Mel Silberman, *Active Lerrning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, terj. Sarjuli, h. 248

2. Crossword puzzle (teka-teki silang) bermanfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan pengetahuan kepada para siswa.
3. Crossword puzzle (teka-teki silang) memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
4. Crossword puzzle (teka-teki silang) dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi.
5. Crossword puzzle (teka-teki silang) dapat menghilangkan rasa bosan karena mereka harus berpikir tentang jawan sampai selesai.
6. Crossword puzzle (teka-teki silang) dapat melatih logika.

Sedangkan kelemahan dari metode ini yaitu dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang kurang akan tingkat kemampuannya dan kurang akan minat serta partisipasinya dalam mata pelajaran.[24]

Jadi dapat disimpulkan metode crossword puzzle (teka-teki silang) adalah metode pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang telah disampaikan. Peninjauan ulang meteri ini dilakukan pada menit- menit terakhir. Peninjaun ini berguna untuk memudahkan siswa dalam mempertimbangkan informasi dan menemukan cara-cara untuk menyimpannya dalam otak. Metode ini dapat membantu memudahkan siswa dalam belajar karena dalam metode crossword puzzle (teka-teki silang).

[24] Mel Silberman, *Active Lerrning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, terj. Sarjuli, h. 249

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Dalam tinjauan pustaka ini mengemukakan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan tema penelitian ini yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi saudari Ai Siti Nur Hamidah (2010). Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang bcijudul: Implementasi Strategi *puzzle* dalam Pembelajaran Qur'an Hadits kelas X di MAN Sabdodadi, Bantul.[25] Skripsi ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai proses implementasi strategi puzzle dalam pembelajaran Qur'an Hadits dan upaya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan strategi puzzle. Penelitian ini menyimpulkan bahwa:
   a. Strategi puzzle dalam pembelajaran Qur'an Hadits yang diterapkan pada semua materi pelajaran dengan menggunakan variasi yang dikombinasikan dengan berkelompok.
   b. Pembelajaran Qur'an Hadits dengan menggunakan puzzle mampu meningkatkan hasil pembelajaran Qur'an Hadits yakni ditandai dengan semakin besamya antusias peserta didik.
2. Fatwayani, Ami. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara. . Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa ada

[25] Fatwayani, Ami. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara*. Skripsi, Jurusan Geografi, FIS UNNES. Fakultas llmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran crossword puzzle dengan hasil belajar. Saran, Karena terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran crossword puzzle dapat memberi pengaruh yang positif dan signifikan, maka model pembelajaran crossword puzzle ini dapat digunakan guru sebagai model pembelajaran di kelas.

3. Skripsi saudari Atika Nur Jannah (2008). Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang beijudul: Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Dan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP N I Mojotengah Wonosobo Tahun Ajaran 2007/2008. Skripsi ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh strategi crossword puzzle terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari minat dan aktivitas belajar matematika. Penelitian ini menyimpulkan bahwa: pembelajaran matematika menggunakan strategi pembelajaran crossword puzzle, minat, dan aktivitas belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan bilangan bulat. Memang tidak sedikit penelitian tentang strategi crossword puzzle (teka-teki silang) yang sudah dilakukan. Bisa juga dikatakan bahwa penelitian ini berposisi sebagai pengembangan dari skripsiskripsi sebelumnya. Hanya dalam penelitian kali ini, terdapat banyakperbedaan. Kemudian peneliti juga menitik beratkan pada variabel yang diteliti dengan metode pembelajaran bukan strategi pembelajaran.

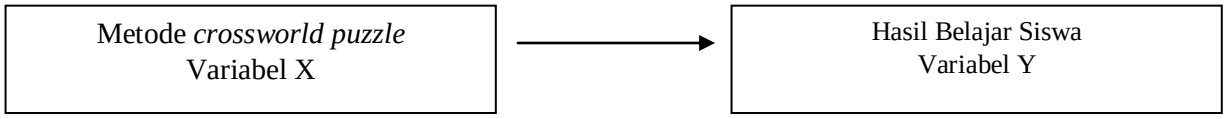
Berdasarkan penelitian relevan du atas, terdapat persamaan dan perbedaan, diantaranya adalah peneltiian di atas dengan peneltian ini sama-sama mengkaji tentang metode *crossworld puzzle,* sedangkan perbedaanya adalah pada penelitian Ai Siti Nur Hamidah untuk meningkatkan hasil belajar qur'an dan hadist, selenjutnya pada penelitian Fatwayani untuk meningkatkan hasil belajar Geografi pada siswa SMA, sedangkan pada penelitian Atika Nur Jannah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.

C. Kerangka Teoritik

Berdasarkan kajian teori di atas, tentunya dibutuhkan kerangka berpikir penelitian sebagai dasar dalam pelaksanaan tindakan penelitian. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah :

Gambar 2.1

Kerangka Teoritik Penelitian



Ket :

X : metode *crossworld puzzle*

Y : Hasil belajar PAI siswa

D. Hipotesis

Hipotesis adalah kalimat pernyataan penelitian yang dihasilkan dari hasil kajian teoretis dunia pustaka. Pernyataan ini merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang dikaji dalam penelitian. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan Metode *crossworld puzzle* meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri Ipuh Kabupaten Mukomuko.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (classroom action research) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang praktik-praktik kependidikan.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama.[26]

Penelitian tindakan kelas ini juga dapat diartikan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan mereflesikan tindakan melalui beberapa siklus secara kalaboratif dan partisipasif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.[27]

B. Setting Penelitian

Waktu dan tempat dalam penelitian ini adalah :

---

[26]Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. h. 86

[27] Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: PT. Raja Grafmdo Persada. 2012) H. 46

Tempat : SMPN 02 Ipuh

Waktu : Semester II, Tahun Pelajaran 2018/2019

C. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMPN 02 Ipuh . Penelitian ini dilakukan di Kelas VII yang berjumlah 32 siswa, 13 siswa laki-laki dan 19 siswi perempuan. Siswa Kelas VII memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik dari segi kemampuan akademik, latar belakang ekonomi, dan sikap perilaku sehari-hari. Dari segi kemampuan akademik terdapat siswa yang berbeda kemampuan dalam menangkap mata pelajaran. Subjek penelitiannya adalah para dewan guru yang mengajar pelajaran PAI di Kelas VII.

D. Sumber Data

1. Data Primer

   Pada penelitian ini data primer diperoleh melalui pedoman observasi atau lembar atau lembar pengamatan langsung di kelas yakni penerapan metode pembelajaran *Crossworld puzzle* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SMPN 02 Ipuh . Pedoman observasi digunakan untuk mengamati model pembelajaran yang ada di SMPN 02 Ipuh.

2. Data Sekunder

   Data sekunder merupakan data yang sifatnya pendukung data primer berkaitan dengan pembelajaran yang ada di SMPN 02 Ipuh. Data sekunder dalam penelitian ini berupa data wawancara dan kuesioner dengan guru PAI di Kelas VII untuk mendapatkan gambaran tentang model

pembelajaran yang digunakan oleh guru dan foto dokumentasi pembelajaran.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan beberapa siklus. Setiap siklus akan dianalisis sebelum memperoleh data sejauh mana daya serap siswa dan hal-hal yang harus diperbaiki dan upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara garis besar ada 4 tahapan yang lazim dilalui yaitu: (1) Perencanaan. (2) Pelaksanaan. (3) Pengamatan. (4) Refleksi.[28]

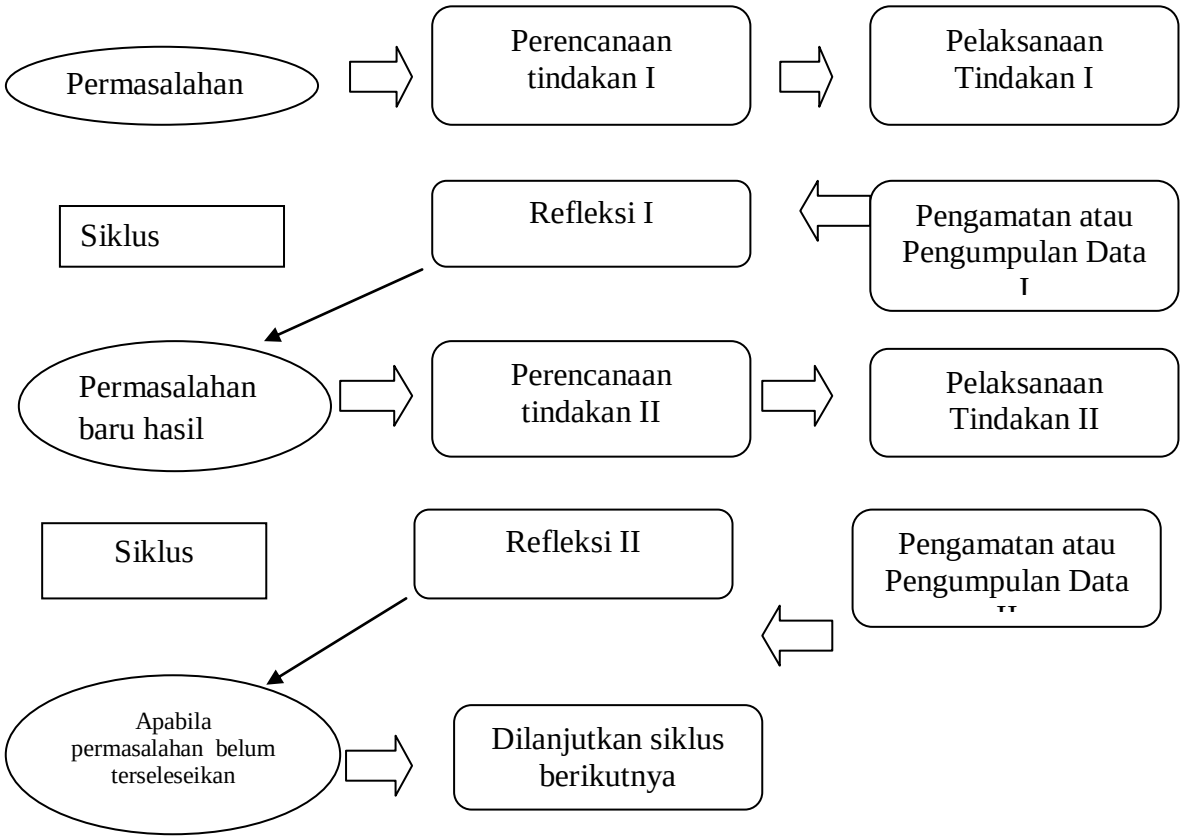
Tabel 3.1
Prosedur Penelitian

Perencanaan awal	Mengidentifikasi masalah 1 Menetapkan altematif
Rancangan tindakan	Merencanakan model pembelajaran yang akan dilaksanakan Menentukan pokok bahasan Mengembangkan skenario pembelajaran Membuat soal Menyiapkan sumber belajar
Pelaksanaan tindakan pengamatan (observasi)	Menerapkan tindakan mengacu pada skenario pembelajaran dan lembar soal Melakukan pengamatan dengan memakai format oservasi
Refleksi	Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan, meliputi evaluasi, jumlah dan waktu setiap tindakan Mengadakan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi Memperbaki pelaksanan tindakan sesuai hasil evaluasi.
Perencanaan awal	Identifikasi masalah pada siklus I Menetapkan altematif
Rancangan tindakan	Menentukan pokok bahasan Mengembangkan pembelajaran Membuat lembar soal Menyiapkan sumber belajar Mengembangkan format evaluasi Mengembangkan format observasi pembelajaran

[28] Kunandar, *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas*; (Depok, PT Raja Grafindo Persada, 2008) h. 46-47

Pelaksanaan tindakan Pengamatan	Menerapkan tindakan mengacu pada skenario pembelajaran dan lembar keija siswa Melakukan pengamatan dengan memakai format observasi
Refleksi	Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan, meliputi evaluasi mutu, jumlah waktu setiap tindakan. Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang soal -soal yang belum jelasdll Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus ke II Mengevaluasi tindakan pada siklus II

Gambar 3.1. Gambar Alur PTK[29]



F. Teknik Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi Guru Dan Siswa

Lembar observasi adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu maupun proses teijadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenamya maupun dalam situasi buatan.

[29] Hartiny Rosma. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Teras, 2010) h. 72

Lembar observasi terdiri dari (1) lembar observasi guru pada saat mengajar, tujuannya untuk mengetahui dan melihat bagaimana aktivitas guru dalam mengajar. (2) lembar observasi siswa, pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, observasi terhadap siswa ini bertujuan untuk mengetahui dan melihat bagaimana aktivitas dan kegiatan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Lembar observasi digunakan dalam kegiatan penelitian ini berupa soal yang dikerjakan oleh siswa berdasarkan hasil kerja secara individu yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Jadi observasi dalam penelitian ini adalah mengamati dan meneliti setiap hasil belajar secara langsung dan mengevaluasi setiap kesulitan yang dihadapi oleh siswa itu sendiri maupun yang ditimbulkan oleh gurunya.

2. Lembar Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan seseorang atau sejumlah orang yang mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologi yang ada pada dirinya. Tes adalah salah satu instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa-i dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi.[30] Tes digunakan untuk mengumpulkan data dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.[31]

3. Dokumentasi

[30] Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*; ... h. 187
[31] Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*; ... h. 186

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa mata pelajaran PAI dan data tentang keadaan SMPN 02 Ipuh , yang meliputi; keadaan siswa, Guru, dan sarana prasarana dan photo kegiatan belajar.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini ada 2, yaitu:

1. Lembar Observasi

   Lembar observasi adalah cara cara maupun analisa dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Lembar observasi terdiri dari:

   a) Lembar observasi guru. Tujuannya untuk mengetahui atau melihat bagaimana aktivitas guru di dalam proses pembelajaran yang sedang berlansung dengan menggunakan metode *crossworld puzzle*.

   b) Lembar observasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung observasi terhadap siswa ini bertujuan untuk mengetahui atau melihat bagaimana aktivitas atau kegiatan belajar siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar (pembelajaran) di dalam kelas dengan menggunakan metode *crossworld puzzle* (teka-teki silang).

2. Lembar Tes

   Tes merupakan kumpulan pertanyaan atau soal yang berguna sebagai alat ukur terhadap variabel -variabel tertentu yang berupa

kemampuan, ketrampilan, intelegensi, sikap atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Ada banyak macam bentuk tes, seperti tes secara tertulis, lisan, perbuatan, dan lain sebagainya.

Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes tertulis yaitu berupa post tes yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran untuk mengetahui.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi atau pengamatan terhadap aktifitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pengolahan data hasil observasi sangat bergantug pada pedoman observasinya, terutama dalam mencatat hasil observasi. Hasil observasi yang dinyatakan dalam bentuk peryataan-peryataan sebagaimana adanya yang tampak dari prilaku yang diobservasi, diolah dengan melakukan analisis dan interprestasi seluruh hasil amatan tersebut.32

Data hasil observasi dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{JumlahObservasi}}$$

Sedangkan untuk memberikan interprestasi terhadap rata-rata skor akhir yang diperoleh digunakan kategori sebagai berikut :

[32] Sudjana Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006) hal. 133

Tabel 3.2
Kategori Penilaian Hasil Observasi

No	Skor X	Kategori
1.	4.3 – 5	Sangat Baik
2.	3.5 – 4.2	Baik
3.	2.7 – 3.4	Cukup
4.	1.9 – 2.6	Rendah
5.	1.0 – 1.8	Sangat Rendah

Menurut Zainal Akib teknik analisis data ini menggunakan rumus statistik sederhana untuk mencari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada setiap siklusnya. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase penguasaan konsep atau materi pembelajaran berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus. Analisis dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana yaitu:

1. Rumus rata-rata nilai tes yang dugunakan sebagai berikut:

   $X = \frac{\sum x \mathrm{N}}{}$

   Keterangan:

   X = Mean (rata-rata)

   $\sum x$ = Jumlah Nilai

   N = Jumlah seluruh siswa

2. Untuk mencari persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

   $P = \frac{\sum \mathrm{T}}{\sum \mathrm{N}} \times 100\%$

   Keterangan:

P : Persentase ketuntasan belajar

∑T : Jumlah total siswa yang tuntas belajar

∑N : Jumlah total siswa yang ada

Ketuntasan belajar yang dijadikan patokan adalah nilai 70 sesuai dengan KKM Mata Pelajaran PAI . Jadi, siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas begitu juga sebaliknya siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 dinyatakan belum tuntas hasil belajarnya. Sedangkan tingkat keberhasilan pembelajaran dilihat dari persentase penguasaan konsep atau materi yang diperoleh siswa. Untuk lebih jelasnya sesuai dapat dilihat pada tabel di bawah ini: [33]

Tabel 3.3
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam %

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
≥ 80%	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
40-49%	Sedang
20-39%	Rendah
≤ 20%	Sangat Rendah

Sumber: Zainal Aqib

Dengan menggunakan ketentuan di atas, peneliti dapat mengetahui ketuntasan belajar siswa sebagai tolak ukur untuk prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI siswa Kelas VII SMPN 02 Ipuh.

[33] Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*; ... h. 187

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Letak Geografis

Penelitian ini dilakukan di SMPN 02 Mukomuko terletak di jalan Ahmad desa Pulai Payung, Kecamatan Ipuh Kabupaten Mukomuko. Lokasi Sekolah SMPN 02 Mukomuko dapat dijangkau dengan menggunakan kendaraan roda dua maupun roda empat atau dengan menggunakan angkutan umum dari pinggir jalan raya.

SMPN 02 Mukomuko berbatasan pada sebelah timur berbatasan dengan perumahan warga, sebelah selatan berbatasan dengan perumahan warga, sebelah barat pekarangan warga, dan sebelah utara berbatasan jalan. [34]

2. Visi, Misi dan Tujuan SMPN 02 Mukomuko

Visi SMPN 02 Mukomuko adalah terwujudnya siswa SMPN 02 Mukomuko Islami, berakhlak mulia, cerdas dan kompetitif di. Misi sekolah yaitu:

Menjadikan SMPN 02 Mukomuko Yang Berakhlak Mulya, Berprestas, Beriptek, Mandiri Dan Berdaya Guna

Misi :

a. Melaksanakan Pembinaan Mental Spiritual

[34]Dokumentasi SMPN 20 Kota Bengkulu,tahun 2018.

b. Meningkatkan pembinaan budi pekerti dan kehidupan beragama
c. Menegakan kedisiplinan pendidik dan tenaga kependidikan
d. Menciptakan suasana yang kondustif
e. Mengembangkan upaya peningkatan kualitas proses pemberajaran
f. Meningkatkan pelaksanaan minat dan bakat
g. Meningkatkan pengadaan, pemeliharaan sarana dan prasarana
h. Meningkatkan iptek untuk menyongsong era globalisasi
i. Meningkatkan suasana lingkingan yang apik, sejuk dan sehat
j. Meningkatkan hubungan dengan masyarakat yang harmonis

Tujuan SMPN 02 Mukomuko adalah :

a. Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan
b. Meraih prestasi akadmik maupun non akadenik minimal tingkat
c. Menguasai dasar-dasar IPTEK sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi
d. Menjadi madrasah pelopor dan penggerak dilingkungan masyarakat sekitar
e. Menjadi madrasah yang diminati oleh masyarakat.[35]

3. Keadaan Guru dan Karyawan SMPN 02 Mukomuko

[35] Dokumentasi SMPN 20 Kota Bengkulu,tahun 2018.

Tahun ajaran 2018 guru dan karyawan di SMPN 02 Mukomuko berjumlah 43 orang, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Data Guru dan Staff SMPN 02 Mukomuko

No	Status	Jumlah	Keterangan
1	Guru PNS	24 Orang	
2	Guru Kontrak	-	
3	Guru Honor	11	
4	Staff TU dan Karyawan Lainya	8 Orang	

Sumber : Dokumentasi SMPN 02 Mukomuko T. A 2018

4. Keadaan Siswa

Berdasarkan observasi, jumlah siswa SMPN 02 Mukomuko berjumlah 432 siswa, yang terdiri dari 241 siswa laki-laki dan 191 siswi perempuan. Dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4.2
Keadaan Siswa SMPN 02 Mukomuko
Tahun Ajaran 2018

No	Jumlah seluruh	Laki	Perempuan
	432	241	191

Sumber : Dokumentasi SMPN 02 Mukomuko T. A 2018

5. Sarana dan Prasarana SMPN 02 Mukomuko

Sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar di SMPN 02 Mukomuko, di sekolah ini juga memiliki sarana dan prasarana, yang meliputi :

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana SMPN 02 Mukomuko

No	Jenis Ruangan / Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Perpustakaan	1	Baik
2.	Lab. IPA	1	Baik
3.	Keterampilan	-	Baik

4.	Lab. Bahasa	-	Baik
5.	Asrama Guru	-	Baik
6.	Ruang Aula / Serba Guna	1	Baik
7.	Lab. Komputer	-	Baik
8.	Ruang Kelas	20	Baik

Sumber : Dokumentasi SMPN 02 Mukomuko T.A. 2018

Keadaan sarana dan prasarana di SMPN 02 Mukomuko untuk proses pembelajaran dapat kita lihat dari tabel di atas, sudah layak dan sudah bisa menjadi tempat berlangsungnya proses pembelajaran, meskipun masih ada beberapa sarana dan prasarana yang belum memadai, seperti misalnya perlengkapan atau peralatan olahraga.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi awal sebelum siklus

Dari hasil orientasi yang dilakukan sebelum memasuki siklus pertama ada beberapa permasalahan yang dijumpai oleh peneliti selama pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sebelum peneliti melakukan siklus. Permasalahan yang diperoleh antara lain adalah sebagai berikut :

5. Hasil belajar siswa yang masih di bawah standar KKM pembelajaran/ yakni 70;
6. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu metode ceramah;
7. Guru kurang memfariasikan metode pembelajaran saat mengajar
8. Kondisi kelas yang kurang kondusif saat pembelajaran

Dari beberapa permasalahan yang dijumpai oleh peneliti, berdasarkan hasil pengamatan ini maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh permasalahan tersebut. Adapun hasil belajar siswa sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4
Hasil belajar Siswa Sebelum Tindakan

No	Nama Siswa	KKM	Nilai (x)	Keterangan		Keterangan
				Tuntas	Tidak Tuntas	
1	Andrian Revaldo	70	70	√	-	Tuntas
2	Aziza Oktarina	70	30	-	√	Tidak Tuntas
3	Cindy Patika Septiana	70	70	√	-	Tuntas
4	Dhea Reva Sabillah	70	70	√	-	Tuntas
5	Fatiyah Mifta Artanti	70	35	-	√	Tidak Tuntas
6	Firman Sani	70	45	-	√	Tidak Tuntas
7	Fitria Rahma Sari	70	40	-	√	Tidak Tuntas
8	Ilham Zakki S	70	50	-	√	Tidak Tuntas
9	Inayah Nurani	70	70	√	-	Tuntas
10	Jonatan Alfadiansyah	70	55	-	√	Tidak Tuntas
11	Kerin Ananda Putri	70	55	-	√	Tidak Tuntas
12	M. Fadhil Mubarok	70	70	√	-	Tuntas
13	M. Ary Anugrah	70	60	-	√	Tidak Tuntas
14	M. Jerry Anarezi	70	80	√	-	Tuntas
15	M. Aziz Setiawan	70	45	-	√	Tidak Tuntas
16	Meizho Othman M.	70	70	√	-	Tuntas
17	Melani Anggraeni	70	70	√	-	Tuntas
18	M. Adjie Rahman	70	40	-	√	Tidak Tuntas
19	M. Apriyan Dzaky	70	70	√	-	Tuntas
20	M. Fadli Fiara Jumar	70	50	-	√	Tidak Tuntas
21	M. Khadafi R.	70	35	-	√	Tidak Tuntas
22	Nadya Aufia Putri	70	70	√	-	Tuntas
23	Naufalqi Dwiskara	70	40	-	√	Tidak Tuntas
24	Nurkhaliza	70	30	-	√	Tidak Tuntas
25	Putri Nasica	70	45	-	√	Tidak Tuntas

26	Rahma Anisa	70	60	-	√	Tidak Tuntas
27	Renita Resselina	70	55	-	√	Tidak Tuntas
28	Sabina Auril Eksa P	70	50	-	√	Tidak Tuntas
29	Salsa Bila Putri	70	55	-	√	Tidak Tuntas
30	Shinta Olivia Hia	70	60	-	√	Tidak Tuntas
31	Syorra Rahmadhini	70	60	-	√	Tidak Tuntas
32	Cindry Alia Rizkauli	70	55	-	√	Tidak Tuntas
Jumlah			**1625**			
Rata-rata			**51**			
Siswa yang tuntas			**35 %**			
Siswa yang tidak tuntas			**65 %**			

Nilai rata-rata dari hasil sebelum tindakan adalah 55 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi adalah 80. 20 siswa mendapat nilai dibawah nilai standar ketuntasan, dan hanya 12 siswa yang mendapat nilai di atas standar ketuntasan. Jika dihitung berdasarkan persentase ketuntasan belajar maka hanya 35 % siswa yang tuntas belajar.

2. Hasil tindakan Siklus I

Kegiatan awal dari siklus ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan yang menekankan pada peningkatan hasil belajar siswa, dengan menggunakan metode *crossworld puzzle* dalam proses pembelajaran. Dari tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti membuat desain pembelajaran PAI yang dirancang oleh peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran atau rekan sejawat. Desain dibuat berdasarkan observasi pada proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 2 kali pertemuan dengan materi pembelajaran Beriman kepada Allah SWT . Sebelum pembelajaran di mulai guru telah menyiapkan silabus dan RPP serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran baik guru yang mengajar maupun siswa yang mengikuti pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap ini peneliti bersama kolaborator melaksanakan pembelajaran melalui Metode *crossworld puzzle* . Proses pembelajaran dalam siklus ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

Pertemuan I

Pertemuan pertama ini berlangsung 70 menit. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada pertemuan pertama yang membahas tentang : beriman kepada Allah SWT .

No	Kegiatan
1.	A. Kegiatan Awal (5 menit) - Disiapkan, memberi salam, berdo'a

	- Guru mengabsen siswa - Apersepsi : guru mengajukan pertanyaan tentang membaca - Menyampaikan tujuan pembelajaran B. Kegiatan Inti (25 menit) - Guru memberi contoh membaca materi mengenai *beriman kepada Allah SWT* - siswa menyimak materi tentang beriman kepada Allah SWT - Salah satu siswa diminta untuk memberikan contoh sikap beriman kepada Allah SWT yang dibacakan oleh guru - siswa menjawab pertanyaan tentang beriman kepada Allah SWT C. Kegiatan Akhir (5 menit) - Menyimpilkan materi - Refleksi : siswa dapat memahami materi tentang beriman kepada Allah SWT dengan intonasi yang benar - Memberikan tugas kepada siswa

c. Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, maka diperoleh data penelitian dari siklus I berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan tes hasil belajar siswa. Data yang berasal dari pengamatan merupakan hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

1. Data hasil observasi pada aktivitas guru

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.5
Pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran

NO	ASPEK YANG DIAMATI	1	2	3	4	5
I	**Pra Pembelajaran**					
1	Menyiapkan ruangan sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar				√	
2	Mengkondisikan kelas dan memeriksa kesiapan siswa				√	
3	Menyiapkan materi pembelajaran			√		
4	Pengelolaan kelas				√	
II	**Membuka Pelajaran**					
5	Membuka pelajaran dengan mengucap salam				√	
6	Mengecek kehadiran siswa dengan menggunakan daftar hadir			√		
7	Mengadakan free test			√		
8	Mengadakan kegiatan apersepsi dan memberi motivasi				√	
9	Menyampaikan kompetensi yang akan di capai			√		
III	**Kegiatan inti**				√	
10	Memberikan penjelasan yang berkaitan dengan materi pembelajaran					
11	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media				√	
12	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Metode *crossworld puzzle*			√		
IV	**Kegiatan penutup**			√		
13	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan memberikan respon terhadap pertanyaan siswa				√	
14	Menyimpulkan materi pelajaran			√		

15	Mengevaluasi tingkat penguasaan materi setelah menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan Metode *crossworld puzzle*					
	Jumlah Skor	68				
	Hasil Rata-rata	4,2				
	Kategori	Baik				

Keterangan :

1 = Buruk
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Mememuaskan

Skor akhir merupakan hasil dari jumlah keseluruhan skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4.6
Katagori penilaian hasil observasi

Jumlah nilai	Skor	Katagori
4,3 – 5	5	Memuaskan
3,5- 4,2	4	Baik
2,7 – 3,4	3	Cukup
1, 9 – 2, 6	2	Kurang
1,0- 1, 8	1	Sangat kurang

Jadi jumlah skor yang diperoleh dari pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran yaitu sebesar 68, dengan hasil rata-rata 4,2. Maka dari keterangan kategori penilaian dapat disimpulkan kemampuan guru dalam menggunakan metode *crossworld puzzle* tergolong baik.

2. Data hasil observasi pada aktivitas belajar siswa

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.7
Observasi pada aktivitas siswa dalam pembelajaran

No	Kegiatan	Item					Ket
		1	2	3	4		
	Pra Pembelajaran						
1 2	Memperhatikan guru Menjawab pertanyaan apersepsi guru			√			
	Kegiatan Pembelajaran (Inti)			√			
3 4 5 6 7 8	Memberi contoh perilaku beriman kepada Allah SWT Menyimak materi yang disampaikan mengenai beriman kepada Allah SWT Dapat menyebutkan manfaat beriman kepada Allah SWT Dapat menyebutkan perilaku beriman kepada Allah SWT Siswa dapat berdiskusi dengan temanya Menjawab pertanyaan guru			 √ √ √ √ √	√		
	Kegiatan Penutup (Akhir)						
9 10	Siswa menyimpulkan materi dengan di bimbing oleh guru. Siswa mengerjakan tes akhir.			√ √			
Jumlah skor		33					
Hasil Rata-rata		3,3					
Kategori		Baik					

Keterangan :
1 = Buruk
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Memuaskan

Berdasarkan jumlah skor dan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I yaitu 33 dengan nilai rata-rata 3,3. Dari keterangan kategori penilaian hasil observasi, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan

menggunakan metode *crossworld puzzle* pada siklus I ini tergolong Cukup.

3. Data hasil tes akhir siklus I

Setelah dilakukan uji instrument siklus I terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan metode *crossworld puzzle* , maka ditemukan adanya peningkatan kemampuan sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil belajar pada materi beriman kepada Allah SWT pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8
Hasil belajar Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Nilai (x)	Keterangan		Keterangan
				Tuntas	Tidak Tuntas	
1	Andrian Revaldo	70	80	√	-	Tuntas
2	Aziza Oktarina	70	85	√	-	Tuntas
3	Cindy Patika Septiana	70	90	√	-	Tuntas
4	Dhea Reva Sabillah	70	60	-	√	Tidak Tuntas
5	Fatiyah Mifta Artanti	70	55	-	√	Tidak Tuntas
6	Firman Sani	70	80	√	-	Tuntas
7	Fitria Rahma Sari	70	50	-	√	Tidak Tuntas
8	Ilham Zakki S	70	80	√	-	Tuntas
9	Inayah Nurani	70	40	-	√	Tidak Tuntas
10	Jonatan Alfadiansyah	70	70	√	-	Tuntas
11	Kerin Ananda Putri	70	75	√	-	Tuntas
12	M. Fadhil Mubarok	70	90	√	-	Tuntas
13	M. Ary Anugrah	70	75	√	-	Tuntas
14	M. Jerry Anarezi	70	60	-	√	Tidak Tuntas
15	M. Aziz Setiawan	70	55	-	√	Tidak Tuntas
16	Meizho Othman M.	70	85	√	-	Tuntas
17	Melani Anggraeni	70	55	-	√	Tidak Tuntas
18	M. Adjie Rahman	70	45	-	√	Tidak Tuntas
19	M. Apriyan Dzaky	70	60	-	√	Tidak Tuntas
20	M. Fadli Fiara Jumar	70	60	-	√	Tidak Tuntas
21	M. Khadafi R.	70	70	√	-	Tuntas
22	Nadya Aufia Putri	70	75	√	-	Tuntas
23	Naufalqi Dwiskara	70	45	-	√	Tidak Tuntas
24	Nurkhaliza	70	70	√	-	Tuntas
25	Putri Nasica	70	75	√	-	Tuntas
26	Rahma Anisa	70	70	√		Tuntas
27	Renita Resselina	70	70	√		Tuntas
28	Sabina Auril Eksa P	70	75	√		Tuntas
29	Salsa Bila Putri	70	60	-	√	Tidak Tuntas
30	Shinta Olivia Hia	70	70	√		Tuntas
31	Syorra Rahmadhini	70	70	√		Tuntas
32	Cindry Alia Rizkauli	70	70	√		Tuntas
Jumlah		**2050**				
Rata-rata		**68**				
Siswa yang tuntas		**62%**				
Siswa yang tidak tuntas		**48%**				

Dari hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus I, Nilai rata-rata adalah 68 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90 diantaranya 12 siswa mendapat nilai dibawah 70 dan 20 siswa

yang mendapat nilai di atas 70. Jika dihitung berdasarkan persentase ketuntasan belajar maka hanya 62 % siswa yang tuntas, dan 40 % siswa yang tidak tuntas belajar. Berdasarkan hasil belajar PAI tersebut, maka dapat dihitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu :

Keterangan :

1. Nilai rata-rata siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$X=\frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata siswa

∑X = Jumlah total nilai siswa

∑N = Jumlah total siswa yang dinilai

Diketahui:

∑X = 2050

∑N = 32 siswa

Maka $X = \frac{2050}{32}$

X = 68

2. Persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P=\frac{\sum T}{\sum N} X\ 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar siswa

∑T = Jumlah siswa yang tuntas belajar
∑N = Jumlah siswa

Di ketahui :

Siswa yang tuntas : 20 siswa

Siswa yang Tidak Tuntas : 12 siswa

Persentase ketuntasan :P = $\frac{\sum T}{\sum N} X\ 100\%$

P= $\frac{20}{32} X\ 100\%$

= 62 %

Tidak Tuntas :P= $\frac{\sum T}{\sum N} X\ 100\%$

P = $\frac{12}{32} X\ 100\%$

= 38 %

Untuk lebih jelasnya, persentase ketuntasan belajar siklus I dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.9
Persentase ketuntasan belajar siklus I

No	Nilai	Jumlah siswa	Persentase Ketuntasan belajar	Kategori ketuntasan belajar
1	≥ 65	18	62 %	Tuntas
2	≤ 65	12	38 %	Tidak Tuntas

Dari uraian di atas maka dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode *crossworld puzzle*, dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I masih tergolong Sedang. Sudah ada peningkatan hasil belajar akan tetapi masih di bawah target yang diinginkan yaitu 80% dari jumlah siswa. Untuk itu penelitian ini akan di lanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan hasil belajar berdasarkan target yang ingin dicapai.

d. Refleksi

Setelah tindakan dari siklus I selesai dilaksanakan, peneliti dan kolaborator mengadakan refleksi permasalahan yang timbul selama adanya tindakan siklus I sekaligus merencanakan pelaksanaan tindakan perbaikan yang dilakukan pada proses tindakan pembelajaran pada siklus II. Hasil refleksi tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.10
Refleksi pembelajaran Siklus I

No	Permasalahan	Saran perbaikan
1	Tidak semua siswa aktif di dalam pembelajaran	Guru harus lebih aktif melakukan pendekatan kepada siswa, memberikan perhatian yang lebih, serta memotivasi siswa
2	Kondisi kelas tidak terkontrol pada saat pengerjaan tugas kelompok yang diberikan oleh guru	Guru harus lebih mengadakan pendekatan kepada siswa dan selalu memperhatikan siswa yang sedang menyelesaikan tugas kelompok maupun individu
3	Jam pelajaran PAI yang sudah menjelang siang menyebabkan konsentrasi belajar siswa yang berkurang	Guru harus lebih cermat menggunakan metode yang bervariasi untuk mengurangi kejenuhan belajar pada siswa, dan tidak menggunakan metode yang monoton

3. Hasil Tindakan Siklus II

Kegiatan awal dari siklus II ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan pada hasil tindakan siklus I, yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada siklus I. Berdasarkan kendala dan hasil belajar siswa yang belum maksimal pada siklus I, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus II yang menekankan pada peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui metode *crossworld puzzle* . Dari tindakan siklus II ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti membuat desain pembelajaran PAI yang dirancang oleh peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran. Desain dibuat berdasarkan observasi pada proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 2 kali pertemuan dengan materi pembelajaran Beriman kepada Allah SWT. Sebelum pembelajaran di mulai guru telah menyiapkan silabus dan RPP serta lembar observasi yang akan dilakukan oleh peneliti. Peneliti bersama guru mata pelajaran juga telah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), alat dokumentasi, serta media yang digunakan (RPP terlampir pada lampiran).

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti bersama guru mata pelajaran melaksanakan pembelajaran melalui metode *crossworld puzzle* . Proses pembelajaran dalam siklus ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

Pertemuan I

Pertemuan pertama ini berlangsung 70 menit. Penelitian yang dilakukan oleh sebagai berikut.

No	Kegiatan
1.	A. Kegiatan Awal (5 menit) - Disiapkan, memberi salam, berdo'a - Guru mengabsen siswa - Apersepsi : guru mengajukan pertanyaan tentang membaca - Menyampaikan tujuan pembelajaran B. Kegiatan Inti (25 menit) - Guru memberi contoh membaca beriman kepada Allah SWT dengan intonasi yang benar - Menyimak beriman kepada Allah SWT - Salah satu siswa diminta untuk menirukan contoh beriman kepada Allah SWT yang dibacakan oleh guru - Siswa diminta untuk menuliskan isi teks dengan kata-kata sendiri - Siswa disuruh bercerita di depan kelas - Menjawab pertanyaan tentang beriman kepada Allah SWT C. Kegiatan Akhir (5 menit) - Menyimpilkan materi - Refleksi : siswa dapat memahami membaca beriman kepada Allah SWT dengan intonasi yang benar - Memberikan tugas kepada siswa untuk mencari dan mengumpulkan beriman kepada Allah SWT

c. Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, diperoleh data penelitian dari siklus I berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan tes hasil belajar siswa. Data yang berasal dari pengamatan merupakan hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Berdasarkan pengumpulan data dan pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran maka dapat di peroleh hasil yang terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.11
Observasi pada aktivitas guru dalam pembelajaran

NO	ASPEK YANG DIAMATI	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Pra Pembelajaran**					
1	Menyiapkan ruangan sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar				√	
2	Mengkondisikan kelas dan memeriksa kesiapan siswa				√	
3	Menyiapkan materi pembelajaran			√		
4	Pengelolaan kelas				√	
II	**Membuka Pelajaran**					
1	Membuka pelajaran dengan mengucap salam			√		
2	Mengecek kehadiran siswa dengan menggunakan daftar hadir				√	
3	Mengadakan free test			√		
4	Mengadakan kegiatan apersepsi dan memberi motivasi					√
5	Menyampaikan kompetensi yang akan di capai				√	
6	**Kegiatan inti**					√
III	Memberikan penjelasan yang berkaitan dengan materi pembelajaran					
7	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media				√	
8	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Metode *crossworld puzzle*					√
9	**Kegiatan penutup**				√	
10	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan memberikan respon terhadap pertanyaan siswa				√	

11	Menyimpulkan materi pelajaran				√	
IV	Mengevaluasi tingkat penguasaan materi setelah menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan Metode *crossworld puzzle*					
12	**Pra Pembelajaran**				√	
13	Menyiapkan ruangan sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar			√		
14	Mengkondisikan kelas dan memeriksa kesiapan siswa				√	
15	Menyiapkan materi pembelajaran				√	
16	Pengelolaan kelas				√	
Jumlah Skor		79				
Hasil Rata-rata		4,9				
Kategori		Memuaskan				

Keterangan :

1 = Buruk
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Mememuaskan

Jadi jumlah skor yang diperoleh dari pengamatan aktivitas guru pada siklus II yaitu sebesar 79, dengan hasil rata-rata 4,9. Maka dari keterangan kategori penilaian dapat disimpulkan kemampuan guru dalam menggunakan metode *crossworld puzzle* tergolong memuaskan.

2. Data hasil pengamatan aktivitas siswa

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.12
Observasi pada aktivitas siswa dalam pembelajaran

No	Kegiatan	Skor				
		1	2	3	4	5
	Pra Pembelajaran				√	
1 2	Memperhatikan guru Menjawab pertanyaan apersepsi guru			√		
	Kegiatan Pembelajaran (Inti)				√	
3 4 5 6 7 8	Memberi contoh perilaku beriman kepada Allah SWT Menyimak materi yang disampaikan mengenai beriman kepada Allah SWT Dapat menyebutkan manfaat beriman kepada Allah SWT Dapat menyebutkan perilaku beriman kepada Allah SWT Siswa dapat berdiskusi dengan temanya Menjawab pertanyaan guru			√	√ √ √ √ √	
	Kegiatan Penutup (Akhir)				√	
9 10	Siswa menyimpulkan materi dengan di bimbing oleh guru. Siswa mengerjakan tes akhir.				√	
Jumlah skor		38				
Hasil Rata-rata		3,8				
Kategori		Baik				

Keterangan :
1 = Buruk
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Memuaskan

Berdasarkan jumlah skor dan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus II yaitu 38 dengan nilai rata-rata 3,8. Maka dapat

disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *crossworld puzzle* pada siklus II ini tergolong Baik.

3. Data hasil tes akhir siklus II

Setelah dilakukan uji instrument siklus II terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan metode *crossworld puzzle* , maka ditemukan adanya peningkatan kemampuan hasil belajar . Hasil belajar pada materi beriman kepada Allah SWT pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.13
Hasil belajar Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	KKM	Nilai (x)	Keterangan		Keterangan
				Tuntas	Tidak Tuntas	
1	Andrian Revaldo	70	90	√	-	Tuntas
2	Aziza Oktarina	70	90	√	-	Tuntas
3	Cindy Patika Septiana	70	95	√	-	Tuntas
4	Dhea Reva Sabillah	70	100	√	-	Tuntas
5	Fatiyah Mifta Artanti	70	60	√	-	Tuntas
6	Firman Sani	70	90	√	-	Tuntas
7	Fitria Rahma Sari	70	95	√	-	Tuntas
8	Ilham Zakki S	70	95	√	-	Tuntas
9	Inayah Nurani	70	90	√		Tuntas
10	Jonatan Alfadiansyah	70	50	-	√	Tidak Tuntas
11	Kerin Ananda Putri	70	100	√	-	Tuntas
12	M. Fadhil Mubarok	70	95	√	-	Tuntas
13	M. Ary Anugrah	70	100	√	-	Tuntas
14	M. Jerry Anarezi	70	95	√	-	Tuntas
15	M. Aziz Setiawan	70	60	-	√	Tuntas
16	Meizho Othman M.	70	100	√	-	Tuntas
17	Melani Anggraeni	70	60	-	√	Tidak Tuntas
18	M. Adjie Rahman	70	60	-	√	Tidak Tuntas
19	M. Apriyan Dzaky	70	95	√	-	Tuntas

20	M. Fadli Fiara Jumar	70	100	√	-	Tuntas
21	M. Khadafi R.	70	95	√	-	Tuntas
22	Nadya Aufia Putri	70	100	√	-	Tuntas
23	Naufalqi Dwiskara	70	60	-	√	Tidak Tuntas
24	Nurkhaliza	70	90	√	-	Tuntas
25	Putri Nasica	70	100	√	-	Tuntas
26	Rahma Anisa	70	65	√	-	Tidak Tuntas
27	Renita Resselina	70	75	√	-	Tuntas
28	Sabina Auril Eksa P	70	85	√	-	Tuntas
29	Salsa Bila Putri	70	60	-	√	Tidak Tuntas
30	Shinta Olivia Hia	70	70	√	-	Tuntas
31	Syorra Rahmadhini	70	70	√	-	Tuntas
32	Cindry Alia Rizkauli	70	70	√	-	Tuntas
Jumlah		**2590**				
Rata-rata		**87**				
Siswa yang tuntas		**82 %**				
Siswa yang tidak tuntas		**18 %**				

Dari hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus II, Nilai rata-rata adalah 87 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100 diantaranya 6 siswa mendapat nilai dibawah 70 dan 26 siswa yang mendapat nilai di atas 70. Jika dihitung berdasarkan persentase ketuntasan belajar maka hanya 82 % siswa yang tuntas, dan 18% siswa yang tidak tuntas belajar. Berdasarkan hasil belajar PAI tersebut, maka dapat dihitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu :

Keterangan :

2. Nilai rata-rata siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$X=\frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata siswa

$\sum X$ = Jumlah total nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah total siswa yang dinilai

Diketahui:

$\sum X$ = 2590

$\sum N$ = 32 siswa

Maka $X = \frac{2590}{32}$

X = 82

3. Persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} X\ 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar siswa

$\sum T$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum N$ = Jumlah siswa

Di ketahui :

Siswa yang tuntas : 26 siswa

Siswa yang Tidak Tuntas : 6 siswa

Persentase ketuntasan :$P = \frac{\sum T}{\sum N} X\ 100\%$

$P = \frac{26}{32} X\ 100\%$

= 82 %

Tidak Tuntas :$P = \frac{\sum T}{\sum N} X\ 100\%$

$P = \frac{6}{32} X\ 100\%$

= 18 %

Untuk lebih jelasnya, persentase ketuntasan belajar siklus II dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.14
Persentase ketuntasan belajar siklus II

No	Nilai	Jumlah siswa	Persentase Ketuntasan belajar	Kategori ketuntasan belajar
1	≥ 65	26	82 %	Tuntas
2	≤ 65	6	18 %	Tidak Tuntas

b. Refleksi

Pada pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode *crossworld puzzle* siklus II ini telah berjalan dengan baik. Dari hasil evaluasi pengamatan maka dapat disimpulkan bahwa tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya, dan telah mencapai hasil belajar yang telah diharapkan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Data yang diperoleh telah peneliti tampilkan pada tabel siklus I, dari hasil analisis data siklus I, peneliti menghitung jumlah skor dari lembar observasi dan tes hasil belajar siswa dari data yang dapat maka pada siklus I didapat 68 Skor dengan rata-rata 4,2 untuk kemampuan guru dalam menggunakan metode

crossworld puzzle dari skor tersebut maka dapat disimpulkan kemampuan guru dalam melaksanakan tindakan tergolong baik. Sedangkan untuk aktivitas siswa didapat 33 skor dengan rata-rata 3,3 maka aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong baik.

Tes hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus persentase, dari data yang peneliti hitung maka hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I didapat nilai 60 %. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar siswa tergolong sedang dan di anggap masih perlu untuk diadakan tindak lanjut ke siklus selanjutnya yaitu siklus II.

2. Siklus II

Pada siklus ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada indikator-indikator yang masih kurang pada siklus I. Dari hasil analisis data siklus II, peneliti menghitung jumlah skor dari lembar observasi dan tes hasil belajar siswa dari data yang dapat maka pada siklus II didapat 79 Skor dengan rata-rata 4,9 untuk kemampuan guru dalam menggunakan Metode *crossworld puzzle* dari skor tersebut maka dapat disimpulkan kemampuan guru dalam melaksanakan tindakan sudah tergolong memuaskan. Sedangkan untuk aktivitas siswa didapat 38 skor dengan rata-rata 3,8 maka aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah tergolong baik.

Tes hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus persentase, dari data yang peneliti hitung maka hasil belajar siswa yang tuntas belajarnya pada siklus II didapat nilai 84 %. Hal ini menandakan

bahwa hasil belajar siswa tergolong sangat tinggi, dan tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya dan telah mencapai hasil belajar yang diharapkan. Atas hasil yang telah dicapai pada siklus II, maka tidak perlu diadakan siklus III.

3. Pembahasan seluruh siklus

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan hasil belajar PAI siswa. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar PAI siswa dapat meningkat melalui metode *crossworld puzzle* yang dilaksanakan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar PAI siswa dan hasil tes belajar PAI siswa melalui penelitian tes hasil belajar melalui pembelajaran metode *crossworld puzzle* dengan 2 siklus.

Berdasarkan hasil penelitian melalui metode *crossworld puzzle* secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Selanjutnya melalui metode *crossworld puzzle* siswa dapat lebih aktif da memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran. Dijelaskan pula bahwa metode pembelajaran sangat berguna baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, metode dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa (pengguna metode pembelajaran) dapat mempermudah proses

belajar, karena setiap metode pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa.[36]

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut dapat dinyatakan bahwa melalui metode *crossworld puzzle* sangat efektif dalam peningkatan hasil belajar PAI . Akan tetapi berbagai kendala yang dihadapi haruslah menjadi acuan sebagai proses peningkatan hasil belajar siswa. Untuk itu penerapan pembelajaran aktif haruslah memenuhi kondisi-kondisi yang dipersyaratkan agar dapat diperoleh hasil yang optimal.

[36] Mel. Silberman, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007) h. 246

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap penerapan metode *crossworld puzzle* berbantukan media bagan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Beriman kepada Allah SWT kelas VII di SMPN 02 Mukomuko, maka peneliti menyimpulkan bahwa: keberhasilan pembelajaran PAI di SMPN 02 Mukomuko dilihat dari hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui Metode *crossworld puzzle* melalui media bagan. Hal ini terlihat dari hasil tes belajar dari siklus I dan siklus II yang meningkat dari 62 % menjadi 82 %.

Hasil observasi dalam penggunaan penerapan metode *crossworld puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Beriman kepada Allah SWT yang diikuti oleh siswa pada waktu tindakan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa yang berkategori baik dan memuaskan dengan rentang pada siklus II. Penggunaan penerapan metode *crossworld puzzle* juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran PAI di SMPN 02 Mukomuko dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat peneliti sarankan kepada pihak-pihak yang terkait diantaranya:

1. Lembaga sekolah

   Hendaknya lebih memperhatikan proses belajar mengajar dan meningkatkan potensi guru dan siswa sehingga output yang dihasilkan adalah output yang mampu berkompetensi dalam dunia pendidikan.

2. Guru

   Hendaknya melakukan inovasi baru dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan model, strategi, metode dan teknik. Dengan adanya inovasi tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah agar lebih baik lagi, dan dapat menerapkan metode *crossworld puzzle* dalam proses pembelajaran di kelas. Khususnya pelajaran PAI **.**

3. Siswa

   Bagi siswa diharapkan untuk dapat aktif dalam belajar dan siswa harus lebih serius dalam belajar kelompok untuk mengikuti pelajaran dengan tertib. Belajar dengan menggunakan metode *crossworld puzzle*, untuk meningkatkan hasil belajar PAI .

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Muhammad Daud. 2011. *Pendidikan Agama Islam.* Jakarta: Rajawali Pers

Asrori, Muhammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung, CV. Wacana Prima

B.Uno, Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara

Fatwayani, Ami. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara*. Skripsi, Jurusan Geografi, FIS UNNES. Fakultas llmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

Idi, Abdullah. 2011. *Pengembangan Kurikulum Teori dan praktek.* Yogyakarta: Ar-Ruz Media

Kunandar. 2014. *Guru Profesional.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

L. Siberman. Melvin. 2014. *Active Learning,* Bandung: Nuansa Cendekia

Miller John P. 2002. *Cerdas di Kelas Sekolah Kepribadian,* Yogyakarta: Kreasi Kencana

Munir, Abdullah. 2006. *Spiritual Teaching,* Yogyakarta: Insan Madani

Mustofa. 1997. *Filsafat Islam.* Bandung: Pustaka Setia

Nata, Abudin. 1998. *Metodologi Studi Islam.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Ngalimu. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran.* Yogyakarta: Aswaja

Rajid, Sulaiman. 2016. *Fiqih Islam.* Bandung: Sinar Baru Algesiondo

Ritonga, Rahman. 2005. *Akhlak.* Surabaya, Amelia

Rooijakkers. 1991. *Mengajar dengan Sukses.* Jakarta: IKAPI

Sam's, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: Sukses Offset

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Sudjana Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006)

Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek,* Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional

Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2011)

Wahab, Abdul Aziz. 2008. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengatahuan Sosial.* Bandung: Alfabeta.