



## **PENERAPAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* DENGAN MEDIA VIDEO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA SMA NEGERI 11 KENDARI**

**Rika Nurlianti<sup>1,\*</sup> Masdin<sup>2</sup> & Raehang<sup>3</sup>**

**<sup>1,2,3</sup>Institut Agama Islam Negeri Kendari**

**\*Email: [nurliantirika@gmail.com](mailto:nurliantirika@gmail.com)**

### ***Abstract***

*This article is a Classroom Action Research (CAR) which aims to determine: 1) the implementation of the Crossword Puzzle strategy; 2) improving Islamic education learning outcomes through the Crossword Puzzle strategy. This research is a Classroom Action Research. The data sources in this study are divided into two, namely primary data and secondary data. Primary data sources are the main data sources obtained directly from the object of research or the first party. Secondary data, this research is sourced from library data which correlates closely with the discussion of the object of research. The results showed that: 1) the implementation of the Crossword Puzzle strategy in class XI students of SMA Negeri 11 Kendari, with the steps and procedures that had been determined had gone well. Students' attitudes in the learning process belong to the good category, students have also shown an increase in student activity in every meeting. 2) increasing PAI learning outcomes through the Crossword Puzzle strategy in class XI students of SMA Negeri 11 Kendari for the 2018-2019 academic year, showing a significant value, in the pre-cycle (initial value) the overall student learning outcomes that are complete only reach 42%, after being done action in cycle I using the Crossword Puzzle strategy student learning outcomes have increased, namely student learning completeness reaches 52%, then continued in cycle II, by obtaining student learning outcomes as many as 19 people reached  $\geq 72$  from 31 students, with learning completeness reaching 62 %, and then in cycle III by using the same strategy and the same teaching material students experienced an increase in student learning completeness reaching 80% or as many as 25 students who scored  $\geq 72$ . Thus student learning outcomes significantly increased.*

***Keywords:*** Learning Outcomes, Crossword Puzzle, Video Media

### **Abstrak**

Artikel ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui: 1) penerapan strategi Crossword Puzzle; 2) peningkatan hasil belajar PAI melalui strategi Crossword Puzzle. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Sumber data dalam penelitian ini penulis bedakan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data utama yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian atau pihak pertama. Data sekunder, penelitian ini bersumber dari data kepustakaan berkorelasi erat dengan pembahasan mengenai objek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan strategi Crossword Puzzle pada siswa kelas XI SMA Negeri 11 Kendari, dengan langkah-langkah dan prosedur yang sudah ditetapkan telah berjalan dengan baik. Sikap siswa pada proses pembelajaran tergolong pada kategori baik, siswa juga telah menunjukkan peningkatan keaktifan siswa disetiap pertemuan. 2) peningkatan hasil belajar PAI melalui strategi Crossword Puzzle pada siswa kelas XI SMA Negeri 11 Kendari tahun pelajaran 2018-2019, menunjukkan nilai yang signifikan, pada pra siklus (nilai awal) hasil belajar siswa secara keseluruhan yang tuntas hanya mencapai 42%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan strategi Crossword Puzzle hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu ketuntasan belajar siswa mencapai 52%, kemudian dilanjutkan pada siklus II, dengan memperoleh hasil belajar siswa yaitu sebanyak 19 orang mencapai  $\geq 72$  dari 31 orang siswa, dengan ketuntasan belajar mencapai 62%, dan

kemudian pada siklus III dengan menggunakan strategi yang sama dan materi ajar yang sama siswa mengalami peningkatan ketuntasan belajar siswa mencapai 80% atau sebanyak 25 orang siswa yang memperoleh nilai  $\geq 72$ . Dengan demikian hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, *Crossword Puzzle*, Media Video

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam ajaran islam. Karena itulah PAI merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran islam. Ditinjau dari segi isinya, PAI merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi salah satu komponen, dan tidak dapat dipisahkan dari rumpun mata pelajaran yang bertujuan, mengembangkan moral dan kepribadian peserta didik. Namun melihat dari kenyataan ternyata mata pelajaran PAI masih dianggap tidak menarik oleh sebagian siswa karena dalam pembelajaran yang berlangsung guru menggunakan strategi pembelajaran yang bersifat statis sehingga pemahaman siswa terhadap materi masih kurang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 11 Kendari dalam pembelajaran yang berlangsung di kelas XI. Bahwa dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru menyampaikan materi yang cukup bagus akan tetapi pembelajaran berlangsung kurang baik siswa tidak fokus dan guru merasa lelah jika harus mendikte siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru juga meminta siswa menanggapi atau sekedar komentar mengenai materi yang diajarkan tetapi siswa banyak yang diam dan acuh terhadap permintaan guru. Dengan keadaan seperti ini siswa tidak sepenuhnya memahami tentang materi yang disampaikan guru, maka tidak heran jika siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, dan juga membuat siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasilobservasi diketahui bahwa pembelajaran klasik tidak memberikan kemajuan yang signifikan pada proses belajar siswa sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar yang tidak sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tetapkan oleh sekolah yaitu 72. Berdasarkan nilai hasil ulangan siswa kelas XI SMA Negeri 11 Kendari, dari 31 siswa ada 18 siswa yang tidak mencapai standar KKM.Oleh karena itu perlu adanya perhatian khusus terhadap pola belajar mengajar didalam kelas.

Untuk itu peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran crossword puzzle melihat bahwa metode ini menuntut siswa agar aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas.Penerapan strategi crossword puzzle dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan belajar siswa di SMA Negeri 11 Kendari. Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dibandingkan dengan metode ceramah, dimana siswa tidak terlibat aktif sehingga siswa tidak berminat mengikuti pembelajaran. Melihat dari kasus di atas maka saya tertarik mengangkat penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Crossword Puzzel dengan Media Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Negeri 11 Kendari”.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Class Room Action Research) yang disingkat PTK. Ciri utama dari PTK adalah adanya interview atau perlakuan tertentu untuk perbaikan kinerja dalam dunia nyata. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 11 Kendari pada semester genap tahun ajar 2018/2019 dalam kurun waktu 3 bulan sejak bulan Februari sampai April 2019, Objek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas XI di SMA Negeri 11 Kendari.Subjek dalam penelitian ini adalah keseluruhan pelaksanaan

proses dan dan hasil yang diperoleh dari metode pembelajaran Crossword Puzzel pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas X SMA Negeri 11 Kendari pada tahun ajaran 2018/2019.

Untuk memudahkan dalam pemecahan masalah ada beberapa faktor yang diselidiki antara lain: 1) Faktor siswa yaitu keadaan aktivitas belajar siswa yang masih tergolong rendah, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk itu peneliti melakukan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran tersebut dengan menggunakan Metode Crossword Puzzel. 2) Faktor sumber belajar yaitu dengan melihat sumber dan metode pembelajaran yang digunakan apakah sudah sesuai dengan tujuan serta relevansi materi yang henda dicapai dalam pembelajaran dengan menggunakan Metode Crossword Puzzel.

Pelaksanaan tindakan penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto ada empat langkah dalam melakukan PTK yaitu: (1), Perencanaan, (2), Pelaksanaan Tindakan, (3), Pengamatan, (4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam III siklus. Semoga dengan siklus ke III bisa meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mencapai 75 dari nilai ideal 100 atau 72Kentuntasan Belajar Minimum (SBM).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

**Tabel 1.** Distribusi Nilai Siswa Sebelum Penerapan Strategi *Crossword Puzzle*.

No.	Interval Nilai	Frekuensi (Fi)	Nilai Tengah (xi)	Fi.xi	Persentase (%)	Ket.
1	60-65	12	62.5	750	39%	di bawah KKM
2	66-71	6	68.5	411	19%	di bawah KKM
3	72-79	9	74.5	670.5	29%	di atas KKM
4	80-85	2	80.5	161	6%	di atas KKM
5	86-91	2	86.5	173	6%	di atas KKM
<b>Jumlah</b>		31		2165.5	100%	
<b>Nilai Rata-rata <math>2165:31 = 69,8</math></b>						
<b>Ketuntasan Klasikal = <math>13 : 31 \times 100\% = 42\%</math></b>						

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Kendari yang berjumlah 31 siswa, ketuntasan yang diperoleh hanya 42%. Berarti yang tidak mencapai ketidaktuntasan dalam pembelajaran PAI adalah 18 siswa (58%) dan yang mencapai ketuntasan adalah 13 siswa (42%).

### Pelaksanaan Tindakan Siklus I

**Tabel 2.** Distribusi Nilai Siswa Pada Siklus I

No.	Interval Nilai	Frekuensi (Fi)	Nilai Tengah (xi)	Fi.xi	Persentase (%)	Ket.
1	60-65	11	62.5	687	35%	di bawah KKM
2	66-71	4	68.5	274	13%	di bawah KKM
3	72-79	10	74.5	745	32%	di atas KKM
4	80-85	3	80.5	241.5	10%	di atas KKM
5	86-91	3	86.5	259.5	10%	di atas KKM
<b>Jumlah</b>		31		2207.5	100%	

---

**Nilai Rata-rata  $2207.5:31 = 71.2$**

---

**Ketuntasan Klasikal =  $16 : 31 \times 100\% = 52\%$**

---

Berdasarkan tabel 2 diketahui ketuntasan yang diperoleh hanya mencapai 52% berarti yang mencapai ketidaktuntasan dalam pembelajaran PAI adalah 15 siswa (48%) dan yang mencapai ketuntasan hanya 16 (52%) siswa.

### Pelaksanaan Tindakan Siklus II

**Tabel 3.** Data Perolehan Nilai Siswa Pada Siklus II

No.	Interval Nilai	Frekuensi (Fi)	Nilai Tengah (xi)	Fi.xi	Persentase (%)	Ket.
1	60-65	8	62.5	500	26%	di bawah KKM
2	66-71	4	68.5	274	13%	di bawah KKM
3	72-79	8	74.5	596	26%	di atas KKM
4	80-85	8	80.5	644	26%	di atas KKM
5	86-91	3	86.5	259.5	10%	di atas KKM
<b>Jumlah</b>		31		2273.5	100%	
<b>Nilai Rata-rata <math>2272.5:31 = 73.3</math></b>						
<b>Ketuntasan Klasikal = <math>19 : 31 \times 100\% = 62\%</math></b>						

Berdasarkan tabel 3 diketahui ketuntasan yang diperoleh hanya mencapai 62% berarti yang mencapai ketidaktuntasan dalam pembelajaran PAI adalah 12 siswa (38%) dan yang mencapai ketuntasan hanya 19 (62%) siswa.

### Pelaksanaan Tindakan Siklus III

**Tabel 4.** Data Perolehan Nilai Siswa Pada Siklus III

No.	Interval Nilai	Frekuensi (Fi)	Nilai Tengah (xi)	Fi.xi	Persentase (%)	Ket.
1	62-66	1	64	64	3%	di bawah KKM
2	67-71	5	69	345	14%	di bawah KKM
3	72-76	4	74	296	12%	di atas KKM
4	77-81	5	79	395	16%	di atas KKM
5	82-86	8	84	672	27%	di atas KKM
6	87-91	2	89	178	7%	di atas KKM
7	92-96	6	94	564	22%	di atas KKM
<b>Jumlah</b>		31		2514	100%	
<b>Nilai Rata-rata <math>2514:31 = 80.1</math></b>						
<b>Ketuntasan Klasikal = <math>25 : 31 \times 100\% = 80\%</math></b>						

Berdasarkan tabel 4 diketahui ketuntasan yang diperoleh hanya mencapai 80% berarti yang mencapai ketidaktuntasan dalam pembelajaran PAI adalah 6 siswa (20%) dan yang mencapai ketuntasan hanya 25 (80%) siswa.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor eksternal, dan faktor internal. Faktor eksternal mencakup lingkungan seperti kurangnya motivasi dari orang tua dan faktor internal kurangnya motivasi yang timbul dari dalam diri siswa untuk mempelajari mata pelajaran PAI, Selain faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti

motivasi belajar yaitu motivasi belajar intrinsik dalam hal ini kurangnya minat belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, dan faktor fisik dan psikis.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran Crossword Puzzle dikelas XI pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada survei awal memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 42%, pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 52%, pada siklus II ketuntasan klasikal sebesar 62% dan pada siklus III ketuntasan klasikal sebesar 80%.

Dalam implementasinya masih ada beberapa siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari masih ada siswa yang masih mengharapkan temannya mengisi lembar TTS dan guru kurang memberi arahan atau bimbingan kepada siswa akibatnya banyak siswa yang masih keliru menyelesaikan tugas. Pada pelaksanaan siklus III ketuntasan klasikal diperoleh peningkatan hasil belajar siswa sebesar 80%, jumlah siswa yang telah memperoleh  $\geq 72$  sebanyak 25 siswa dan yang memperoleh nilai dibawah 72 sebanyak 6 siswa.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan strategi pembelajaran Crossword Puzzle. Merujuk pada hasil tes siklus III, maka penelitian ini dihentikan pada siklus III karena indikator keberhasilannya yang ditetapkan telah tercapai. Dengan demikian upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle dengan media video telah tercapai dengan sangat baik.

## **SIMPULAN**

Penerapan Strategi Crossword Puzzle pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas XI di SMA Negeri 11 Kendari, dengan langkah-langkah dan prosedur yang sudah ditetapkan telah berjalan dengan baik. Sikap siswa selama proses pembelajaran tergolong pada kategori baik, siswa juga telah menunjukkan peningkatan keaktifan siswa disetiap pertemuan, hal ini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan dan telah mencapai ketuntasan belajar.

Penerapan Strategi Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 11 Kendari Tahun pelajaran 2018-2019, dan menunjukkan nilai yang signifikan, pada pra siklus) hasil belajar siswa secara keseluruhan yang tuntas hanya mencapai 42%, pada siklus I dengan menggunakan Strategi Crossword Puzzle hasil belajar siswa mengalami peningkatan ketuntasan belajar yaitu mencapai 52%, kemudian dilanjutkan pada siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 62%, dan kemudian pada siklus III dengan menggunakan strategi yang sama dan materi ajar yang sama siswa mengalami peningkatan yaitu ketuntasan belajar siswa mencapai 80% atau sebanyak 25 orang siswa yang memperoleh nilai  $\geq 72$ . Dengan demikian hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al Rasyidin & Nasution, Wahyudin Nur (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Said, Alamsyah & Budimanjaya, Andi (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anees, Bambang & Hambali, Adang (2009). *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*. Cet, Ke-2. Bandung: Refika Offset.
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Chatarina, Anni dkk (2009). *Psikologi Belajar*. Malang: UPT MKK Universitas Negeri Malang.
- Darajat, Zakiah (2010). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati & Mudjiono (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful B. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ghanoe. M. (2010). *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-teki*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Juwariyah (2010). *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*. Cet, Ke-1. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Mursila (2017). *Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzel dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi.
- Slameto (2009). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sutarto (2017). *Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Islamic Counseling, 1(02).
- Silberman, Melvin L. (2010). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nursamedia.
- Sanjaya, Wina (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.