

PENERAPAN METODE *CROSSWORD PUZZEL* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 TARUTUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Putri Mika Sari¹, Lasmaria Lumban Tobing², Ronny Simatupang³, Lustani Samosir⁴, Sabar Rudi Sitompul⁵

putrimikasarismanullang@gmail.com^{1*}, lasmarialumbantobing@gmail.com²,
ronnysimatupang1975@gmail.com³, lustani_s@yahoo.co.id⁴, sabarrudi2021@gmail.com⁵

¹⁻⁵Prodi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

Korespondensi Penulis: putrimikasarismanullang@gmail.com

Abstract

The study aims to determine the learning outcomes of Christian Religious Education and Character Education after studying with the Crossword Puzzle method in class VIII of SMP Negeri 2 Tarutung in the 2024/2025 Academic Year. The research hypothesis is the Application of the Crossword Puzzle Method in improving the learning outcomes of Christian Religious Education and Character Education of class VIII students of SMP Negeri 2 Tarutung in the 2024/2025 Academic Year. Quantitative research method with a true experimental design research type (a true experiment) using a posttest only control design. The population of all students of class VIII of SMP Negeri 2 Tarutung who are Protestant Christians is 192 people. The purposive sample is class VIII-C totaling 32 people as the experimental class and VIII-D totaling 32 people as the control class. The research instrument uses a test of 30 items. The t-test used is the Separated Variance t-test according to the analysis requirements test, namely $n_1 = n_2$ and the variance of the two sample groups is homogeneous. The results of the hypothesis testing obtained a calculated t value = 18.633 > t table ($\alpha = 0.05$; $dk = n_1 + n_2 - 2 = 62$) = 1.658, so H_0 is rejected and H_a is accepted. This study concludes that the learning outcomes of Christian Religious Education students who are taught using the Crossword Puzzle method are higher than those who are not taught using the Crossword Puzzle method in class VIII of SMP Negeri 2 Tarutung in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords : Crossword Puzzle Method, Student Learning Outcomes, Christian Religious Education and Character Education

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk untuk mengetahui Hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti setelah belajar dengan metode *Crossword Puzzel* di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025. Hipotesa penelitian yaitu Penerapan Metode *Crossword Puzzel* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025. Metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *true eksperimental design* (eksperimen yang betul-betul) dengan menggunakan desain *posttest only control design*. Populasi seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung yang beragama Kristen Protestan sebanyak 192 orang. Sampel bertujuan (*Purposive Sampel*) yaitu kelas VIII-C berjumlah 32 orang sebagai kelas eksperimen dan VIII-D berjumlah 32 orang sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian menggunakan tes sebanyak 30 butir. Uji t yang digunakan adalah uji t *Separated Varians* sesuai uji persyaratan analisis yaitu $n_1 = n_2$ dan varians kedua kelompok sampel adalah homogen. Hasil pengujian

hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 18,633 > t_{tabel} (\alpha=0,05; dk=n_1+n_2-2=62) = 1,658$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Kristen siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode *Crossword Puzzel* lebih tinggi dari yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan metode *Crossword Puzzel* di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kata Kunci : Metode *Crossword Puzzel*, Hasil Belajar Siswa, Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Ini karena pengembangan negara atau negara sangat bergantung pada kualitas pendidikan. Sebagai negara mandiri, Indonesia memiliki tujuan untuk membangun negara di negara yang baik, terutama dalam hal pendidikan. Ini dengan jelas dinyatakan dalam UU 1945 dan dimaksudkan untuk membangkitkan kehidupan rakyat. Pendidikan telah diterima sebagai aset yang tak ternilai. Oleh karena itu, pendidikan telah menjadi pokok untuk perhatian di semua negara. Karena pendidikan adalah cara bagi orang untuk meningkatkan kualitas diri mereka sendiri, masyarakat, dan bangsa.

Upaya untuk meningkatkan kehidupan bangsa melalui pendidikan dijelaskan dalam aturan yang diratifikasi oleh pemerintah. Dalam undang-undang Republik Indonesia no 20 Tahun 2003, Bab 1, Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional bahwa upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana proses pembelajaran dan pembelajaran, dan bahwa siswa secara aktif mengembangkan potensi, kepribadian, kecerdasan, karakter mulia dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat dan bangsa. Sebagai warga negara di masa depan, tanggung jawab antara orang, keluarga, masyarakat, dan pemerintah harus maju secara bertahap untuk maju melalui kepribadian mereka, Strategi untuk menerapkan kurikulum pembelajaran, staf pendidikan, atau proses pembelajaran untuk mewujudkan sistem pendidikan nasional diharapkan meningkat untuk mencapai kualitas pendidikan.

Semua upaya individu perubahan perilaku dalam bentuk akademik (pengetahuan), keterampilan, dan etika adalah definisi pembelajaran sebagai berbagai pengalaman materi pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan memberikan perubahan untuk setiap individu. Ini adalah ukuran hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran adalah tindakan perilaku yang mencakup aspek kognitif, emosional dan psikomotorik. Indikator digunakan sebagai hasil pembelajaran untuk mengukur apakah seseorang telah belajar atau tidak. Semua sekolah tentu menginginkan hasil pembelajaran yang baik dan memuaskan bagi mereka.

Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, guru harus selalu berusaha menjadi mediator bagi siswa dengan cara yang memungkinkan guru untuk memilih metode pembelajaran yang akan mereka tanggapinya bagi siswa, memungkinkan mereka untuk menyelesaikan dengan sikap terbuka, bijak, terbuka, kreatif, dan inovatif.

Dari hasil wawancara dengan guru Agama kelas VIII di SMP Negeri 2 Tarutung pada tanggal senin 24 Februari 2025 bahwa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen diketahui masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga mendapatkan nilai yang kurang baik yang dapat dilihat melalui ulangan harian. Hal ini disebabkan karena guru yang mengajar cenderung lebih dominan sebagai pusat pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam memperdalam materi, selain itu juga karena metode yang monoton siswa lebih cenderung bosan dan kurang bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Tidak sedikit juga ada beberapa siswa yang sibuk dengan dirinya sendiri. Dengan keadaan pembelajaran tersebut, siswa tidak leluasa mengembangkan kemampuannya dalam memperdalam materi. Akibatnya siswa akan sulit melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Sesuai dengan permasalahan di atas masalahnya terletak pada (1) pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat, (2) metode yang digunakan lebih dominan metode ceramah (3) kemungkinan pandangan guru yang bersangkutan tentang arti dan makna belajar yang sesungguhnya sedikit keliru sehingga berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Agar permasalahan tersebut dapat terselesaikan, maka guru sangat perlu melakukan perbaikan dalam proses mengajar supaya hasil belajar siswa meningkat. Guru harus menggunakan metode pembelajaran yang baik dan tepat demi memaksimalkan kemampuan siswa untuk menguasai pembelajaran yang diajarkan guru yaitu menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* karena metode pembelajaran ini adalah metode pembelajaran yang menarik dan baik diterapkan.

Crossword puzzle adalah permainan di mana siswa diminta untuk mengisi kotak-kotak kosong yang disusun dengan huruf-huruf yang membentuk kata-kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan tersebut biasanya dibagi menjadi kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Penggunaan metode ini dapat mempermudah siswa dalam meninjau kembali materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi yang telah dipelajari. Adapun tujuannya ialah agar siswa tidak mudah bosan selama proses belajar mengajar. Dengan menerapkan metode *Crossword puzzle*, guru berusaha mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan kritis dalam memecahkan masalah.

Untuk meningkatkan hasil belajar seorang guru juga harus memperhatikan metode pembelajaran yang akan dipakai ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, agar satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar merupakan akhir dari kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan mengajar. Dengan demikian, hasil belajar yang dapat dilihat melalui hasil tes maupun penilaian guru terhadap siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar**

Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025”

KAJIAN TEORITIS

Hasil Belajar Siswa

Hasil pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya hasil tersebut. Peranan hasil ini sangat penting, karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar. Hasil belajar peserta didik ditentukan setelah proses belajar mengajar selesai dilakukan, hasil belajar tersebut ditentukan dalam bentuk tulis berupa nilai atau angka. Hasil belajar adalah suatu nilai yang diperoleh baik nilai yang dapat dilihat dari angka, dan juga sikap yang menjadi penentu apakah pembelajaran telah diterima dengan baik oleh siswa atau tidak khususnya pada pembelajaran Agama Kristen.

Hasil belajar menyangkut tiga indikator yang harus diperhatikan dalam penilaian hasil belajar Pendidikan Agama Kristen: 1) Ranah kognitif yang dimana berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari beberapa aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi, 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang mencakup beberapa aspek yakni sikap sosial, apersepsi (penghayatan), nilai-nilai interest (bakat), penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi (kelompok), 3) Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Dalam ranah ini mencakup beberapa aspek yakni gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan skill, gerakan ekspresif dan interpretative.

Adapun faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa berhasil atau tidaknya, tidak hanya berasal dari sekolah tetapi dari luar dan dalam diri siswa, serta faktor dari kemampuan peserta didik dan kualitas pengajaran guru itu sendiri. Dalam pencapaian hasil belajar terdapat beberapa alat ukur yang dapat digunakan oleh guru dalam menilai hasil belajar siswa yaitu Tes Formatif (Tugas/Ulangan Harian), Tes Subsumatif (Ulangan Tengah Semester/MID Semester), Tes Sumatif (Ulangan Akhir Semester/ Final), penilaian diagnostik dan penilaian penempatan. Dengan alat tersebut guru dapat mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh siswa dan mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai materi pembelajaran yang telah diajarkan.

Metode Pembelajaran *Crossword Puzzel*

Crossword Puzzel ini merupakan permainan yang mempunyai nilai pembelajaran didalamnya, bukan hanya menjadi salah satu permainan yang dimuat dimajalah-majalan akan tetapi permainan ini digunakan dalam pembelajaran. Adapun manfaat dari metode pembelajaran *Crossword*

Puzzle ini: *Pertama*, Dapat mengasah daya ingat Apabila anak diberi pertanyaan dalam bentuk teka-teki, ia akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian ia akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut. *Kedua*, Mengembangkan kemampuan analisa dalam permainan ini dibutuhkan konsentrasi. *Ketiga*, Menghibur Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sifatnya menghibur, keran dalam metode ini siswa dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan. *Keempat*, Merangsang aktivitas Secara tidak langsung dengan teka-teki silang siswa akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, siswa berargumentasi, memilih bahan yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara alternatif untuk menjawab.

Adapun ciri-ciri teka-teki silang: 1) Bentuk Kotak, Teka-teki silang memiliki bentuk kotak-kotak yang disusun secara Horizontal dan Vertikal. 2) Kata-Kata yang harus Diisi, Teka-teki silang memiliki kotak-kotak yang harus diisi, yang biasanya diberikan dalam bentuk petunjuk atau kunci. 3) Petunjuk atau Kunci, Petunjuk atau kunci adalah kalimat yang memberikan informasi tentang kata-kata yang harus diisi. 4) Kesulitan yang Meningkat, Teka-teki silang memiliki kesulitan yang meningkat seiring dengan kemajuan pemain. 5) Penggunaan Bahasa, Teka-teki silang menggunakan bahasa yang tepat dan akurat untuk memberikan petunjuk. 6) Kisi-Kisi yang Terstruktur, Teka-teki silang memiliki kisi-kisi yang terstruktur, yang memudahkan pemain untuk mengisi kata-kata yang tepat. 7) Jawaban yang Unik, Teka-teki silang memiliki jawaban yang unik, yang membedakannya dari teka-teki lainnya. 8) Penggunaan Simbol dan Tanda, Teka-teki silang menggunakan simbol dan tanda untuk memberikan petunjuk atau kunci.

Kelebihan dalam penggunaan Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran: 1) Dapat melatih konsentrasi pada siswa. 2) Mengingat kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. 3) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa. 4) Menjadikan suasana nyaman di dalam kelas. 5) Mengusir rasa kebosanan di dalam kelas. Namun, disisi lain metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan rendah sehingga partisipasi siswa dalam mata pelajaran menjadi kurang maksimal dan membutuhkan persiapan instrumen yang lama.

Dengan menggunakan Metode pembelajaran *Crossword puzzle*, siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif, serta dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi pelajaran.

Hipotesa Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau kesimpulan sementara terhadap masalah yang diajukan dan kebenarannya masih perlu diuji dan dibuktikan. Berdasarkan landasan teoritis diatas maka yang

menjadi hipotesa dalam penelitian ini adalah “Penerapan Metode *Crossword Puzzle* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025”, dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

METODE PENELITIAN

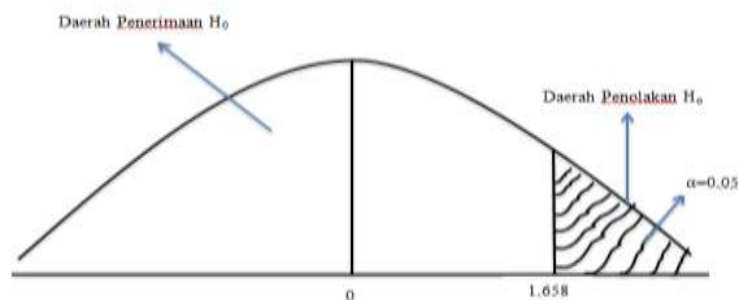
Metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal ini dilakukan untuk menjawab hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian ini ditinjau untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, maka penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *true experimental design* (eksperimen yang betul-betul) dengan menggunakan desain *posttest only control design* dalam desain ini terdapat dua kelompok dimana kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan menggunakan metode *Crossword puzzle* disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan dengan metode *Crossword puzzle* disebut kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti mentabulasi jawaban responden, kemudian diolah dan dianalisis. Sesuai dengan deskripsi data penelitian diketahui rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa lebih tinggi pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan metode *crossword puzzle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,28 dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan *treatment*/perlakuan metode *crossword puzzle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,62 dengan kategori cukup. Hal ini juga dibuktikan dengan selisih nilai rata-rata belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa antara kelas yang menggunakan metode *crossword puzzle* dengan tidak menggunakan metode *crossword puzzle* sebesar 28,66. Itu artinya bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa lebih tinggi dengan penggunaan metode *crossword puzzle*.

Dari uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 33,933 > t_{tabel} = 1,658$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu penerapan metode *crossword puzzle* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025. Selain itu penolakan H_0 dan penerimaan H_a dapat dilihat pada gambar kurva berikut ini:



Kesimpulannya yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode *crossword puzzel* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan tidak menggunakan metode *crossword puzzel* kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sukanda Pernama, Heny Apriani Putri dan Alfira Rahmadani dapat dipahami bahwa dengan menggunakan metode *crossword puzzel* dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan cara ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai selisih nilai rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa antara penggunaan metode *crossword puzzel* dengan tidak menggunakan metode *crossword puzzel* sebesar 28,66. Itu artinya bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa lebih tinggi dengan penggunaan metode *crossword puzzel*.

Pengujian Hipotesa

Hipotesis yang diajukan adalah hipotesis statistik uji t satu pihak:

- Tolak H_0 jika hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode *crossword puzzel* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan tidak menggunakan metode *crossword puzzel* kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Tahun Pembelajaran 2024/2025.
- Terima H_0 jika hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode *crossword puzzel* sama atau lebih kecil dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan tidak menggunakan metode *crossword puzzel* kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Maka dari ketentuan di atas H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu penerapan metode *crossword puzzel* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian teoritis dan hasil penelitian, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah $t_{hitung} = 33,933 > t_{tabel} = 1,658$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu penerapan metode *crossword puzzle* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025.
2. Berdasarkan hasil analisa data diketahui bahwa rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2024/2025 pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan metode *crossword puzzle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,28 dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan *treatment*/perlakuan metode *crossword puzzle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,62 dengan kategori cukup. Hal ini juga dibuktikan dengan selisih nilai rata-rata belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode *crossword puzzle* dengan tidak menggunakan metode *crossword puzzle* sebesar 28,66. Itu artinya bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa lebih tinggi dengan penggunaan metode *crossword puzzle*.

Saran

Dari kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengolahan data, guru diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun pembelajaran 2024/2025 dengan menerapkan metode *crossword puzzle* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dipelajari.
2. Siswa diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan hasil belajarnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti terkhusus setelah guru menggunakan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang hasil belajar siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhinya. Dan juga yang ingin meneliti menggunakan metode *crossword puzzle* supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya seperti motivasi belajar siswa, minat belajar siswa, kreativitas belajar siswa bahkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkitab. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2006.
- Amin & Linda Yurike, 164 *Model Pembelajaran Kontemporer*
- Alfira Rahmadani. *Pengaruh penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzel berbasis aplikasi Puzzel Maker Terhadap Hasil Belajar Biologi konsep Kindom Animalia pada siswakeselas X N 5 Maros.*
- Cahyo, Agus. *gudang permainan kreatif khusus asah otak kiri anak.* Jakarta flasbook
- Djamarah Bahri Syaiful dan Zain aswan, *strategi belajar mengajar,* (jakarta: Rineka Cipta 2010): 106
- Ghanoe. *Asah otak anda dengan permainan Teka-teki.* Yogyakarta; Buku Biru (2010)
- Haris & Jihad, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta multi pressindo)
- Harjanto, *Perencanaan Pembelajaran,* (Jakarta, PT Renika cipta, 2008) 278
- Heny Apriani Putri. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzel dan Spelling Puzzel Terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI MADRASAH ALIYAH NURUL IMAN KOTA JAMBI.*
- Hisman zaini. *Strategi pembelajaran aktif.* Yogyakarta Insan Mandiri
- Istarani & Intan Pulungan, *Ensiklopedia Pendidikan* (Medan: media persada,2015)
- Mudjionok&Dimiyati. *Belajar dan pembelajaran*(jakarta PT Rineka Cipta),200
- Nisak, *Active elerning: 101 cara belajar siswa aktif,* bandun: Nusamedia
- Parwati, Ni Nyoman dkk, *Belajar dan Pembelajaran,* Rajawali pers, Depok: 2019,24
- Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti SMP KELAS VIII*
- Roviandari, *“Pembelajaran kimia melalui pendekatan ctl (Contextual Teaching and Learning) dengan metode diskusi dilengkapi mupping dan Crossword puzzel ditinjau dari aktivitas belajar siswa pada materibahan-bahan kimia dalam makanan kelas VIII.* Skripsi FKIP UNS.
- Sakina duwita febrianti *“Pengaruh metode crossword puzzel terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX sunan kali joyo.* Vol 2(2024)
- Sibelmarn. *Active Learning 101 cara belajar cendekia sanjaya.* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Sibermani. (2006). *Strategi Pembelajaran.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi* (Jakarta: PT Rineka Cipta) 54
- Sugiono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulaitatif dan R & D.* Bandung: Alfabet
- Sulistiasih, *Evaluasi hasil belajar,* (malang:CV.Literasi Nusantara abadi, 2023).
- Suprijono, *Cooperative Learning: “Teori dan Aplikasi Paikem”* (yogyakarta: Pustaka Belajar) 2012
- Sujana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sukanda Permana. *“Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzel (TEKA-TEKI SILANG) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP BAITURROSYAD LEMBUR PACET”*
- Sugiharti, Piping. (2005). *Penerapon Teori Multiple Intelligence dalam pembelajaran fisika.* Jurnal Pendidikan Penabur, IV (5)

Titik Wahyuningsih “Peningkatan hasil belajar ipa materi proses persilangan dengan metode tutor sebaya diSMP Negeri 3 treggalek, *Education journal edication reseach and develompnt* 3 no 1 (2019)

Undang-undang R.I Nomor 20 Tahun2003 tentang *SISDIKNAS & Peraturan Pemerintah R.I. Nomor 47 Tahun 2008* tentang Wajib Belajar,(Bandung: Citra Umbara,2008),2-3

Zaini & other *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta pustaka insan mandani