

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa secara garis besar ada dua factor , yaitu factor individu dan faktor social. Termasuk factor individu adalah factor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, kesehatan, motivasi dan pribadi. Faktor social antara lain factor keluarga, guru dengan metode yang digunakan, media yang digunakan dalam pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi social.

“Dalam rangka mewujudkan siswa siswa berprestasi harus melewati proses pembelajaran. Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dengan sebuah metode pembelajaran. Metode pembelajaran tidak terbatas pada ceramah dan penugasan, akan tetapi harus dengan bervariasi metode sehingga akan menghapus kejenuhan siswa dalam belajar, dan sebaliknya menciptakan kesemangatan dan gairah dalam belajar karena dengan belajar tanpa kita sadari kita sedang menaikkan derajat kita untuk lebih dekat dengan Allah SWT”.¹ Berdasarkan firman Allah dalam QS. Al Mujadalah 58:11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

¹ Syamsudin Rosyad, *Metode Pembelajaran Teka-teki Silang*, Skripsi : Magelang, 2018

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan”.²

Berdasarkan observasi awal siswa MTs Alwashliyah Desa Sidoharjo 1 Pasar Miring Kec. Pagar Merbau, Kab. Deli Serdang ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran Akidah Akhlak, yaitu: (1) siswa kurang tertarik pada pelajaran; (2) siswa cenderung pasif dalam pembelajaran; (3) siswa merasa bosan untuk belajar; (4) rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran tidak menggunakan media dan metode belajar yang bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah. Untuk mengatasi hal tersebut perlu diadakan pembaharuan dalam hal metode pembelajaran.

Oleh sebab itu dalam hal ini peneliti menawarkan jalan keluar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran crossword puzzle dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa dalam belajar sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu dapat membangkitkan minat belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat

² Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, Pusat Pengdaan Kitap Suci Alqur'an, Jakarta, hlm.544

meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran sangat diutamakan bagi siswa sehingga siswa mampu berfikir dengan adanya media pembelajaran, dalam proses pembelajaran siswa sangat aktif dalam belajar dan lebih mudah mengingat pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media harus disesuaikan dengan materi sehingga media pembelajaran dan materi yang ingin disampaikan sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang menarik terhadap minat belajar siswa ialah media crossword puzzle. “crossword puzzle merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan, huruf-huruf tersebut akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada”.³ Dengan crossword puzzle ini dapat memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi secara mudah dan mendalam. crossword puzzle sebagai teknik pembelajaran tentu lebih menarik karna mengandung unsur permainan hiburan, dan dapat dilakukan secara santai dengan berbagai variasi.

Oleh karena itu peserta didik termotivasi dan bergairah dalam belajar dan dapat merangsang daya nalarnya untuk memahami materi, sehingga dapat mudah diingat dan menjadi pengetahuan yang sangat berkesan dan tidak mudah dilupakan. Berdasarkan uraian diatas, penulis sangat tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang permasalahan ini dengan judul: “PENGARUH MODEL

³ Faisal Abdullah, *Penggunaan Media Teka-Teeki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kels 2 Pada Pembelajaran Bahasa Arab Dimadrasah Ibtidaiyah Nurul Iman*, Volume. 1, Januari 2015. Diakses 5 Desember 2018.

PEMBELAJARAN CROSSWORDPUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTs
ALWASHLIYAH DESA PADAR MIRING, KEC. PAGAR MERBAU, KAB.
DELI SERDANG

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan berbagai macam permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran crossword puzzle pada pelajaran Akidah Akhlak di terapkan di MTs Alwashliyah Desa Pasar Miring, Kec. Pagar Merbau, Kab. Deli Serdang?
2. Apakah siswa MTs Alwashliyah Desa Pasar Miring berminat belajar dengan menggunakan model pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran Akidah Akhlak?
3. Apakah Model pembelajaran crossword puzzle dapat meningkatkan prestasi peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Alwashliyah Desa Pasar Miring, Kec. Pagar Merbau, Kab. Deli serdang?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran crossword puzzle pada pelajaran Akidah Akhlak di MTs Alwashliyah Desa Pasar Miring dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui apakah siswa di MTs Alwashliyah Desa Pasar Miring

berminat belajar dengan menggunakan model pembelajaran crossword puzzle.

3. Untuk mengetahui Peningkatan hasil belajar peserta didik MTs Alwashliyah Desa Pasar Miring sesudah menggunakan model crossword puzzle.

C. Batasan Istilah

Pembatasan istilah pada penelitian digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah. Batasan-batasan masalah dalam penelitian:

1. Media pembelajaran yang digunakan merupakan model crossword puzzle akademik untuk siswa MTs Alwashliyah Desa Pasar Miring dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Crossword puzzle merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan, huruf-huruf tersebut akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada.
2. Penelitian dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran crossword puzzle untuk mengetahui perkembangan dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak
3. Dalam isi penelitian ini pembaca juga akan menemukan istilah lain dari model pembelajaran crossword puzzle seperti TGT (Teams Games Tournament) dan TTS (Teka-teki Silang). Istilah TGT (Teams Games Tournament) dan TTS (Teka-teki Silang) sebenarnya tidak berbeda

dengan crossword puzzle, ketiga istilah tersebut merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan, huruf-huruf tersebut akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada.

D. Telaah Pustaka

“Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Titik Dwi Rahayu, bahwa dengan menggunakan model TGT (Teams Games Tournament) dengan media TTS atau dengan nama lain Crossword puzzle dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar biologi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta. Hasil pengamatan dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif sebesar 13,34 %. Pada ranah afektif diperoleh peningkatan presentase pencapaian dari siklus I ke siklus II sebesar 6,42%. Untuk persepsi peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran teams games tournaments (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) mendapat tanggapan positif dari peserta didik yaitu pada siklus I sebesar 76,26 % dan pada siklus II sebesar 82,44 %. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model teams games tournaments (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”⁴

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian Titik Dwi Rahayu adalah terletak pada jenis penelitian, objek penelitian, tempat penelitian dan Titik Dwi Rahayu, “Penerapan Metode Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media TTS (teka-teki silang) untuk Perbaikan Proses Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta”.

Jenis penelitian yang digunakan oleh Titik Dwi Rahayu adalah jenis

⁴ Titik Dwi Rahayu, “Penerapan Metode Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media TTS (teka-teki silang) untuk Perbaikan Proses Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta” Skripsi, Universitas Sebelas Maret, 2008, hlm. 5

penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) pada kelas VIII SMP Negeri 7 tahun ajaran 2007/2008 di Surakarta, sedangkan penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Berdasarkan keberhasilan penelitian yang dilakukan oleh Titik Dwi Rahayu, maka peneliti mencoba untuk menggunakan model peningkatan belajar akidah akhlak melalui model pembelajaran crossword puzzle terhadap peserta didik di MTs Alwashliyah Desa Pasar Miring pada materi akidah akhlak. Dengan menggunakan model pembelajaran crossword puzzle diharapkan peserta didik mampu memahami dan mengingat materi tersebut. Adapun beberapa hasil penelitian lainnya adalah penelitian milik

“Sugiartini (2006) Universitas Negeri Solo, dengan judul penelitian yaitu Studi Komparasi Pengajaran Kimia Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams Games Tournaments) dengan Media TTS (Teka-teki Silang) dan Kartu pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2005/2006”.⁵

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif model teams games tournaments (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) atau istilah model pembelajaran crossword puzzle lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi belajar peserta didik menggunakan metode pembelajaran kooperatif model teams games tournaments (TGT).

⁵ Sugiartini, “*Studi Komparasi Pengajaran Kimia Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams Games Tournaments) dengan Media TTS (Teka Teki Silang) dan Kartu pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2005/2006*”, Skripsi, Solo: Universitas Negeri Solo, 2006, hlm. 3

E. Hipotesis

Hipotesis penelitian, hipotesis diartikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data.

a. Hipotesis Penelitian.

1. Terdapat pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas VII MTs Alwashliyah Pasar Miring.
2. Respon peserta didik dalam strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Alwashliyah Pasar Miring sangat baik.

b. Hipotesis Statistik

H₀: $\mu_1 = \mu_2$ (Strategi pembelajaran *crossword puzzle* jika tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Alwashliyah Desa Pasar Mirig).

H₁: $\mu_1 \neq \mu_2$ (Strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Alwashliyah Desa Pasar Mirig).

G. Manfaat Penelitian

Perbaikan pembelajaran yang dilakukan guru sangat besar manfaatnya baik bagi peserta didik/siswa, guru, maupun bagi sekolah. Adapun manfaat

penelitian ini adalah :

3. Secara teori penelitian ini dapat menjadi sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan
4. Secara praktis, dari penelitian ini akan bermanfaat bagi:

a. Bagi guru :

Sebagai sumbangan masukan kepada guru bahwa “metode Teka Teki Silang bisa menjadi salah satu alternative metode pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa sehingga meningkat pula prestasi siswa”.⁶

b. Bagi sekolah :

1. Merupakan tambahan informasi ilmiah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada pelajaran Akidah Akhlak di sekolah, sehingga akan meningkatkan pula kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Engetahuan yang berkaitan dengan upaya peningkatan proses pembelajaran.
2. Secara praktis, dari penelitian ini akan bermanfaat bagi

a. Bagi guru :

1. Sebagai sumbangan masukan kepada guru bahwa metode Teka Teki Silang bisa menjadi salah satu alternative metode pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa sehingga meningkat pula prestasi siswa.

b. Bagi sekolah :

Merupakan tambahan informasi ilmiah dalam meningkatkan

⁶ M. Khalilullah, *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pemikiran Islam*. Vol.37 No.1, januari 2012, Diakses 11 November 2018

kwualitas proses pembelajaran pada pelajaran Akidah Akhlak di sekolah, sehingga akan meningkatkan pula kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan hasil penelitian ini, penulis mencoba menyusun sistematika pembahasan secara sistematis, Antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang berisikan sub-sub bab, yaitu :

- a. Latar Belakang Masalah.
- b. Rumusan Masalah.
- c. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.
- d. Batasan Istilah.
- e. Telaah Pustaka.
- f. Hipotesis.
- g. Manfaat Penelitian.
- h. Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Landasan teori yang berisikan tentang teori-teori yang bersangkutan dengan permasalahan dalam penelitian tersebut.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas cara memperoleh data, mengolah data dan

menganalisis data.

BAB IV. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang telah didapatkan.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Model pembelajaran

Mills berpendapat bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Adapun fungsi model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide.

model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Istilah model pengajaran mengarah pada suatu

pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah :

- a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

2. Crossword Puzzle

Menurut Hisyam Zaini dalam Sri Haryati Oktavia menyatakan “Metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang), adalah sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan terutama untuk anak tingkat sekolah menengah dimana anak harus dibangun kreativitasnya dan di bimbing aktivitas belajarnya.⁷

Crossword puzzle adalah salah satu metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang

⁷ Zainal aqib, Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Konstektual, (Bandung : Yrama Widya, 2013), h. 102

berlangsung bahkan metode pembelajaran ini dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

Dikelas sehingga siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Metode pembelajaran Crossword puzzle (teka-teki silang) merupakan cara yang dipakai oleh guru yang dapat menimbulkan kebiasaan pada siswa untuk mengikuti pembelajaran dan menimbulkan rasa sikap untuk melakukan perubahan diri pada siswa kearah yang lebih baik.

Crossword puzzle sendiri yaitu kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang mendatar dan menurun. Jawaban dari isian harus sesuai dan pas dengan jumlah kotak yang telah tersedia. Pengisian ini berdasarkan pada pernyataan-pernyataan, pertanyaan-pertanyaan, ataupun permasalahan yang diberikan tentang ilmu pelajaran. Crossword puzzle (teka-teki silang) termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah maupun di dalam koran yang biasanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus mengasah otak.

Crossword puzzle (teka-teki silang) yang awalnya hanya digunakan untuk mengisi waktu luang dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi siswa. Dengan harapan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dan menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

3. Langkah-langkah pembelajaran Crossword Puzzle

- a. Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi.
- b. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam crossword puzzle). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan yang mengarah pada kata-kata tersebut.

- d. Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi.
- e. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam crossword puzzle). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- f. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan yang mengarah pada kata-kata tersebut.
- g. Mengkatagorisasikan pertanyaan atau pernyataan dalam kelompok pertanyaan mendatar dan menurun, dimana jumlah pertanyaan menurun dan mendatar sama. (contoh : 10 pertanyaan mendatar dan 10 pertanyaan menurun).
- h. Mengkoneksikan setiap jawab-jawaban mendatar dan menurun.
- i. Selanjutnya guru memilih nomor 1 dan seterusnya.

4. Manfaat metode Crossword Puzzle.

Adapun manfaat metode Crossword Puzzle :

- a. Dapat mengasah daya ingat

Ketika teka-teki disediakan anak akan mengulang kembali semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. kemudian ia akan memilih-milih semua pengalamannya yang menurutnya sesuai untuk menjawab teka-teki yang ada. dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh peserta didik.

b. Belajar klarifikasi

Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta misalnya nama-nama buah, bintang, alat transportasi dan sebagainya. Ketika anak diberikan teka-teki tersebut maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.

c. Mengembangkan kemampuan Analisa

Hampir semua jenis teka teki memilikinya, ketika pertanyaan disediakan seorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan mana yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.

d. Menghibur

Secara tidak langsung ketika seorang anak diberi teka-teki untuk dijawab mereka akan meluakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada, merangsang kreativitas secara tidak langsung dan juga menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Didalam mempertahankan jawaban misalnya, anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal seorang anak akan

menemukan pertanyaan- pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

5. Kelebihan model pembelajaran Crossword Puzzle

Menurut hisyam dkk dalam sri dan zakir ada beberapa kelebihan metode pembelajaran metode pembelajaran crossword puzzle ini.

- a. Dapat merangsang siswa lebih aktif untuk belajar.
- b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa.
- c. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar.
- d. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- e. Adanya persaingan sehat antara siswa
- f. Hasil belajar lebih tahan lama sesuai minat belajar siswa.

6. Cara mengatasi kelemahan model Crossword Puzzle

Untuk mengurangi kelemahan dalam metode pembelajaran crossword puzzle ini yaitu dengan cara pemberian bonus huruf pada kotak jawaban baik yang mendatar maupun yang menurun. Hal ini dapat mengurangi kesalahan siswa dalam menjawab pertanyaan karena sudah ada huruf yang ditentukan dalam kotak jawaban.

B. Hasil belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang di miliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Trianto Ibnu Badar Al-Tabany,

belajar di artikan sebagai proses usaha yang di lakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.¹

Menurut Suprijo, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu.²

Menurut Burton, belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut E. R. Hilgard bahwa belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan.³ Jadi, belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku (mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan hal ini diperoleh melalui latihan atau pengalaman) yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

¹ Ida Fiteriani, Iswaton Solekha, Peningkatan Hasil Belajar Ipa Mwlalui Pembelajaran Kontektual Teaching and Learning (TCL) Pada Siswa Kelas V MI Raden Intan WonodadiKecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016, Jurnal Trampil No: 1, Vol: 3, Edisi Juni 2016, ISSN: 2355- 1925 h, 111

² Widodo, Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VII A Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013, Jurnal Fisika Indonesia No: 49, Vol XVII, Edisi April 2013, ISSN: 1410-2994. h. 34.

³ Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 3.

Hasil belajar juga adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan. Untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran, maka pendidik dapat melihat hasil belajar yang diperoleh pembelajar. Oleh karena itu “hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur atau patokan untuk mengembangkan keterampilan dalam proses pembelajaran”.⁴

“Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan intruksional khusus (TIK)-nya dapat dicapai”.⁵ Perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar menunjukkan suatu hasil yang dapat juga dikatakan sebagai hasil belajar. Di sekolah peserta didik dapat ditentukan hasil belajarnya setelah melakukan evaluasi belajar.

Menurut Poerwanti dkk, “disamping dari proses belajar, keberhasilan siswa juga dilihat dari hasil belajarnya”. Keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu kita sebut dengan keberhasilan hasil belajar.⁶ Nawawi dalam K. Brahim menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tertentu.⁷

⁴ M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, Jurnal Trampil, No 01, Juni 2016, ISSN 2301- 7562, h. 86

⁵ Op. Cit, h.105

⁶ Hermansyah Trimantara, peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui pendekatan kelompok kecil pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Jurnal Trampil, No 2, Vol 2, 2015, ISSN: 2355-1925, h 226.

⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan pembelajaran*, (Jakarta : Prenamedia Group, 2016), h. 5

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kordinat jiwa raga anak mengalami perkembangan. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa di pengaruhi oleh dua hal, yaitu siswa itu sendiri dan lingkungan. Pendapat yang senada di kemukakan oleh Wasliman, hasil belajar yang di capai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang mempengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang di pengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Ruseffendi mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model

penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

3. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar sebagai mana telah di jelaskan meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), ketrampilan Proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif).

a. Pemahaman konsep (aspek kognitif)

Pemahaman menurut Bloom di artikan sebagai kemampuan untuk menyeraparti dari materi atau bahan yang di pelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang di berikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang di baca, yang di lihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

b. Keterampilan proses (aspek psikomotor)

Usman dan Setiawati mengemukakan bahwa ketrampilan proses merupakan ketrampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kretivitasnya.

c. Sikap (aspek efektif)

Menurut Lange dalam Szwarc, sikap tidak merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.⁸ Dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah pada ranah kognitif, Ranah kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang sifatnya hierarkis. Keenam hasil belajar kognitif ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.⁹ Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang dimaksud adalah:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenal kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain,

⁸ Ibid, h. 10

⁹ Daryanto, *Pembelajaran Tematik Terpadu terintegrasi kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Gava Media, 2014), hlm.10

memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.

3) Penerapan (*application*)

Adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip dan sebagainya dalam situasi yang rumit.

4) Analisis (*analysis*)

Adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.

5) Sintesis (*synthesis*)

Adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom. BLOOM. Evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia

akan mampu memilih yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan kriteria yang ada.

4. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi dan mencipta.

a. Mengingat/pengetahuan

Hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah, tetapi tipe ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar tingkat selanjutnya. Ada beberapa cara untuk mengingat dan menyimpannya dalam ingatan seperti teknik memo, mengurutkan kejadian dan membuat singkatan yang bermakna.

b. Memahami

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri, member contoh lain dari yang dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori yaitu pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran dan pemahaman ekstrapolasi.

c. Menerapkan/aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi.

d. Menganalisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian sehingga jelas hierarkinya dan susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu.

e. Menilai/evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode dan lainnya. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

f. Mencipta

Mencipta dapat diartikan memadukan unsur-unsur menjadi suatu bentuk utuh yang koheren dan baru, atau membuat sesuatu yang orisinal, meliputi generating (memunculkan, memperoleh), planning (merencanakan, membuat rencana), dan producing (menghasilkan karya).

5. Ranah Efektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah

afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dari tingkat dasar sampai tingkat yang kompleks.

a. Receiving/attending

Receiving yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lainnya. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi rangsangan dari luar.

b. Responding/jawaban

Responding yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang pada diri seseorang.

c. Valuing/penilaian

Penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya 21 kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

d. Organisasi

Organisasi adalah pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya, yang termasuk ke dalam organisasi adalah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lainnya.

e. Karakteristik nilai/internalisasi nilai

Karakteristik nilai/yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya, termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.