

**EFEKTIVITAS MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN QUR'AN HADIS**

Oleh

**Laila, S.Th.I.,M.Pd**

Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Ulum Kandangan

[lailaella033@gmail.com](mailto:lailaella033@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi dalam proses pembelajaran masih banyak masalah yang dijumpai oleh seorang Pendidik, salah satunya adalah masalah penggunaan media yang mengakibatkan peserta didik kurang berminat dan kurang paham terhadap materi yang disampaikan oleh Pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Qur'an hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan apakah lebih efektif dibanding dengan proses pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional ditinjau dari hasil belajar Peserta didik. Subjek penelitian ini adalah Peserta didik kelas V-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan yang berjumlah 19 orang. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Kurt Lewin yang dibagi menjadi dua siklus, setiap siklus melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran Qur'an Hadis dengan menggunakan media *crossword puzzle* lebih efektif dibanding proses pembelajaran yang masih konvensional. Kesimpulan tersebut dipaparkan dari hasil belajar Peserta didik dari siklus pertama dengan nilai rata-rata skor perolehan hasil peserta didik sesuai KKM yaitu 53% dengan kriteria belum tuntas dan mengalami peningkatan disiklus kedua yaitu 84% dengan kriteria tuntas.

Kata Kunci : *Efektivitas, Crossword Puzzle, Qur'an Hadis*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran merupakan sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pane, 2017)

Komponen-komponen dalam pembelajaran yaitu Pendidik, peserta didik, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, alat/media dan evaluasi pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran, karena apabila komponen-komponen tersebut tidak ada maka kegiatan pembelajaran tidak akan terlaksana dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Menurut Arasyid (Anwar, 2019) kegiatan pembelajaran dilaksanakan di sekolah memiliki faktor-faktor yang sangat berarti untuk keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran salah satunya yaitu metode pendidikan serta media pendidikan. Salah satu keefektifan dalam kegiatan pembelajaran juga didukung dengan adanya media pembelajaran yang sesuai, agar interaksi antara Pendidik dan peserta didik berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik.

Secara etimologi media berarti perantara atau pengantar, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh, dikarenakan penggunaan media yang tepat dapat membangkitkan semangat dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media *Crossword Puzzle* mata pelajaran Qur'an hadis bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, hal ini disebabkan pembelajaran tergantung interaksi dengan yang lainnya termasuk interaksi peserta didik dengan media pembelajaran, sehingga penggunaan media *Crossword Puzzle* mempengaruhi hasil belajar peserta didik. (Zamzani, 2018)

Fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan kegiatan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan masih dengan pembelajaran konvensional. Penggunaan media agar mampu membantu peserta didik belajar secara efektif dan efisien serta membantu peserta didik agar lebih berhasil adalah penggunaan media yang tepat. Media *crossword puzzle* merupakan suatu permainan dimana peserta didik wajib mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf berbentuk kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan atau petunjuk bisa dibagi dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi.

Media *crossword puzzle* ini sangat sesuai diterapkan pada materi yang membahas bersifat teori karena dalam penggunaan *crossword puzzle* ini peserta didik dilatih untuk mengingat, memahami, serta mencocokkan kata yang ada didalam kotak yang tersedia. Pada dasarnya *crossword puzzle* ini kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata

yang sesuai tidak hanya sesuai dengan jawaban dari pertanyaan tersebut akan tetapi juga sama dengan jumlah kotak yang sudah disediakan. (Zamzani, 2018)

Masalah yang muncul di kelas V-A yaitu hasil belajar peserta didik kurang dari nilai KKM dikarenakan Pendidik belum optimal dalam merangsang dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Qur'an hadis ditambah media yang digunakan masih menggunakan media konvensional sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik kurang aktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus kepada media yang digunakan Pendidik mata pelajaran Qur'an Hadis yaitu efektivitas media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Qur'an hadis terhadap hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran seperti Pendidik, peserta didik dan kepala sekolah, maka yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik yang berjumlah 19 orang kelas V-B dan Pendidik Agama Islam kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan yang berjumlah 1 orang.

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian adalah metode observasi, dokumentasi, wawancara dan metode test. Adapun model penelitian tindakan kelas menggunakan *crossword puzzle* adanya 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 sebagai pengulangannya, apabila indikator keberhasilan belum tercapai maka akan dilaksanakan tahap selanjutnya yaitu siklus 3. Adapun untuk analisis data pada tahap ini dianalisis dengan analisis kuantitatif dan kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Qur'an Hadis kelas V-A dengan dua siklus lebih efektif dibandingkan dengan proses pembelajaran dengan media konvensional, hal ini dapat disimpulkan melalui hasil belajar peserta didik meningkat. Penggunaan media *crossword puzzle* yang dilaksanakan dua siklus tahapan demi tahapan menunjukkan keefektifan terhadap hasil belajar peserta didik. Media *crossword puzzle* adalah salah satu media yang membuat

pembelajaran tidak terlupakan. Hal tersebut dikarenakan media tersebut dapat membuat peserta didik aktif sehingga terjadi peluang untuk terciptanya pemahaman. Selain itu, apabila pendidik menyediakan waktu kepada peserta didik untuk memantapkan apa yang telah dipelajari, maka ada peluang untuk terjadi pengingatan. (Silberman, 2014)

*Crossword puzzle* pada umumnya diketahui oleh masyarakat, karena *crossword puzzle* ini dapat ditemukan dimana-mana, baik dalam bentuk buku khusus maupun dalam jumlah yang banyak. *Crossword puzzle* juga mudah digunakan, artinya dapat dimainkan oleh siapa saja yang hanya menggunakan alat tulis dan teka teki silang, karena permainan ini mengandalkan kemampuan kognitif pemain untuk mengisi kotak kosong dengan benar. *Crossword puzzle* ini merupakan jenis media visual karena hanya menggunakan indera penglihatan Peserta didik. *Crossword puzzle* adalah teka-teki silang berbentuk persegi panjang yang terdiri dari deretan kotak yang dilengkapi dengan dua baris, yaitu baris mendatar dan baris menurun. (Putri, 2020)

*Crossword puzzle* pertama kali diterbitkan di Koran Dunia New York pada tanggal 21 Desember 1913 dan diciptakan oleh Arthur Wynne. Dia merancang bagian hiburan satu halaman penuh yang disebut "*Word Cross*". Ada sedikit konsensus tentang kapan teka-teki silang diperkenalkan, menurut Jaramillo, tetapi nilai pendidikan *Crossword puzzle* diakui secara luas. (C.M.Z, 2012)

Adapun Langkah-langkah media *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran yaitu (Zaini, 2008):

- a. Tulislah perkata kunci, istilah ataupun nama-nama yang berhubungan dengan materi yang anda inginkan.
- b. Membuat kisi-kisi yang bisa diisi dengan kata-kata yang sudah diseleksi.
- c. Ajukan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya merupakan kata-kata yang telah dibuat atau bisa juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kata-kata tersebut.
- d. Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik bisa individu ataupun kelompok.
- e. Batasi waktu mengerjakan.
- f. Memberi *reward* kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Sedangkan untuk prosedur permainan *crossword puzzle* menurut Melvin L. Silberman dalam Wilda antara lain (2020)

- a. Tuliskan kata-kata penting, istilah atau nama-nama penting yang berhubungan dengan tema pelajaran yang telah diajarkan.

- b. Buat kisi-kisi yang bisa diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.
- c. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya merupakan kata-kata yang telah dibuat.
- d. Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok.
- e. Setiap kelompok diberi puzzle yang sama dengan kelompok lain.
- f. Tetapkan batas waktu untuk memecahkan puzzlenya
- g. Setelah waktu yang ditentukan habis setiap kelompok secara bergiliran mempersentasikan hasilnya.
- h. Perbaiki hasil kerja kelompok dan beri penghargaan kepada kelompok yang tercepat dan berhasil.

Manfaat dan Fungsi *Crossword Puzzle* dari pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* antara lain: (E.Wijayanti, 2013)

- a. Mengasah daya ingat ketika teka-teki diberikan kepada peserta didik, anak akan menelusuri. Semua pengalaman sebelumnya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-milih semua pengalamannya itu apakah cocok untuk menjawab teka-teki yang ada, manfaat teka-teki silang sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan.
- b. Mempelajari bagian jenis teka-teki silang yang meminta jawaban terkait dengan golongan yang diminta, semisal buah-buahan, binatang, alat transportasi, nama seseorang, nama-nama benda, dan sebagainya. Ketika anak diberi teka-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk berlomba pengetahuan dengan permainan lain.
- c. Mengembangkan keterampilan Analisa. Hampir setiap jenis *puzzle* memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan diajukan anak akan menganalisis kembali seluruh pengalamannya .Mana yang cocok untuk menjawab dan mana yang cocok untuk berpendapat terhadap jawaban yang dipilihnya.
- d. Menghibur Ketika seorang anak harus memecahkan teka-teki, mereka secara tidak langsung melupakan kenangan tertentu. Misalnya jika anak gelisah, maka rasa takut ini akan tergantikan dengan kesibukaannya mencari jawaban dari teka-teki yang ada.
- e. Merangsang kreativitas

Teka-teki juga secara tidak langsung membantu anak mengembangkan kreativitasnya. Misalnya, saat mempertahankan jawaban, anak belajar berargumentasi, memilih kata yang dapat dipahami orang lain, dan mencari alternatif jawaban. Tidak jarang

anak-anak menemukan pertanyaan baru saat mereka mencari jawaban atas pertanyaan yang belum pernah mereka tanyakan sebelumnya.

Sedangkan fungsi media *crossword puzzle* untuk menumbuhkan saraf-saraf otak yang memberi pengaruh menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal disebabkan otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Kegiatan pembelajaran dalam keadaan santai maka materi yang diajarkan pengajar akan lebih masuk dan mengenai dalam otak dalam menentukan validasi internal dan eksternal sesuai dengan batasan-batasan yang ada.

Adapun untuk kelebihan dan kekurangan media *crossword puzzle* diantaranya:

**Kelebihan Crossword Puzzle antara lain:** (Rosady, 2017)

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena peserta didik terlibat dalam permainan edukatif.
- b. Mengembangkan motivasi Peserta didik untuk mencoba memahami lebih banyak kosakata melalui tantangan yang menarik.
- c. Mampu mengasah daya pikir dan melatih kemampuan konsentrasi
- d. Mudah untuk mengaktifkan peserta didik dalam mengontrol segala aktivitas seperti keterampilan tangan, mata, dan kecepatan berpikir secara bersamaan.
- e. Kemampuan berpikir peserta didik dapat meningkat serta membuat mereka belajar lebih konsentrasi.
- f. Rasa bosan hilang karena peserta didik akan selalu mencari jawaban yang sesuai hingga tepat.
- g. Dapat mengasah logika peserta didik
- h. Lebih mudah dibuat oleh pendidik.

Sedangkan untuk kekurangan *crossword puzzle* untuk peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan berpikir rendah akan menghadapi sedikit kesulitan dalam pengerjaannya. Hal ini disebabkan penggunaan media *crossword puzzle* perlu memiliki istilah-istilah pelajaran yang besar. Oleh sebab itu, maka pendidik memiliki peran disaat mengajarkan suatu materi kepada peserta didik dan juga menentukan kelancaran peserta didik dalam mengerjakan soal yang ada di media *crossword puzzle*. Selain itu tingkat pemahaman peserta didik akan suatu materi juga menjadi hal yang mempengaruhi dalam penggunaan media *crossword puzzle* ini.

Hasil penelitian siklus I ke siklus ke II yang dijabarkan di atas terdapat sebagian pengaruh yang dapat diamati dengan adanya hasil belajar peserta didik kelas V-A Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 16 yang mengalami peningkatan. Ada dua hal yang perlu dibahas yaitu 1) Keadaan awal kegiatan pembelajaran kelas V-A Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 16 pada siklus I, 2) Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Qur'an hadis terhadap hasil belajar peserta didik.

### **1. Keadaan awal kegiatan pembelajaran kelas V-A Mata Pelajaran Qur'an Hadis**

Dalam melaksanakan proses pembelajaran materi tentang hukum bacaan Mim sukun dan hadis tentang mencintai anak yatim yang sebelumnya menggunakan metode konvensional yang salah satunya adalah dengan metode ceramah yang selama ini dianggap sebagai metode yang paling mudah dan efektif dalam penyampaian materi, akan tetapi metode ini membuat peserta didik belajar kurang aktif dan kurang menarik, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik menurut Hamalik (Sulastri, 2017) adalah terjadinya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang yang dapat diukur dan diamati dalam bentuk kognitif, afektif dan psikomotorik, perubahan ini dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu. Biasanya, hasil belajar merupakan hasil penilaian proses pembelajaran yang mengukur keberhasilan Peserta didik dalam memahami apa yang dipelajarinya, biasanya dinyatakan dalam angka dan huruf. (Kasmadi, 2014)

Salah satu indikator tercapainya pembelajaran adalah melihat hasil belajar atau tidak yang dicapai oleh peserta didik. Menurut Dimiyat dan Mudjiono hasil belajar adalah proses melihat seberapa jauh Peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditandai dengan angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati. (Mudjiono, 2006)

Adapun untuk ranah hasil belajar mencakup tiga ranah antara lain:

#### **a. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup bagian mental/ otak. Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu *knowledge* (Pengetahuan/ hafalan/ ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintesis), dan *evalution* (penilaian). Ranah ini memfokuskan terhadap bagaimana

siswa mendapat pengetahuan melalui media/metode pelajaran maupun penyampaian materi. (Fauhah, 2021)

b. Ranah Afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Ranah ini berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku. (Fauhah, 2021)

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan/skill, dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan yakni; gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakan sadar, kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoric, dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, kerharmonisan, dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecursive seperti gerakan ekspresif dan interpretative. Ranah ini keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktik dalam pengembangan penguasaan keterampilan. (Fauhah, 2021).

Hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan ukuran hasil upaya yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan segala faktor yang terkait. Tingkatan keberhasilan belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. Istimewa/maksimal, bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%.
- b. Baik sekali/optimal, bila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%.
- c. Baik/Minimal, bila bahan dikuasai hanya 60-75%.
- d. Kurang, bila bahan yang dikuasai kurang dari 60%. (Hamalik, 2007)

Pada awal peneliti melaksanagn observasi di Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan tepatnya di kelas V-A yang berjumlah 19 orang, media yang digunakan

pendidik masih konvensional yaitu hanya menggunakan buku pedoman Qur'an Hadis serta menggunakan papan tulis untuk menulis penjelasan yang disampaikan oleh pendidik tersebut. Pendidik tidak ada menggunakan media yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang semangat dalam kegiatan pembelajaran disebabkan media yang digunakan tidak bervariasi. Dengan adanya media yang bervariasi bisa meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran tersebut serta peserta didik dapat mengetahui media apa saja dalam proses pembelajaran yang dapat menjadi media untuk proses pembelajaran.

Pada kegiatan penelitian awal untuk mengetahui nilai pretes menggunakan media konvensional yaitu buku pedoman Qur'an hadis dan papan tulis putih. Pada tahap ini, soal pilihan ganda diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Pada tahap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional. Oleh karena itu, hasil belajar peserta didik masih dibawah nilai KKM. Tahapan awal dari penelitian tindakan kelas adalah perencanaan, peneliti pada tanggal 1 November 2022 memberikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kepada kolaborator yaitu seorang Pendidik mata pelajaran Qur'an Hadis yang dibuat oleh peneliti. Peneliti dan Pendidik sepakat untuk siklus I dan II materi yang akan dipelajari adalah materi tentang Mim sukun dan materi tentang hadis mencintai anak yatim. Kegiatan menyusun RPP bertujuan untuk kesiapan Pendidik dalam proses belajar mengajar lebih maksimal dan kegiatan pembelajaran lebih terarah. Selain membuat RPP peneliti juga membuat lembar observasi aktivitas Pendidik dan Peserta didik, membuat wawancara yang akan di laksanakan pada tahapan ini. Di samping itu juga di susun tes akhir tindakan.

Selanjutnya tahapan kedua dari penelitian kelas adalah tindakan, tindakan yang dilaksanakan peneliti adalah pembelajaran dengan materi hukum membaca Mim Sukun dengan menggunakan media yang masih bersifat konvensional. Pelaksanaan siklus ini dilakukan selama dua pertemuan. Prosedur pelaksanaannya adalah:

- 1) Pendidik menyampaikan salam
- 2) Pendidik menyiapkan media dan sumber pembelajaran
- 3) Pendidik mengkondisikan kelas
- 4) Pendidik mengajak Peserta didik berdo'a dan di lanjutkan dengan absensi berkelompok
- 5) Pendidik melakukan apresiasi mengenai cita-cita
- 6) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

- 7) Pendidik menjelaskan pengertian Mim sukun dan hukum min sukun
- 8) Pendidik membentuk menjadi 3 kelompok
- 9) Pendidik menyuruh Peserta didik untuk berkumpul dan duduk berkelompok
- 10) Pendidik membagikan materi tentang hukum bacaan mim sukun serta soal tes untuk menemukan hukum bacaan mim sukun
- 11) Peserta didik dibawah bimbingan Pendidik melakukan Tanya jawab untuk menjelaskan hukum bacaan min sukun.
- 12) Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- 13) Pendidik bersama Peserta didik melakukan refleksi, menguraikan manfaat pembelajaran yang telah dialami.
- 14) Pendidik memberikan umpan balik
- 15) Pendidik menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- 16) Pendidik mengkondisikan kelas, dan dilanjutkan berdo'a.

Berdasarkan hasil refleksi diri peneliti, hasil pengamatan observer, dan didukung oleh data dokumentasi berupa foto maupun video pada pembelajaran siklus I, aktivitas Peserta didik yang masih berada pada kriteria cukup dan hasil belajar Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan, yaitu  $\geq 80\%$ . Setelah tindakan observasi siklus I, maka terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan, yaitu:.

- 1) Keterampilan Pendidik dalam mengelola kelas perlu ditingkatkan karena masih ada Peserta didik yang ramai dan tidak konsentrasi saat Pendidik menjelaskan
- 2) Kemampuan Pendidik memberikan apersepsi masih kurang bervariasi.
- 3) Pada keterampilan memberikan penguatan Pendidik masih sangat kurang, ketika Peserta didik berhasil mengerjakan tugas, Pendidik belum sepenuhnya memberikan penghargaan baik verbal maupun non-verbal
- 4) Peserta didik selalu berbuat gaduh pada waktu menjelaskan ciri-ciri kebutuhan makhluk sehingga kelas tidak kondusif.
- 5) Pendidik kurang luwes dan menyenangkan dalam memberikan pertanyaan.
- 6) Saat berkelompok, Pendidik kurang mengatur tempat duduk kelompok sehingga kelas menjadi ramai dan Peserta didik menjadi bingung saat berpindah tempat.

- 7) Kemampuan Pendidik dalam menjelaskan materi masih kurang dan belum memberikan contoh yang konkrit ke Peserta didik.
- 8) Masih banyak Peserta didik yang belum berani dan malu untuk bercerita ke depan kelas.
- 9) Peserta didik belum terlihat menyimpulkan hasil pembelajaran.
- 10) Hasil belajar Peserta didik dengan media crossword puzzle menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal sebesar 37% sehingga diperlukan pertemuan berikutnya.

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus 1 dan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik dengan menggunakan media *crossword puzzle* maka perlu dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan pada hal-hal berikut:

- 1) Pendidik hendaknya mengembangkan keterampilan dalam mengelola kelas agar Peserta didik dapat berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran.
- 2) Pendidik perlu meningkatkan kemampuan memberikan apersepsi dengan memberi pelajaran dipapan tulis agar peserta didik memahami tujuan dari pembelajaran.
- 3) Pendidik hendaknya meningkatkan keterampilan penguatannya dengan memberikan penghargaan berupa verbal atau nonverbal agar peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.
- 4) Menegur dengan tegas ketika ada Peserta didik yang gaduh serta dapat diatasi dengan pendekatan membimbing Peserta didik.
- 5) Hasil belajar Peserta didik dengan menggunakan media crossword puzzle

Data hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui pemberian tes yaitu soal pilihan ganda pada awal siklus I. Skor hasil belajar Peserta didik dapat dilihat secara kuantitatif pada mata pelajaran Qur'an Hadis kelas V-A pada tabel berikut :

| Hasil Belajar Qur'an Hadis Siklus I |                       |
|-------------------------------------|-----------------------|
|                                     | <b>Coefficien (r)</b> |
| Subjek Penelitian                   | 19                    |
| Skor Tertinggi                      | 100                   |
| Rata-rata                           | 66                    |
| Standar Deviasi                     | 13,67                 |
| Variasi                             | 186,76                |
| Rentang Skor                        | 50                    |
| Nilai tertinggi                     | 90                    |
| Nilai Terendah                      | 40                    |

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar mata pelajaran Qur'an hadis adalah 61 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100, skor tertinggi yaitu 90, skor terendah yaitu 20 dengan standar deviasi 13, 67. Pada awal kegiatan pembelajaran ini peneliti mengamati bahwa dalam proses pembelajaran masih kurang optimal, baik itu dari segi metode dan media, dan metode ceramah masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.

## **2. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Qur'an hadis terhadap hasil belajar peserta didik**

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik dengan menggunakan media *crossword puzzle*, maka perlu dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan pada hal-hal berikut:

- 1) Pendidik hendaknya memperbaiki keterampilan dalam mengelola kelas agar Peserta didik dapat berpartisipasi dengan baik pada proses pembelajaran.
- 2) Pendidik perlu meningkatkan kemampuan memberikan apersepsi dengan memberi pelajaran di papan tulis agar Peserta didik memahami tujuan dari materi yang akan dipelajari.
- 3) Pendidik harus meningkatkan keterampilan memberikan penguatan dengan memberikan penghargaan berupa verbal atau nonverbal agar Peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.
- 4) Menegur dengan tegas ketika ada Peserta didik yang gaduh serta dapat diatasi dengan pendekatan membimbing Peserta didik.
- 5) Hasil belajar Peserta didik dengan menggunakan media *crossword puzzle*

Pada siklus II peneliti merancang pokok-pokok penelitian yang meliputi pembelajaran, materi pembelajaran dan media pembelajaran untuk mata pelajaran Qur'an Hadis pada materi hadis tentang mencintai anak yatim dan menyusun rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran melalui media *crossword puzzle*. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran yaitu Buku paket kelas V dan menyiapkan alat evaluasi berupa kisi-kisi soal, soal evaluasi, kunci jawaban dan penskoran. Kemudian peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan pendidik dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran mata pelajaran Qur'an Hadis materi tentang hadis mencintai anak yatim dengan media *crossword puzzle*.

Tahapan refleksi dilakukan setelah melewati tahap pelaksanaan tindakan dan tahap observasi. Kegiatan refleksi dimaksudkan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini terlihat dari upaya meningkatkan hasil belajar Peserta didik telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan, setelah peneliti dan Pendidik berkolaborasi berdiskusi dengan menggunakan data-data yang diperoleh dari kegiatan pelaksanaan tindakan dan observasi, diketahui hasil belajar Peserta didik pada siklus II dalam kategori sudah baik. Berdasarkan hasil refleksi tersebut penelitian pada siklus II dikatakan sudah berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan, yaitu adanya peningkatan Peserta didik kedalam kategori baik, maka pemberian tindakan pada penelitian diakhiri pada siklus II.

Berdasarkan fakta di lapangan masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Qur'an Hadis maka penelitian akan mengupayakan dan berusaha mengatasi masalah dan penelitian tindakan kelas (PTK) dipilih untuk mengatasi masalah tersebut. PTK ini kolaborasi antara peneliti dengan kolabor dan peserta didik kelas V-A yang berjumlah 19 orang di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan.

Pada tahap kegiatan pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle*, Pendidik membagi 2 kelompok yang terdiri dari 5 orang, dimana ada 1 kelompok yang terdiri dari 4 orang dikarenakan jumlahnya 19 orang. Setelah itu masing-masing kelompok diberikan waktu untuk membaca materi yang telah ditentukan setelah itu, masing-masing kelompok diberikan *crossword puzzle* untuk dijawab bersama kelompok. Pendidik memberikan waktu dalam menjawab *crossword puzzle* itu, apabila sudah selesai menjawab setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk menjawab bersama-sama dan dikoreksi. Apabila ada kelompok yang menjawab benar banyak maka akan diberikan hadiah yang telah disiapkan Pendidik.

Pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* dalam penelitian tindakan kelas untuk keefektifan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran Qur'an hadis dengan media yang digunakan yang dilaksanakan dalam dua siklus, dalam setiap siklusnya ada empat tahap perlakuan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam setiap siklus ada yang berhasil dan tidak berhasil yang diatasi Pendidik dalam setiap masalah, adapun untuk yang tidak berhasil maka akan diperbaiki kesiklus

berikutnya dan hasil kegiatan pembelajaran pada setiap siklus harus menunjukkan perubahan.

Adapun data hasil belajar peserta didik pada akhir siklus II diperoleh melalui media *crossword puzzle*, data hasil belajar dapat dilihat dari deskriptif secara kuantitatif dari tabel berikut :

| Hasil Belajar Qur'an Hadis Pada Siklus II |                       |
|---|-----------------------|
|   | <b>Coefficien (r)</b> |
| Subjek Penelitian                         | 19                    |
| Skor Maksimum                             | 100                   |
| Rata-rata                                 | 72,8                  |
| Standar Deviasi                           | 7,87                  |
| Variasi                                   | 61,9                  |
| Rentang Skor                              | 30                    |
| Nilai tertinggi                           | 90                    |
| Nilai Terendah                            | 60                    |

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik mata pelajaran Qur'an Hadis setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II adalah 72,8 dari skor ideal yang mungkin dapat dicapai yaitu 100, skor tertinggi yaitu 90 dan skor terendah yaitu 60.

Dari hasil penelitian diatas, dapat terlihat hasil sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk melihat hasil belajar Peserta didik dengan menggunakan media *crossword puzzle*.
2. Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti tahapan-tahapan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *crossword puzzle*.
3. Untuk meningkatkan keterampilan Peserta didik, kegiatan hasil belajar Peserta didik dengan menggunakan media *crossword puzzle*.
4. ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam mengimplementasikan proses pembelajaran mata pelajaran Qur'an hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan. Hal ini tercermin dari adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik dan pendidik dengan menggunakan media *crossword puzzle* membuat Peserta didik lebih menarik dan berkesan saat mengikuti proses pembelajaran, peserta didik lebih bersemangat dan terbawa suasana ketika pendidik menjelaskan materi tentang hadis mencintai anak yatim menggunakan media pembelajaran sehingga Peserta didik lebih

mudah. Media *crossword puzzle* juga membuat peserta didik lebih *rileks* pada saat menjawab soal.

5. Selain itu dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan selama penelitian di kelas V-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan terlihat ada perubahan sebelum dan sesudah menggunakan media *crossword puzzle*. Kemampuan Peserta didik meningkat dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II, dengan peningkatan hasil belajar mencapai 37% pada siklus I dan meningkat 84% pada siklus II. Berdasarkan analisis hasil tes evaluasi pada siklus I dan siklus II, hasil belajar Peserta didik kelas V-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan mengalami peningkatan pada kedua indikator tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Peserta didik dengan menggunakan media *crossword puzzle*.
6. dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik kelas V-A Madrasah ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan.

Adapun dampak dari penggunaan media *crossword puzzle* yaitu Peserta didik menjadi lebih percaya diri dan lebih *rileks* dalam mengerjakan soal dengan menggunakan media *crossword puzzle*, dalam kegiatan pembelajaran ini lebih menyenangkan Peserta didik dalam belajar, dalam kegiatan pembelajaran Peserta didik terlibat aktif, Peserta didik juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 16 Hulu Sungai Selatan yang berjumlah 19 orang dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V-A. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari metode kuantitatif yang menunjukkan peningkatan dari hasil terendah berubah ke hasil yang tinggi. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* efektif untuk mata pelajaran Qur'an Hadis.

Pengajaran yang baik juga dapat mendorong pembelajaran yang baik. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang baik, pendidik harus memahami karakteristik peserta didik dan memungkinkan pendidik untuk mengambil tindakan yang tepat dan memperbaiki kekurangan dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran yang baik harus menjadi prioritas bagi pendidik ketika menghadapi permasalahan di kelas.

Penelitian menggunakan media *crossword puzzle* tersebut secara langsung memperlihatkan peta konsep sesuai dengan materi pembelajaran dan Peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan dari Pendidik saja.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Qur'an Hadis yaitu materi tentang hukum Mim sukun dan hadis tentang mencintai anak yatim, dari ini dapat disimpulkan dari nilai rata-rata pada siklus I (pertama) adalah 32% dimana jumlah Peserta didik yang tuntas dalam belajar adalah 7 dari 19 peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran.

Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 12 dari 19 peserta didik, sedangkan KKM yang ditetapkan oleh pelatih adalah 70,00. Artinya, tingkat ketuntasan keterampilan peserta didik masih lebih rendah dari yang seharusnya, yaitu 70,00. Dan meningkat pada Siklus II (kedua) dengan rata-rata 84 persen dari jumlah peserta didik yang tuntas, 16 peserta didik dari total 19 peserta didik, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak lulus sebanyak 3 orang. Dan KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70, artinya siswa yang tuntas belajar pada Siklus II (kedua) lebih tinggi dari pada Siklus I (pertama).

Sejalan dengan peningkatan kognitif peserta didik pada pembelajaran mata pelajaran Qur'an Hadis pada materi tentang Mim sukun dan hadis mencintai anak yatim. Hal serupa terjadi pada hasil observasi kemampuan peserta didik, pada siklus I pertemuan pertama mendapat skor 34% dan pertemuan kedua mendapat skor 54%. kemudian mengalami peningkatan pada siklus kedua pertemuan pertama mendapat skor 84%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar, C. (2019). *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Suka-Pers.
- C.M.Z. (2012). Designing And Solving Crossword Puzzle: Examining Efficacy in a Classroom Exercise, *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, -, 22.
- E.Wijayanti. (2013). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Stad dengan Media . *Universitas Negeri Semarang*, 16.
- Fauhah, H. (2021). "Analisis model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar siswa. *pendidikan administrasi perkantoran*, Vol. 9, No. 2., 327.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kasmadi, e. a. (2014). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Mudjiono, D. d. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitriah Vol.03, No.2*, 337-338.
- Putri, H. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi. *Universitas Jambi*, 51.
- Rosady, F. (2017). “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Turnament (TGT) Berbasis Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Perencanaan . *jurnal pendidikan biologi*, 11.
- Silberman, M. (2014). *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif Terjemahan Raisul Muttaqien*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sulastri, I. d. (2017). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal kreatif tadulako online, Vol. 3, No. 1*, 92.
- Wilda. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil . *Universitas Muhammadiyah Mataram*, 18-19.
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Zamzani, N. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran crossword puzzle (teka teki silang) terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Berombang Kabupaten Gowa. -, 5.
- Anwar, C. (2019). *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Suka-Pers.
- C.M.Z. (2012). Designing And Solving Crossword Puzzle: Examining Efficacy in a Classroom Exercise, Developments in Business Simulation and Experiential Learning,. -, 22.
- E.Wijayanti. (2013). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Stad dengan Media . *Universitas Negeri Semarang*, 16.
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitriah Vol.03, No.2*, 337-338.
- Putri, H. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi. *Universitas Jambi*, 51.
- Silberman, M. (2014). *Active Learning : 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif Terjemahan Raisul Muttaqien*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Wilda. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil . *Universitas Muhammadiyah Mataram*, 18-19.
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Zamzani, N. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran crossword puzzle (teka teki silang) terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial Peserta didik kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Berombang Kabupaten Gowa.