

## **Pengaruh Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SMA Al-Bukhari Muslim**

**M. Roni Ito Harahap<sup>1</sup>, Mawaddah Nasution<sup>2</sup>**

**EMAIL : [roniharahap175@gmail.com](mailto:roniharahap175@gmail.com)<sup>1</sup>, [mawaddahnst@gmail.com](mailto:mawaddahnst@gmail.com)<sup>2</sup>**

**Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

**ABSTRACT:** *The purpose of this study was to determine the effect of using a crossword puzzle strategy on students' learning motivation in the subjects of aqidah morality. The population in this study were students of SMA AL-BUKHORI MUSLIM, amounting to 12 people. While the sample was taken with a saturated sampling technique of 12 students. The data analysis technique used data quality test, data reliability test, hypothesis test, partial t-test (t-test). The results showed that the crossword puzzle method applied in the experimental class could significantly affect student learning outcomes in the subjects of aqidah and morality. This can be seen from the results of the average student learning outcomes who are taught by the crossword puzzle method, before the crossword puzzle method was applied to the experimental class, the mean  $x = 61.46$ . However, after applying the crossword puzzle posttest method, the experimental class got a mean  $x = 85.16$ . While the results of data analysis using the t-test obtained the value of  $t_{count} = 3.57$  and  $t_{table} 2.02$  so that the calculation results show that  $t_{count}$  is higher than  $t_{table}$  ( $t_{count} > t_{table}$ :  $3.57 > 2.02$ ).*

**Keywords:** *Crossword Puzzle Method, Learning Outcomes.*

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang penting bagi kehidupan setiap orang, oleh sebab itu pendidikan bisa dikatakan sebagai kebutuhan primer di era globalisasi ini. Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa dapat terwujud maka seseorang perlu menuntut pendidikan baik dari tingkat yang paling dasar hingga tingkat lanjut sesuai dengan sistem pendidikan nasional di Indonesia.

Salah satu strategi pembelajaran aktif adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak (hitam-putih) dengan huruf-huruf yang terbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata-kata yang harus di isi. Menurut Amin dalam (Cahyo, 2011: 61). *Crossword Puzzle* merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Dalam *Crossword Puzzle* pemain harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk (kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasa petunjuk diberikan dalam kategori mendatar dan menurun tergantung kata yang harus di isi. Pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori yang berbentuk pengenalan suatu alat maupun nama-nama asing karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan fungsi alat tersebut, sebagaimana yang dikemukakan oleh (Cahyo, 2011: 63). Pada dasarnya, *Crossword Puzzle* merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas-tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang

disediakan.

*Crossword Puzzle* merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat membantu siswa mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan yang melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teki-teki silang didalam kelompok, selanjutnya kelompok yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapatkan penghargaan. Penghargaan itu dapat berupa nilai atau bingkisan. Dengan adanya suatu penghargaan dari guru, akan memacu siswa menjadi lebih aktif, bergairah dalam belajar, serta siswa menjadi termotivasi untuk belajar. (Ardyarini, 2010).

Definisi *Crossword Puzzle* dapat dijadikan strategi memotivasi belajar siswa. Motivasi belajar menurut (Sardiman, 2018:75). Adalah keseluruhan daya penggerak didalam siswa yang menimbulkan kegiatan diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai. Dalam kegiatan motivasi belajar, sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

Mata pelajaran akidah akhlak salah satu mata pelajaran yang ada di SMA. Mata pelajaran akidah akhlak sangat penting bagi siswa yang ada disekolah terutama dalam membentuk akhlak siswa, kondisi perilaku siswa pada saat ini sangat memprihatinkan. Upaya dalam meningkatkan akhlak peserta didik sangatlah penting, karena salah satu faktor penyebab kegagalan pendidikan agama islam adalah rendahnya akhlak mulia peserta didik, kelemahan pendidikan agama islam di Indonesia disebabkan karena pendidikan selama ini hanya menekankan kepada proses pentransferan kepada siswa saja, belum ada proses transformasi nilai-nilai luhur keagamaan peserta didik untuk membimbingnya agar menjadi manusia yang berkepribadian dan berakhlak mulia.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMA Al-Bukhari-Muslim, terlihat banyak menemukan anak-anak yang masih melanggar tata tertib walaupun pelanggarannya tidak bersifat berat tetapi ini harus menjadi perhatian seorang guru apalagi seorang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang tugasnya tidak hanya menyampaikan materi tetapi harus bisa membentuk kepribadian peserta didik berakhlak mulia. Salah satu contoh pelanggarannya adalah melawan guru, membantah perkataan guru, berkata-kata kasar kepada teman, tidak terima ketika dinasehati, berpakaian tidak rapi, mengolok-olok teman dengan bahasa yang kurang pantas, seperti penyebutan nama hewan. Rata-rata mereka melakukan itu dikarenakan akhlak mereka kurang baik dan kurangnya penanaman akhlak dari orang tua. Selain itu guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terlihat hanya menjelaskan isi materi sesuai yang ada di buku, tanpa memberikan contoh konkrit kepada siswa, guru sering terlambat masuk ke dalam jam mata pelajaran, penyampaian guru ketika mengajar kurang menarik, guru condong mengabaikan siswa yang tidak memperhatikannya dalam mengajar.

Upaya membentuk karakter seseorang manusia yang bahagia hidup didunia maka harus dilalui dengan akhlak mulia. Pembelajaran akhlak sebagai bagian dari Pendidikan Agama Islam (PAI) memerlukan guru-guru yang handal dan professional. Menurut Ahmad Badawi sebagaimana dikutip oleh B.Suryosubroto guru yang dikatakan berkualitas adalah apabila seorang guru dapat menampilkan kelakuan baik dalam usaha mengajar siswanya. Kelakuan tersebut diharapkan mencerminkan kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar yang berkualitas.

Untuk dapat memotivasi siswa tertarik mempelajari akidah akhlak diperlukan strategi yang tepat yang dapat dilakukan dengan *crossword puzzle*. (Wina Sanjaya, 2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikannya.

## **2. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yakni penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dicapai dengan prosedur - prosedur statistik. Penelitian yang menggunakan metode kuantitatif ini diharapkan akan menemukan pengaruh penggunaan strategi *Crossword Puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak Di SMA Al-Bukhari Muslim. Pada penelitian ini, langkah langkah penelitian dengan merancang penelitian, mengumpulkan data dari sumber data serta menganalisis data yang diperoleh

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

### 1. Hasil Uji Validitas dan Uji Normalitas

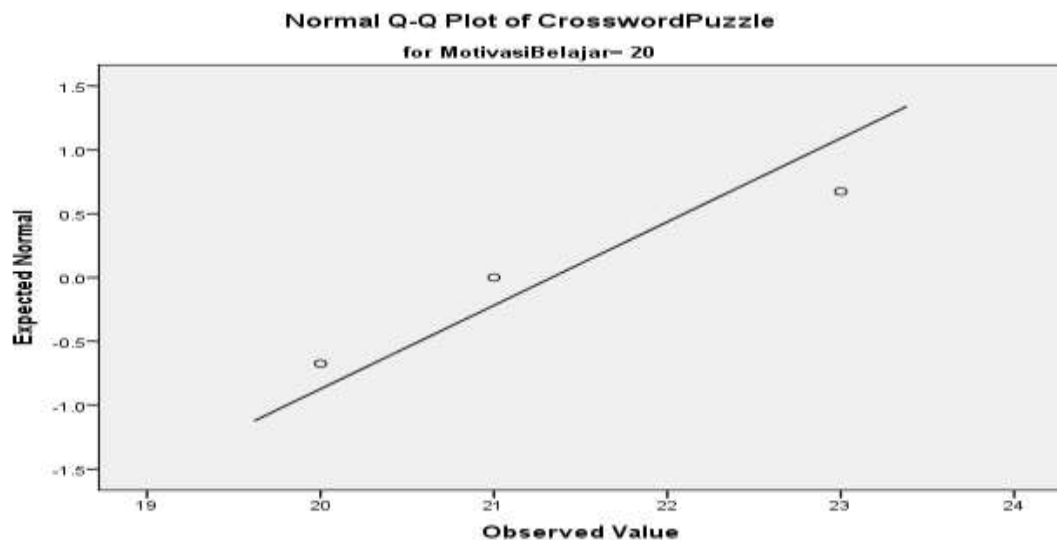
Program yang digunakan untuk menguji validitas instrumen adalah program komputer *statistical program for social science* (SPSS) versi 20. Uji validitas menggunakan pendekatan uji korelasi pearson product moment. Uji validitas digunakan untuk menguji apakah data tersebut valid / tidak valid.

Pengujian validitas tiap instrument dengan cara mengkorelasikan tiap butir pertanyaan tersebut, syarat minimum untuk memenuhi syarat apakah setiap pertanyaan valid/tidak valid

		N	%
	Valid	12	100.0
Cases	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	12	100.0

Sumber SPSS 20

Pengujian normalitas data dilakukan untuk melihat apakah didalam model regresi variabel dependen dengan independennya memiliki distribusi normal atau tidak. Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.



Sumber SPSS 20

### Hasil Uji Normalitas

Gambar diatas mengemukakan bahwa model regresi telah memenuhi asumsi yang telah ditemukan sebelumnya, sehingga data dalam model regresi penelitian cenderung normal.

### Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-smirnov

		Motivasi Belajar	Statistic	Std. Error	
Crossword Puzzle	20	Mean	21.33	.882	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	17.54	
			Upper Bound	25.13	
		5% Trimmed Mean	.		
		Median	21.00		
		Variance	2.333		
		Std. Deviation	1.528		
		Minimum	20		

	Maximum		23	
	Range		3	
	Interquartile Range		.	
	Skewness		.935	1.225
	Kurtosis		.	.
	Mean		21.00	1.000
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8.29	
		Upper Bound	33.71	
	5% Trimmed Mean		.	
	Median		21.00	
	Variance		2.000	
22	Std. Deviation		1.414	
	Minimum		20	
	Maximum		22	
	Range		2	
	Interquartile Range		.	
	Skewness		.	.
	Kurtosis		.	.

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov <sup>d</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
CrosswordPuzzle	20	.253	3	.	.964	3	.637
	22	.260	2	.			

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa data telah berdistribusi normal, dimana titik pada grafik dan tabel menunjukkan hasil yang baik, sedangkan tabel-tabel pada test of normality telah merapat mengikuti grafik diagonal.

Untuk mempertegas hasil uji normalitas tersebut, maka dilakukan juga pengujian normalitas dengan uji statistic sample kolmogrow smirnov. Model regresi yang baik memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Untuk mengetahui hal tersebut dapat menggunakan uji kolmogrov smirnov. Apabila nilai probabilitas > nilai  $\alpha = 0,05$  maka dapat dikatakan data berdistribusi secara normal dan apabila nilai probabilitas < nilai  $\alpha = 0,05$  maka data tidak berdistribusi secara normal.

Peneliti menerapkan pembelajaran akidah akhlak melalui strategi *crossword puzzle* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran akidah akidah akhlak. Dalam pembelajaran akidah akhlak, peneliti menggunakan strategi *crossword puzzle*, dimana siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk mengerjakan soal sumber belajar yang digunakan adalah buku panduan membina akidah dan akhlak.

## Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak Di SMA Al-Bukhari-Muslim. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan *crossword puzzle* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Berdasarkan hasil pengujian diatas terbukti bahwa adanya pengaruh penggunaan metode *crossword puzzle* terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa. Adapun beberapa hal yang ditemukan :

- 1) Hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode *crossword* berada dinilai rata-rata 61,46 dengan skor tertinggi 93 dan skor terendah 33.
- 2) Hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *crossword puzzle* berada dinilai rata-rata 85,16 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 73.
- 3) Adanya perbedaan hasil belajar akidah akhlak antara kelompok yang diberikan metode (eksperimen) dengan kelompok yang tidak diberikan metode (kontrol). Hasil belajar kelompok yang diberikan metode (eksperimen) berada dinilai rata-rata 23,70 sedangkan hasil belajar

kelompok belajar yang tidak diberikan metode (kontrol) berada di nilai rata-rata 13,18 , dapat dilihat bahwa kelompok yang diberikan metode (eksperimen) memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok yang tidak diberikan metode (kontrol).

- 4) Uji normalitas menggunakan uji liliefors dihasilkan bahwa data dari pretes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal karena pretes kelas eksperimen memperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $-0,0639 < 0,173$  dan pretes kelas kontrol memperoleh  $L_{hitung} < L_{hitung}$  atau  $-0,0836 < 0,173$ . Sedangkan untuk data dari postes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol juga berdistribusi normal karena postes kelompok eksperimen memperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $-0,1736 < 0,173$  sedangkan postes kelompok kontrol memperoleh  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $-0,1621 < 0,173$ .
- 5) Berdasarkan perhitungan dengan uji “t” diperoleh thitung 3,57 kemudian dibandingkan dengan taraf signifikan 5% adalah ttabel = 2,02. Jadi thitung > ttabel yaitu  $3,57 > 2,02$  maka  $H_a$  diterima dengan hipotesis yang berbunyi “ Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMA AL-BUKHARI MUSLIM.
- 5) Keterbatasan penelitian Penulis menyadari penelitian ini belum sempurna dikarenakan penelitian ini mempunyai keterbatasan diantaranya:
- 6) Waktu yang diberikan kepada peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga dalam penggunaan metode masih kurang optimal terlebih penulis melakukan penelitian secara online.
- 7) Hasil penelitian ini tidak dapat menampilkan proses pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, karena penulis tidak menggunakan alat perekam atau sebagainya untuk mengabadikan proses belajar tersebut.
- 8) Kemudian masih kurangnya ilmu yang dimiliki penulis dan respon siswa yang sedikit lama ketika peneliti melakukan penelitian sehingga memperlambat proses pembelajaran dan penelitian.
- 9) Karena penelitian dilakukan secara online pembelajaran tidak berjalan dengan lancar dikarenakan adanya berbagai gangguan seperti jaringan seluler yang kurang memungkinkan untuk melakukan aktifitas pembelajaran.
- 10) Akibat berbagai faktor keterbatasan diatas, maka penulis masih banyak memiliki kekurangan. Untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Dari serangkaian penelitian yang dilakukan maka penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada hasil pembahasan diperoleh adanya pengaruh penggunaan metode crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.
2. Adanya perbedaan nilai hasil rata-rata pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah metode crossword puzzle digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak. Mean sebelum penggunaan metode crossword puzzle adalah  $\bar{x} = 61,46$  dan setelah penggunaan metode crossword puzzle didapatkan mean  $\bar{x} = 85,16$
3. Pada hasil perhitungan nilai “t” diperoleh = thitung = 3,57 dan ttabel = 2,02 atau dengan kata lain thitung > ttabel , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode crossword puzzle dapat mempengaruhi hasil belajar akidah akhlak. Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan hipotesis berbunyi “Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMA AL-BUKHORI MUSLIM”.

##### Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh saran-saran dalam penelitian ini adalah:

1. Diharapkan kepada para guru untuk lebih mengembangkan metode pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dan guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar dapat memacu semangat belajar siswa, proses pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat menghilangkan kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Diharapkan kepada guru akidah akhlak untuk dapat memperhatikan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran hanya tidak terfokus pada satu pihak saja.

3. Berikan kesempatan siswa untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya dan bertanya.

### Daftar Pustaka

- Ahmad Rifai. *Peran pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Pengembangan Nilai-Nilai Akhlak Siswa Kalimantan: jurnal vol. 1, No 2, desember 2019.*
- Alfira Ramadani, *pengaruh penerapan metode pembelajaran Crossword Puzzle*, Maros: Amy Fatwayani, 2013.
- Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan bahan ajar dalam pendidikan Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011
- Amin, Moh., *Buku Pedoman Laboratorium dan Petunjuk Praktikum IPA Umum (General Science) untuk Lembaga Pendidikan*, Jakarta Depdikbud, 1988
- Anderson, L.,W., dan Krathwohl, D.R. 2021. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's, Taxonomy of educational Objectives*, new York: Addison Wesley Longman
- Aqib, Zainal, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Bandung: Nuansa Aulia, 2011
- Asmani, Jamal Ma'mur, *7 Tips Aplikasi PAKEM*, DIVA Press, Yogyakarta, 2013.
- Budiningsih, C Asri, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Dahar, Ratna Wilis, *Tori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Erlangga, 2011.
- Maryam Muhammad, *pengaruh Motivasi dalam pembelajaran Darussalam Aceh Besar: Lantanida Journal*, Vol. 4 No, 2, 2016
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SIKDINAS dan peraturan Pemerintahan R.I tahun 2010 Tentang penyelenggara Pendidikan serta Wajib Belajar, (Bandung: Citra Umbara, 2010), h, 2
- Zainal Aqib, *model-model, media, dan strategi pembelajaran konsektual* Bandung: Yrama Widya, 2015