



## Efektivitas Model *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist

Nur Fadhillah<sup>1</sup>, Rif'atul Khoriyah<sup>2</sup>, Muhlishotin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Email: [nurfadhilla767@gmail.com](mailto:nurfadhilla767@gmail.com), [muchlishohmm@gmail.com](mailto:muchlishohmm@gmail.com), [rifatulkhoriyah28@gmail.com](mailto:rifatulkhoriyah28@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2022-05-15 Revised: 2022-06-22 Published: 2022-07-10  <b>Keywords:</b> <i>Crossword Puzzle;</i> <i>PAI Lessons;</i> <i>Motivation to Learn.</i>	This study aims to prove whether the Crossword Puzzle model is effective in increasing students' learning motivation in PAI subjects in class VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban. This research is also an experimental research using a research design that is pre-experimental design type one shot case study design. This study also involved the seventh grade students of MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban as the treatment was carried out by the teacher so that the writer acted as an observer. The research data were obtained through a questionnaire sheet to determine student responses to the use of the Crossword Puzzle model and a test sheet to assess students' learning motivation. The results showed that the Crossword Puzzle model was used to increase students' learning motivation in PAI subjects in class VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban. By using the SPSS (Statistical Product Service Solutions) version 20 application through the one sample t-test test, the sig (2-tailed) value is 0.022. Because the value of $0.022 < 0.05$ , this means that $H_0$ is rejected and $H_a$ is accepted and the increase in students' thinking skills is 79%. So it can be concluded that the Crossword Puzzle model is to increase students' creative thinking in PAI subjects in class VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-05-15 Direvisi: 2022-06-22 Dipublikasi: 2022-07-10  <b>Kata kunci:</b> <i>Crossword Puzzle;</i> <i>Pelajaran PAI;</i> <i>Motivasi Belajar.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah model <i>Crossword Puzzle</i> efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban. Penelitian ini juga merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian yaitu <i>pre-experimental design tipe one shot case study design</i> . Penelitian ini juga melibatkan siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban sebagai perlakuan dilakukan oleh guru sehingga penulis bertindak sebagai pengamat. Data hasil penelitian diperoleh melalui lembar angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model <i>Crossword Puzzle</i> serta lembar tes untuk menilai motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model <i>Crossword Puzzle</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban. Dengan menggunakan aplikasi SPSS (Statistical Product Service Solutions) versi 20 melalui uji one sample t-test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,022. Karena nilai $0,022 < 0,05$ ini berarti $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima serta peningkatan kemampuan berpikir siswa sebesar 79%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model <i>Crossword Puzzle</i> untuk meningkatkan kretivitas berpikir siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, tanpa pendidikan akan sulit diperoleh hasil dari kualitas sumber daya manusia yang maksimal, di zaman sekarang ini masalah pendidikan menjadi hal yang penting terutama bagi bangsa Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing ditingkat global. Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pendidikan, salah satu faktor internal yang menentukan berhasil tidaknya proses belajar

mengajar adalah motivasi belajar, dalam kegiatan belajar, motivasi adalah keseluruhan motif yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, motivasi untuk belajar adalah faktor psikologis, bukan faktor intelektual, seseorang dengan intelegensi yang cukup tinggi dapat gagal karena kurangnya motivasi untuk belajar, belajar adalah perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman dimana perubahan karena pertumbuhan atau kedewasaan tidak dianggap sebagai hasil belajar, seperti yang terjadi pada bayi, perubahan perilaku akibat belajar melibatkan berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikologis, seperti: perubahan pemahaman, pemecahan

masalah/berpikir, kete-rampilan, kemampuan, kebiasaan atau sikap, berbagai bentuk permainan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman mereka tentang pembelajaran, salah satu permainan edukatif yang sering digunakan sebagai metode pembelajaran adalah *Crossword Puzzle*. Model pembelajaran teka-teki silang adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa mengingat materi yang ditugaskan, termasuk kemampuan siswa dalam menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang, dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* siswa dapat dengan mudah menemukan solusi dari suatu permasalahan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dan dapat menciptakan suasana kelas pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, memang model pembelajaran *Crossword Puzzle* cocok untuk mengkomunikasikan materi secara praktis. Penerapan model teka-teki silang dalam pembelajaran aktif diharapkan dapat membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa, biarkan guru tahu bahwa motivasi belajar siswa sangat penting untuk mempertahankan dan meningkatkan pembelajaran siswa. Bagi siswa, motivasi belajar dapat mendorong semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk mempraktekkan perilaku belajar, siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang menyenangkan karena mereka termotivasi, sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pembelajaran adalah faktor metodologis, selain siswa faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah guru. Guru adalah pemberi ilmu sekaligus pendidik yang mengajarkan nilai, etika, moral dan masyarakat dan untuk memenuhi peran tersebut guru harus memiliki wawasan dan wawasan yang luas dalam mengajar siswa, guru yang menyampaikan materi harus memilih metode yang sesuai dengan kondisi kelas atau audiens siswa agar siswa merasa tertarik dengan pelajaran yang diajarkan, dengan banyak metode dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Motivasi dapat menyebabkan siswa untuk maju dengan tugas yang diberikan, melihat masalah yang muncul, membuat pilihan, dan fokus pada masalah yang perlu dipecahkan, siswa yang tertarik pada bidang studi tertentu cenderung tertarik pada perhatian mereka dan oleh karena itu termotivasi untuk mempelajarinya, untuk melibatkan siswa pada topik-topik Al-

Qur'an Hadits yang dianggap kurang menarik, handout guru selain menggunakan metode pengajaran sebaiknya menggunakan alat peraga, dengan adanya ketertarikan siswa terhadap topik-topik Al-Qur'an Hadits, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan metode pengajaran dan meningkatkan minat belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran aktif, di mana guru dan siswa menikmati proses belajar mengajar, strategi ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung dalam topik untuk memicu minat mereka, membangkitkan rasa ingin tahu, dan merangsang pemikiran mereka. Permainan merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif, permainan memiliki fungsi pendidikan dan perkembangan karena memungkinkan anak untuk mengontrol perilakunya dan menerima batas-batas dunia nyata, serta terus mengembangkan ego dan pemahamannya tentang realitas, baik Smilansky dan Shefatya (2005) menunjukkan bahwa terkadang ketika siswa perlu belajar cara bermain, guru dapat terlibat secara aktif dalam proses ini sehingga siswa menjadi mahir sebagai pemain dan pembelajar. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, kegiatan pengajaran Al-Qur'an Hadits adalah keterampilan pemecahan pertanyaan. Jika mata pelajaran Al-Qur'an Hadits hanya diajarkan dengan metode ceramah, maka siswa akan merasa bosan atau tertekan dan banyak mengalami kesulitan dalam belajar. Proses kegiatan belajar mengajar seperti ini akan membuat siswa menjadi bosan. Hal ini membuat siswa kurang tertarik untuk belajar dan rendahnya hasil akademik, preferensi seseorang adalah salah satu faktor dalam pendidikan dan non-pendidikan yang diyakini terkait dengan prestasi, dalam kegiatan sehari-hari, kurangnya minat terhadap mata pelajaran seringkali menjadi penyebab siswa kurang memuaskan atau prestasi belajarnya buruk.

Dilihat dari sudut perkembangan, permainan ini sudah memadai, siswa secara intuitif dapat mengetahui hal-hal yang mereka butuhkan dan memenuhi kebutuhan itu melalui permainan tersebut Permainan memungkinkan guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya, menurut teori ini permainan adalah vektor pembelajaran, karena permainan itu menyenangkan, mereka juga memperkuat minat, keterlibatan, dan motivasi. Selain itu, permainan memberikan pengalaman yang relevan dan bermakna yang mengarah pada pembelajaran, dengan demikian, permainan memperkuat sikap positif dalam

belajar, membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri dan harga diri, menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab atas keputusan mereka sendiri, karena pada dasarnya anak-anak menyukai permainan-permainan, dan salah satunya adalah puzzle. Melalui model *crossword puzzle* (teka-teki silang) siswa akan mempelajari sesuatu yang rumit serta siswa akan berpikir bagaimana *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini dapat terjawab dengan benar. Merancang tes uji *crossword puzzle* yang mengundang partisipasi dan latihan, teka-teki silang dapat diselesaikan secara individu atau kelompok, seorang guru yang menginginkan hasil yang baik dalam proses pembelajaran juga akan menerapkan metode agar hasil belajar siswa mencapai hasil yang terbaik. Berdasarkan konteks di atas, penelitian harus melakukan hal-hal berikut: "*Efektivitas Model Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist*".

## II. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, penelitian ini berdesain "*One-Shot Case Study*", yaitu dengan desain yang terdapat suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi terlebih dahulu hasilnya. Menurut Sugiyono, pengujian hipotesis deskriptif (satu sampel) pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan pada satu sampel, kesimpulan yang dihasilkan nanti yaitu apakah hipotesis yang diuji itu dapat digeneralisasikan, dalam penelitian ini variabel penelitiannya bersifat mandiri, oleh karena itu hipotesis penelitian ini tidak terbentuk perbandingan ataupun hubungan antar dua variabel atau lebih.

### 2. Identifikasi Variabel

Variabel pada penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan model *Crossword Puzzle*, sedangkan variabel terikat adalah meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Miftahul Huda. Menurut Sugiyono Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel yang digunakan oleh peneliti:

#### a) Variable Bebas

Variabel independen (X) merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen), variabel ini juga sering disebut sebagai *variabel stimulus, predictor, antecedent*, dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu model *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. Indikator variabel bebas: 1) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media crossword puzzle, Guru menjelaskan istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan materi pelajaran 3) Guru menyusun soal crossword puzzle dilengkapi dengan kata petunjuk mendatar dan menurun 4) Guru membuat kata petunjuk pertanyaan mendatar dan menurun dengan jelas dan mudah dipahami.

#### b) Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat sering disebut sebagai variabel *output, kriteria, konsekuen*, variabel terikat pada penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Miftahul Huda. Indikator variabel terikat: 1) Memahami arti kata-kata 2) Mampu menjawab pertanyaan dalam bacaan.

### 3. Populasi dan Sampel

#### a) Populasi Penelitian

Di dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban berjumlah 20 orang siswa, selengkapnya dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Jumlah Siswa Kelas VII MTs Miftahul Huda

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VII	8	12	20

#### b) Sampel Penelitian

Di dalam Penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Total Sampling yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan jumlah populasi penelitian (Sugiyono, 2017: 71), maka dari itu jumlah sampel adalah seluruh siswa, selengkapnya dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Teknik Pengambilan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	VII	8	12

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian ini, karena itu tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mencapai data. Teknik pengumpulan data dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu: observasi, angket dan tes. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

##### a) Observasi

Observasi ini untuk mengetahui hasil penggunaan model Crossword Puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas VII MTs Miftahul Huda yang berjumlah 20 siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, observasi ini dilakukan untuk melihat dan mencatat berbagai kejadian yang ada di kelas untuk mencapai tujuan.

##### b) Angket

Setelah melakukan observasi, peneliti membagikan angket tentang motivasi belajar siswa, yang mana bertujuan untuk mengetahui apakah siswa termotivasi atau tidaknya guru menerapkan model Crossword Puzzle pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan angket kepada seluruh siswa dengan 4 alternatif jawaban dalam skala likert: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS), dengan bobot nilai tertinggi 4 hingga dengan yang terendah 1 untuk pertanyaan positif maupun negatif dengan rincian skor sebagai berikut:

**Tabel 3.** Skala Penilaian Angket

Skor untuk setiap item	Positif	Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

##### c) Tes

Tes merupakan metode pengumpulan data digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa, baik secara kognitif maupun

psikologis, dalam studi ini Tes tersebut digunakan untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan model Crossword Puzzle.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil data dalam penelitian ini diperoleh dari seluruh peserta didik kelas VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban, data variabel model *Crossword Puzzle* diperoleh dari instrumen berupa lembar angket (Kuesioner) dengan pilihan jawaban yang menggunakan skala likert sejumlah 10 butir yang diberikan kepada seluruh peserta didik yang menjadi responden. Sedangkan data variabel kemampuan berpikir kritis peserta didik diperoleh dari instrumen berupa lembar tes sejumlah 7 butir yang diisi oleh siswa, deskripsi data disajikan menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial, statistik deskriptif digunakan untuk mengumpulkan dan menyajikan data sedangkan statistik inferensial digunakan untuk mempelajari bagaimana cara penafsiran dan penarikan kesimpulan yang berlaku secara umum dari hasil analisis data. Hasil analisis data disajikan dalam dua bentuk yaitu hasil analisis yang menggunakan statistika deskriptif dan hasil analisis yang menggunakan statistika inferensial, hasil analisis deskriptif meliputi ukuran sampel rata-rata (Mean), nilai tengah (Median), standar deviasi, nilai maksimum, nilai minimum serta standard error mean, sedangkan hasil analisis inferensial meliputi uji one sample t-tes sebagai penguji hipotesis.

#### B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 26 April 2022 sampai tanggal 27 Mei 2022 menunjukkan bahwa media kartu permainan dengan metode crossword puzzle dapat diterapkan pada materi asmaul husna. Dalam media kartu permainan dengan metode crossword puzzle ini, aktivitas belajar peserta didik yang dinilai ada 5 kategori diantaranya: (1) Peserta didik bersemangat dan siap dalam KBM. (2) Partisipasi peserta didik dalam pertanyaan pra syarat yang di ajukan guru. (3) Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang makanan dan minuman. (4) Peserta didik aktif dalam kelompok. 5. Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang ada dan pembahasan yang telah dilakukan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil penelitian diperoleh melalui lembar angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model *Crossword Puzzle* serta lembar tes untuk menilai motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban, dengan menggunakan berbagai bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product Service Solutions*) versi 20 melalui uji one sample t-test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,022. Karena nilai  $0,022 < 0,05$  ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima serta peningkatan kemampuan berpikir siswa sebesar 79%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII MTs Miftahul Huda Tanggir Tuban.

##### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Efektivitas Model *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.1495>
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Jakarta :Rineka Cipta, 2010.
- Dalman, *Menulis Karya Ilmiah*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013.
- Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, Yogyakarta : CV BUDI UTAMA, 2020.
- Fitria Yunita and Adzimatur Mushlihasari, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCATION AND CREATIVE CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN KADEMANGAN 02 Universitas Islam Raden Rahmat Malang PENDAHULUAN Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ) Di SD Merupakan Konse." *PRIMARY EDUCATION JOURNALS* 2, no. 1 (2022): 67-77.
- Gustina Dara Enis, I Gusti Made Sulindra, I Made Sentaya, Musahrain, Fahmi Yahya. "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Siswa Kelas II MI AL- Ma'arif Sumbawa)." *Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (2022): 1-10.
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1997.
- Masni, Harbeng. "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Dikdaya* 5, no. 1 (2015): 35-45.
- Novita Andriani, "Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jepang Siswa SMA N 5 Semarang", Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2006.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006.
- Solicha. *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021.
- Yunita, Fitria, and Adzimatur Mushlihasari. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCATION AND CREATIVE CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN KADEMANGAN 02 Universitas Islam Raden Rahmat Malang PENDAHULUAN Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ) Di SD Merupakan Konse." *PRIMARY EDUCATION JOURNALS* 2, no. 1 (2022): 67-77.