
PENERAPAN STRATEGI CROSSWORD PUZZLE PADA PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 7 DI SMP N 2 MOJOTENGAH

Retno Marlangaeni¹, Sri Jumini², Salis Irvan Fuadi³

^{1,2,3}Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo

retnomarlangaeni@gmail.com

ABSTRACT; *Islamic religious education learning in schools can be implemented by connecting learning material with students' real daily lives. However, most learning does not emphasize students' own understanding to relate learning material to real life during learning. By implementing the Crossword Puzzle Strategy which can create a fun and active learning atmosphere, it is hoped that it can increase motivation and learning outcomes so that you can connect and apply learning material to everyday life. This thesis aims to (1) To find out how to apply the Crossword Puzzle Strategy in PAI learning to increase the motivation and learning outcomes of grade 7 students at SMP N 2 Mojotengah; (2) To find out whether the application of the Crossword Puzzle Strategy in PAI learning can increase the motivation and learning outcomes of grade 7 students at SMP N 2 Mojotengah. This research uses a quantitative research approach with the type of experimental research using the True Experimental Design method. The population in this study were all grade 7 students at SMP N 2 Mojo in the middle of the 2023/2024 academic year. Data collection techniques in this research are in the form of observation, questionnaires and test questions. The test testing process uses a normality test, homogeneity test, t-test and N-gain test, while questionnaire testing uses a simple linear regression equation and the N-gain test. The results of the research show that there is an increase in the motivation and learning outcomes of grade 7 students at SMP N 2 Mojotengah when learning PAI using the Crossword Puzzle Strategy. Increased student learning motivation with tcount of 0.541 and ttable of 0.537 with a significance level of 1% and 0.423 with a significance level of 5%. Then, learning outcomes increased with a pretest tcount of 5.511 and a ttable of 2.70 with a significance level of 1% and 2.02 with a significance level of 5%, while a posttest tcount of 4.200 and ttable of 2.70 with a significance level of 1% and 2, 02 with a significance level of 5%. The increase in student learning motivation was 0.487 in the medium category and the increase in learning outcomes was 0.789 in the high category.*

Keywords: *Crossword Puzzle Strategy, Motivation, Learning Results.*

ABSTRAK; Pembelajaran PAI di sekolah dapat diterapkan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari siswa. Namun, kebanyakan pembelajaran belum menekankan pemahaman siswa sendiri untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata pada saat pembelajaran. Dengan penerapan Strategi *Crossword Puzzle* yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar sehingga dapat menghubungkan dan mengamalkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Skripsi ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui bagaimana penerapan Strategi *Crossword Puzzle* pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 7 di SMP N 2 Mojotengah; (2) Untuk mengetahui apakah penerapan Strategi *Crossword Puzzle* pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 7 di SMP N 2 Mojotengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen metode *True Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas 7 di SMP N 2 Mojotengah tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini berupa observasi, angket dan soal tes. Proses pengujian tes menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t dan uji N-gain, sedangkan pengujian angket menggunakan persamaan regresi linier sederhana, korelasi dan koefisien determinasi dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 7 di SMP N 2 Mojotengah pada pembelajaran PAI menggunakan Strategi *Crossword Puzzle*. Peningkatan motivasi belajar siswa dengan t_{hitung} sebesar 0,541 dan t_{tabel} sebesar 0,537 dengan taraf signifikansi 1% dan 0,423 dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Kemudian, peningkatan hasil belajar dengan t_{hitung} *pretest* sebesar 5,511 dan t_{tabel} sebesar 2,70 dengan taraf signifikansi 1% dan 2,02 dengan taraf signifikansi 5% , sedangkan t_{hitung} *posttest* sebesar 4,200 dan t_{tabel} sebesar 2,70 dengan taraf signifikansi 1% dan 2,02 dengan taraf signifikansi 5%. Besar peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 0,487 dalam kategori sedang dan peningkatan hasil belajar sebesar 0,789 dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: Strategi *Crossword Puzzle*, Motivasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Fase kehidupan setiap orang tentu membutuhkan yang namanya belajar, untuk belajar sendiri banyak macamnya seperti belajar tentang ilmu pengetahuan, ilmu keduniawian, ilmu agama dan lain sebagainya.¹ Dalam kegiatan belajar, setiap orang memiliki cara dan proses

¹ Swit Yulianingsih Mukti, “Implementasi Strategi *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 1 Bobotsari”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI), Universitas Islam Negeri Professor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, hal. 1,

yang berbeda-beda. Terjadinya proses belajar, membuat pemahaman seseorang semakin bertambah dan dapat mengubah perilaku seseorang. Dalam suatu proses pembelajaran tentu terdapat berbagai komponen didalamnya seperti guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, sarana dan prasarana, dan sebagainya. Dalam pembelajaran PAI biasanya peserta didik merasa kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajarannya, dikarenakan materi PAI dirasa banyak materinya dan tidak semua guru dapat menjelaskan materi dengan strategi pembelajaran yang baik.

Kebanyakan guru PAI menjelaskan materi dengan metode ceramah, sehingga membuat peserta didik merasa bosan, mengantuk dan ingin cepat selesai pembelajarannya, karena guru sebagai pusat dalam proses pembelajarannya, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan apa yang guru jelaskan sehingga tidak terlibat secara aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi di SMP N 2 Mojotengah, peneliti melakukan wawancara dengan guru mapel PAI kelas 7 disekolah yakni Ibu Fatimah dan mendapatkan informasi bahwa dalam sekolah tersebut belum pernah menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran PAI. Beliau juga menjelaskan bahwa masih terdapat banyak guru yang menggunakan metode ceramah ketika menyampaikan materi dikelas pada saat pembelajaran.

Dengan menggunakan metode ceramah, peserta didik merasa pembelajaran dengan cara tersebut sudah biasa dilakukan oleh setiap guru sehingga memungkinkan peserta didik merasa bosan dan mengantuk. Untuk pembelajaran PAI sendiri yang notabnya banyak materi ketika disampaikan dengan metode ceramah akan membuat peserta didik merasa bosan sehingga mereka mengalihkan perhatian ketika pembelajaran PAI dengan berbicara dengan teman sebelah, tidur, dan lain-lain. Beliau juga menjelaskan bahwa masih terdapat banyak guru yang menggunakan metode ceramah ketika menyampaikan materi dikelas pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan metode ceramah, peserta didik merasa pembelajaran dengan cara tersebut sudah biasa dilakukan oleh setiap guru sehingga memungkinkan peserta didik merasa bosan dan mengantuk.

Untuk pembelajaran PAI sendiri yang notabnya banyak materi ketika disampaikan dengan metode ceramah akan membuat peserta didik merasa bosan sehingga mereka

mengalihkan perhatian ketika pembelajaran PAI dengan berbicara dengan teman sebelah, tidur, dan lain-lain. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan peneliti diatas, membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang “Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 Di SMP N 2 Mojotengah”. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, maka permasalahan dapat didefinisikan sebagai berikut: (1) bagaimana penerapan strategi crossword puzzle pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 7 di SMP N 2 Mojotengah? (2) apakah dengan penerapan *crossword puzzle* pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 7 di SMP N 2 Mojotengah?

Strategi *Crossword Puzzle*

Strategi mengajar merupakan suatu tata cara atau trik yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mempengaruhi peserta didik supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan direncanakan.² *Crossword puzzle* merupakan sebuah permainan menggunakan template dengan bentuk persegi yang berisi kotak-kotak berwarna hitam dan dilengkapi dua jalur yaitu mendatar dan menurun. *Crossword puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif Melvin L. Silberman yang ditulis dalam bukunya “*Active Learning : Strategi Pembelajaran Aktif*” 101 strategi pembelajaran yang ditulis tersebut merupakan strategi yang dapat membuat siswa aktif.

Diantara 101 strategi pembelajaran aktif yang ditulis Melvin L. Silberman tersebut, salah satunya adalah *crossword puzzle* (teka-teki silang). *Crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan, dimana peserta didik harus dibangun keaktifan dan kekreatifannya dalam proses belajar.³ Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi *crossword puzzle* merupakan suatu strategi pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam lembar teka-teki silang mengenai materi yang telah dipelajari.

Motivasi Belajar

² Nana Sudjana, Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Sinar Baru Algesindo, 1995), hal. 47

³ Sri Haryati Oktavia & Zakir Has, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIP* 5, no.1 (2017) hal. 44-45. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/1183>.

Motivasi berasal dari kata *movere* yaitu gerak atau dorongan yang bergerak.⁴ Motivasi membuat seseorang bergerak, menempatkan mereka dalam suatu arah tertentu, dan menjaga mereka agar terus bergerak.⁵ Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan tertentu baik kognitif, afektif dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap dan kemampuan peserta didik.⁶

Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam adalah suatu bimbingan atau pengajaran berdasarkan ajaran pokok agama Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadits untuk mempersiapkan peserta didik supaya meyakini, memahami dan mengamalkannya pada kehidupan sehari-hari dan menjadikan kepribadian yang lebih baik dan taat kepada Allah Swt

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan di SMP N 2 Mojotengah menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan metode *True Eksperimental Design*. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas 7 di SMP N 2 Mojotengah. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara random atau *random sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan angket, observasi dan tes. Sebelum angket dan tes disebarkan ke peserta didik, maka sudah diuji cobakan terlebih dahulu. Pengujian instrumen tes menggunakan uji validitas, uji realibilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Sedangkan pengujian angket menggunakan uji validitas dan uji reabilitas.

Penulis menggunakan beberapa tahap teknik analisis data diantaranya yaitu: analisis data angket, analisis data hasil *pretest* dan *posttest* soal dan angket, uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya uji hipotesis, pada penelitian ini menggunakan

⁴ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Arruzz, 2013), hal. 319.

⁵ Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Jogjakarta: Pedagogia. 2012), hal. 158.

⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 22.

regresi linier sederhana, koefisien dan korelasi determinasi, uji-t ,uji-gain, dan interpretasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan data dan hasil penelitian yang akan dipaparkan sebagai berikut :

Profil Objek Penelitian

SMP N 2 Mojotengah berdiri pada tahun 1993 yang berlokasi di desa Candirejo, kecamatan Mojotengah kabupaten Wonosobo. Dengan kepala sekolah tahun ajaran 2023/2024 yaitu bapak Suwarna S.Pd. sekolah tersebut memiliki guru sebanyak 25 orang dan 5 orang staf karyawan dan tata usaha. Disekolah tersebut dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang cukup memadai seperti beberapa ruang kelas, ruang tata usaha, ruang kepala sekolah, ruang BK, ruang UKS, ruang laboratorium IPA, ruang komputer, perpustakaan ruang baca peserta didik, ruang multimedia, ruang OSIS, koperasi peserta didik, ruang dapur, WC guru, WC peserta didik, mushola, perpustakaan dan kantin sekolah.

Sarana dan prasarana diatas guna menunjang proses pembelajaran di SMP N 2 Mojotengah agar berjalan dengan semestinya dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Selain kegiatan belajar mengajar disekolah, juga ada kegiatan ekstra kulikuler yang memiliki latar belakang agama seperti rebana, tilawah dan tartil. Ektrakulikuler tersebut dilaksanakan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung, kebanyakan peserta didik sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ektrakulikuler disekolah mereka.

Proses Pembelajaran

Pembelajaran diawali dengan mempersiapkan kelas serta menyiapkan media, alat dan bahan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Materi yang akan disampaikan kepada siswa SMP N 2 Mojotengah dalam penelitian ini adalah materi *Rukhsah* dalam pembelajaran PAI kelas 7. Jumlah kelas yang digunakan dalam penelitian ini ada dua kelas yaitu kelas 7A yang berjumlah 25 dan kelas 7E berjumlah 23. Dalam penelitian ini, peneliti ikut terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sebagai pengajar yang menggantikan guru mata pelajaran PAI di kelas 7 A dan E di SMP N 2 Mojotengah.

Pembelajaran pada kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional. Pertama, peneliti terlebih dahulu melakukan pembukaan perkenalan, dengan

siswa kemudian menyampaikan materi yang akan dipelajari. Kedua, memberikan *pretest* soal dan angket kepada untuk mengetahui kemampuan awal dan motivasi awal dari kelas kontrol. Ketiga, peneliti menjelaskan materi tentang *rukhsah* kepada peserta didik dan peserta didik mendengarkan. Keempat, peneliti dan siswa menyimpulkan mengenai pembelajaran yang telah dilalui. Kelima, peneliti memberikan *posttest* soal dan angket kepada siswa. Keenam, peneliti menutup pembelajaran.

Pembelajaran pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* dilakukan dengan, pertama peneliti terlebih dahulu melakukan pembukaan dengan perkenalan, dengan siswa kemudian menyampaikan materi yang akan dipelajari. Kedua, memberikan *pretest* soal kepada untuk mengetahui kemampuan awal dari kelas eksperimen. Ketiga, pemberian *pretest* angket tentang motivasi belajar. Pemberian *pretest* angket motivasi digunakan untuk menghitung mengenai peningkatan motivasi belajar menggunakan Strategi *Crossword Puzzle*. Keempat, guru menjelaskan inti materi pembelajaran tentang *rukhsah* meliputi pengertian *rukhsah*, *rukhsah* dalam sholat, puasa, zakat dan haji menggunakan media *power point*. Kelima, siswa diminta untuk menyanyi balonku ada lima dengan melakukan estafet penghapus papan tulis. Ketika guru mengatakan stop, maka menyanyi dihentikan dan siswa yang mendapatkan penghapus, dia yang mengisi *crossword puzzle*. Hal tersebut dilakukan sampai dengan *crossword puzzle* semua terisi. Keenam, peneliti dan peserta didik menyimpulkan mengenai pembelajaran yang telah dilalui. Ketujuh, peserta diminta untuk mengerjakan *posttest* soal dan *posttest* angket motivasi belajar. Kedelapan, peserta didik yang mengerjakan *crossword puzzle* maka di ahir pembelajaran di beri hadiah. Kesembilan, peneliti menutup pembelajaran.

Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran PAI dilakukan dengan penyebaran *pretest* dan *posttest* angket mengenai respon peserta didik terhadap penerapan strategi *crossword puzzle* pada pembelajaran PAI dan motivasi serta mengerjakan *pretest* dan *posttest* soal terkait dengan materi pembelajaran yang dilakukan.

Hasil dari penyebaran *pretest* angket motivasi belajar pada kelas kontrol memiliki nilai terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi yaitu 32 dengan nilai rata-rata 30,65. Sedangkan pada kelas eksperimen memiliki nilai terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi yaitu 32 dengan nilai rata-rata 30,69.

Hasil dari penyebaran *posttest* angket motivasi belajar pada kelas kontrol memiliki nilai terendah yaitu 46 dan nilai tertinggi yaitu 52 dengan nilai rata-rata 48,21. Sedangkan pada kelas eksperimen memiliki nilai terendah yaitu 47 dan nilai tertinggi yaitu 52 dengan nilai rata-rata 48,47.

Hasil *pretest* soal pada penelitian ini untuk kelas kontrol memiliki nilai terendah yaitu 40 dan nilai tertinggi yaitu 80 dengan nilai rata-rata 61,6. Sedangkan pada kelas eksperimen memiliki nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertinggi yaitu 95 dengan nilai rata-rata 77,82.

Hasil *posttest* soal pada penelitian ini untuk kelas kontrol memiliki nilai terendah yaitu 65 dan nilai tertinggi yaitu 100 dengan nilai rata-rata 82,8. Sedangkan pada kelas eksperimen memiliki nilai terendah yaitu 80 dan nilai tertinggi yaitu 100 dengan nilai rata-rata 92,17.

Uji Prasayarat

Untuk mendukung pengujian hipotesisi pada penelitian dipenuhi populasi yang normal dan homogen, maka untuk mengetahuinya diperlukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan perhitungan uji normalitas, nilai signifikansi (*sig*) *pretest* kelas kontrol dan eksperimen secara berurutan yaitu 0,129 dan 0,577 dengan derajat kebebasan 0,05 sehingga data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen lebih besar dari derajat kebebasan dan berdistribusi normal.

Nilai signifikansi (*sig*) data *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen secara berurutan yaitu 0,244 dan 0,045 (dibulatkan menjadi 0,05) dengan derajat kebebasan (0,05) sehingga data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen lebih besar dari derajat kebebasan dan berdistribusi normal.

Kemudian, berdasarkan perhitungan uji homogenitas menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi (*sig*) data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen yaitu 0,065 dengan derajat kebebasan (0,05) sehingga data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen lebih besar dari derajat kebebasan dan dapat dikatakan homogen.

Nilai signifikansi (*sig*) data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen yaitu 0,046 (dibulatkan menjadi 0,05) dengan derajat kebebasan (0,05) sehingga data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen dapat dikatakan homogen.

Perhitungan Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau tidak dilakukan analisis hipotesis dengan perhitungan menggunakan persamaan regresi linier sederhana, korelasi dan koefisien determinasi, uji-t dan uji gain. Pengujian regresi linier sederhana dilakukan untuk memprediksi seberapa jauh hubungan fungsional antara strategi *crossword puzzle* dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Berdasarkan perhitungan, diperoleh data $Y = 29,209 + 0,439X$. Dari persamaan tersebut dapat disimpulkan bahwa konstanta sebesar 29,209 yang mengandung arti bahwa nilai konstanta variabel Y (motivasi belajar) sebesar 29,209. Kemudian untuk koefisien regresi X sebesar 0,439 yang menyatakan bahwa setiap perubahan 1% nilai Strategi *Crossword Puzzle*, maka nilai motivasi belajar bertambah sebesar 0,439. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X (Strategi *Crossword Puzzle*) terhadap variabel Y (motivasi belajar) adalah positif.

Uji korelasi digunakan untuk mencari seberapa nilai hubungan antara strategi *Crossword Puzzle* dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Adapun uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Berdasarkan perhitungan, diperoleh data bahwa besarnya nilai korelasi/hubungan (R) antara Strategi *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI yaitu sebesar 0,541. Dari perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ baik pada taraf signifikansi 1% (0,537) dan 5% (0,423), dan hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI dapat diterima. Kemudian dari tabel di atas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,292, yang berarti bahwa pengaruh Strategi *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI adalah sebesar 29,2%.

Perhitungan uji-t digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa antara siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan strategi *crossword puzzle*. Berdasarkan perhitungan, diperoleh data bahwa nilai *sig* (2-tailed) sebesar 0,000. Apabila nilai *sig* (2-tailed) < dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari tabel uji-t diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} *pretest* sebesar 5,511 dan lebih besar nilai t_{tabel} baik pada taraf 1% (2,70) atau 5% (2,02).

Kemudian, t_{hitung} *posttest* sebesar 4,200 dan lebih besar dari t_{tabel} baik pada taraf 1% (2,70) atau 5% (2,02). Berdasarkan data tersebut, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,511 > 2,70$ atau $5,511 >$

2,02 dan $4,200 > 2,70$ atau $4,200 > 2,02$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada pembelajaran PAI dengan menggunakan Strategi *Crossword Puzzle*.

Uji gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat dicari dengan menggunakan uji gain (N-gain). Berdasarkan perhitungan uji gain hasil belajar, diperoleh data bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat sebesar 0,789 dan kelas kontrol meningkat sebesar 0,552. Kelas eksperimen termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol termasuk kedalam kategori sedang.

Kemudian untuk perhitungan uji gain motivasi belajar, diperoleh data bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol meningkat sebesar 0,342 dan kelas eksperimen meningkat sebesar 0,487. Kelas kontrol dan eksperimen termasuk kedalam kategori sedang, namun kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pembelajaran menggunakan strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran dimana siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* merupakan salah satu strategi pembelajaran dimana siswa dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran PAI. Langkah-langkah dalam pembelajaran ini dimana siswa diminta menyanyikan lagu balonku ada lima sambil estafet penghapus papan tulis. Kemudian, ketika peneliti bilang stop, maka yang mendapatkan penghapus yang mengisi *crossword puzzle* didepan kelas. Dan yang berhasil menjawab diberi hadiah.

Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 0,541 baik pada taraf signifikansi 1% (0,537) dan 5% (0,423). Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai $t_{hitung\ pretest}$ sebesar 5,511 dan lebih besar nilai t_{tabel} baik pada taraf 1% (2,70) atau 5% (2,02). Kemudian, $t_{hitung\ posttest}$ sebesar 4,200 dan lebih besar dari t_{tabel} baik pada taraf 1% (2,70) atau 5% (2,02). Besar peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 0,487 termasuk kedalam kategori sedang. Untuk peningkatan hasil belajar sebesar 0,789 termasuk dalam kategori tinggi.

Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran diantaranya yaitu : guru dapat mencoba menggunakan strategi crossword puzzle pada pembelajaran PAI atau lainnya supaya dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik aktif, terjalin hubungan antara guru dan peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik, kemudian muncul motivasi untuk belajar dengan sungguh dan dapat meningkatkan motivasi hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Mukti, Swit Yulianingsih. "Implementasi Strategi Crossword puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 1 Bobotsari". Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Professor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022), <https://repository.uinsaizu.ac.id/1635/1/SKRIPSI%20SWIT%20YULIANINGSIH%20M.N%20%281817402205%29.pdf>,
- Sudjana, Nana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sri Haryati Oktavia & Zakir Has, "*Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru*". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIP 5*, no.1 (2017) hal. 44-45. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/1183>.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2013. Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru. Jogjakarta: Arruzz.
- Latipah, Eva. 2012. Pengantar Psikologi Pendidikan. Jogjakarta: Pedagogia.