

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN METODE CROSSWORD
PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MATERI MENGENAL
SIFAT WAJIB BAGI ALLAH**

MUTIA RAHMAWATI

MIN 7 Tapin

e-mail: mutiarahmawati.min7tapin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya nilai belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq di kelas 2 MIN 7 Tapin. Hal ini disebabkan beberapa proses pembelajaran belum tercapai secara maksimal yang salah satunya tidak menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa belajar dengan semangat dan tertarik dengan materi yang disampaikan. Dalam hal ini penulis melakukan upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode *crossword puzzle* pada materi dan latihan soal Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah swt.. Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan jumlah siswa 25 orang di kelas 2B. Dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *crossword puzzle* pada materi dan latihan soal Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah swt.. Hal ini menunjukkan secara keseluruhan hasil belajar siswa rata-rata persentase siklus satu sebesar 68%, kemudian hasil siklus kedua mengalami peningkatan yaitu tercapai sebesar 85,76 % sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *crossword puzzle* atau teka-teki silang nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menyelesaikan latihan soal dan belajar dengan metode yang menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kerjasama dan dapat mengembangkan minat belajar siswa sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal serta dapat mengembangkan kreatifitas mereka berpikir secara aktif dan kritis.

Kata Kunci: Metode *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, Aqidah Akhlak

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning scores of students in the Aqidah Akhlaq subject in class 2 MIN 7 Tapin. This is because some of the learning processes have not been optimally achieved, one of which is not using learning methods that involve active student learning with enthusiasm and interest in the material presented. In this case the writer made an effort to improve student learning outcomes using the crossword puzzle method on material and practice questions about Recognizing the Compulsory Nature of Allah SWT. The type of research to be carried out was Classroom Action Research (CAR) conducted with 25 students in class 2B. From the results of the study showed an increase in student learning outcomes by using the crossword puzzle method on the material and exercises on Recognizing the Mandatory Character of Allah SWT. that is achieved by 85.76% so that it can be concluded that by using the crossword puzzle method or crossword puzzles student learning scores have increased. This is a learning activity that is carried out by completing practice questions and learning with fun methods that can motivate students to solve problems both individually and in collaboration and can develop students' interest in learning so that maximum learning results are achieved and can develop their creativity to think actively and critically.

Keywords: Crossword Puzzle Method, Learning Outcomes, Aqidah Akhlak

PENDAHULUAN

Standar Nasional Pendidikan (NSP) di Indonesia menyatakan bahwa pembelajaran harus membuat peserta didik aktif dan dilakukan dengan menyenangkan. Meski demikian, pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada umumnya masih bersifat konvensional atau berpusat pada guru. Hal ini tentu saja membuat banyak siswa belajar dengan terpaksa, merasa bosan atau jenuh, tidak bersemangat, mudah mengantuk, membuat mereka lebih senang bercanda dengan temannya dibanding memperhatikan penjelasan dan tugas dari guru, bahkan siswa merasa tidak ada pengetahuan dan nilai-nilai yang diajarkan ketika proses belajar mengajar. Selain itu, kondisi ini diperparah dengan kurangnya kemampuan dan kemauan guru untuk berusaha mengajak peserta didik keluar dari mental belajar pasif, kurang berminat untuk belajar, kurang tertarik terkait topik pelajaran, dan permasalahan-permasalahan lainnya.

Dalam buku *Strategi Belajar Mengajar* dijelaskan bahwa guru memiliki keharusan untuk melaksanakan pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan logis. Selain itu juga dijelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara inspiratif, lebih menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif, memberikan kesempatan dan tempat yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa. (Abdullah, 2019). Menurut Silberman, dalam bukunya *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*, yang diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien, siswa bisa melakukan banyak kegiatan saat belajar secara aktif dan menggunakan pemikirannya untuk mempelajari ide-ide, memecahkan permasalahan, dan menerapkan apa yang mereka pelajari, serta saat yang bersamaan siswa yang aktif belajar tersebut bisa membuat diri mereka menjadi penuh semangat dan merasa senang dalam belajar. (Muttaqien, 2017).

Salah satu metode yang bisa menciptakan keaktifan dan ketertarikan siswa sejak awal pada proses pembelajaran adalah menggunakan metode *crossword puzzle* atau suatu model pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung dengan menggunakan metode teka-teki silang. Metode ini, menurut Sukanda Permana & Neng Ita Sintia dalam *Resource (Research of Social Education)*; Jurnal Pendidikan IPS UNIBBA, memiliki dua konsekuensi yaitu guru dituntut kreatif dalam membuat model teka-teki silang dengan pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antarjawaban dan siswa juga dituntut mengetahui banyak informasi materi yang menjadi fokus pertanyaan tersebut. (Permana & Sintia, 2021).

Pada pembelajaran Aqidah Akhlaq di MIN 7 Tapin cenderung peranan guru lebih dominan. Sebagian besar siswa hanya menyimak penjelasan guru yang berupa metode ceramah saja. Hal ini membuat kondisi yang tidak proporsional dan guru sangat aktif sedangkan siswa menjadi lebih pasif serta siswa tidak memiliki minat belajar yang tinggi. Siswa yang merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar. Untuk menghindari hal tersebut sangat penting interaksi edukatif antara guru dan siswa yang bisa menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Dalam kegiatan belajar-mengajar sangat penting sekali memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik karena peranan motivasi itu sendiri diperlukan baik intrinsik maupun ekstrinsiknya. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas, inisiatif, dan ketekunan mereka dalam belajar. Salah satu cara menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar siswa di Kelas 2 MIN 7 Tapin yang notabene siswa kelas 2 masih memerlukan banyak kegiatan belajar sambil bermain tersebut adalah dengan memberikan angka atau nilai dari kegiatan belajarnya misalnya nilai dari latihan soal. Untuk aktivitas belajar dan kegiatan mengerjakan latihan soal yang menyenangkan maka penulis tertarik untuk menerapkan metode *crossword puzzle* atau teka-teki silang pada tema pembelajaran Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah swt.. Hal ini sangat penting untuk disusun sebagai sebuah penelitian untuk memotivasi

siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka dengan metode *motor activities* atau melakukan aktivitas belajar dengan bermain melalui latihan soal yang diberikan berupa teka-teki silang atau mengisi kotak-kotak yang disediakan dengan rangkaian huruf sebagai kunci jawaban yang diberikan sehingga siswa bisa belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Dari pemikiran inilah penulis mengemukakan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa MIN 7 Tapin dengan Metode *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Materi Mengenal Sifat Wajib Allah”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 7 Tapin dengan subyek penelitian ini adalah siswa kelas 2 semester genap tahun pelajaran 2021-2022 dengan sampel kelas 2B. Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan dua siklus, dengan beberapa tahapan yaitu tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*).

Pada siklus I berdasarkan hasil refleksi kegiatan pembelajaran pra siklus yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq materi Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah swt. yang hasilnya memuaskan yakni hanya 17 peserta didik dari 25 peserta didik atau hanya 68% yang mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditentukan yaitu 70. Peneliti juga menyusun langkah-langkah perbaikan pembelajaran siklus I dengan menambah kegiatan dan mengganti merubah posisi siswa dalam berkelompok kelas 2B yang belum mencapai nilai 70. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti perlu mengadakan tindak lanjut perbaikan siklus II dan menyusun langkah-langkah perbaikan pembelajaran siklus II dengan menambah media serta gambar sajian yang mudah dipahami oleh siswa.

Perencanaan tindakan penelitian pada siklus II didasarkan atas hasil refleksi pada siklus I. Pada tahap perencanaan siklus II tersebut peneliti membuat rencana perbaikan pembelajaran siklus II, mempersiapkan tes menggunakan media teka teki silang dan LKPD sehingga lebih menarik dengan menjelaskan langkah-langkah pendekatan kontekstual agar kegiatan berjalan dengan baik. Peneliti juga merencanakan evaluasi dan menyiapkan lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kendala dalam proses pembelajaran seringkali terjadi dari berbagai faktor baik faktor internal maupun faktor eksternal dan hal ini bisa menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Peran guru dalam mengatasi setiap permasalahan pembelajaran menjadi penentu utama terhadap nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Dalam hal ini penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan tahapan 2 siklus sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq materi Mengenal Sifat Wajib Allah dengan metode *crossword puzzle* atau teka-teki silang.

Hasil

Hasil penelitian yang penulis lakukan mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq materi Mengenal Sifat Wajib Allah dengan menggunakan metode *crossword puzzle* atau teka-teki silang menunjukkan perkembangan hasil belajar pada siswa kelas 2B MIN 7 Tapin tahun pelajaran 2021/2022 meningkat dari proses pembelajaran pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2.

Hasil penelitian pada pra tindakan memperlihatkan rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 71,6 dengan nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 62. Dari standar KKM mata pelajaran Aqidah Akhlaq di MIN 7 Tapin sebesar 70 dapat diketahui perhitungan hasil belajar siswa pada pembelajaran mengenai materi Mengenal Sifat Wajib Allah untuk ketuntasan hasil

belajar siswa hanya mencapai 48% dengan jumlah 12 siswa yang tuntas dan 52% dengan jumlah 13 siswa yang tidak tuntas atau tidak mencapai standar KKM tersebut.

Hasil penelitian pada tahap siklus 1 diketahui ada perkembangan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dengan metode ceramah dan menerapkan sedikit game untuk latihan soal berupa *crossword puzzle* atau teka-teki silang yang hasil belajar siswa diperoleh rata-rata nilai sebesar 79,08 dengan nilai tertinggi sebesar 92 dan nilai terendah sebesar 66. Ketuntasan belajar pada siklus 1 ini siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 70 sebanyak 17 siswa atau 68% dan yang tidak mencapai standar nilai KKM sebanyak 8 siswa atau 32%. Hal ini kemudian menjadi tolok ukur peneliti untuk melanjutkan penelitian ke tahap siklus 2 dengan menggunakan metode lebih fokus pada latihan-latihan soal berupa *crossword puzzle* atau teka-teki silang sebelum dan sesudah penyampaian materi, bahkan di sela-sela penyampaian materi tersebut, baik secara individu maupun diselingi dengan berkelompok. Metode ini efektif untuk pembelajaran Aqidah Akhlaq pada materi Mengenal Sifat Wajib Allah yang memudahkan siswa lebih mudah menghafal atau mengingat dan memahami sifat-sifat wajib Allah yang hasil penelitian di tahap siklus 2 untuk materi tersebut diketahui nilai rata-rata siswa kelas 2B MIN 7 Tapin sebesar 85,76 dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 68 yang persentase ketuntasan belajar sebesar 96 dengan 24 siswa yang tuntas dan hanya 4% atau 1 siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Data hasil belajar siswa kelas 2B MIN 7 Tapin pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq materi Mengenal Sifat Wajib Allah untuk setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa

KETERANGAN	PRATINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II
Jumlah Siswa	25	25	25
Jumlah Skor Maksimal	82	92	100
Jumlah Skor Minimal	62	66	68
Rata-Rata Skor Tercapai	71.6	79.08	85.76
Jumlah Nilai Siswa ≥ 70	12	17	24
Jumlah Nilai Siswa ≤ 70	13	8	1
Kriteria Keberhasilan	48%	68%	96%

Pembahasan

Hasil penelitian di atas menunjukkan setiap permasalahan pada proses pembelajaran di kelas bisa diselesaikan dengan berbagai solusi yang tepat seperti permasalahan yang muncul pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq materi Mengenal Sifat Wajib Allah di kelas 2B MIN 7 Tapin pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 juga bisa diselesaikan dengan metode yang tepat pada materi tersebut yaitu dengan menggunakan metode *crossword puzzle* atau teka-teki silang.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan upaya yang bisa dilakukan oleh setiap orang untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman terutama di abad 21 yang mana pendidikan merupakan sebuah sistem yang satu dengan yang lain saling berpengaruh sehingga peningkatan mutu pendidikan, menurut Atep Sujana & Paed H.Wahyu Sopandi, hanya dapat terjadi apabila komponen-komponen yang mendukung sistem pendidikan tersebut selalu diinovasi (Sujana & Sopandi, 2020).

Keputusan Menteri Agama Nomor 184 Tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Madrasah menjelaskan bahwa dalam Rencana Induk Pengembangan Pendidikan Madrasah 2010-2030 menegaskan bahwa visi madrasah harus mewujudkan madrasah yang unggul dan kompetitif dan misi madrasah untuk mengupayakan terwujudnya

madrasah sebagai lembaga pendidikan berbasis ilmu dan nilai-nilai agama yang berkeunggulan, berkualitas, dan berdaya saing, serta tujuan madrasah adalah untuk menghasilkan manusia dan masyarakat bangsa Indonesia yang memiliki sikap agamis, berkemampuan ilmiah alamiah, terampil dan profesional, sehingga akan senantiasa sesuai dengan tatanan kehidupan. Sebagai lembaga pendidikan umum berciri khas Islam, maka kurikulum madrasah harus dirancang dalam rangka penguatan moderasi beragama, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), pendidikan anti korupsi, literasi, dan pembentukan akhlaq mulia peserta didik.

Pendidikan Agama Islam sendiri, menurut Akmal Hawi dalam bukunya *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, dijelaskan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan dengan memerhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam kontekstual kemasyarakatan untuk mewujudkan kesatuan nasional. (Hawi, 2014).

Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq merupakan salah satu rumpun pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diwajibkan di madrasah ibtidaiyah hingga perguruan tinggi Islam. Pembelajaran Aqidah Akhlaq mengajarkan peserta didik untuk memahami rukun iman, akhlaq yang baik untuk diri sendiri, orang lain, maupun terhadap alam lingkungan, serta menjauhi perbuatan-perbuatan buruk sebagai bekal menjalani kehidupan di dunia dan akhirat. Pembelajaran Aqidah Akhlaq berkaitan dengan aqidah dan akhlaq untuk membangun karakter siswa sehingga guru juga dituntut untuk memberi teladan terbaik untuk siswa-siswanya. Hal ini senada dengan yang dijelaskan oleh Ulil Amri Syafri, Pendidikan dalam Islam bukan hanya proses mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada muridnya melainkan juga sebagai upaya memberikan contoh atau teladan (*qudwah*) dalam pembentukan karakter anak didik. (Syafri, 2012).

Dalam buku *Perkembangan Peserta Didik* yang ditulis Syamsu Yusuf & Nani M.Sugandhi juga menegaskan bahwa guru adalah pelaku utama dalam pelaksanaan program pendidikan di sekolah/di madrasah yang memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut. Guru dipandang sebagai faktor determinan terhadap tercapainya kualitas dan prestasi belajar siswa. Untuk itu, seorang guru dituntut memiliki pemahaman dan kemampuan yang komprehensif tentang kemampuannya sebagai pendidik. Kompetensi itu sendiri meliputi kinerja yang baik, penguasaan landasan profesional ataupun akademik, penguasaan materi, penguasaan penyesuaian interaksional, dan kepribadian yang baik. (Yusuf & Sugandhi, 2016).

Pembelajaran di abad 21 ini guru juga harus dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang semakin integral dengan tempat kerja saat ini dan di masa yang datang. Menurut Dumont, Istance, dan Benavides yang dikutip Atep Sujana & Paed H.Wahyu Sopani dalam buku *Model-Model Pembelajaran Inovatif; Teori dan Implementasi*, pembelajaran harus dilakukan untuk menghasilkan, memproses, dan menyortir informasi yang rumit, proses berpikir harus sistematis dan kritis, memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan dengan mempertimbangkan berbagai bentuk bukti, kemampuan mengajukan pertanyaan yang bermakna tentang berbagai subjek, kemampuan dalam beradaptasi dengan sistem kehidupan baru, fleksibel terhadap informasi baru, kreatif, serta mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah dalam dunia nyata. Selain itu, harus ditanamkan pula kemampuan bekerja sama dalam tim, keterampilan sosial, dan keterampilan berkomunikasi. Hal yang sangat penting juga adalah siswa harus berkembang menjadi mandiri dan pembelajar seumur hidup. (Sujana & Sopandi, 2020).

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dilaksanakan dalam sebuah proses pendidikan. Aktivitas belajar akan dapat terlaksana jika peserta didik diberi kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran. Demikian pula, proses pembelajaran hanya akan

berlangsung baik jika peserta didik terlibat dalam proses tersebut. Menurut Ridwan Abdullah Sani, belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Sani, 2019). Belajar adalah suatu proses sepanjang hayat pada setiap orang dengan proses yang kompleks karena terjadi adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya dan belajar bisa di mana saja dan kapan saja. Menurut Azhar Arsyad, salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang terlihat dari perubahannya pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. (Arsyad, 2019).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah aktivitas belajar. Pada umumnya, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal, yang menurut Ridwan Abdullah Sani, sekitar 70% hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Menurut Benjamin S. Bloom dalam buku Ridwan Abdullah Sani tersebut hasil masing-masing kemampuan peserta didik memiliki tingkatan sehingga pengelompokan tingkatan kemampuan disebut taksonomi. Banyak pelaku pendidikan yang menggunakan taksonomi Bloom dalam menetapkan hasil belajar tersebut. (Sani, 2019).

Sudjana dalam Kunandar mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari suatu proses pembelajaran dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang tersusun secara terencana dalam bentuk tes tertulis, tes lisan, atau tes perbuatan. (Kunandar, 2014). Dari hal tersebut juga dapat ditegaskan bahwa hasil belajar yaitu alat yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik baik dari pengamatan sikap, tes pengetahuan, maupun presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas 2 MIN 7 Tapin untuk mata pelajaran Aqidah Akhlaq materi Mengenal Sifat Wajib Allah untuk hasil belajar pratindakan dan siklus 1 bisa diketahui bahwa nilai ketuntasan siswa menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut seperti siswa merasa bosan dan kurang tertarik sehingga berpengaruh kepada hasil belajar siswa tersebut. Hal ini juga diperparah dengan kompetensi guru yang tidak berusaha mengajak peserta didik keluar dari mental belajar pasif, kurang memiliki minat belajar, tidak memiliki perasaan positif terhadap materi pembelajaran.

Permasalahan seperti di atas, menurut Atep Sujana & Paed H. Wahyu Sopandi, guru harus berusaha memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukannya dengan berinovasi dan berkreasi dari cara pembelajaran konvensional dengan melibatkan peserta didik untuk lebih aktif dan tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Pembelajaran harus dilakukan guru secara efektif, efisien, dan menarik sehingga bisa membawa siswa mencapai tujuan yang ditetapkan. (Sujana & Sopandi, 2020).

Interaksi belajar-mengajar antara guru dengan peserta didik, menurut Sardiman, juga harus merupakan suatu proses motivasi yang dalam hal ini guru harus mampu memberikan dan mengembangkan motivasi serta *reinforcement* kepada pihak warga belajar atau siswa sebagai subyek didik agar dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal.

Dari landasan tersebut, penulis menggunakan sebuah metode pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan untuk menumbuhkembangkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai optimal baik secara nilai ketuntasan maupun pada akhirnya siswa bisa memahami materi dengan baik dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai makhluk yang beriman kepada Allah dan memiliki sikap moderat dan toleran dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta mencintai alam lingkungannya.

Metode yang digunakan adalah penggunaan media permainan berupa *crossword puzzle* atau teka-teki silang. Media ini sangat familiar digunakan banyak kalangan tidak saja untuk mengisi waktu luang tapi juga sangat membantu menguatkan ingatan, yang menurut Charles Hall dalam tulisan Alamsyah Said & Andi Budimanjaya, dikenal sebagai obat anti pikun juga

sebagai media yang dapat digunakan untuk semua bidang studi. Metode *crossword puzzle* atau teka-teki silang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, sistem pendekatan, serta pemecahan masalah secara umum. (Said & Budimanjaya, 2015). Hisyam Zaini dalam bukunya *Strategi Pembelajaran Aktif* juga menyatakan bahwa *crossword puzzle* atau teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung dan hal tersebut dapat melibatkan peserta didik untuk aktif berpartisipasi atau terlibat dalam kegiatan pembelajaran. (Zaini, 2016).

Pengertian *crossword puzzle* atau teka-teki silang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sendiri diterangkan sebagai permainan dengan mengisi jawaban pada kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Dalam artikel yang ditulis Latifah Dini Istiani dalam *Spektra; Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, juga dijelaskan bahwa media *crossword puzzle* atau teka-teki silang merupakan permainan yang ideal dalam pembelajaran karena pertanyaan-pertanyaan dalam teka-teki silang seringkali tentang persamaan kata, lawan kata, definisi, istilah, dan bahasa asing. Permainan ini juga dianggap sangat fleksibel atau dapat disesuaikan dengan tingkat usia dan tingkat pemahaman siswa sehingga bisa memberikan efek yang menyegarkan ingatan dan membuat otak bisa bekerja secara optimal. (Istiani, 2016).

Crossword puzzle atau teka-teki silang yang peneliti lakukan berupa permainan dengan mengisi huruf pada kotak-kotak yang disediakan baik secara mendatar atau menurun yang susunan huruf-huruf tersebut merupakan kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Peneliti melakukan permainan ini sebelum penyampaian materi, di tengah-tengah penyampaian materi, dan di akhir penyampaian materi sekaligus sebagai bahan evaluasi peserta didik baik yang dilakukan untuk masing-masing siswa atau berkelompok.

Crossword puzzle atau teka-teki silang adalah suatu permainan menyenangkan yang juga bisa digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan secara singkat dan padat sehingga peserta didik mudah mengingat materi seperti pada pembelajaran Aqidah Akhlaq materi Mengenal Sifat Wajib Allah yang materinya lebih banyak tentang sifat wajib Allah dalam istilah Arab dengan artinya, misalnya Sifat Allah *Wujud* artinya Ada, *Qidam* artinya Dahulu, dan seterusnya. Dalam materi ini juga bisa berupa pertanyaan lawan kata seperti kata *baqa* lawannya adalah *fana*, *hayyun* lawan katanya adalah *maut*, dan seterusnya. Materi pembelajaran Aqidah Akhlaq tentang Mengenal Sifat Wajib Allah sangat sesuai dikemas dengan menggunakan media pembelajaran pendukung seperti *crossword puzzle* atau teka-teki silang untuk memotivasi minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran tersebut.

Dari kegiatan pembelajaran tersebut pada siklus 2 menunjukkan hasil penelitian yang memuaskan dengan menggunakan metode *crossword puzzle* atau teka-teki silang bisa meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 2 MIN 7 Tapin di tahun pelajaran 2021/2022.

KESIMPULAN

Peneliti sebagai seorang guru mata pelajaran Aqidah Akhlaq diharapkan tidak saja mengajar untuk sekedar menyampaikan materi pembelajaran tapi juga harus memperhatikan dan memahami bahwa peserta didik harus belajar dengan rasa senang, bersemangat, dan memiliki ketertarikan yang besar terhadap proses pembelajaran tersebut sehingga tujuan pembelajaran itu sendiri bisa tercapai maksimal. Pembelajaran Aqidah Akhlaq selama ini cenderung dikelola secara konvensional oleh guru sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik. Hal ini mendasari peneliti melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode mengajar menggunakan media *crossword* atau teka-teki silang khususnya dalam materi Mengenal Sifat Wajib Allah di kelas 2B MIN 7 Tapin semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Hasil belajar siswa pada pratindakan masih didominasi siswa yang tidak tuntas dan pada siklus 1 masih ada 32% siswa yang belum

mencapai nilai KKM dengan 68% siswa yang sudah tuntas. Pada siklus 2 diketahui bahwa belajar sambil bermain berupa latihan soal yang dikemas dengan media *crossword* atau teka-teki silang sangat sesuai dengan materi Mengenal Sifat Wajib Allah sehingga peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq dengan persentasi ketuntasan sebesar 96 dengan 24 siswa yang sudah tuntas dan hanya 4% atau 1 siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Dari hasil ini maka penelitian hanya dilakukan selama 2 siklus dan diharapkan dengan hasil tersebut peserta didik tidak saja unggul secara nilai atau hasil belajar di bidang kognitif tapi juga memiliki pemahaman yang baik terhadap ilmu yang mereka dapatkan dan terkontekstual dalam kehidupan sehari-hari dengan kepribadian yang baik atau memiliki akhlaqul karimah sehingga peserta didik menjadi generasi emas yang siap membangun dan berkontribusi besar terhadap agama, bangsa, dan negara. Hasil penelitian ini juga diharapkan bisa terus berkembang dan selalu menjadi motivasi bagi guru untuk terus meningkatkan kompetensi dan profesionalitas dalam mendidik anak bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Hawi, Akmal. (2014). *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Istiani, Latifah Dini. (2016). *Spektra: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*. 2 (2), 170. <http://spektra.unsiq.ac.id/index.php/spek/issue/view/2>.
- KMA Nomor 184 Tahun 2019 Tentang Pedoman Impelementasi Kurikulum Pada Madrasah.
- Kunandar. (2014). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Muttaqien, Raisul. (2017). *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif (Melvin L. Siberman)*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia.
- Permana, Sukanda & Sintia, Neng Ita. (2021). Resource (Research of Social Education): *Jurnal Pendidikan IPS UNIBBA*. 1(1), 19. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>
- Said, Alamsyah & Budimanjaya, Andi. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Press.
- Syafri, Ulil Amri. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yusuf, Syamsu & Sughandi, Nani M.. (2016). *Perkembangan Peserta Didik; Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) bagi Para Mahasiswa Calon guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Zaini, Hisyam dkk. (2016). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.