BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Sejalan dengan itu pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pendidikan nasional dalam UU SISDIKNAS No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 yang berbunyi:

> *Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negera yang demokratis serta bertanggung jawab.*[1]

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut pemerintah dan para praktisi pendidikan sudah banyak melakukan usaha dengan berbagai ketetapan dan kebijakan di bidang pendidikan, salah satunya yaitu peningkatan mutu pendidikan. Pergeseran kebutuhan sejalan dengan peningkatan mutu seorang guru, rektrukturisasi pendidikan haruslah dilakukan. Pendidikan tidak diarahkan hanya dalam mencetak tenaga kerja untuk industri melainkan juga tenaga kerja yang mengoptimalkan kemampuan berpikir dalam menjalankan

[1] Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *SISDIKNAS dan Peraturan Pemerintahan R.I tahun 2010 Tentang Peyelenggaraan Pendidikan serta Wajib Belajar*, (Bandung: Citra Umbara, 2010), h. 2

pekerjaannya. Berarti pendidikan harus diarahkan pada upaya menciptakan situasi agar siswa mampu belajar dan memiliki kemampuan berpikir tahap tinggi.

Dengan demikian guru haruslah benar-benar mampu menemukan cara-cara untuk mendorong dan mengembangkan pemenuhan seluruh kebutuhan siswa berdasarkan potensi yang dimilikinya. Tanpa usaha ini akan sulit tercipta lulusan yang berbekal kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guna dapat menjalankan misi barunya tersebut, guru haruslah benar-benar memahami kognisi dan berbagai cara yang berbeda dalam belajar. Guru haruslah memahami perkembangan siswa dan berbagai konsep pedagogis sebaik mereka menguasai materi pembelajaran dan penilaian alternatif yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.[2] Setiap lembaga pendidikan apapun jenis dan tingkatannya seperti Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Bukittinggi yang terus berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan mencetak siswa yang unggul agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal dan hasil belajar tercapai dengan baik.

Sementara itu komisi tentang pendidikan Abad ke-21 (*Commission On Education For The "21" century*), merekomendasikan empat strategi dalam menyukseskan pendidikan: Pertama, *Learning to Learn*. Yaitu bagaimana pelajar mampu menggali informasi yan ada disekitarnya dari ledakan informasi itu sendiri, kedua *learning to be*, yaitu pelajar diharapkan mampu untuk mengenal dirinya sendiri, serta mampu beradaptasi dengan lingkungannya, ketiga, *learning to do*, yaitu berupa tindakan atau aksi, untuk memunculkan ide

[2] Sofan Amri, *Proses Pembelajaran (Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*), (Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Karya, 2010), h. 7

yang berkaitan dengan sainstek dan keempat, *learning to be together*, yaitu memuat bagaimana kita hidup dalam masyarakat yang saling bergantung antara yang satu dengan yang lain, sehingga mampu bersaing secara sehat dan bekerjasama serta mampu menghargai orang lain.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu, (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya. [3]

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Yang pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku yang diingini pada diri siswa. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Djamarah juga mengatakan bahwa “strategi pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran yang selanjutnya menentukan kualitas hasil belajar siswa”. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya

[3] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif,* (Jakarta: PT. Kencana Media Group, 2012), h. 4-5

suatu tujuan pendidikan tersebut, seperti pemilihan suatu strategi dalam pembelajaran. [4]

Seorang siswa akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip pertama dalam kegiatan-kegiatan pendidikan dan pengajaran. Menurut pendapat Sardiman bahwa, Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut motivasi. Siswa tidak mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami mengapa hal itu perlu dipelajarai tanpa adanya motivasi, sehingga kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil.[5]

Penggunaan strategi pembelajaran mempunyai peranan penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat melibatkan aktivitas siswa. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sadirman bahwa dalam kegiatan belajar subjek didik/ siswa harus aktif berbuat. Aktivitas sangat diperlukan dalam belajar. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas siswa serta kemampuan guru dalam menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang bervariasi, sangat diperlukan sehingga siswa tidak merasa bosan

---

[4] Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 76

[5] Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 40, 97

Strategi pembelajaran sangat berperan penting dalam memaksimalkan aktifitas pembelajaran yang dilakukan, dimana proses pembelajaran mempunyai peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Terutama pada mata pelajaran agama Islam, dalam proses pembelajaran akan menyebabkan keaktifan siswa yang tinggi antara guru dan siswa ataupun siswa dengan siswa lainnya. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi lebih aktif dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktifitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentukannya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.[6]

Strategi Pembelajaran Cr*ozzword Puzzle* merupakan suatu strategi yang berbentuk permainan teka-teki silang. Strategi ini dapat mengurangi tekanan dan rasa bosan murid dalam belajar serta dapat menjadikan murid lebih memperhatikan pelajaran karena strategi ini melibatkan seluruh murid dalam belajar sehingga tidak ada lagi murid yang bermain dan bercerita dengan teman-temannya. Sesuai dengan makna pembelajaran efektif dimana pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dalam hal ini mampu menjadikan siswa berani, oleh karena itu semakin aktif siswa maka sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut. [7]

---

[6] Hisam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif,* (Jakarta: Insan Madani, 2008), h. 73

[7] Wina Sanjana, *Strategi Pembelajaran,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 127

Aktivitas dan hasil belajar siswa merupakan cerminan kualitas suatu pembelajaran. Guru sangat berperan mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa karena guru yang mengatur proses pembelajaran di sekolah. Aktivitas dan hasil belajar siswa merupakan cerminan kondisi belajar yang diciptakan di sekolah tersebut apakah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Juga dipengaruhi oleh lingkungan yang menyenangkan dan tanpa tekanan juga sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan siswa.

Proses pembelajaran selama ini masih terkesan hanya berpusat pada guru (*teacher oriented*) yang menganggap bahwa guru adalah satu-satunya sumber utama dan serba tahu, sedangkan siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, sehingga ceramah merupakan satu-satunya pilihan yang dianggap paling cocok dalam strategi pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan hasil pembelajaran tidak sesuai dengan harapan, karena siswa hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis dan bertindak pasif, sedangkan guru bertindak aktif dalam memberikan informasi.

Kenyataan yang terjadi selama ini siswa hanya menerima pelajaran dari guru dan mudah melupakan pelajaran yang diterimanya. Jam pelajaran di habiskan untuk mengisi buku tugas, mendengarkan guru. Jika di jumpai materi yang sulit siswa merasa tidak tertarik untuk mempelajarinya dan siswa tidak mau menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan.

MTsN 2 Bukittinggi merupakan madrasah yang terletak di daerah Panganak kecamatan Bukit Apit Puhun Kota Bukittinggi. Proses pembelajaran Aqidah Akhlak selama ini lebih ditekankan pada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar menjadi kaku dan

membosankan. Budaya belajar lebih oleh budaya hafalan dari pada budaya berfikir, akibatnya siswa menganggap bahwa pelajaran Aqidah Akhlak adalah pelajaran yang lebih banyak hafalan saja.

Strategi pembelajaran yang di gunakan guru belum melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru sering mengejar target pencapaian mata pelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab. Akibatnya sedikit sekali pemahaman belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar yang di inginkan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak memerlukan strategi pembelajaran yang optimal sehingga siswa benar-benar belajar dan memaknai pembelajarannya. Ketuntasan belajar dapat dilihat dari skor hasil belajar yang di peroleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Siswa dikatakan tuntas apabila skor hasil belajar Aqidah Akhlak mencapai KKM. Adapun KKM yang di tentukan oleh guru mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII adalah 75.

Tabel 1 : Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan
1.	VIII.1	34	35,7 %
2.	VIII.2	34	70%
3.	VIII.3	34	40,2%
4.	VIII.4	34	38,7%
5.	VIII.5	32	40,6%
6.	VIII.6	32	42 %
7.	VIII.7	32	27,7%

Sumber : Guru Mata Pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi.

Agar pembelajaran Aqidah Akhlak lebih terarah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa perlu suatu strategi. Salah satu alternatifnya adalah dengan mencoba menerapkan pendekatan pembelajaran yang dapat memberdayakan siswa dalam pembelajaran. Suatu pendekatan yang tidak mengharuskan siswa menghafal tetapi strategi yang dapat mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Guru dapat mengajak siswa untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, dengan begitu siswa akan dapat memahami dan memaknai sebuah pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini guru harus dapat menggunakan strategi pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif agar pembelajaran berhasil sesuai dengan yang direncanakan.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 2 Bukittinggi , Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengganti strategi pembelajaran ekspositori yang digunakan selama ini, untuk itu penulis ingin melakukan eksperimen di sekolah tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan strategi Pembelajaran *Crozzword Puzzle.*

Strategi Pembelajaran *Crozzword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Beberapa manfaat bermain *crossword puzzle* bagi anak-anak (murid) antara lain adalah dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan meningkatkan keterampilan sosial.

Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga dapat tercapai tujuan yang diinginkan. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan salah satu pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Dalam belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasa suasana yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Jadi, strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya. Peran aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan salah hal yang sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus melakukan pembelajaran yang mampu membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari manfaat strategi Pembelajaran *crossword puzzle* tersebut, terlihat sangat penting sekali strategi ini, karena selain dapat melatih dan meningkatkan kemampuan belajar siswa juga dapat melatih dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan yang lain.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengatasi masalah tersebut dalam penerapan suatu strategi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crozzword Puzzle* Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Bukittinggi**"

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasikan beberapa persoalan penelitian yang ditemukan di lapangan.

1. Masih ada siswa yang sulit memahami materi yang diajarkan oleh guru.
2. Siswa cendrung tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
3. Masih ada siswa yang berdiam saja saat pembelajaran.
4. Siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran belum mau bertanya kepada guru atau temannya.
5. Hasil pelajaran Aqidah Akhlak masih rendah yang terlihat dari kecapaian KKM hanya 50%.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, Maka penelitian ini dibatasi pada usaha untuk mengungkap :

1. Pengaruh strategi pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi. Disamping itu peneliti juga menerapkan strategi ekspositori

pada kelas kontrol, yang selama ini banyak digunakan dalam mengajar oleh guru mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi.

2. Penelitian ini dilakukan untuk melihat strategi mana yang tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi. Apakah masing-masing strategi pelajaran akan memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar. Apakah tinggi rendahnya aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar berpengaruh terhadap pemilihan strategi mengajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah :

1. Apakah hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan strategi ekspositori pada siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi?
2. Apakah hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan strategi ekspositori pada siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi?
3. Apakah hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan Strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang

memiliki aktivitas rendah dengan strategi ekspositori pada siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi?

4. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* terhadap aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan :

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan strategi ekspositori pada siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan strategi ekspositori pada siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan strategi ekspositori pada siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi.
4. Untuk mengetahui apakah ada interaksi antara strategi pembelajaran pembelajaran *Crozzword Puzzle* dan aktivitas terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi .

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan teoritik
    a. Untuk mengetahui Pengaruh Strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa kelas VIII di MtsN 2 Bukittinggi.
    b. Sebagai sumbangan pengetahuan bagi perkembangan ilmu pengetahuan bagi lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia.
    c. Menambah dan memperkaya khazanah keilmuan dunia pendidikan.
    d. Sebagai sumbangan data ilmiah dibidang pendidikan dan disiplin ilmu lainnya.
2. Kegunaan Praktis
    a. Untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan Pada Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi.
    b. Sebagai tambahan wawasan bagi peneliti mengenai strategi untuk meningkatkan pengajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII di MTsN 2 Bukittinggi.
    c. Sebagai titik tolak dalam usaha pembenahan dan peningkatan pengajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Bukittinggi.
    d. Sebagai bahan masukan bagi guru di MTsN 2 Bukittinggi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Sedang strategi adalah suatu rencana tentang pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Hal senada juga dikemukakan oleh djamarah bahwa secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Berkaitan dengan pembelajaran, strategi dapat diartikan sebagai pola-pla umum kegiatan guru dengan anak didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. [8]

Dalam proses pendidikan di sekolah tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama setiap siswa adalah belajar. Sedangkan keterkaitan antara pelajar dan mengajar itulah yang disebut dengan pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilannya dilihat dari sejauh mana siswa telah memiliki kompetensi itu melalui proses belajar, dimana semuanya berhubungan dengan strategi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk membelajarkan siswa sebagai upaya untuk pencapaian kompetensi seperti yang diharapkan.

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.

[8] Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 131.

Dihubungkan dengan pembelajaran, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Strategi-strategi belajar mengacu pada prilaku dan proses berpikir yang digunakan oleh siswa dalam mempengaruhi hal-hal yang dipelajari, termasuk proses memori dan metakognitif.

Sedangkan Sulistyono, mendefenisikan strategi sebagai tindakan khusus yang dilakukan oleh seseorang untuk mempermudah, mempercepat, lebih menikmati, lebih mudah memahami secara langsung, lebih efektif, dan lebih mudah ditransfer kedalam situasi yang baru. [9]

Dengan memahami beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah siasat guru dalam mengefektifkan, mengefesienkan, serta mengoptimalkan fungsi dan interaksi antara siswa dengan komponen pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

1. Tahapan Pembelajaran

Secara umum, dalam strategi pembelajaran ada tiga tahapan poko yang harus diperhatikan dan diterapkan, sebagai berikut:

A. Tahap pemula (pra-instruksional), adalah tahapan persiapan guru sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dalam tahapan ini kegiatan yang dilakukan guru, antara lain:

   1. Memeriksa kehadiran siswa
   2. Pretest (menanyakan materi sebelumnya)

[9] Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 99

3. Apersepsi (Mengulas kembali secara singkat materi sebelumnya)

B. Tahapan Pengajaran (instruksional), yaitu langkah-langkah yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Tahap ini merupakan tahap inti dalam proses pembelajaran, guru menyajikan materi pelajaran yang telah disiapkan. Kegiatan yang dilakukan guru, antara lain:

1. Menjelaskan tujuan pengajaran siswa
2. Menuliskan pokok-pokok materi yang akan dibahas
3. Membahas pokok-pokok materi yang telah ditulis
4. Menggunakan alat peraga
5. Menyimpulkan hasil pembahasan dari semua pokok materi

C. Tahap penilaian dan tindak lanjut (evaluasi), ialah penilaian atas hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dan tindak lanjutnya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan guru dalam tahap ini, antara lain:

1. Mengajukan pertanyaan pada siswa tentang materi yang telah dibahas
2. Mengulas kembali materi yang belum dikuasai siswa
3. Memberi tugas atau pekerjaan rumah pada siswa
4. Menginformasikan pokok materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

2. Pemilihan Strategi Pembelajaran

Dalam hal ini, Twelker (dalam tim pengajar, 2000) mengemukakan bahwa pada dasarnya strategi pembelajaran mencakup empat hal, yaitu:

a. Penetapan tujuan pengajaran
b. Penetapan sistem Pendekatan pembelajaran

c. Pemilihan dan penetapan metode, teknik dan prosedur pembelajaran. Termasuk penetapan alat, media, sumber dan fasilitas pengajaran serta penetapan langkah-langkah strategi pembelajaran (kegiatan pembelajaran dan pengelolaan waktu).
d. Penetapan kriteria keberhasilan proses pembelajaran dari dan dengan evaluasi yang digunakan.

Sehubungan dengan penetapan strategi pembelajaran, ada empat masalah pokok yang sangat penting yang dapat dijadikan pedoman untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar berhasil sesuai dengan yang diharapkan, yaitu:

a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
b. Memilih sistem pendekatan pembelajaran berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh para guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
d. Menetapkan normanorma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik untuk penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Namun, dalam pemilihan dan penetapan strategi pembelajaran ada beberapa hal yang perlu dijadikan sebagai pertimbangan, antara lain:

a. Kesesuaian dengan tujuan intruksional yang hendak dicapai
b. Kesesuaian dengan bahan bidang studi yang terdiri dari aspek-aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai
c. Strategi pembelajaran itu mengandung seperangkat kegiatan pembelajaran yang mungkin mencakup penggunaan beberapa metode pengajaran yang relevan dengan tujuan dan materi pembelajaran
d. Kesesuaian dengan kemampuan profesional guru bersangkutan terutama dalam rangka pelaksanaannya di kelas.
e. Cukup waktu yang tersedia, karena erat kaitannya dengan waktu belajar dan banyaknya bahan yang harus disampaikan
f. Kesediaan unsur penunjang, khususnya media intruksional yang relevan dan peralatan yang memadai.
g. Suasana lingkungan dalam kelas dan lembaga pendidikan secara keseluruhan.
h. Jenis-jenis kegiatan yang serasi dengan kebutuhan dan minat siswa, karena erat kaitannya dengan tingkat motivasi belajar untuk mencapai tujuan intruksional.

3. Perbedaan Strategi, Model, dan Metode

a. Strategi

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Strategi dalam kegiatan pembelajaran dapat diartikan dalam pengertian secara sempit dan pengertian secara luas. Dalam pengertian sempit bahwa istilah strategi itu sama dengan pengertian metode yaitu sama-sama merupakan

cara dalam rangka pencapaian tujuan. Jika kita terapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut adalah:

1. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.
2. Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

b. Model Pembelajaran

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

c. Metode Pembelajaran

Metode adalah prosedur, urutan, langkah- langkah, dan cara yang digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan

bahwa metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode pembelajaran. Dapat pula dikatakan bahwa metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan.

Metode dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, sebab sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai tugas cakupan yang luas. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Beberapa Metode Pada Pembelajaran

Beberapa metode yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah :

1. Metode ceramah

Metode ceramah adalah metode penyampaian bahan pelajaran secara lisan. Metode ini banyak dipilih guru karena mudah dilaksanakan dan tidak membutuhkan alat bantu khusus serta tidak perlu merancang kegiatan siswa. Dalam pengajaran yang menggunakan metode ceramah terdapat unsur paksaan.

2. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa. Dengan mengajukan pertanyaan yang terarah, siswa akan tertarik dalam mengembangkan daya pikir. Kemampuan berpikir siswa dan keruntutan dalam mengemukakan pokok–pokok pikirannya dapat terdeteksi ketika menjawab pertanyaan. Metode ini dapat menjadi

pendorong bagi siswa untuk mengadakan penelusuran lebih lanjut pada berbagai sumber belajar. Metode ini akan lebih efektif dalam mencapai tujuan apabila sebelum proses pembelajaran siswa ditugasi membaca materi yang akan dibahas.

3. Metode diskusi

Metode diskusi adalah cara pembelajaran dengan memunculkan masalah. Dalam diskusi terjadi tukar menukar gagasan atau pendapat untuk memperoleh kesamaan pendapat. Dengan metode diskusi keberanian dan kreativitas siswa dalam mengemukakan gagasan menjadi terangsang, siswa terbiasa bertukar pikiran dengan teman, menghargai dan menerima pendapat orang lain, dan yang lebih penting melalui diskusi mereka akan belajar bertanggung jawab terhadap hasil pemikiran bersama.

4. Metode belajar kooperatif

Dalam metode ini terjadi interaksi antar anggota kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Semua anggota harus turut terlibat karena keberhasilan kelompok ditunjang oleh aktivitas anggotanya, sehingga anggota kelompok saling membantu. Model belajar kooperatif yang sering diperbincangkan yaitu belajar kooperatif model jigsaw yakni tiap anggota kelompok mempelajari materi yang berbeda untuk disampaikan atau diajarkan pada teman sekelompoknya.

5. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memeragakan suatu proses kejadian. Metode demonstrasi biasanya diaplikasikan dengan menggunakan alat–alat bantu pengajaran seperti

benda–benda miniatur, gambar, perangkat alat–alat laboratorium dan lain–lain. Akan tetapi, alat demonstrasi yang paling pokok adalah papan tulis dan white board, mengingat fungsinya yang multi proses.

6. Metode ekspositori atau pameran

Metode ekspositori adalah suatu penyajian visual dengan menggunakan benda dua dimensi atau tiga dimensi, dengan maksud mengemukakan gagasan atau sebagai alat untuk membantu menyampaikan informasi yang diperlukan.

7. Metode karyawisata/widyamisata

Metode karyawisata/widyawisata adalah cara penyajian dengan membawa siswa mempelajari materi pelajaran di luar kelas. Karyawisata memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, dapat meransang kreativitas siswa, informasi dapat lebih luas dan aktual, siswa dapat mencari dan mengolah sendiri informasi.

8. Metode penugasan

Metode ini berarti guru memberi tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Metode ini dapat mengembangkan kemandirian siswa, meransang untuk belajar lebih banyak, membina disiplin dan tanggung jawab siswa, dan membina kebiasaan mencari dan mengolah sendiri informasi. Tetapi dlam metode ini sulit mengawasi mengenai kemungkinan siswa tidak bekerja secara mandiri

9. Metode eksperimen

Metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran dengan menggunakan percobaan. Dengan melakukan eksperimen, siswa menjadi

akan lebih yakin atas suatu hal daripada hanya menerima dari guru dan buku, dapat memperkaya pengalaman, mengembangkan sikap ilmiah, dan hasil belajar akan bertahan lebih lama dalam ingatan siswa.

10. Metode bermain peran

Pembelajaran dengan metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah–olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Dalam metode ini siswa berkesempatanm terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat, tetapi memerlukan waktu lama.

B. Strategi *Crossword Puzzle*

1. Pengertian Strategi *Crossword Puzzle*

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan salah satu pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pengajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Dalam belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasa suasana yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik dari awal hingga akhir secara aktif.

2. Manfaat bermain Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* bagi peserta didik adalah sebagai berikut:
   a. Meningkatkan keterampilan kognitif
   b. Meningkatkan keterampilan sosial

3. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah:

Strategi Pembelajaran *Crossword puzzle* atau teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenngkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Karena dalam pelaksanaan strategi ini sangat baik untuk menimbulkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Tulislah kata-kata kunci terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi belajar yang telah anda berikan.
2. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang) hitamkan bagian yang diperlukan.
3. Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat penyataan- pernyataan yang mengarah pada kata-kata tersebut.
4. Bagikan teka-teki ini pada peserta didik. Bisa dengan individu ataupun dengan kelompak.
5. Batasi waktu mengajar.

6. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.[10]

Sedangkan dalam Melvin L. Silberman ada beberapa prosedur dalam melakuan pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang, adapun prosedur tersebut sebagai berikut:

1. Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah anda ajarkan.
2. Susunlah sebuah teka-teki silang sederahana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran sebagai selingan.
3. Susunlah kata-kata pemandu pengisisan teka-teki silang anda.

Gunakan jenis yang berikut ini:

a. Definisi singkat (“sebuah tes untuk menentukan reliabilitas”)
b. Sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya (“jenis gas”c) Sebuah contoh (“…..undang-undang adalah contohnya”)
c. Bagikan teka-teki itu kepada siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok.
d. Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.[11]

[10] Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Nuansa Aksara Grafika, 2004), h.73

Dalam menerapkan teka-teki silang dalam pembelajaran bisa mengarahkan siswa untuk berperan aktif terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang dapat dilakukan variasi agar pembelajaran tidak menjadi terkesan membosankan. Adapun variasi ini menurut Melvin L.silberman adalah sebagai berikut:

a. Perintahkan seluruh kelompok untuk bekerjasama dalam mengisi teka-teki silang tersebut.
b. Sederhanakan teka-teki silang itu dengan menetapkan satu kata yang merupakan kunci dari pelajaran. Tuliskan dalam kotak mendatar. Gunakan kata yang menunjukkan unsure-unsur lain dalam pelatihan dan cocokkan secara menurun agar membentuk kata kunci.

4. Kelebihan dan kelemahan strategi *Crossword Puzzle* adalah:

a. Kelebihan *Crossword Puzzle* antara lain:

1. Membantu guru untuk cepat mencapai tujuan pembelajaran
2. Proses pembelajaran lebih bermakna
3. Membiasakan otak untuk berfikir.

b. Kelemahan *Crossword Puzzle* antara lain:

1. Penggunaan Media sehingga sedikit merepotkan siswa
2. Penggunaan waktu yang banyak.

---

[11] Melvin L. Silbeman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2009), h. 256

C. Aktivitas Belajar

Aktifitas siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sehingga siswa seharusnya banyak aktif. Mengajar adalah membimbing kegiatan belajar siswa sehingga siswa mau belajar. Disamping itu, Bab IV pasal 19 peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, ispiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan demikian, Tetap pada kenyataannya di sekolah atau di kelas seringkali guru yang lebih aktif sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk aktif. Hal ini menunjukkan bahwa mengajar yang di desain berorientasi pada aktifitas siswa.[12]

Perbedaan tingkat kecepatan bicara pengajar dengan tingkat kecepatan kemampuan siswa mendengarkan kebanyakan guru berbicara, kurang lebih 100-200 kata per menit inilah yang merupakan beberapa alasan kebanyakan orang cendrung melupakan apa yang mereka dengar. Mereka hanya dapat mendengarkan antara 50-100 kata per menit atau setengah dari yang dikatakan

[12]Wina sanjaya, *strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, (bandung: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 137

guru bagi siswa yang betul-betul berkonsentrasi,.[13] Belajar aktif tidak dapat terjadi tanpa partisipasi peserta didik, dengan arti kata belajar yang berhasil adalah belajar yang harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Pengalaman itu sendiri hanya mungkin diperoleh jika peserta didik itu dengan keaktifannya sendiri bereaksi terhadap lingkungannya.

Pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk berkontruksi pegetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikontruksi oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang lebih bermakna.[14]

Dari uraian di atas, indikator dikatakan siswa berhasil dalam belajar, ketika siswa mampu mengekpresikan kemampuannya secara totalitas dengan melakukan sesuatu atau berbuat sendiri dan diberi kesempatan oleh guru dalam hal itu. Sehingga ia tidak hanya menggunakan telinga saja tetapi juga mata, tangan, ikut memikirkan, berbicara dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya dan belajar juga mencari makna sesuatu yang mereka pelajari.

Karena Aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Beberapa diantaranya ialah: Paul B. Diedrich membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok ialah:

1. Kegiatan-kegiatan visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen,

[13]Melvin L. Silberman, *101 Cara Belajar Siswa Aktif, ...* h. 2
[14] Wina sanjana, s*trategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan,...* , h. 123

demontrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2. Kegiatan-kegiatan lisan

   Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan

   Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4. Kegiatan-kegiatan menulis

   Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

5. Kegiatan-kegiatan menggambar

   Misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

6. Kegiatan-kegiatan metrik

   Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

7. Kegiatan-kegiatan mental

   Sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

8. Kegiatan-kegiatan emosional

   Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan overlap satu sama

lain. [15]

Jadi, dengan uraian di atas, menunjukkan bahwa aktifitas di sekolah cukup komplek dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat di ciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

Sebagaimana yang terdapat dalam Depdikbud (1994) aktifitas adalah pembelajaran yang diarahkan pada kegiatan-kegiatan yang medorong peseta didik belajar secara aktif baik fisik, mental, intelektual maupun mental sosial untuk memahami konsep-konsep yang dipelajari dan aplikasinya. Pendidikan zaman sekarang memang menitik beratkan pada aktivitas sejati, dimana dimana siswa belajar sambil bekerja, dengan bekerja siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman dan keterampilan serta prilaku lainnya termasuk sikap dan nilai.

Sistem pebelajaran dewasa ini sangat menekankan pada pendayagunaan asas keaktifan (aktivitas) dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Adapun mamfaat aktifitas dalam pembelajaran menurut Hamalik adalah sebagai berikut :[16]

a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
c. Memupuk kerja sama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri,

[15] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015), h. 172-173.

[16]Oemar Hamalik, *kurikulum dan pembelajaran*, Bandung : Bumi aksara, 1994) h. 91

sehingga sangat bermamfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.

e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang masyarakat dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
f. Membina dan memupuk kerja sama antara sekolah dan masyarakat dan hubungan antara guru dan orang tua siswa yang bermamfaat dalam pendidikan siswa.
g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan kongkrit sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghidarkan terjadinya verbalisme.
h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Selain itu adapun nilai aktivitas dalam pengajaran, yakni:

Penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa, oleh karena:

1. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
3. Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa.
4. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
5. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis
6. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara

orang tua dengan guru.

7. Pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistis
8. Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaiman aktivitas dalam kehidupan masyarakat.[17]

Pengertian di atas menunjukkan bahwa siswa lebih dapat menerima dan bersikap positif sesama mereka, lebih dapat saling mendorong dan mengembangkan potensi siswa secara optimal. Dimana hal itu merupakan pembelajaran yang menekankan kepada aktifitas siswa dalam belajar, mempelajari materi dan mengerjakan tugas dimana masing-masing individu bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang dicapai dan 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. Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengelaman belajarnya. Dimyati dan Mujiono mengatakan hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi

[17] Oemar Hamalik, *kurikulum dan pembelajaran*, , , h. 177

tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya batas dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian atau (proses, cara, perbuatan mencapai) tujuan pengajaran. [18]

Proses perubahan tingkah laku yang diakibatkan adanya suatu proses interaksi individu dengan lingkungannya yang dikatakan belajar. Yang menjadi pokok dalam belajar adalah bagaimana seseorang tersebut bisa mengerti terhadap apa yang dipelajarinya

Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Hasil pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar.[19]

Peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan upaya optimalisasi proses dan hasil belajar secara keseluruhan karena hakikat kualitas pembelajaran adalah merupakan kualitas implementasi dari program pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Upaya optimalisasi proses dan hasil belajar memerlukan informasi hasil pengukuran terhadap kualitas proses dan hasil belajar sebelumnya. Untuk dapat melakukan pemberuan dalam pembelajaran, kegiatan pengukuran terhadap kualitas pembelajaran yang sedang maupun telah berjalan sebelumnya perlu dilakukan dengan baik. Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik, hasil

[18] Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta didik Berdasarkan Kurikulum 2013),* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 62.

[19] Dimyati dan Mujdiono, *Belajar dan Pembelajaran*,(Jakarta: Renika Cipta, 2002), h. 3

pengukuran program sebelumnya merupakan acuan yang tidak dapat ditinggalkan.

Sebagai guru, hendaknya senantiasa berupaya agar siswa mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Keberhasilan proses belajar selalu dikaitkan dengan hasil belajar. Artinya proses dapat dikatakan optimal apabila hasil yang diperoleh (sebagai akibat dari proses) sesuai dengan yang diharapkan. Upaya mengoptimalkan proses dan hasil belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari upaya mengoptimalkan proses pembelajaran. Ketiga nya saling terkait. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikasi dari proses pembelajaran yang optimal pula. [20]

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.[21]

Hasil belajar akan menghasilkan cara berpikir serta menghasilkan prilaku kerja yang lebih baik tersebut dan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya sehingga akan mencapai hasil yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan melalui

[20] Hamzah B. Uno, *Assessment Pembelajaran,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), h.8-9
[21] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2006), h. 30.

penilaian lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka dan hasil yang diperoleh siswa dalam mengerjakan tugas tertentu.

Merujuk pendapat Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:

1. Informasi Verbal

   Yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.

2. Keterampilan intelektual

   Yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis sintesis, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

3. Strategi Kognitif

   Yaitu kecakapan menyalurkan dana dan mengarahkan akticvitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

4. Keterampilan motorik

   Yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

5. Sikap

Adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku. [22]

2. Kriteria Hasil Belajar

Adapun kriteria hasil belajar adalah sebagai berikut:

A. Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama, disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

1. . Hasil belajar pengetahuan, pengetahuan yang dimaksud sebagai terjemah dari kata knowledge dalam Taksonomi Bloom. Meskipun demikian maknanya tidak selamanya tepat sebab istilah tersebut termasuk pula fakta disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, defenisi, istilah, pasal, undang- undang, nama-nama tokoh, dan nama-nama kota.
2. Hasil belajar pemahaman. Menjelaskan dengan susunan kalimat sendiri sesuatu yang dibaca, didengar, memberi contoh lain dari contoh yang telah diberikan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada khusus teknis.

[22] M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yokyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 20-21

3. Hasil belajar aplikasi, aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi ini mungkin bisa berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.
4. Hasil belajar analisis, analisis adalah usaha memilih sesuatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya.
5. Hasil belajar sintesis. Sintesis adalah pengetahuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalah bentuk menyeluruh.
6. Hasil belajar evaluasi. Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, mateial.

B. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek sebagai berikut:

1. . *Reciving/attending* yaitu semacam kecakapan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada murid dalam bentuk masalah situasi, dan gejala
2. *Responding* atau jawaban yaitu reaksi yang diberikan oleh murid terhadap rangsangan dari luar seperti perasaan, kepuasan, dan menjawab stimulasi dari luar yang datang kepadanya.
3. *Valueing* atau penilaian yaitu penilaian dari kepercayaan terhadap gejala.
4. Organisasi pengembangan nilai kedalam suatu sistem organisasi.

5. Karakteristik yaitu keterpaduan semua sistem yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku murid.

C. Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam tingkatan aspek psikomotor yaitu sebagai berikut:

1. Gerakan refleksi (yaitu keterampilan pada gerakan tidak sadar).
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar.
3. Kemampuan perspektual, termasuk di dalamnya membedakan visual, audiotif, dan motorik.
4. Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan.
5. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif. [23]

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan

[23] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1999), h. 22-31

oleh para pakar pendidikan sebagaimana disebutkan di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan. Namun dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku, banyak faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah faktor pendekatan belajar seperti strategi belajar yang digunakan siswa dalam menunjang efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran. Seorang siswa yang terbiasa mengaplikasikan pendekatan belajar deep (mempelajari materi karena tertarik dan merasa membutuhkan) mungkin sekali lebih berpeluang meraih prestasi belajar dari pada siswa yang menggunakan pendekatan *surface* (dorongan dari luar seperti takut tidak lulus). [24]

Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui oleh subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari. [25]

---

[24] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), h. 132

[25] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008), h. 38

Faktor-faktor lain yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

a. Faktor intern, adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar.

Yang dalam faktor intern adalah faktor jasmani, (meliputi: faktor kesehatan, cacat tubuh) termasuk faktor psikologis, (meliputi: faktor intelegensi, perhatian minat, bakat motif, kematangan dan kesepian).

b. Faktor ekstern, adalah faktor yang berada di luar diri individu.

Faktor ini meliputi faktor keluarga (berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan rumah tangga serta keadaan ekonomi keluarga), faktor sekolah (meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan murid, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas, murid), faktor masyarakat (meliputi: kegiatan murid dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).[26]

Sedangkan Noeh dkk, memandang bahwa belajar itu bukanlah suatu aktivitas yang berdiri sendiri. Mereka berkesimpulan bahwa ada unsur-unsur lain yang terlibat langsung didalamnya, dengan membaginya menjadi empat faktor utama yang mempengaruhi proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

c. Faktor lingkungan.

---

[26] Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Renika Cipta, 2003), h. 54

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan murid dalam lingkunganlah murid hidup dan dapat beinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut dengan ekosistem

1. Lingkungan alami. Lingkungan alami adalah lingkungan tempat tinggal murid, hidup dan berusaha didalamnya.
2. Lingkungan sosial. Lingkungan sosial budaya diluar sekolah ternyata sisi kehidupan yang mendatangkan problem tersendiri bagi kehidupan murid disekolah.[27]

d. Faktor Instrumental

1. Kurikulum, kurikulum sebagai *a plan for learning* yang merupakan substansial dalam pendidikan.
2. Program, program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah, tergantung pada baik atau tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia.
3. Sarana dan fasilitas. Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dan fasilitas belajar merupakan kelengkapan guru yang harus dimiliki sekolah. Semua ini merupakan kebutuhan guru yang tidak bisa dianggap ringan, karena semua itu dapat mempengaruhi keberhasilan murid dalam belajar.
4. Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau ada murid tidak ada guru,

[27] M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, , , , h. 28-30

maka proses belajar mengajar tidak akan ada. Itu berarti mata pelajaran tidak akan diterima oleh murid, karena tidak ada pengajarnya. Dengan begitu bagaimana murid dapat berhasil dalam menerima suatu pelajaran tanpa ada guru yang mengajarnya.

e. Faktor Psikologi

Kondisi psikologi pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologi tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Faktor-faktor psikologi yang utama yang mempengaruhi proses hasil belajar murid adalah sebagai berikut:

1. Minat, Minat adalah suatu rasa lebih suka dan lebih ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.meniat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antar diri sendiri dengan suatu diluar diri. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain keingginan kuat untuk menaikan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi.
2. Kecerdasan, *Intelejent* diakui menentukan keberhasilan seseorang, maka seseorang yang memiliki intelejensi yang baik umumnya mudah belajar dan cenderung hasilnya baik.
3. Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hampir tidak ada orang yang membantah bahwa belajar

pada bidang yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasil usaha itu

4. Motivasi adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologi yang mendorong sesorang untuk belajar.[28]

E. Hubungan Hasil belajar dengan Strategi Crossword Puzzle

Prinsip Evaluasi Hasil Belajar

Prinsip umum dan penting dalam kegiatan evaluai, yaitu adanya triangulasi atau hubungan erat tiga komponen yakni meliputi: 1. Tujuan pembelajaran, 2. kegiatan pembelajaran atau KBM dan 3. Evaluasi. [29]

Menurut Carl Withenington indikator yang dapat dijadikan kriteria atau tolak ukur untuk mengatakan bahwa siswa termasuk kategori pandai adalah bila peserta didik itu memiliki berbagai kemampuan, seperti:

a. Kemampuan untuk bekerja dengan angka-angka.
b. Kemampuan untuk menggunakan bahasa yang baik dan benar.
c. Kemampuan untuk menangkap sesuatu yang baru, yaitu dengan cara cepat dalam mengikuti pembicaraan orang lain.
d. Kemampuan untuk mengingat sesuatu.
e. Kemampuan untuk memahami hubungan antar gejala yang satu dengan yang lain

[28] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Renika Cipta, 2008), h. 175

[29] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 24

f. Kemampuan untuk berfantasi atau berfikir secara abstrak.[30]

Sebagai seorang pendidik, guru senantiasa dituntut untuk mampu menciptakan iklim belajar mengajar yang kondusif serta dapat memotifasi siswa dalam belajar mengajar yang akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi hasil belajar secara optimal. Guru harus dapat menggunakan strategi tertentu dalam pemakaian metodenya sehingga dia dapat mengajar dengan tepat, efektif dan efisien untuk membantu meningkatkan kegiatan belajar serta memotivasi siswa untuk belajar dengan baik.[31]

Adapun hubungan bahwa KBM dirancang dan disusun dengan mengacu pada tujuan yang telah dirumukan. Telah diesebutkan pula dalam no (2). Bahwa alat evaluasi juga disusun degan mengacu antara strategi pada tujuan. Selain megacu atau di sesuaiakan dengan KBM yang dlaksanakan. sebagai misal, jika kegiatan kegiatan belajar dilakukan guru dengan menitik beratkan pada keterampilan siswa, bukannya aspek pengetahuan. Kecenderungan yang terdapat praktek sekarang ini adalah bahwa evaluasi hasil belajar hanya dilakukan dengan tes tertulis, menekankan aspek pengetahuan saja. Secara garis besar maka alat yang digunakan dapat digolongkan menjadi dua macam yaitu tes dan bukan tes (non tes). Pembelajaran menurut Mulyasa pada

[30] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 34

[31] Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail Media Grup, 2009), h. 24-25

hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah lakunya sehingga terjadi perubahan sikap prilaku ke arah yang lebih baik.[32]

Jadi seorang guru disamping harus menguasai berbagai metode pembelajaran dia juga harus menguasai tehnik dan setrategi agar metode yang telah dikuasai itu bisa diterapkan dengan tepat dalam suatu pembelajaran. Karena begitu pentingnya suatu pembelajaran bagi anak didik dalam kehidupannya maka menjadi penting pulalah agar proses pembelajaran itu bisa berjalan dengan lancar efektif dan efisien. Kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran tidak lain adalah untuk menanamkan sejumlah norma komponen kedalam jiwa anak didik. Semua norma yang diyakini mengandung kebaikan yang perlu di tanamkan kedalam jiwa anak didik melalui peranan guru dalam pembelajaran.

Strategi disini berbeda dengan metode. Kalau metode itu berkaitan langsung dengan pembelajaran, maksudnya berkaitan langsung antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran, maka setrategi disini berfungsi mengatur ketepatan penggunaan berbagai metode dalam pembelajaran tersebut.

Melalui Srategi pembelajaran *Crossword puzzle* dapat mengasah kemampuan otak mengandalkan suatu bentuk permainan yang menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempertajam kemampuan otak dan supaya perserta

[32] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 24-25

didik lebih terpacu untuk mengerjakan soal dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang di laksanakan. dengan menerapkan model pembelajaran yang dilakukan secara kelompok melalui Teka-teki silang ini sebagai alat dan upaya treatmen untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pelajaran Akidah Ahlak yang dilakukan oleh Guru Aqidah Akhlak kerapkali dengan pembelajaran yang kurang menyenangkan seperti halnya metode ceramah dan terkesan monoton saat di dalam kelas hal ini mengakibatkan peserta didik terkesan apatis dan malas saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.[33]

Jadi menurut peneliti dengan Strategi pembelajaran *Crossword puzzle* ini melibatkan siswa untuk terlibat partisipasi siswa secara langsung secara aktif dan menyenangkan bagi siswa untuk dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sejak awal karena strategi pembelajaran *Crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang *(Review)* materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna memudahkan siswa dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan.

Dari pengertian para ahli di atas dapat diambil kesimpulan, karena adanya proses kegiatan pembelajaran yang baik dan menyenangkan melalui Penerapan strategi pembelajaran *Crossword puzzle* dalam pembelajaran maka akan terjadi proses interaksi yang baik. Melalui strategi pembelajaran *Crossword puzzle* Peserta didik dapat Terpacu mengasah otak berfikir aktif dan kreatif Serta peserta

[33] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), h. 66

didik dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki, serta memberi kesempatan untuk mencoba kemampuan di dalam berbagai kegiatan, termasuk dalam bentuk permainan teka-teki silang. Hal ini terdapat keterkaitan yang mempengaruhi tingkat belajar siswa, Sehingga hasil belajar dapat meningkat dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

F. Pembelajaran Aqidah Akhlak

1. Pengertian Pembelajaran Aqidah Akhlak

Pembelajaran Aqidah Akhlak adalah proses perubahan baik perubahan tingkah laku maupun pengetahuan dengan melalui interaksi antara guru dan peserta didik di dalam kelas yang di dalamnya terdapat materi Akidah Akhlak. Secara substansial mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan akidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. *Al-akhlak al-karimah* ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan oleh peserta didik dalam kehidupan individu, bermasyarakat dan berbangsa, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif dari era globalisasi yang melanda bangsa dan negara Indonesia.

2. Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak

Tujuan pembelajaran dari mata pelajaran Aqidah Akhlak adalah untuk:

a. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan,

serta pengalaman peserta didik tentang aqidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.

b. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai aqidah Islam.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Aqidah Akhlak

Ruang lingkup pembelajaran dari mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

a. Aspek aqidah terdiri atas dasar dan tujuan aqidah Islam, sifat-sifat Allah, *al-asma' al-husna*, iman kepada Allah, Kitab-Kitab Allah, Rasul-Rasul Allah, Hari Akhir serta *Qadha Qadar*.

b. Aspek akhlak terpuji yang terdiri atas ber-*tauhiid, ikhlaas, ta'at, khauf, taubat, tawakkal, ikhtiyaar, shabar, syukur, qanaa'ah, tawaadu', husnuzh-zhan, tasaamuh* dan *ta'aawun,* berilmu, kreatif, produktif, dan pergaulan remaja.

c. Aspek akhlak tercela meliputi *kufur, syirik, riya, nifaaq, anaaniah,* putus asa, *ghadlab,* tamak, *takabbur*, *hasad,* dendam, *giibah, fitnah, dan namiimah*.[34]

4. Dasar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Al-Qur'an sebagai pedoman dan petunjuk bagi manusia merupakan sumber ajaran Islam. Dengan demikian sumber ajaran Islam merupakan dasar

[34] Permenag Nomor 2 Tahun 2008

segi religius dalam pelaksanaan pendidikan akhlak. Adapun Nabi Muhammad SAW merupakan suri tauladan yang baik dalam pendidikan akhlak. Berikut adalah ayat-ayat al-Qur'an yang dapat dijadikan dasar pelaksanaan pendidikan akhlak:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ﴿٤﴾

Artinya: *"dan Sesungguhnya engkau benar-benar, berbudi pekerti yang luhur."[QS. Al Qalam : 4]*

5. Nilai-Nilai Pembelajaran Aqidah Akhlak.

Adapun untuk nilai-nilai akhlak yang dikembangkan di sekolah/madrasah pada jenjang SMP/MTS adalah:

a. Berhati lembut, bekerja keras, tekun dan ulet, dinamis total dan produktif, sabar dan tawakkal serta loyal, terbiasa beretika dalam perilaku sehari-hari.

b. Terbiasa berpikir kritis, sederhana, sportif dan bertanggug jawab.

c. Terbiasa berperilaku *qona'ah,* toleran, peduli terhadap lingkungan dan budaya serta tidak sombong, tidak merusak, tidak *nifak* dan beretika baik dalam pergaulan.[35]

Akhlak merupakan hal yang sangat penting dalam Islam. Seorang akan dapat dinilai dari caranya bertingkah laku dari akhlaknya. Islam memberikan tuntunan kepada manusia agar senantiasa memiliki akhlak yang baik dan

[35] Abdul Majid, , *Pendidikan Karakter Perspektif Islam,* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya 2012),h.169

menjauhi perilaku tercela. Sebagaimana yang telah diajarkan Luqmanul Hakim kepada anaknya untuk menjaga, memelihara dan menampilkan akhlak yang mulia, saling mengasihi dan tidak berperilaku sombong. Sebagaimana yang dijelaskan dalam al-Qur'an surat Luqman sebagai berikut:

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي ٱلْأَرْضِ مَرَحًا ۖ إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ

مُخْتَالٍ فَخُورٍ ﴿١٨﴾

Artinya: "*dan janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri."[QS Luqman : 18]*

Adapun yang menjadi perhatian utama Luqman adalah hati, seperti nasihatnya yang diriwayatkan oleh khalid ar-Ruba'i, beliau berkata bahwasanya Luqman adalah seorang hamba sahaya yang berasal dari negeri Habsyi. Suatu ketika tuannya menyerahkan seekor kambing kepadanya dan berkata: "sembelihlah kambing ini dan berikan dua potong daging yang paling baik untukku!" Lalu Luqman memberikan kepada tuannya itu lidah dan hati. Kemudian tuannya menyerahkan lagi seekor kambing lain dan berkata: "sembelihlah kambing ini dan berikan untukku dua potong daging yang paling buruk. Lalu Luqman memberikan kepada tuannya itu lidah dan hati. Lalu tuannya menanyakan tentang sebabnya mengapa Luqman memberikan lidah

dan hati tersebut. Lalu Luqman menjawab, “tidak ada sesuatu yang lebih baik dari pada keduanya apabila keduanya itu baik dan tidak ada yang lebih buruk dari keduanya apabila keduanya itu buruk.[36]

Demikian penjelasan sebagian dari nasihat Luqmanul Hakim. Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya sangat penting bagi seseorang untuk menjaga perbuatannya terutama dalam menjaga lisan dan hati. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwasanya nilai pembelajaran akhlak yang terkandung dalam ajaran Islam adalah memelihara dan menampilkan akhlak yang mulia, saling mengasihi dan tidak berperilaku sombong serta mampu menjaga hati dan lisan.

6. Prinsip-prinsip Pembelajaran Aqidah Akhlak.

Sesuai dengan penjelasankan sebelumnya bahwa Aqidah Akhlak merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun pembelajaran PAI tidak sesederhana dalam proses penyampaiannya. Akan tetapi jauh dari itu, fungsi dan peran PAI sampai pada pembentukan *akhlak karimah* dan kepribadian seutuhnya. Oleh karena itu pengembangan pembelajaran PAI memerlukan model-model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan isi dan hasil yang diharapkan. Begitu pula prinsip–prinsip yang menyokong pembelajaran PAI juga perlu diperhatikan.[37]

Bahasa adalah alat komunikai antar manusia. Banyak ditemukan perbedaan dalam cara-cara orang berbicara. Ada yang berbicara panjang lebar

[36]Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Karakter*, , .,h.211

[37] Abdul Majid, *Perencanaan Pembelaran, Mengembangkan Standard Kompetensi Guru*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013),h.129

akan tetapi informasi yang didapatkan sedikit. Ada pula yang memperpanjang pembicaraan, sementara dia mengetahui bahwa hal itu bisa diringkas tanpa menghilangkan sedikit pun inti pembicaraannya. Demikian hal tersebut merupakan salah satu dari permasalahan pendidikan. Oleh karena itu perlu adanya mencari cara terbaik sekaligus benar untuk berkomunikasi dengan siswa.

Adapun yang dapat dijadikan rujukan untuk cara terbaik sekaligus benar dalam komunikasi adalah Rasulullah SAW. Sebagaimana diriwayatkan oleh Sayyidah Aisyah: “Rasulullah tidak berbicara sambung menyambung seperti yang kalian lakukan ini. Akan tetapi Rasulullah berbicara dengan terpisah-pisah dan dengan jeda. Jika seseorang menghitung kata-katanya, tentu ia dapat menghitungnya. Sedangkan jika Rasulullah mengucapkan satu kalimat, dia mengulanginya sebanyak tiga kali agar dapat diingat.” Adapun mengenai cara mendidik Rasulullah SAW memberikan pengajaran melalui sabda beliau: “Allah akan memberikan rahmat kepada orang tua yang membantu anaknya berbuat baik kepadanya. Yakni orangtua yang tidak menyuruh anaknya berbuat sesuatu yang sekiranya anak itu tidak mampu mengerjakannya.” Dari beberapa uraian diatas, maka terdapat prinsip yang dijadikan pelajaran dari tindakan Rasulullah SAW dalam menanamkan akhlak terhadap anak, yaitu:

a. Motivasi, segala ucapan Rasulullah SAW mempunyai kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan mencapai tujuan.

b. Fokus, ucapannya ringkas dan langsung pada inti pembicaraan sehingga mudah dipahami.

c. Pembicaraannya tidak terlalu cepat sehingga dapat memberikan waktu yang cukup kepada anak untuk menguasainya.

d. Repetisi, senantiasa melakukan tiga kali pengulangan pada kalimat-kalimatnya supaya dapat diingat atau dihafal.

e. Teladan, serasi antara ucapan dan perbuatan yang dilandasi dengan niat yang tulus karena Allah

7. Prosedur Pembelajaran Aqidah Akhlak

Pengembangan kegiatan belajar mengajar PAI harus diorientasikan pada fitrah manusia yang terdiri dari tiga dimensi, yaitu jasad, akal dan ruh. Ketiga dimensi tersebut haruslah dipelihara agar terwujud keseimbangan. Untuk mewujudkan keseimbangan tersebut diperlukan ketepatan dalam menentukan pendekatan, metode dan teknik penjelasannya:

a. Pendekatan

Berikut adalah Konsep pendekatan terpadu dalam pembelajaran agama Islam yang disajikan Depag (2004) meliputi:

1. Keimanan, mengembangkan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan pemahaman adanya Tuhan.
2. Pengalaman, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan pengamalan ibadah dan akhlak dalam menghadapi tugas dan masalah kehidupan.
3. Pembiasaan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membiasakan perilaku dan sikap yang baik yang sesuai dengan ajaran Islam dan budaya bangsa.

4. Rasional, usaha memberikan peranan rasio (akal) peserta didik dalam memahami dan membedakan berbagai bahan ajar dalam standard materi dan kaitannya dengan perilaku yang baik dan buruk.
5. Emosional, upaya menggugah perasaan (emosi) peserta didik dalam menghayati perilaku yang sesuai dengan ajaran agama dan budaya bangsa. Fungsional, menyajikan bentuk standard semua materi dari segi manfaatnya bagi peserta didik dalam arti luas sesuai dengan tingkat perkembangannya dalam kehidupan sehari-hari.
6. Keteladanan, yaitu menjadikan figur guru agama dan non agama serta petugas lainnya maupun orangtua peserta didik sebagai cermin manusia berkepribadian agama,

b. Metode

Berikut adalah beberapa metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan cara menyampaikan ilmu pengetahuan secara lisan. Hendaknya ceramah mudah diterima, mudah dipahami dan mampu menstimulasi pendengar (anak didik) untuk melaksanakan hal yang baik dari isi ceramah yang telah didengar. Adapun menurut Suryono, metode ceramah adalah penuturan atau penjelasan guru secara lisan, di mana dalam pelaksanaanya guru dapat menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada murid-muridnya.[38] Adapun menurut Roestiyah N.K, metode ceramah adalah suatu cara

[38] Suryono, dkk, *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*, (Cet. I;Jakarta: Rineka Cipta, 1992),h.99

mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan. Dalam pelaksanaan metode ceramah, guru bisa menggunakan alat-alat pembantu seperti gambar-gambar dan lain sebagainya untuk menjelaskan urainnya. Dalam pelaksanaan metode ceramah, peranan murid adalah mendengarkan dengan teliti dan mencatat pokok-pokok penting tentang apa yang disampaikan oleh guru.[39]

2) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan proses pengajuan pertanyaan guru terhadap murid. Dalam metode tanya jawab, guru pada umumnya berusaha menanyakan apakah siswa telah mengetahui dan memahami materi yang disampaikan oleh guru atau apakah proses pemikiran yang dipakai oleh siswa.

3) Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan salah satu cara mendidik sebagai upaya memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih dimana masing-masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya. Menurut Nana Sudjana, diskusi pada dasarnya ialah tukar menukar informasi, pendapat dan pengalaman untuk mendapat pengertian bersama tentang sesuatu yang lebih jelas dan lebih teliti. Adapun tujuan metode diskusi menurut Mulyani Sumantri adalah:

a) Melatih dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam bertanya, berkomunikasi, menafsirkan dan menyimpulkan bahasa.

[39] Winarno Surachmat, *Metodologi Pengajaran Nasional*, (Bandung: C.V. Jemmars, 1965), h.76

b) Melatih dan membentuk kestabilan sosio-emosional.

c) Mengembangkan kemampuan berpikir sendiri dalam memecahkan masalah.

d) Mengembangkan keberhasilan peserta didik dalam menentukan pendapat.

e) Mengembangkan sikap terhadap isu-isu kontroversial.

f) Melatih peserta didik agar berani dalam berpendapat tentang suatu masalah.[40]

Demikian tujuan dari metode diskusi yang mana hal tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

4) Metode Pemecahan Masalah (*problem solving)*

Metode pemecahan masalah atau *problem solving* merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasi anak didik untuk berpikir dan memperhatikan tentang suatu masalah dan menganalisis masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah tersebut. Berikut adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam metode pemecahan masalah atau *problem solving*:

a) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah tersebut harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya.

b) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya dengan membaca buku-buku, bertanya, berdiskusi dan lain sebagainya

[40]Abdul Majid , *Perencanaan Pembelaran, Ibid.*,h.142

c) Menetapkan jawaban sementara dari jawaban tersebut dengan didasarkan kepada data yang diperoleh.

d) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin dengan jawaban tersebut.

e) Menarik kesimpulan, artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir mengenai masalah tersebut.

5) Metode Kisah

Al-Qur'an dan al-Hadits banyak meredaksikan kisah untuk menyampaikan pesan-pesannya. Metode yang digunakan dalam pembelajaran agama seperti ini akan membuka kesan dalam jiwa seseorang (anak didik). Menurut al-Nahwali dalam A. Tafsir metode kisah sangat penting karena:

a) Kisah selalu memikat karena mengundang pembaca atau pendengar utuk mengikuti peristiwanya disertai dengan renungan akan makna yang terkandung di dalamnya sehingga akan menimbulkan kesan dalam hati pembaca atau pendengarnya.

b) Kisah *Qurani* dan *Nabawi* dapat menyentuh hati manusia, karena dalam kisah tersebut menampilkan tokoh dalam konteksnya yang menyeluruh. Dengan demikian pembaca atau pendengarnya dapat merasakan kisah-kisah tersebut seolah-olah ia sendiri yang menjadi tokohnya.

c) Kisah *Qurani* dan *Nabawi* dapat mendidik rasa keimanan dengan cara membangkitkan perasaan seperti *khauf, ridha* dan cinta, mengarahkan

seluruh perasaan dan melibatkan pembaca atau pendengar ke dalam kisah itu sehingga ia terlibat secara emosional.

6) Metode Perintah Berbuat Baik dan Saling Menasehati

Metode ini dimaksudkan untuk memberikan motivasi terhadap anak didik untuk mengerjakan yang ma'ruf dan menjauhiyang munkar. Adapun wujud dari proses pemberian nasihat terhadap anak didik bisa bersifat:

a) Memelihara, yakni membantu memelihara dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar anak didik dapat tumbuh berkembang secara optimal.
b) Mencegah, yakni membantu mencegah terjadinya tindakan anak didik yang kurang efektif dan efisien.
c) Menyembuhkan, yakni membantu memperbaiki kekeliruan yang telah terjadi.
d) Merehabilitasi, yakni menindak lanjuti sesudah anak didik memperoleh bimbingan untuk arah yang lebih baik.

7) Metode Suri Tauladan

Adapun konsep keteladanan ini sudah diberikan dengan cara Allah mengutus Nabi Muhammad SAW untuk menjadi panutan dan suri tauladan yang baik bagi umat manusia. Dengan adanya metode suri tauladan ini, akan menumbuhkan hasrat bagi orang lain untuk menirunya. Dengan adanya contoh baik berupa ucapan, perbuatan dan tingkah laku akan memberikan kesan yang baik bagi pendidikan anak serta memberikan kesan yang baik pula dalam kehidupan dan pergaulan manusia sehari-hari.

Demikian beberapa metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Metode-metode tersebut dapat memberikan kesan yang baik dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

F. Penelitian Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Edi Sulistyo yang dimuat pada jurnal Pendidikan Elektro, vol 3, no. 1 (2014) Dengan judul Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Strategi Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Melakukan Install Home Teater di SMK Negeri 2 Surabaya. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang strategi crossword puzzle, Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyo lebih menitikberatkan aspek hasil belajar siswa. sedangkan penulis meninjau strategi pembelajaran *crossword puzzle* ada aspek aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.[41]

Penelitian tentang strategi pembelajaran crossword puzzle juga pernah diteliti oleh Viana yang dimuat pada jurnal Pelita Pendidikan Vol 4, No 1 (2016). Dengan judul penelitian "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media *The Thing Puzzle* Dengan Media *Crossword Puzzle* Pada Materi Pokok Jamur Di Kelas X Sma Pembangunan Galang" Penelitian yang dilakukan oleh

[41] Jurnal Studi EdiSulistyo, Vol 3, No 1, Tahun 2014

Viana ini juga relevan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang strategi pembelajaran *crossword puzzle*, namun Viana lebih fokus kepada media *Crozzword Puzzle* sedangkan pada penelitian penulis meninjau pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Aqidah Akhlak. [42]

Penelitian tentang strategi crossword puzzle juga pernah diteliti oleh Oktavia Welly yang dimuat pada jurnal wisuda ke-49, vol.4, No.2 (2014), Mahasiswa Prodi Biologi Siswa kelas X SMAN I Batang Kapas Pesisir Selatan. Dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa kelas X SMAN I Batang Kapas Pesisir Selatan" Penelitian yang dilakukan oleh Oktavia ini juga relevan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang strategi pembelajaran *crossword puzzle*, namun Oktavia lebih fokus kepada hasil belajar pembelajaran *Crozzword Puzzle* sedangkan pada penelitian penulis meninjau pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Aqidah Akhlak.[43]

Berdasarkan keterkaiatan tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Aktifitas

[42] Jurnal Pelita Pendidikan Viana, Vol 4, No 1, Tahun 2016
[43] Jurnal Pendidikan Biologi, vol. 4, No. 2 Tahun 2014

Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak kelas VII MtsN 2 Kota Bukittinggi" .

G. Kerangka Pemikiran

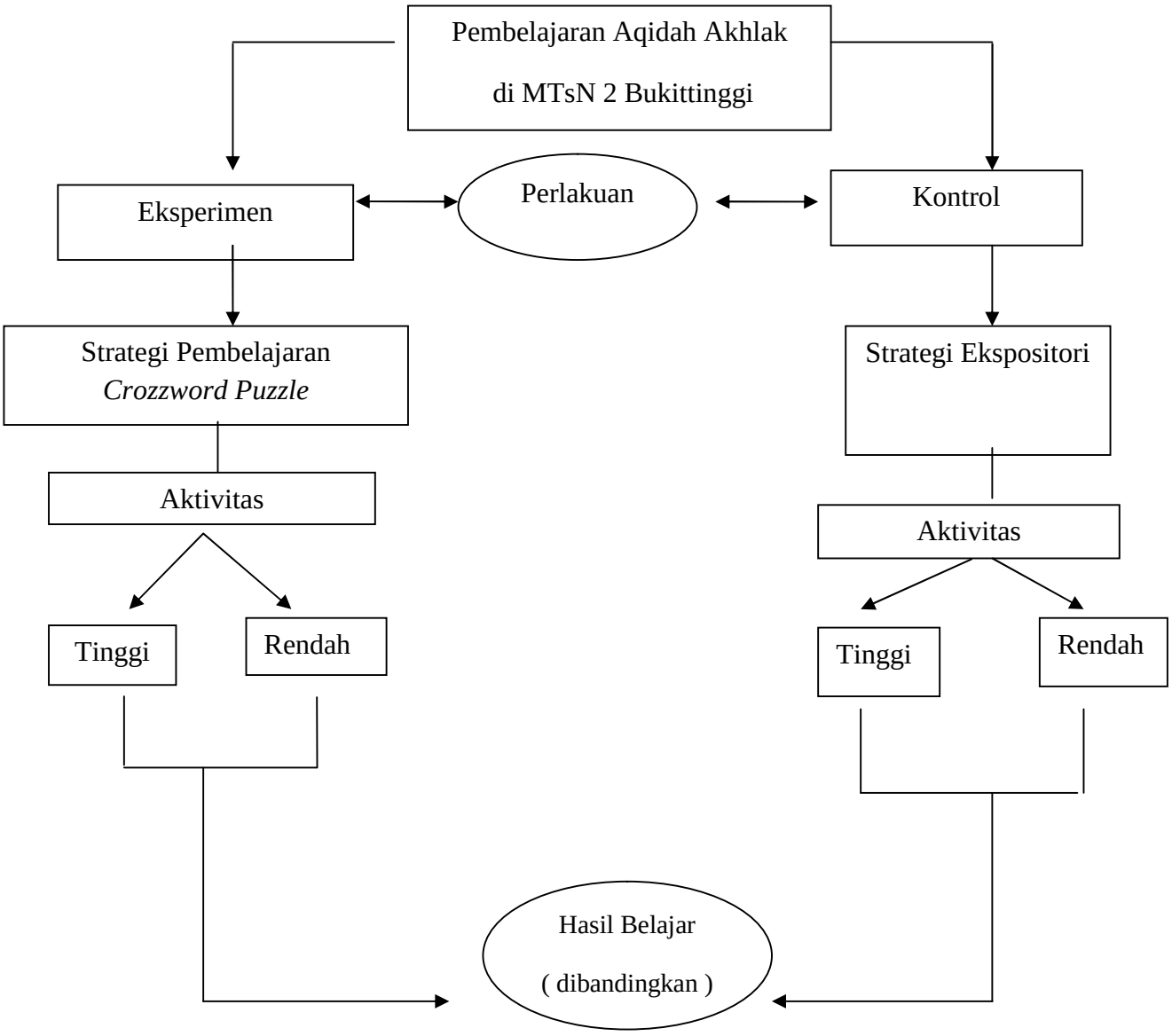
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar. Disini peneliti mengambil dari rata-rata hasl ulangan siswa pada ulangan harian. Setelah itu peneliti berpikir untuk melihat pengaruh strategi pembelajaran *crozzword puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Dimana guru yang sebelumnya hanya menggunakan strategi ekpositori dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Adapun langkah-langkah tindakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan.
2. Guru menyusun sebuah teka-teki silang sederhana.
3. Guru menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang.
4. Guru membagi teka-teki silang kepada siswa baik secara individu maupun kelompok.
5. Guru menetapkan batas waktu.
6. Guru memberikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Sedangkan untuk tes hasil belajar yang digunakan adalah dalam bentuk soal uraian yang sudah ditentukan skornya untuk masing-masing soal. Tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada

mata pelajaran Aqidah Akhlak sebelum tindakan dan sesudah tindakan dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle.*



Gambar 1 : Kerangka Berpikir

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang diajukan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan strategi ekspositori.
2. Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan strategi ekspositori.
3. Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan strategi ekspositori.
4. Interaksi antara strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dan aktivitas terhadap hasil belajar siswa .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai bulan Januari-februari 2018 pada semester genap tahun ajaran 2017-2018. Lokasi penelitian ini adalah di Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Bukittinggi.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Quasi Eksperimen*. Sugiono menjelaskan bahwa *Quasi Eksperimen* merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan pikiran yang dapat di peroleh dari eksperiment yang sebenarnya, tetapi tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel-variabel yang mempengaruhi variable terikat.[44] Penelitian ini menggunakan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen di ajar dengan menggunakan strategi *Crozzword Puzzle* dan kelompok kontrol di ajar menggunakan strategi ekpositori. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* tehadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini yang menjadi variabel bebas adalah pengaruh strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dan aktivitas, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas VIII MtsN 2 Bukittinggi.

[44] Sugiono, *metodelogi Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D,* (Bandung : Remaja Alfabeta, h. 112

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII. Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Bukittinggi. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan hasil belajar siswa.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Bukittinggi sebanyak 232 orang.

Tabel 2: Jumlah siswa kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi Tahun Pelajaran 2017/2018.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII.1	34
2	VIII.2	34
3	VIII.3	34
4	VIII.4	34
5	VIII.5	32
6	VIII.6	32
7	VIII.7	32

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi. Maka penulis mengambil kelas VIII.1 sebagai sampel yang berjumlah 34 orang. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karekteristik yang dimiliki oleh populasi.[45] Sebelum penentuan kelas sampel dilakukan,

[45]Nana Syaodih Sukamdinata, *Metode penelitian Pendidikan,...* h. 118

Adapun langkah-langkah dalam pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah:

a. Terlebih dahulu dilakukan pengujian populasi, yakni dengan uji normalitas, uji homogenitas, dengan menggunakan nilai ulangan harian I.
b. Pemilihan kelas sebagai sampel adalah kelas yang normal, homogen serta memiliki rata-rata yang relatif sama.
c. Setelah perhitungan uji normalitas, homogenitas selesai dapat diketahui bahwa sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.5 untuk kelas kontrol kelas VIII.1 Kelas Eksperimen.

Tabel 3: Sampel Penelitian Pada Siswa Kelas VIII MTsN 2 Kota Bukittinggi

No	Kelas	Jumlah
1	VIII.5	32
2	VIII.1	34

E. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain Penelitian *Factorial Design* (2 X 2).[46] Disain ini diterapkan pada situasi belajar yang berbeda yakni dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* pada kelas eksperimen dan Ekspositori pada kelas kontrol. Hasil belajar dilihat berdasarkan tingkat aktivitas tinggi dan rendah. Desain penelitan dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

[46] Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Grafindo Persada, 2014) h. 111

Tabel 4 : Desain penelitian *Factorial Design*

Strategi (A) / **Aktifitas (B)**	***Crozzword Puzzle* (A_1) (Eksperimen)**	**ekspositori (A_2)**
Aktifitas Tinggi (B_1)	**A_1 B_1**	**A_2 B_1**
Aktifitas Rendah (B_2)	**A_1 B_2**	**A_2 B_2**

A_1B_1 = Hasil belajar yang menggunakan strategi *Crozzword Puzzle* dengan aktivitas tinggi.

A_1B_2 = Hasil belajar yang menggunakan strategi *Crozzword Puzzle* dengan aktivitas rendah.

A_2B_1 = Hasil belajar yang menggunakan strategi Ekspositori dengan aktivitas aktivitas tinggi.

A_2B_2 = Hasil belajar yang menggunakan strategi Ekspositori dengan aktivitas rendah

E. Rancangan Perlakuan

Desain perlakuan pada penelitian ini yaitu dengan mengambil dua kelas sebagai objek penelitian di bagi menjadi dua perlakuan dalam strategi pembelajaran, yaitu satu kelas dijadikan kelas eksperimen dengan mengunakan strategi strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dan satu kelas lagi menggunakan strategi ekspositori.

Untuk lebih jelas digunakan maktrik data penelitian yang digunakan ditujukan pada tabel.

Tabel 5: Desain Perlakuan

Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1. Pendahuluan - Mengucapkan salam - Membaca do'a - Absensi siswa - Menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan mamfaat dari proses pembelajaran. - Melakukan apresiasi dan motivasi. - Menjelaskan Prosedur Strategi *Crozzword Puzzle* - Siswa duduk berdasarkan tempat duduk yang telah ditetapkan. 2. Kegiatan Inti - Siswa menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah di ajarkan. - Siswa mengisi sebuah teka-teki silang sederhana. - Setiap siswa menuliskan di papan tulis jawaban teka teki silang yang dibuatnya kepada teman-teman sekelas. - Guru membantu pengisian teka teki silang, yaitu: Gunakan jenis yang berikut ini: • Definisi singkat ("sebuah tes untuk menentukan reliabilitas" • Sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya ("jenis gas"c) Sebuah contoh ("…..undang-undang adalah	1. Pendahuluan - Mengucapkan salam - Membaca do'a - Absensi siswa 2. Kegiatan inti - Persiapan (*Preparation*) • Memulai pembelajaran dengan mengemukakan tujuan pembelajaran. • Guru mengadakan tanya jawab terhadap materi sebelumnya. - Penyajian *(Presentation)* Guru menyajikan materi pelajaran kepada siswa di depan kelas. - Korelasi (*Correlation*) Guru menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa. - Menyimpulkan*(Generalization)* Guru menyimpulkan materi yang disampaikan kepada siswa. - Mengaplikasikan(*Application*) Guru memberikan tugas kepada siswa terkait dengan materi yang dipelajari

contohnya”). • Bagikan teka-teki itu kepada siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok. • Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar Memberi siswa waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam maupun di luar kelas. - Semua siswa melaksanakan tugas, beri kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa. 3. Penutup - Guru memberikan pujian terhadap siswa yang telah menyajikan materi. - Guru menyimpulkan dan meluruskan materi yang telah di sampaikan oleh siswa. - Guru menyuruh siswa mengulangi pelajaran dirumah dan membagikan materi untuk selanjutnya. - Salam penutup	3. Penutup - Guru meminta siswa mengulangi pelajaran di rumah. - Salam penutup

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitin ini adalah sebagai berikut :

1. Tes

   Tes adalah alat pengukur yang mempunyai standar yang obyektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta dapat betul-betul digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Tes digunakan untuk memperoleh data nilai hasil belajar peserta didik. himpunan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dikenai perlakuan.

2. Lembar Pengamatan

   Observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data dengan melakukakan pengamatan, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala-gejala yang diteliti.[47] Observasi penulis lakukan bertujuan untuk melihat aktifitas belajar siswa di kelas, yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

G. Instrument Penelitian dan Analisis Instrumen Penelitian

Instrument yang dikembangkan dalam penelitian ini ada dua yaitu, intrument untuk mengukur hasil belajar dan mengukur aktifitas belajar siswa. Instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa berupa tes dan perangkat pengamatan pembelajaran. Insturmen untuk mengukur aktifitas siswa di kelas berupa lembar pengamatan.

---

[47]Sugiono, *metodelogi Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*,... 203

1. Penyusunan Instrumen

a. Instrument Aktifitas Belajar

Instrument observasi yang digunakan untuk mengukur aktifitas belajar siswa disusun berdasarkan indikator-indikator aktifitas belajar yang telah dikemukakan dalam kajian teori. Instrumen observasi aktifitas belajar siswa terdiri dari 6 indikator. Kisi – kisi insturmen aktivitas dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 179.

Agar mendapatkan data yang akurat dalam melihat aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan strategi *Crozzword Puzzle* digunakanlah Lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk mengukur atau menilaiproses belajar, yaitu tingkah laku siswa pada saat pembelajaran. Pengisian lembar observasi ini dilakukan dengan cara memberikantanda cek (√) pada kolom jawaban lembar observasi aktifitas siswa. Penilaian setiap butir observasi instrumen aktivitas belajar siswa mempunyai graduasi dari sering sampai tidak pernah.

Penilaian atas format observasi aktivitas belajar siswa selanjutnya diberi skor sebagai berikut :

Sering : 0

Kadang – kadang : 1

Jarang : 2

Tidak pernah : 3

b. Instrumen Hasil Belajar

Strategi pembelajaran yang dilaksanakan baik pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* atau Ekspositori menggunakan tes tertulis. Soal disusun sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada kelas eksperimen. Penentuan Skor yaitu jawaban yang benar diberi skor 1 dan yang salah diberi skor 0. Rentang nilai diberikan dengan skala 0-100. Peskoran tes pilihan ganda menggunakan rumus yaitu :

$S = \frac{B}{N}$ X 100 %

S = skor hasil belajar

B = banyaknya butir yang di jawab benar

N = Banyaknya butir soal

Tes tersebut materinya sesuai dengan standar kelulusan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak semester II tahun 2017/2018. Hasil belajar adalah kemampuan atau prestasi aktual siswa dalam menguasai materi pembelajaran setelah terjadii proses pembelajran berlangasung. Hasil belajar adalah skor hasil pengukuran hasil belajar siswa yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran dari kompetensi-kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

2. Uji Coba Instrument

Sebelum tes hasil belajar dilakukan kepada peserta didik maka dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas, reabilitas dan tingkat kesekuran serta daya beda stiap butir soal tes. Setelah uji coba tes maka

dilakukan revisi soal sesuai dengan persyaratan. Uji coba tes instrumen tes hasil belajar dilakukan kepada siswa kelas VIII.7.

Uji coba instrument dilakukan untuk mengetahui validitas dan reabilitas, validitas dari tes. Reliabilitas tes dicari untuk menentukan konsisten dari instrumen yang dibuat.

3. Analisis hasil uji coba

Menentukan mutu instrumen tes yang dibuat, maka dilakukan uji coba instrumen.

a. Validitas tes

Validitas merupakan derejat ketepatan antara data yang terjadi pada objek peneliti dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.[48] Suatu alat ukur dikatakan valid jika alat ukur ini mengukur apa yang seharusnya diukur. Tes hasil belajar di uji validitasnya menggunakan korelasi *product moment* dari Pearson melalui uji t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $a = 0{,}05$ dan dk = n-2, maka intrumen dinyatakan valid jika sebaliknya maka instrumen dinyatakan valid. Adapun rumus korelasi *Product Moment* tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left\{N\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2\right\}\left\{N\sum Y^2 - \left(\sum Y\right)^2\right\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : angka indeks "r" *product moment* antara x dan y

[48] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,(Jakarta : Raja Grafindo Persada), h. 67

X : skor butir

Y : skor total

N : jumlah sampel yang diteliti

∑x : jumlah seluruh skor masing-masing item

∑y : jumlah seluruh skor total

∑xy : jumlah hasil perkalian skor x dan y

Selanjutnya Menghitung harga t, harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} , untuk kesalahan 5 % (a = 0,05) dan derejat kebebabasan (dk = n – 2), dengan ketentuan : jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid.

Dari hasil uji coba untuk tes hasil belajar yang terdiri dari 50 butir soal objektif, juga dilakukan uji validitas. Dari uji validitas terdapat 5 soal yang tidak valid dan sisanya 45 soal yang dinyatakan valid. Hasil perhitungan Validitas dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 189.

b. Reliabilitas Tes

Reliabilitas menunjuk kepada keajegan pengukuran. Keajegan suatu hasil tes adalah apabila dengan tes yang sama diberikan kepada kelompok siswa yang berbeda, atau tes yang berbeda diberikan pada kelompok yang sama akan memberikan hasil yang sama. Jadi, berapa kalipun dilakukan tes dengan instrumen yang reliabel akan

memberikan data yang sama. Untuk memperoleh reliabilitas soal prestasi belajar digunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1}\right]\left[1 - \frac{\sum \pm_b^2}{\pm_t^2}\right]$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen yang dicari

k = Banyaknya butir pertanyaanataubanyaknyasoal

$\sum \pm_b^2$ = Jumlah variansi skor butir soal ke-i

i = 1, 2, 3, 4, …n

$\pm_t^2$ = Variansi total

Kriteria uji reabilitas dengan rumus *alpha* adalah *r11 > rtabel* maka alat ukur tersebut reliabel dan sebaliknya, jika *r11 < rtabel* maka alat ukur tidak reliabel. Sedangkan untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrumen digunakan kategori sebagai berikut :

1.) 0,800 – 1,000 : sangat tinggi

2.) 0,600 – 0,799 : tinggi

3.) 0,400 – 0,599 : cukup

4.) 0,200 – 0,399 : rendah

5.) 0,000 – 0,199 : sangat rendah

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas untuk tes hasil belajar yang dinyatakan valid, maka diperoleh R_{11} sebesar 0,97 dengan dengan kriteria sangat tinggi. Hasil perhitungan Reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 191.

c. Tingkat kesukaran

Menurut Arikunto, soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak akan merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaiknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Di dalam istilah evaluasi, indeks kesukaran diberi simbol P, singkatan dari kata proporsi. Rumus untuk mencari taraf kesukaran yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indek kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa

Adapun kriteria uji taraf kesukaran sebagai berikut:

Kesukaran	Kriteria
0,00-0,29	Sukar
0,30-0,69	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Dari perhitungan tingkat kesukaran soal, dari 50 butir soal diperoleh 6 soal yang dinyatakan berkategori sukar dan sisanya 44 soal yang berkategori sedang. Hasil perhitungan Tingkat Kesukaran dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 189.

d. Daya beda

Daya beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi (pandai) dan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

J : Jumlah peserta tes

JA : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya jumlah kelompok bawah

BA : Banyaknya jumlah kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PA : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Daya Beda	Kriteria
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup

0,41-0,70	Baik
0,70-1,00	Baik sekali
Negatif	Tidak baik

Dari perhitungan untuk daya beda soal, yaitu kemampuan soal membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah. Maka diperoleh 13 soal yang berdaya beda baik sekali, 28 soal yang berdaya beda baik, 5 butir soal yang berdaya beda jelek dan sisanya 4 soal yang berdaya beda cukup. Dengan demikian, ditemukan bahwa ada 5 soal yang tidak bisa digunakan untuk penelitian. Hasil perhitungan daya beda soal dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 189.

H. Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis untuk melihat seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dengan strategi ekspositori, uji persyaratan analisis yang akan dilakukan yakni pengujian normalitas data, dengan menggunakan rumus Lilifors dan uji homogenitas data dengan menggunakan uji F, untuk menentukan varians – varians homogen atau tidak homogen.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak.[49] Untuk menguji normalitas di gunakan uji liliefors dengan langkah-langkah sebgai berikut :

a) $X_1 X_2 X_{3,,,,,,} X_n$ yang diperoleh dari data yang terkecil sampai terbesar.
b) Hitung Zi untuk setiap data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

   $Z_I = \frac{X - \bar{X}}{s}$

c) Hitung F (Zi) untuk setiapp data dengan mempedomani data distribusi normal dengan cara yaitu :
   - Jika Zi mempunyai angka yang bertanda negatif, lihat angka yang terletak sejajar dengan Zi pada daftar tabel kurva normal F (Zi) dapat dicari dengan 0,5 di kurangi dengan angkaa tersebut.
   - Jika Zi mempunyai angka yang bertanda positif, lihat angka yang terletak sejajar dengan Zi pada daftar tabel kurva normal F (Zi) dapat dicari dengan 0,5 di tambah dengan angka tersebut.
d) Hitung S(Zi) untuk setiap data dengan cara membagi nomor urut dengan jumlah data atau sampel. Dengan catatan jika 2 buah data mempunyai nilai yang sama, maka S (Zi) untuk kedua data tersebut yaitu nomor urut terakhir data yang sama dibagi dengan jumlah sampel (n)
e) Hitung selisih nilai F (Zi) dengan S(Zi) untuk setiap data. Dengan catatan nilai F(Zi)-S(Zi) mempunyai harga mutlak yaitu tidak ada tanda negatif.
f) Ambil angka yang paling besar selisih F(Zi)-S(Zi) dan bandingkan dengan nilai tabel sesuai dengan jumlah data. Kalau harga F (Zi)-S(Zi) lebih besar

[49] Agus Irianto, *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*, (Jakarta : Kencana , 2004) h. 272

dari nilai tabel, berarti data tidak berdistribusi normal dan jika harga F(Zi)-S(Zi) lebih kecil dari nilai tabel maka data berdistribusi normal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji normalitas dari data aktivitas dan hasil belajar berdistribusi normal F_{hitung} < dari F_{tabel}. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 218.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi bertujuan untuk melihat apakah data tes akhir mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Untuk menguji dilakukan uji F.[50] Dalam hal ini akan diuji $H_{0:}$ $s_1^2 = s_2^2$ dan $H_{1:}$ $s_1^2 \neq s_2^2$ adalah variansi dan masing-masing kelompok sampel. Rumus yang digunakan Statistik uji yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

dengan:

s_1^2 = nilai variansi terakhir terbesar

s_2^2 = nilai variansi terakhir terkecil

Pada taraf signifikan alpha, varian sampel dikatakan homogen jika Ho diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan tolak Ho jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dimana taraf signifikan α = 0,05 dan derajat kebebasan (dk n-1)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas dari kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol

[50] Agus Irianto, *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*,... h. 275

aktivitas dan hasil belajar adalah homogen data ini dapat dilihat pada lampiran 17 halaman 225.

3. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis 1, 2, dan 3 dengan uji t. Rumus uji t yang dikemukakan oleh Subana, yaitu :[51]

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S\sqrt{\left(\frac{1}{n_1}\right)+\left(\frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(n-1)S_1{}^2 + (n_2 - 1)S_2{}^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$ = rata – rata kelompok satu

$\bar{x}_2$ = rata –rata kelompok dua

S= nilai standar deviasi

n_1 = banyak data kelompok satu

n_2 = banyak data kelompok dua

Sedangkan hipotesis 4 diuji dengan analisis varian (anava) dua arah. Rumus – rumus yang digunakan yaitu :[52]

---

[51] Subana Dkk, *Statistik Pendidikan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2000), h. 168
[52] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 424

a. Menghitung Jumlah Kuadrad Total (JK_{tot}):

$$JK_{tot} = \sum X_{tot}^2 - \frac{\left(\sum X_{tot}\right)^2}{N}$$

b. $JK_{antar\ A} = \sum \frac{\left(\sum X_A\right)^2}{n_A} - \frac{\left(\sum X_{tot}\right)^2}{N}$

$$= \frac{\left(\sum X_{A1}\right)^2}{n_{A1}} + \frac{\left(\sum X_{A2}\right)^2}{n_{A2}} - \frac{\left(\sum X_{tot}\right)^2}{N}$$

c. $JKantarB = \sum \frac{\left(\sum X_B\right)^2}{n_B} - \frac{\left(\sum X_{tot}\right)^2}{N}$

$$= \frac{\left(\sum X_B\right)^2}{n_{B1}} + \frac{\left(\sum X_{B2}\right)^2}{n_{B2}} - \frac{\left(\sum X_{tot}\right)^2}{N} =$$

d. $JK_{inter\ AB} = \sum \frac{\left(\sum X_{AB}\right)^2}{n_{AB}} - \frac{\left(\sum X_{TOT}\right)^2}{N} - JK_A - JK_B =$

e. $JK\ dal = JK_{tot} - JK_{antarA} - JK_{antarB} - JK_{interAB}$

f. $JK_{tot} = JK_A + JK_B + JK_{AB} + JK_{dal}$

g. db A = a -1

db B = b-1

db inter AB = db A x db B

db dalam = N – ab

$RJK_A = JK_A : db_A$

$RJKK_B = JK_B : db_B$

$RJKK_{AB} = JK_{AB}\ db_{AB}$

$RJKK_{dalam} = JK_{dal} : db_{dal}$

$\mathbf{F_A = RJK_A : RJK_{dalam}}$

$\mathbf{F_B = RJKK_B : RJK_{dalam}}$

$\mathbf{F_{AB} = RJK_{AB} : RJK_{dalam}}$

Untuk keperluan uji hipotesis, diperlukan rumusan hipotesis statistik sebagai berikut :

a. Hipotesis pertama

$H_O : A_1 = A_2$

$H_1 : A_1 > A_2$

H_O : Siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* memperoleh hasil belajar yang sama dengan siswa yang belajar dengan strategi ekspositori

H_1 : Siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* memperoleh hasil belajar lebih tinggi dari siswa yang belajar dengan ekspositori

b. Hipotesis kedua

$H_O : A_1 B_1 = A_2 B_1$

$H_1 : A_1 B_1 > A_2 B_1$

H_O : Siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dengan aktifitas tinggi memiliki hasil belajar sama dengan siswa yang belajar dengan strategi ekspositori yang memiliki aktifitas tinggi

H_1 : Siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* yang memiliki aktifitas belajar tinggi memperoleh hasil belajar lebih tinggi dari siswa yang belajar dengan ekspositori yang memiliki aktifitas belajar tinggi.

c. Hipotesis ketiga

H_O : $A_1 B_1 = A_2 B_2$

H_1 : $A_1 > A_2 B_2$

H_O : Siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dengan aktifitas belajar rendah memiliki hasil belajar sama dengan siswa yang belajar dengan strategi ekspositori dengan aktifitas rendah.

H_1 : Siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* yang memiliki aktifitas belajar rendah memperoleh hasil belajar lebih tinggi dari siswa yang belajar dengan ekspositori yang memiliki aktifitas belajar rendah.

d. Hipotesis keempat

H_O : $A_1 = A_2$

H_1 : $A_1 \neq A_2$

H_O : ada interaksi antara menggunakan strategi dan aktifitas terhadap hasil belajar

H_1 : tidak ada interaksi menggunakan strategi dan aktifitas aktifitas terhadap hasil belajar

Berdasarkan hasil analisis dengan uji t dengan pengambilan putusan taraf signifikan $a = 0,05$ apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka h_0 di diterima dan h_1 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian berupa hasil belajar Aqidah Akhlak siswa pada ranah kognitif dan aktifitas siswa. Data penelitian ini diperoleh melalui penilaian yang dilakukan dalam aktifitas dan hasil belajar. Data aktifitas siswa yang dicatat pada lembar observasi kelas ekperimen dan kontrol. Data hasil belajar diambil dari hasil tes hasil belajar pada kedua kelompok eksperimen dan kontrol yang dilakukan setelah pertemuan ke lima.

1. Aktifitas

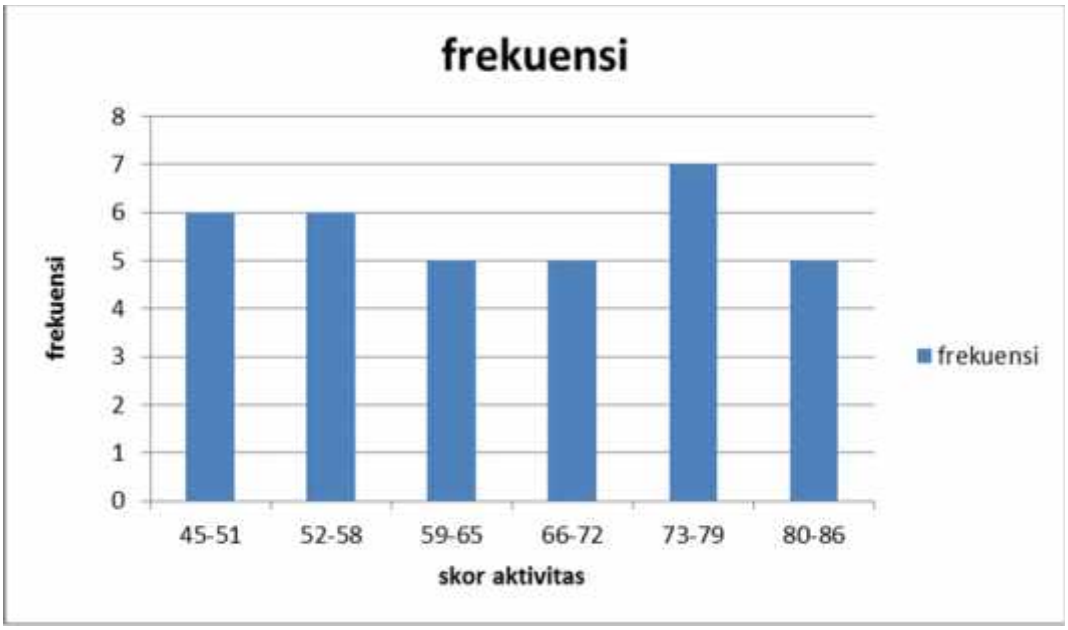
Data penelitian pada aspek aktivitas ini diperoleh dari observasi pengamatan aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengamatan dilakukan pada pembelajaran di kelas dengan menggunakan format penilaian aktivitas siswa. Data aktifitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Distribusi skor aktivitas pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 6 berikut :

Tabel 6: Distribusi Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Skor Aktivitas	Frekuensi
45-51	6
52-58	6
59-65	5
66-72	5

73-79	7
80-86	5



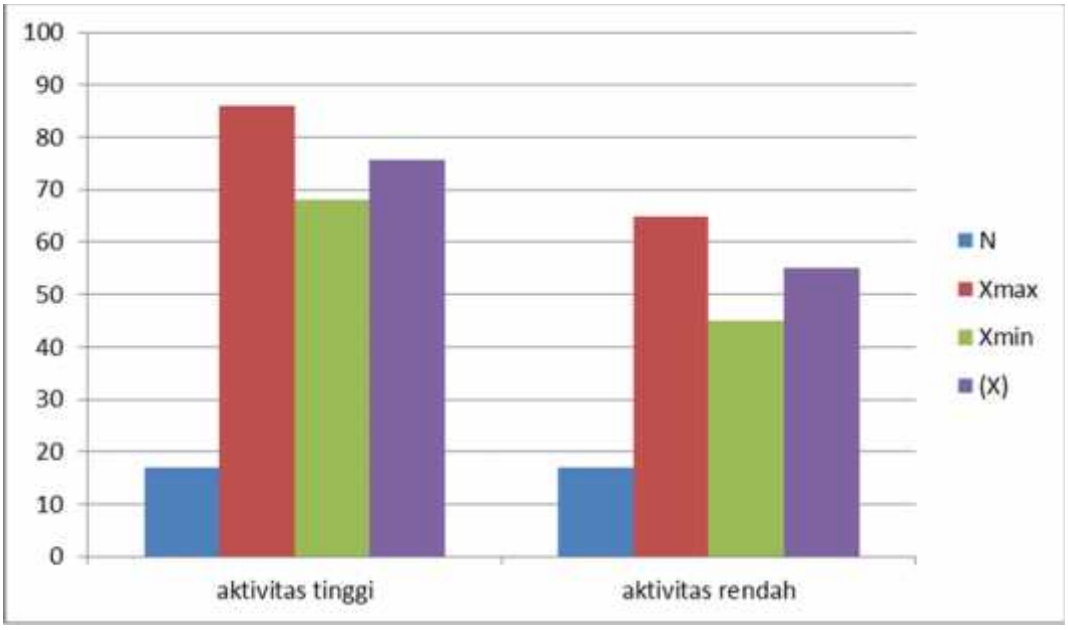
Dari tabel 6 terlihat bahwa siswa yang memperoleh skor aktivitas yang rendah pada interval skor 45 – 51 sebanyak 6 orang dan siswa yang memperoleh skor aktivitas yang tinggi pada interval 80 – 86 sebanyak 5 orang .

Hasil perhitungan terhadap skor aktivitas siswa pada kelas eksperimen berdasarkan kelompok aktivitas dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 7 : Rekapitulasi Perhitungan terhadap Skor Aktivitas Siswa pada Kelas Eksperimen Berdasarkan Aktivitas.

Kelompok Data	N	X_{max}	X_{min}	($\bar{X}$)

Aktivitas Tinggi	17	86	68	75,82
Aktivitas Rendah	17	65	45	55,11



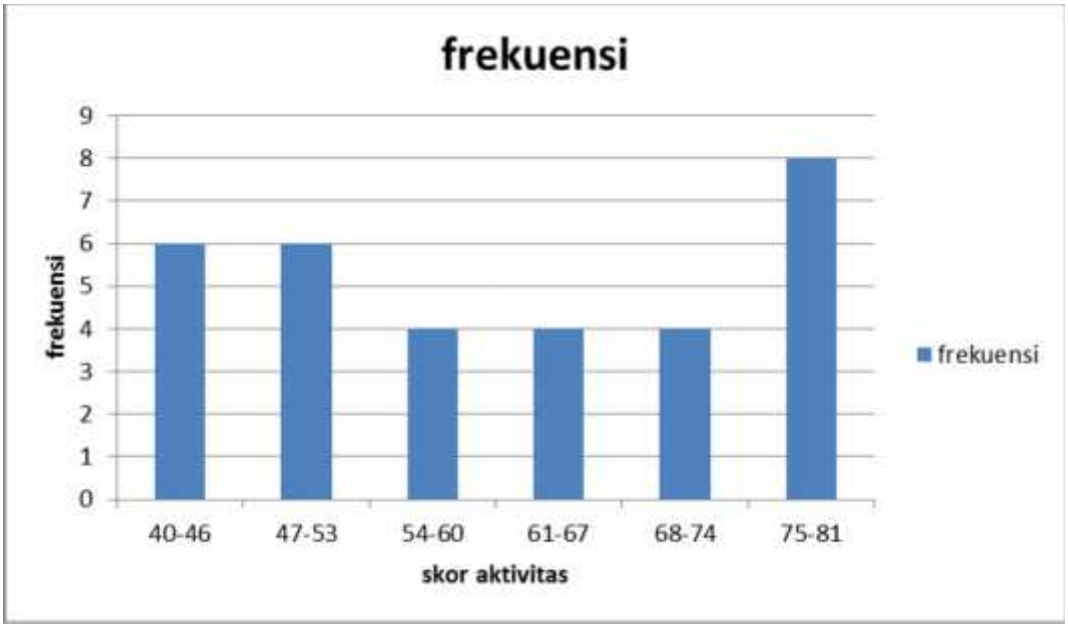
Dari Tabel 7 terlihat bahwa kelompok siswa yang aktivitas tinggi dengan skor Aktivitas tertinggi 86 dan terendah 68 dengan rata – rata 75,82. Siswa yang kelompok aktifitas rendah dengan skor aktivitas tertinggi 65 dan terendah 45 dengan rata – rata 55,11.

Distribusi skor Aktifitas siswa pada kelas Kontrol dapat dilihat pada tabel 8 berikut :

Tabel 8 : Distribusi Skor Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

Skor Aktivitas	Frekuensi

40-46	6
47-53	6
54-60	4
61-67	4
68-74	4
75-81	8

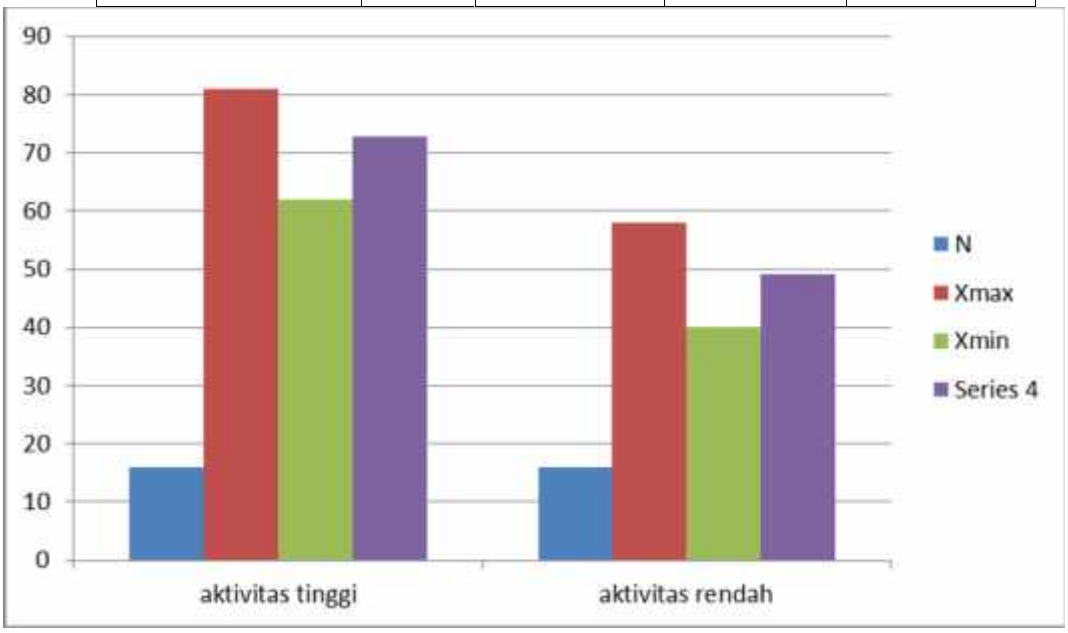


Dari tabel 8 terlihat bahwa siswa yang memperoleh skor aktivitas yang rendah pada interval skor 40-46 sebanyak 6 orang dan siswa yang memperoleh skor aktivitas yang tinggi pada interval 75 – 81 sebanyak 8 orang .

Hasil perhitungan terhadap skor aktivitas siswa pada kelas Kontrol berdasarkan kelompok aktivitas dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9 : Rekapitulasi Perhitungan terhadap Skor Aktifitas Siswa pada Kelas kontrol Berdasarkan Aktifitas

Kelompok Data	N	X_{max}	X_{min}	($\bar{X}$)
Aktivitas Tinggi	16	81	62	72,81
Aktivitas Rendah	16	58	40	49,18



Dari Tabel 9 terlihat bahwa kelompok siswa yang aktivitas tinggi dengan skor Aktivitas tertinggi 81 dan terendah 62 dengan rata – rata 72,81. Siswa yang kelompok aktifitas rendah dengan skor aktivitas tertinggi 58 dan terendah 40 dengan rata – rata 49,18.

Aktivitas hasil pada interval nilai tertinggi banyak memperoleh oleh siswa pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Aktivitas siswa pada interval terendah diperoleh oleh siswa pada kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas

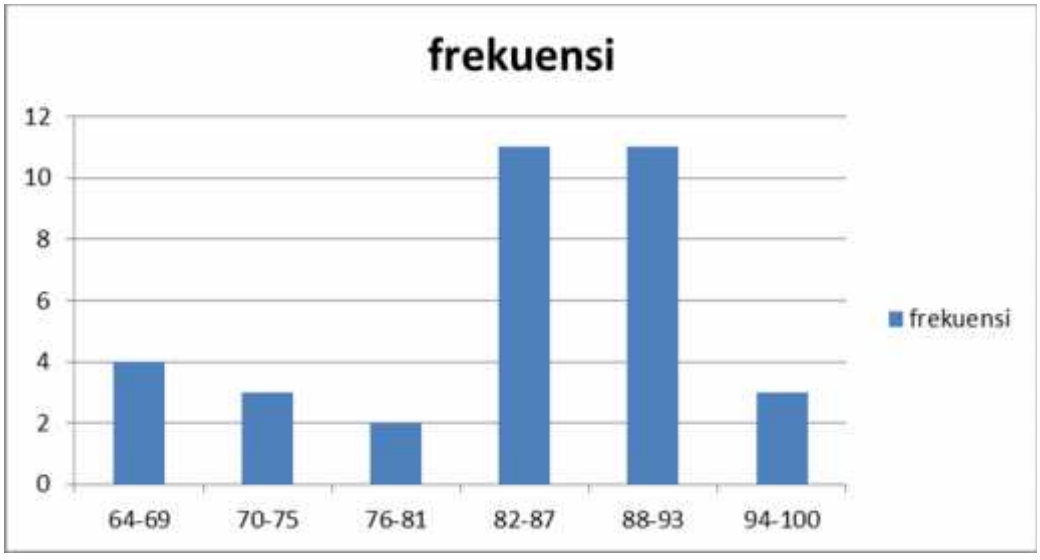
eksperimen lebih tinggi dari pada Aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol.

2. Hasil Belajar

Dari hasil belajar diperoleh nilai tes yang dioleh untuk menjawab hipotesis yang diajukan. Distribusi yang diajukan. Distribusi nilai tes hasil belajar siswa kelas Eksperimen dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10 : Distribusi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Nilai Tes	Frekuensi
64 – 69	4
70 – 75	3
76 – 81	2
82 – 87	11
88 – 93	11
94 – 100	3

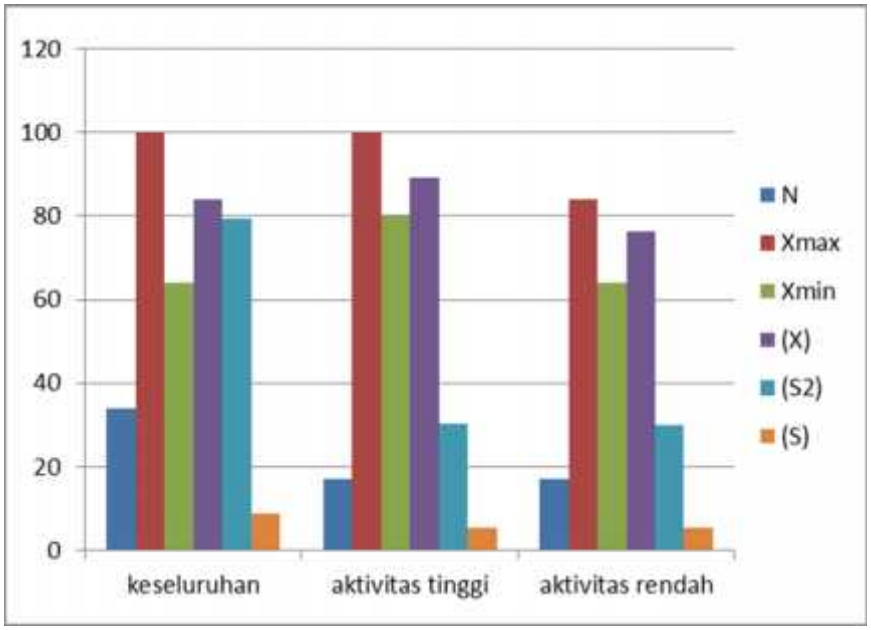


Dari tabel 10 terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai pada interval tinggi 94 – 100 sebanyak 3 orang dan nilai pada interval rendah 64 – 69 adalah 4 orang. Berdasarkan KKM untuk mata pelajaran Aqidah Akhlak di MtsN 2 Bukittinggi. yaitu 75, maka siswa pada kelas eksperimen yang mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak 79,41%.

Nilai tes siswa dikelompokkan berdasarkan siswa yang aktivitas tinggi dan aktivitas rendah. Rekapitulasi perhitungan nilai tes hasil belajar siswa berdasarkan kelompok aktivitas tinggi dan aktivitas rendah pada kelas eksperimen di deskripsikan pada tabel 11 berikut.

Tabel 11: Rekapitulasi Perhitungan Tes Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kelompok Aktivitas Pada Kelas Eksperimen

Kelompok Data	N	X_{max}	X_{min}	($\bar{X}$)	(S^2)	(S)
Keseluruhan	34	100	64	84 01	79,36	8,9
Aktivitas tinggi	17	100	80	89,27	30,34	5,50
Aktivitas Rendah	17	84	64	76,29	29,84	5,46



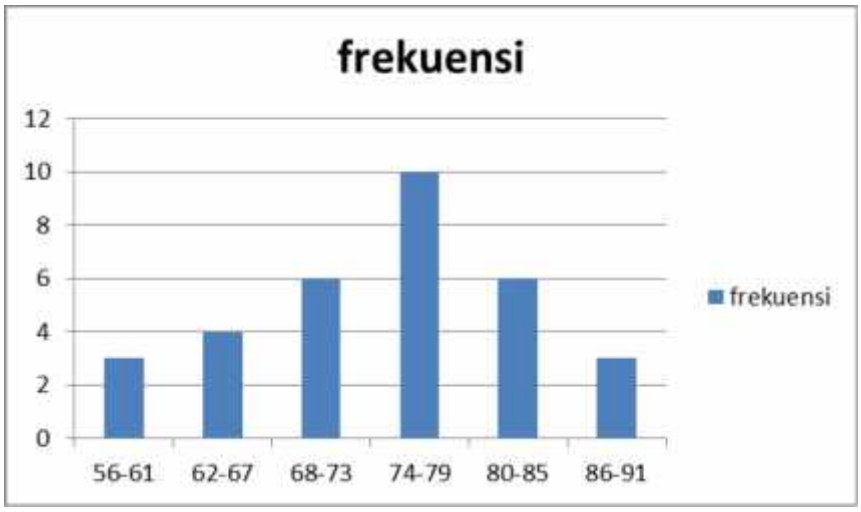
Dari tabel 11 diperoleh data untuk kelas Eksperimen sebagai berikut, nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 64 dengan nilai rata –rata = 84,01 variansi = 79,36 dan simpangan baku = 8,9. Kelompok siswa yang aktivitas tinggi memiliki nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80, dengan nilai rata-rata 89,27, variansi = 30,34 dan simpangan baku = 5,50. Kelompok siswa yang aktivitas rendah memiliki nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 64 dengan nilai rata-rata 76,29, variansi = 29,84 dan simpangan baku = 5,46. Untuk perhitungan lebih jelas dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 188.

Distribusi nilai tes hasil belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12 : Distribusi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Nilai Tes	Frekuensi
56-61	3

62-67	4
68– 73	6
74 – 79	10
80 – 85	6
86 – 91	3

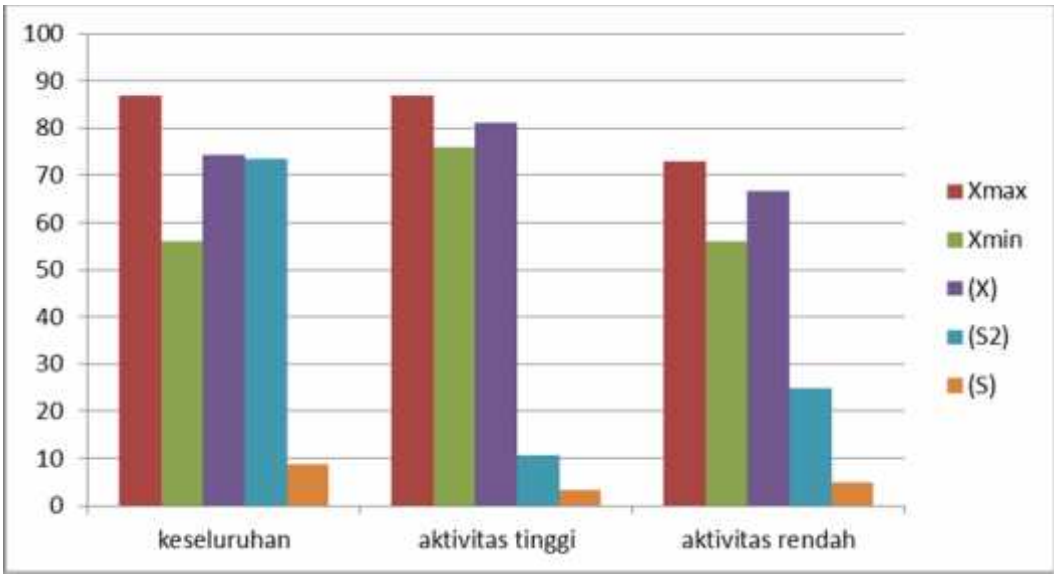


Dari tabel 12 terlihat bahwa siswa pada kelas Kontrol memperoleh nilai pada interval tinggi 86 – 91 sebanyak 3 orang dan nilai pada interval rendah 56 – 61 adalah 3 orang.. Berdasarkan KKM untuk mata pelajaran Aqidah Akhlak MtsN 2 Bukittinggi yaitu 75, maka siswa pada kelas eksperimen yang mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak 59,37 %

Nilai tes siswa dikelompokkan berdasarkan siswa yang aktivitas tinggi dan aktivitas rendah. Rekapitulasi perhitungan nilai tes hasil belajar siswa berdasarkan kelompok aktivitas tinggi dan aktivitas rendah pada kelas kontrol di deskripsikan pada tabel 12 berikut.

Tabel 13: Rekapitulasi Perhitungan Tes Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kelompok Aktivitas Pada Kelas kontrol

Kelompok Data	N	X_{max}	X_{min}	($\bar{X}$)	(S^2)	(S)
Keseluruhan	32	87	56	74,43	73,41	8,56
Aktivitas tinggi	16	87	76	81,31	10,76	3,28
Aktivitas Rendah	16	73	56	66,75	25	5



Dari tabel 13 diperoleh data untuk kelas kontrol sebagai berikut, nilai tertinggi adalah 87 dan nilai terendah adalah 56 dengan nilai rata – rata = 74,43 variansi = 73,41 dan simpangan baku = 8,56. Kelompok siswa yang aktivitas tinggi memiliki nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 76, dengan nilai rata-rata 81,31 variansi = 10,76 dan simpangan baku = 3,28. Kelompok siswa yang aktivitas rendah memiliki nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 56, dengan nilai rata-rata 66,75, variansi = 25 dan simpangan baku = 5. Untuk perhitungan lebih jelas dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 120.

Nilai tes hasil pada interval nilai tertinggi banyak memperoleh oleh siswa pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Nilai tes siswa pada interval terendah diperoleh oleh siswa pada kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai tes hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

B. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Lilifors dengan taraf nyata (a) = 0,05. Kriteria pengujian adalah tolak H_0 apabila L_{mak} yang diperoleh dari data melebihi L_{tabel} dan sebaliknya H_0 diterima apabila L_{mak} yang diperoleh lebih besar dari L_{tabel} secara sederana dapat digunakan rumus sebagai berikut :

H_0 = diterima $L_{mak} < L_{tabel}$

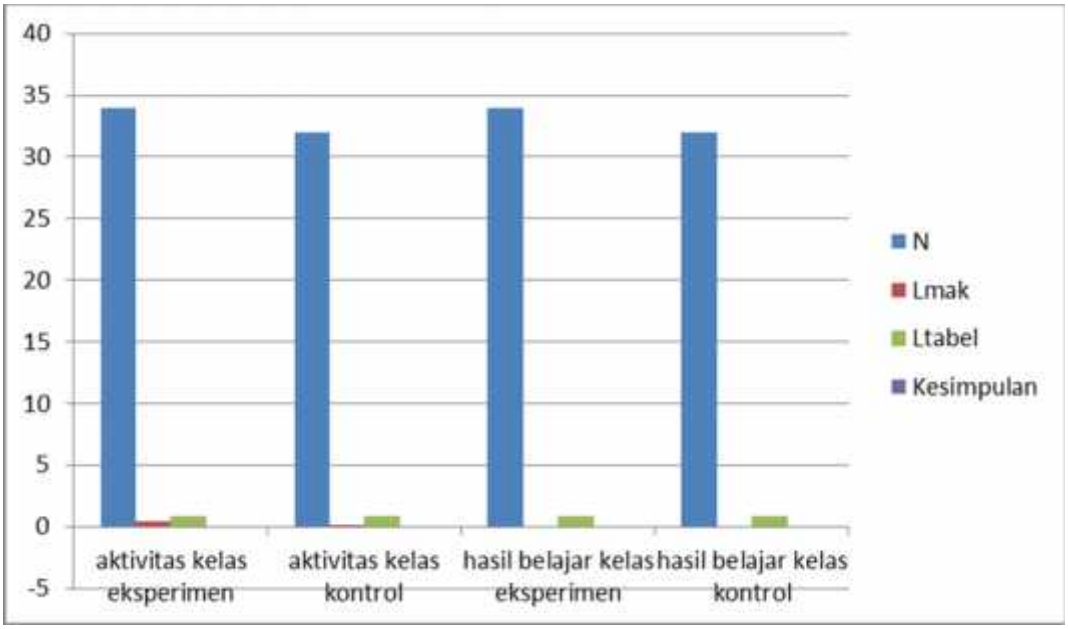
H_0 = diterima $L_{mak} > L_{tabel}$

Pengujian untuk setiap kelompok data pada setiap rancangan penelitian Hasil perhitungan lengkap uji normalitas dapat dilihat pada lampiran halaman dan sebagai rangkuman terlihat pada tabel 13.

Tabel 14. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Aktivitas dan Hasil Belajar

Kelompok	N	L_{mak}	L_{tabel}	Kesimpulan
Aktivitas Kelas	34	0,42	0,886	Normal

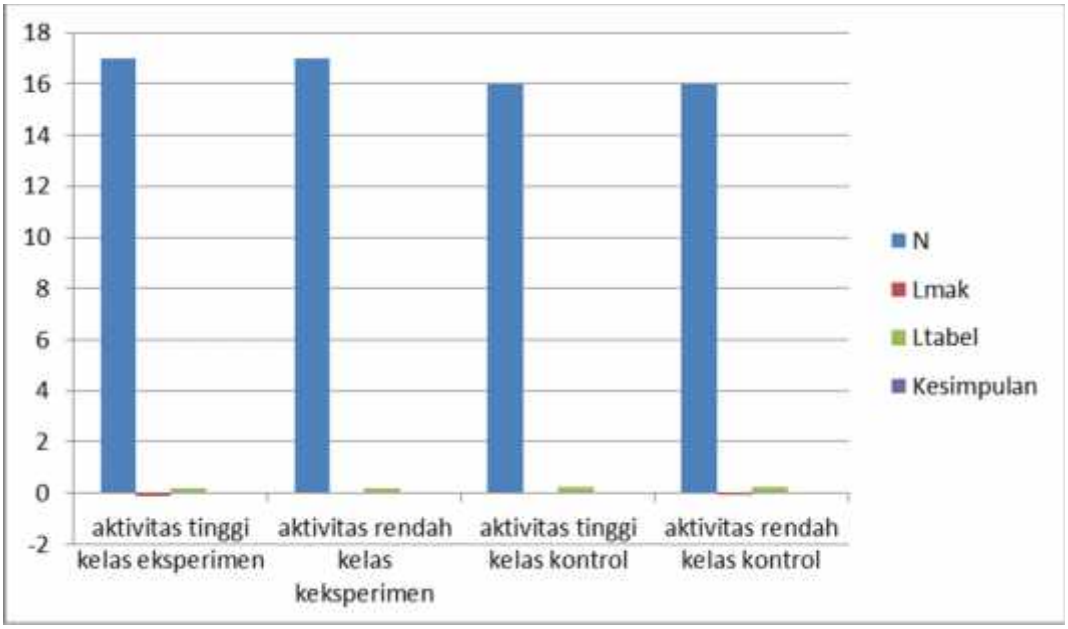
Eskperimen				
Aktivitas kelas Kontrol	32	0, 10	0,886	Normal
Hasil Belajar kelas Eksperimen	34	-0,09	0,886	Normal
Hasil belajar kelas Kontrol	32	-0,085	0,886	Normal



Untuk kelompok siswa dengan aktivitas tinggi yang pada kelas eksperimen dan kelompok siswa dengan aktivitas rendah pada kelas eksperimen. Hasil dari tes uji normalitas diperoleh datanya berdistribusi normal karena L_{mak} lebih kecil dari L_{tabel} tarat Alpha = 0,05. Demikian juga untuk kelompok siswa dengan aktivitas tinggi dan kelompok siswa dengan aktivitas pada kelas kontrol yang berdistribusi Normal karena L_{mak} lebih kecil dari L_{tabel} taraf Alpha = 0,05.

Tabel 15. Ringkasan hasil uji normalitas kelompok siswa dengan aktivitas tinggi dan rendah untuk kelas eksperimen dan kontrol.

Kelompok	N	L_{mak}	L_{tabel}	Kesimpulan
Aktivitas tinggi Kelas Eskperimen	17	-0,1	0,206	Normal
Aktivitas rendah Kelas Eskperimen	17	0,04	0,206	Normal
Aktivitas tinggi kelas Kontrol	16	0, 05	0,213	Normal
Aktivitas rendah kelas Kontrol	16	-0,01	0,213	Normal

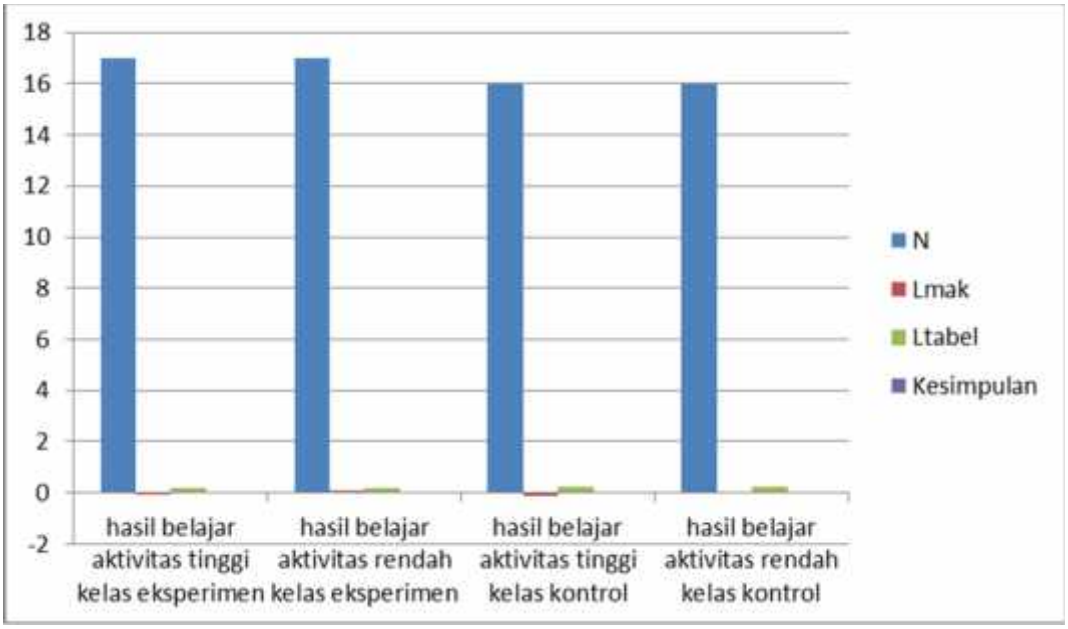


Hasil belajar kelompok siswa dengan aktivitas tinggi dan kelompok siswa dengan aktivitas rendah pada kelas eksperimen berdistribusi normal karena L_{mak} lebih kecil dari L_{tabel} taraf Alpha 0,05. Selanjutnnya hasil belajar kelompok siswa dengan aktivitas tinggi dan

kelompok siswa dengan aktivitas rendah pada kelas kontrol jugan berdistribusi normal karena L_{mak} lebih kecil dari L_{tabel} dengan taraf Alpah = 0,05. Perolehan data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut .

Table 16. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Kelompok Siswa Hasil Belajar Dengan Aktivitas Tinggi Dan Rendah Untuk Kelas Eksperimen Dan Kontrol.

Kelompok	N	L_{mak}	L_{tabel}	Kesimpulan
Hasil Belajar Aktivitas tinggi Kelas Eskperimen	17	-0,08	0,206	Normal
Hasil Belajar Aktivitas rendah Kelas Eskperimen	17	0,07	0,206	Normal
Hasil Belajar Aktivitas tinggi kelas Kontrol	16	-0,1	0,213	Normal
Hasil Belajar Aktivitas rendah kelas Kontrol	16	0,05	0,213	Normal

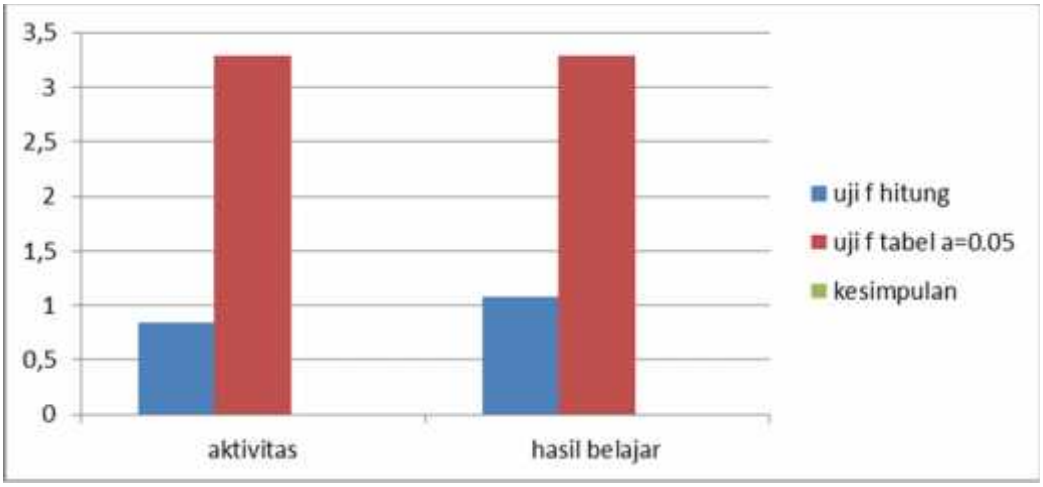


2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah kelompok data mempunyai varians yang homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan Uji F.

Tabel 17. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

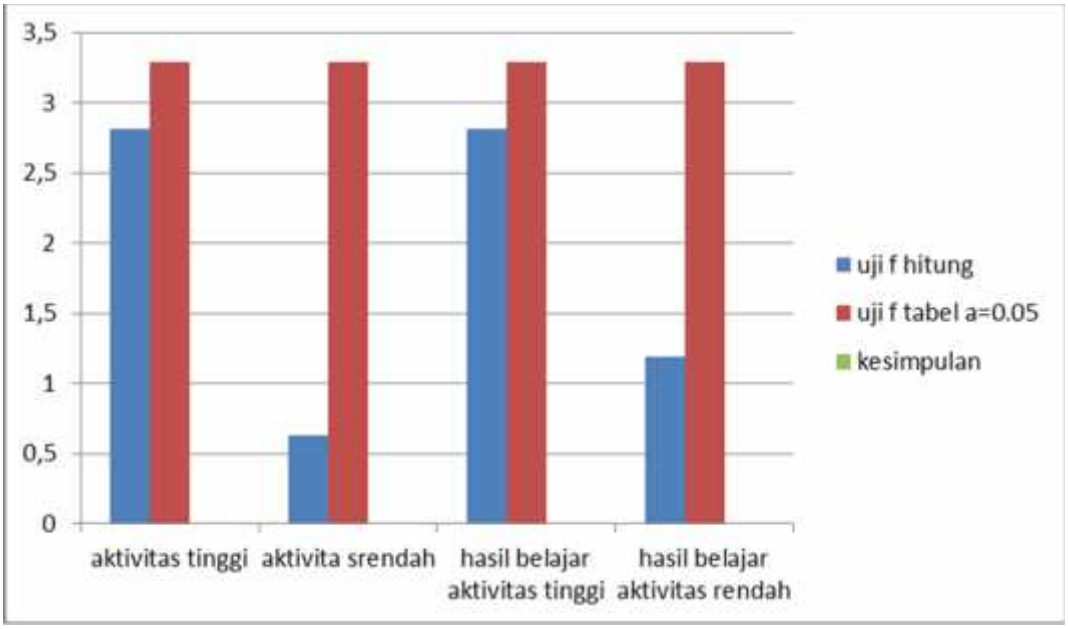
Data	Uji F		Kesimpulan
	Hitung	Tabel a = 0,05	
Aktivitas	0,84	3,29	Homogen
Hasil Belajar	1,08	3,29	Homogen



Dari uji homgenitas dapat dilihat bahwa varians Aktivitas dan hasil belajar kedua kelompok siswa adalah homogen, karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf alpha = 0,05.

Tabel 18. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Aktivitas Tinggi dan Rendah dan Hasil Belajar berdasarkan Aktivitas Tinggi dan Rendah Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data		Uji F		Kesimpulan
		Hitung	Tabel *a* = 0,05	
Aktivitas	Tinggi	2,81	3,29	Homogen
	Rendah	0,63	3,29	Homogen
Hasil Belajar	Aktivitas Tinggi	2,81	3,29	Homogen
	Aktivitas Rendah	1,19	3,29	Homogen



Dari perhitungan Uji F dilihat bahwa Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen adalah homogen Karen $F_{hitung} < F_{tabel}$ taraf alpha = 0,05.

3. Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis 1, 2 dan 3 dilakukan dengan uji – t dengan menentukan terlebih dahulu nilai t-hitung dan t-tabel. Pengujian hipotesis 4 dilakukan dengan Anava Dua Arah.

a. Hipotesis pertama

Hipotesis pertama berbunyi Hasil Belajar PAI kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi daripada kelompok siswa yag diajar dengan strategi Ekspositori.

Hipotesis ini dinyatakan dengan :

Ho : $\mu A_1 = \mu A_2$

H1 : $\mu A_1 > \mu A_2$

Ho :Hasil belajar Aqidah Akhlak siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* memperoleh hasil yang sama dengan siswa yang diajar dengan strategi Ekspositori.

H1 : Hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan strategi Ekspositori

Tabel 19 : Hasil perhitungan untuk pengujian Hipotesis Pertama

Data	Kelas Eksperimen A_1	Kelas Kontrol A_2	$\bar{X}1 - \bar{X}2$	t-hitung	t-tabel
N	34	32		4,47	1,67
∑x	2856	2382			
$\bar{X}$	84, 01	74,43	9,58		
S^2	79,36	73,41			

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} = 4,47 dan t_{tabel} = 1,67 pada taraf alpha 0,05, oleh karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}, maka hipotesis nol (H_0) yang mengatakan bahwa hasil belajar PAI kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* sama dengan hasil belajar PAI siswa yang diajar menggunakan strategi ekspositori ditolak. Dengan

demikian hipotesis penelitian (H_1) hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar Aqidah Akhlak siswa yang diajar dengan menggunakan strategi ekspositori diterima, artinya hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle*, berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan ekspositori.

b. Hipotesis kedua

Hipotesis kedua berbunyi hasil belajar siswa dengan Aktivitas belajar tinggi yang diajar menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari kelompok siswa dengan partisipasi belajar tinggi yang diajar menggunakan strategi ekspositori.

Hipotesis ini dapat dinyatakan sebagai berikut :

Ho : $\mu A_1B_1 = \mu A_1B_2$

H1 : $\mu A_1B_1 > \mu A_1B_2$

Ho : Hasil belajar Aqidah Akhlak siswa yang memiliki Aktivitas belajar tinggi yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* memperoleh hasil yang sama dengan siswa yang diajar dengan strategi ekspositori

H1 : Hasil belajar Aqidah Akhlak siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi ekspositori.

Tabel 20: Perhitungan uji hipotesis kedua diringkas pada tabel berikut :

Data	Kelas Eksperimen A_1 B_1	Kelas Kontrol A_1 B_2	$\bar{X}1 - \bar{X}2$	t-hitung	t-tabel
N	17	16		10,33	1,69
∑x	1289	1071			
$\bar{X}$	89,27	81,31	7,96		
S^2	80,25	10,66			

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} = 10,33 dan t_{tabel} = 1,69 pada taraf alpha 0,05, oleh karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}, maka hipotesis nol (H_0) yang mengatakan bahwa hasil belajar Aqidah Akhlak kelompok siswa memiliki aktivitas tinggi yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* sama dengan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa memiliki aktivitas tinggi yang diajar menggunakan strategi ekspositori ditolak. Dengan demikian hipotesis penelitian (H_1) hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak kelompok siswa memiliki aktivitas tinggi yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar Aqidah Akhlak siswa memiliki aktivitas tinggi yang diajar

dengan menggunakan strategi ekspositori diterima, artinya hasil belajar siswa memiliki aktivitas tinggi yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle*, berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa memiliki aktivitas tinggi yang diajar dengan menggunakan ekspositori.

c. Hipotesis ketiga

Hipotesis ketiga berbunyi hasil belajar siswa dengan aktivitas belajar rendah yang diajar menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari kelompok siswa dengan aktivitas belajar rendah yang diajar dengan menggunakan strategi ekspositori.

Hipotesis ini dapat dinyatakan sebagai berikut :

Ho : $\mu A_2B_1 = A_2B_2$

H1 : $\mu A_2B_1 > A_2B_2$

Ho : Hasil belajar Aqidah Akhlak siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* memperoleh hasil yang sama dengan siswa yang diajar dengan strategi Ekspositori

H1 : Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan strategi aktivitas.

Tabel 21: Perhitungan hipotesis ketiga diringkas pada table berikut :

Data	Kelas Eksperimen A_2 B_1	Kelas Kontrol A_2B_2	$\bar{X}1 - \bar{X}2$	t-hitung	t-tabel
N	17	16			
∑x	1294	1071			
$\bar{X}$	76,29	66,75	9,54	2,54	1,69
S^2	29,81	25,00			

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} = dan t_{tabel} = 1,69 pada taraf alpha 0,05, oleh karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}, maka hipotesis nol (H_0) yang mengatakan bahwa hasil belajar Aqidah Akhlak kelompok siswa memiliki aktivitas rendah yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* sama dengan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa memiliki aktivitas rendah yang diajar menggunakan strategi ekspositori ditolak. Dengan demikian hipotesis penelitian (H_1) hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak kelompok siswa memiliki aktivitas rendah yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar Aqidah Akhlak siswa memiliki aktivitas

rendah yang diajar dengan menggunakan strategi ekspositori diterima, artinya hasil belajar siswa memiliki aktivitas rendah yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle*, berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa memiliki aktivitas rendah yang diajar dengan menggunakan ekspositori.

d. Hipotesis keempat

Hasil perhitungan hipotesis keempat secara lebih lengkap dapat dilihat pada ringkasan perhitungannya dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 22: Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 4, Anava Dua Arah

Sumber variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Dk	Rata-rata Kuadrat(RK)	F	
				Hitung	Tabel
Kolom	26480,7	1	26480,7	**284,98**	1,28
Antar Baris	4947	1	4947	**53,23**	1,86
Interaksi (AxB)	7652	1	7652	**82,35**	1,68
Dalam	6411608	66	**92,92**		
Total	**6443040,1**	70			

Dari tabel 17 hasil perhitungan dapat disipulkan bahwa :

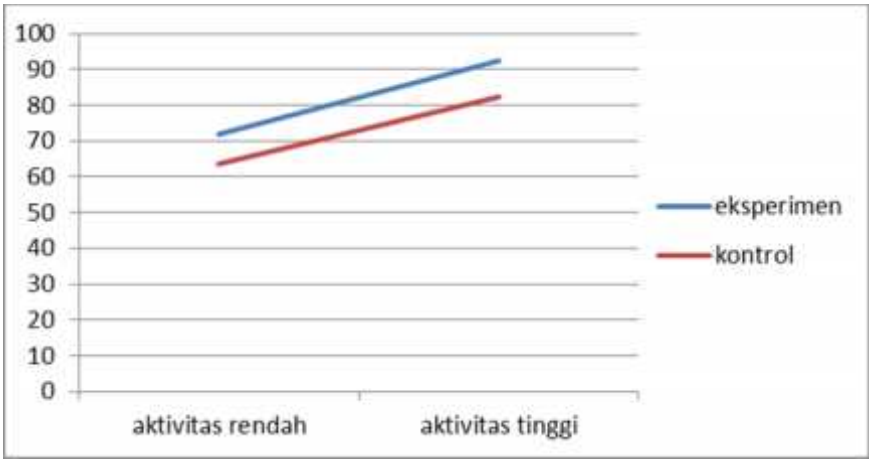
1) Untuk antar kolom (strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dan Ekspositori) harga F_{hitung} (**284,98**) > F_{tabel} (1,28), maka ini berarti strategi pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar, diantara dua

strategi yang digunakan dperoleh hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang diajar menggunakan strategi Ekspositori.

2) Untuk antar baris (Aktivitas), diperoleh harga F_{hitung} (**53,23**) > F_{tabel} (1,86), ini menujukan bahwa perbedaan hasil belajar baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdasarkan aktivitas yang dimiliki siswa.

3) Untuk interaksi (interaksi strategi pembelajaran dan aktivitas belajar) harga F_{hitung} (**82,35**) > F_{tabel} (1,68), ini berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Jadi kesimpulannya terdapat interaksi antara strategi pembelajaran yang digunakan dan aktivitas siswa terhadap hasil belajar:

Grafik interaksi antara strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dan Ekspositori terhadap hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa berdasarkan aktivitas siswa dapat dilihat pada grafik 3 berikut :



Grafik 3 : Grafik Interaksi ordinal antara strategi Pembelajaran terhadap hasil belajar.

Dari grafik di atas menunjukkan nilai rata – rata hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dari kelompok siswa yang memiliki aktivitas tinggi adalah 89,27 dan aktivitas rendah adalah 76,29, antara keduanya ditarik garis lurus. Sedangkan nilai rata – rata hasil belajar yang diajar dengan ekspositori dari siswa yang memiliki aktivitas tinggi adalah 81,31 dan yang memiliki aktivitas rendah adalah 66,75, antara kedua ditarik garis lurus, maka kedua garis tidak terpotong, artinya bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi antara keduanya adalah berarti dan ada peningkatan nilai pada siswa pada setiap kelompok. Penggunaan strategi pembelajaraan pembelajaran *Crozzword Puzzle* cocok untuk seluruh siswa dengan aktivitas tinggi dan aktivitas rendah sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dengan demikian dapat disimpulkan tidak ada interaksi antara srategi pembelajaran dan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

C. Pembahasan

1. **Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi Ekspositori**.

   Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Hasil belajar rata – rata siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* adalah 89,27 sedangkan

hasil belajar rata – rata siswa yang diajar dengan strategi ekspositori adalah 76,29.

Dari hasil penelitian ini dapat dibuktikan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* mampu memberdayakan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan strategi ekspositori yang selama ini masih banyak digunakan dalam pebelajaran. Penerapan strategi pembejaran *Crozzword Puzzle* merupakan strategi yang dipilih untuk mengajarkan siswa untuk memahami materi serta menyampaikan materi yang telah mereka pahami kepada temannya. Belajar melalui strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* selain lebih menyenangkan juga mampu menumbuhkan semangat dan aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Silberman " mengajar teman memberikan kemampuan pada peserta didik mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang sama, ia menjadi sumber bagi yang lain".[53]

Penerapan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* yang memberikan peluang yang lebih leluasa bagi siswa untuk mengembangkan aktivitas dalam belajar. Melalui strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* para siswa dituntut bekerjasama, lebih aktif dan interaktif, sehingga siswa lebih tertantang dan termotivasi untuk menguasai tujuan pembelajaran.

Pada kelas kontrol, pembelajaran berlangsung secara diskusi berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. siswa diajarkan dengan metode ekspositori. Siswa memperhatikan guru menerangkan

[53]Melvin L. Silberman, *101 Cara Belajar Siswa Aktif*, edisi revisi, (Bandung: Nuansa, 2012) cet. VI, h. 157

pelajaran,terhadap materi yang sudah dipelajari maka diberikan soal-soal latihan. Disini dapat dilihat bahwa siswa lebih banyak menerima materi dari guru.

Metode ceramah yang biasa dilakukan oleh guru lebih banyak mendominasi pada pembelajaran ekspositori. Terjadi tanya jawab yang biasa dilakukan oleh guru, penyampaian materi secara berurutan. Dan biasanya hanya disominasi oleh siswa yang berkemampuan tinggi, dan setelah itu guru melakukan evaluasi.

Pembelajaran ekspositori dengan metode ceramah membuat siswa belajar lebih individu atau untuk kepentingan sendiri. Materi disajikan oleh guru dan siswa melengkapi dengan menulis catatan secara berurutan. Akibatnya soal-soal yang mampu dijawab oleh siswa adalah soal yang mirip dengan contoh soal yang diberikan pada saat guru menerangkan pembelajaran, dan disini hanya bisa didominasi oleh siswa yang berkemampuan kognitif yang tinggi. Hal ini bisa dikatakan bahwa selama ini siswa bukanlah memahami konsep melainkan menghafal dan mengingat. Hasil belajar yang baik akan diperoleh oleh siswa yang rajin mencatat dan menghafal. Sedangkan siswa yang malas akan memperoleh hasil yang kurang baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* akan lebih mudah dalam memahami materi dalam bentuk konsep-konsep penting. Siswa juga dapat mengingat materi lebih baik karena setiap anggota

kelompok harus bertanggung jawab terhadap prestasi kelompoknya sehingga hasil belajar lebih baik.

2. **Hasil Belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan strategi Ekspositori**

Prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah aktivitas. karena belajar adalah berbuat. Pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik, menempatkan peserta didik sebagai subjek. Untuk itu pembelajaran harus didesain dengan baik, memberikan peluang kepada siswa untuk mengkontruksikan cara belajar yang sesuai dengan gaya belajarnya Dijelaskan juga oleh Wina bahwa pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa artinya sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran di tekankan atau berorientasi pada aktivitas siswa.[54]

Maka dalam belajar siswa melakukan aktivitas. Siswa yang memiliki aktivitas yang lebih banyak akan mendorong peningkatan hasil belajarnya. Peningkatan hasil belajar dilihat dengan diterapkan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle*. Siswa dengan aktivitas tinggi akan lebih dominan dalam kerja kelompok, baik dalam diskusi kelompok, dan dalam persentasi kelompok.

Pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan aktivitas tinggi pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil

[54]Wina sanjana, s*trategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (Jakarta : Kecana) , h. 135

belajar siswa dengan aktivitas tinggi pada kelas kontrol. Strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dapat mengubah pembelajaran dimana siswa menjadi lebih aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hisyam Zaini, dkk, bahwa strategi strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif, dengan belajar aktif ini siswa diajak untuk turut serta dalam pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang nyaman.[55] Peran guru hanya pada kegiatan penyampaian tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi serta membantu siswa ketika mengalami kesulitan, selanjutnya tahap-tahap pembelajaran dilakukan siswa, baik secara mandiri maupun kelompok, sehingga pada akhirnya siswa dapat menemukan konsep yang harus mereka pelajari.

Pembelajaran dengan strategi ekspositori yang bisa terjadi secara keseluruhan. Guru mencoba mencoba menyesuaikan pengajarannya dengan kemampuan anak rata-rata, yaitu dengan anak dengan kepandaian sedang, guru terpaksa memnghambat kemajuan anak –anak yang cepat serta mengabaikan anak-anak yagn lambat. Oleh karena itu, anak yang memiliki aktivitas tinggi merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Karena mereka tidak tertantang untuk mengembangkan kemampuannya. Kadang siswa yang cepat dalam memahami pelajaran akan terlihat sombong dan agresif sehingga akan membuat iklim penuh persaingan di

[55]Hisyam Zaini dkk, *strategi pembelajaran Aktif,* (yogyakarta : Pustaka Insan Mandani, 2008) h. xix

dalam kelas. Namun dengan Strategi pembealajaran *Crozzword Puzzle* siswa dengan aktivitas tinggi akan merasa percaya diri dan kemampuan sosialnya semakin berkembang. Sehingga tujuan akhir dari pembelajaran tercapai dan bisa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh.

3. Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan strategi ekspositori.

Dari analisis hipotesis ketiga menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok siswa dengan aktivitas rendah pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar kelompok siswa pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah lebih tinggi daripada siswa dengan aktivitas belajar rendah pada strategi ekspositori.

Strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa . siswa dengan aktivitas rendah lebih lambat dalam memahami materi pelajaran, memerlukan bantuan dan bimbingan dan motivasi sehingga mereka dapat memahami pelajaran tersebut. Dengan Strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* yang lambat

dapat dari temannya yang lebih cepat. Sesuai dengan pendapat Aria dalam jurnalnya bahwa setiap saat murid memerlukan bantuan dari murid lainnya, dan murid dapat bajar dari murid lainnya. Jadi anak memperoleh pengetahuan dari teman lainnya.

Menerapkan Strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* memberikan hasil lebih baik bagi anak yang mempunyai perasaan takut dan enggan kepada guru. Siswa yang belum paham mengenai suatu materi kadang tidak berani bertanya langsung kepada guru, karena alasan malu dan takut. Dengan adanya teman mereka sendiri yang bisa memberikan bimbingan mereka dalam memahami materi, maka komunikasi antar sesama akan terjalin baik. Siswa yang lambat dalam mengutarakan hal – hal apa saja yang mereka paham, kepada teman yang ditunjuk sebagai tutor mereka tidak akan malu bertanya kepada temannya sampai kemampuan mereka dapat sama dengan teman lainnya. Sehingga tujuan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal dapat tercapai.

Berbeda dengan kelas ekperimen, pada kelas kontrol siswa dengan aktivitas belajar rendah kurang mau turut serta dalam pembelajaran. Siswa hanya menerima saja materi yang diberikan guru dan siswa kurang inisiatif untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Guru juga kurang memberi perhatian kepada kebutuhan dan perbedaan individual setiap anak, sehingga selalu jumlah terbesar dari jumlah terbesar dari murid tidak sampai mencapai penguasaan penuh atas bahan pelajaran tertentu. Dengan demikian pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa dan hasil yang diperoleh juga kurang memuaskan.

4. Terdapat Interaksi Antara Strategi Pembelajaran Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar

Pengujian hipotesis keempat menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara aktivitas siswa dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Artinya siswa yang diajar dengan Strategi pemebelajaran *Crozzword Puzzle* dengan siswa yang diajar dengan ekspositori mempunyai beda yang signifikan secara perhitungan statistik antara siswa yang mempunyai aktivitas tinggi dan aktivitas rendah. Hal ini menunjukkan bahwa faktor aktivitas tergantung pada strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* atau sebaliknya dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Nilai rata –rata hasil belajar yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dari kelompok siswa dengan aktivitas tinggi dan rendah sebesar 89,27 dan 76,29 sedangkan nilai rata-rat hasil belajar yang diajar dengan strategi ekspositori dari kelompok siswa dengan aktivitas tinggi dan rendah sebesar 81,31 dan 66,75.

Pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik yang aktivitas tinggi maupun siswa yang aktivitas rendah. Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembealajaran *Crozzword Puzzle* membuat siswa lebih banyak berbuat sehingga proses pembelajaran terlaksana lebih baik dan belajar tidak sekedar menjadi hafalan tapi belajar bermakna. Siswa dengan aktivitas tinggi dalam pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword*

Puzzle memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori. Begitu juga dengan siswa aktivitas rendah. Artinya dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari pembahasan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini dilakukan untuk mencapai hasil belajar siswa yang memuaskan sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa di sekolah.

Penggunaan Strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* bersifat student oriented , dimana siswa tidak hanya mendengarkan ulasan dari guru atau sistem ceramah seperti di kelas kontrol, namun siswa belajar dalam suasana yang lebih kondusif dan bekerjasama antara satu sama lainnya. Siswa diberikan pembelajaran secara secara individu, selanjutnya diberikan perbaikan kepada siswa yang belum paham dengan memberdayakan temannya untuk membantu kesulitan yang dialami siswa. Siswa yang membantu temannya itu akan mengingatkan kepada temannya tentang kata kunci yang cocok dalam konsep pembelajaran sehingga siswa yang mengalami kesulitan akan mampu menjawab soal dengan baik tujuan dari pelaksanaan pembelajaran ini adalah hasil belajar yang diperoleh siswa memuaskan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran ekspositori di kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi.
2. Hasil belajar siswa dengan aktifitas tinggi pada kelas eksperimen menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa dengan aktivitas tinggi pada kelas kontrol dengan strategi ekspositori di kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi.
3. Hasil belajar dengan aktivitas rendah pada kelas eksperimen menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa dengan aktivitas rendah pada kelas kontrol dengan strategi ekspositori di kelas VIII MTsN 2 Bukittinggi.
4. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

B. Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dapat dilihat bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* dapat memberikan pengaruh positif dalam menigkatkan hasil belajar menjadi lebih baik dari pada pembelajaran dengan strategi ekspositori.

Srategi ini memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi bukan sekedar hafalan. Pembelajaran pembelajaran *Crozzword Puzzle* memberikan rasa saling membantu antara siswa dalam kelompoknnya dan adanya rasa tanggungjawab masing-masing kelompok terhadap hasil kerja kelompok, sehingga masing-masing siswa akan berusaha memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Hasil ini dapat menjadi masukan bagi guru dalam memilih strategi dan metode pembelajaran untuk materi yang juga bersifat hafalan. Belajar dari teman memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan agar :

1. Guru Aqidah Akhlak DI MTsN 2 Bukittinggi dapat menggunakan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* untuk materi Aqidah Akhlak .
2. Guru Aqidah Akhlak di MTsN 2 Bukittinggi dan Guru Lainnya dapat menerapkan strategi pembelajaran *Crozzword Puzzle* untuk materi lainnya.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengukur aspek afektif dan psikomotor dari hasil belajar.