

**PENGGUNAAN MODEI *CROSSWORD PUZZLE* DALAM  
PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII A MTSN 1 POLEWALI  
MANDAR**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan  
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam  
Negeri (STAIN) Majene

**Oleh**

**TASWIN**

**NIM: 10156119164**

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**STAIN MAJENE**

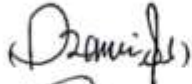
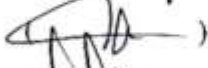
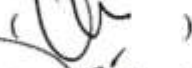



**2024**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi "Penggunaan Model *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MTsN 1 Polewali Mandar" yang disusun oleh **Taswin, NIM. 10156119164**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah di uji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin, 2 September 2024 dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 20 Maret 2025

### DEWAN PENGUJI

Ketua	: Darwis, S.Si., M.Si.	(  )
Sekretaris	: Muammar Zuhdi Arsalan, M.Pd.	(  )
Munaqisy I	: Usri, M.Pd.	(  )
Munaqisy II	: Sukri Badaruddin, S.Pd., M.Pd.	(  )
Pembimbing I	: Hj. Zulfianah Sunusi, M.Pd.	(  )
Pembimbing II	: Ahmad Ridhai Azis, S.Pd., M.Pd.	(  )

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. Hamzah S. Fathani, M.Th.I.**  
NIP. 19710623201411101

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis skripsi saudara Taswin, NIM: 10156119164, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul "Penggunaan Model *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MTsN 1 Polewali Mandar" memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

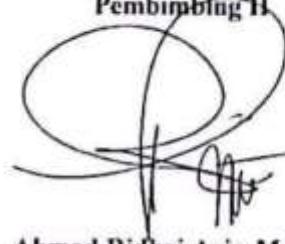
Majene, 23 Agustus 2024

Pembimbing I



Hj. Zulfianah Sunusi, M.Pd  
Nip. 198804242019032009

Pembimbing II



Ahmad Ridhai Azis, M.Pd.  
Nip. 199110012020121019

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tawin  
Nim : 10156119164  
Tempat dan tanggal lahir : Karama, 28 Februari 2001  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan  
Alamat : Desa Karama Kecamatan Tinambung  
Judul : Penggunaan Model *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran  
Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta  
Didik Kelas Vii A Mtsn 1 Polewali Mandar

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, tiruan, plagiasi, atau dibuat orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

**Majene, 23 Agustus 2024**



**TAWIN**

**Nim :10156119164**

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah-Nya dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini yang berjudul **“Penggunaan Model *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar“** . Shalawat serta salam senantiasa tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa risalah kebenaran dan junjungan umat muslim dimuka bumi ini. Semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafa’at beliau hingga di akhirat kelak.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan telah dihadapi oleh peneliti, namun itu tidak menjadi penghalang bagi peneliti karena berkat Allah SWT serta doa restu kedua orang tua peneliti, Ayahanda Burhanuddin dan Ibunda Dahlia atas cinta dan kasih sayang serta dukungan baik material, moril maupun spiritual serta motivasi yang diberikan kepada peneliti selama ini. Terima kasih pula untuk keluarga besar peneliti, teman dan sahabat yang tiada hentinya memberikan dukungan serta doa restunya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr Hj. Wasilah, ST., MT, Ketua Rektor STAIN Majene serta jajarannya yang telah memberikan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di STAIN Majene;

2. Bapak Dr. H. M. Nafis Djuwaeni, MA., selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene Periode 2017-2020;
3. Bapak Dr. Muliadi, S.Ag., M.Sos.I., selaku wakil ketua I dalam bidang akademik dan kelembagaan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
4. Bapak Dr. H. Suddin Bani, M.Ag., selaku wakil ketua II dalam bidang administrasi umum, perencanaan, dan keuangan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene
5. Bapak Dr. Anwar Sadat, S.Ag., M.Ag., selaku wakil ketua III dalam bidang kemahasiswaan dan kerjasama di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
6. Bapak Dr. Hamzah S. Fathani., S.Ag, M.Th.I., selaku ketua jurusan Tarbiyah dan Keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
7. Ibu Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed, selaku sekretaris jurusan Tarbiyah dan Keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
8. Bapak Darwis S.Si, M.Si selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
9. Bapak Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd. selaku sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
10. Ibu Hj. Zulfianah Sunusi, M.Pd., selaku pembimbing I dan sekaligus Dosen Penasehat Akademik peneliti yang sudah sangat banyak memberikan support, bantuan pemikiran dan arahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
11. Bapak Ahmad Ridhai Azis, M.Pd. selaku pembimbing II yang juga telah memberikan pengarahan dan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;

12. Ibu Usri, M.Pd. selaku penguji I atas pengajaran ilmu yang tiada henti dan bimbingan selama berlangsungnya penyelesaian skripsi ini serta telah banyak memberikan masukan, saran, dan solusi dalam perbaikan dan penyempurnaan hingga skripsi selesai;
13. Bapak Sukri Badaruddin, M.Pd. selaku penguji II atas pengajaran ilmu yang tiada henti dan bimbingan selama berlangsungnya penyelesaian skripsi ini, khususnya tentang penulisan karya tulis yang baik sesuai ketentuan kampus;
14. Para Dosen dan staf pengelola STAIN Majene khususnya prodi pendidikan agama islam atas segala ilmu yang telah diberikan dan pelayanan para staf baik dibidang akademik maupun jurusan;
15. Kepala Madrasah, para guru dan peserta didik MTsN 1 Polewali Mandar yang telah menerima dan membantu peneliti untuk mendapatkan data penelitian;

Demikian penulis ucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT membalas kebaikan yang mereka berikan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis sendiri. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan yang dilakukan, oleh karenanya demi kesempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritikan maupun saran dari berbagai pihak untuk perbaikan kedepannya.

Majene, 29 Juli 2024

Penyusun

**TASWIN**

**NIM: 10156119164**

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	1
C. Hipotesis.....	9
D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	9
E. Kajian Pustaka.....	10
F. Tujuan Penelitian.....	12
G. Manfaat Penelitian.....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS.....</b>	<b>15</b>
A. Model Pembelajaran Crossword Puzzle.....	15
B. Pembelajaran .....	15
C. Hasil Belajar .....	20
D. Kerangka Pikir.....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	26
B. Pendekatan Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel.....	28
D. Metode Pengumpulan Data.....	29
E. Instrumen Penelitian.....	29

F. Validasi dan Realibilitas Instrumen.....	30
G. Teknik dan Pengelolahan Analisis Data.....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	
<b>LAMPIRAN.....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Minimal .....	37
Tabel 4.1	Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII A ( <i>Pre-Test</i> ).....	40
Tabel 4.2	Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A ( <i>Pre-test</i> ).. ...	42
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Nilai Standar Deviasi Kelas VII A ( <i>Pre-test</i> ).....	43
Tabel 4.4	Nilai Statistik Deskripsi Hasil Belajar Kelas VII A ( <i>Pre-test</i> ).....	45
Tabel 4.5	Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas VII A ( <i>Pre-tes</i> ).....	45
Tabel 4.6	Analisis Deskriptif Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Kelas VII A ( <i>Pre-tes</i> ).....	46
Tabel 4.7	Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII A ( <i>Post-test</i> ).....	47
Tabel 4.8	Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A ( <i>Post-test</i> ).. ...	49
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Nilai Standar Deviasi Kelas VII A ( <i>Post-test</i> ).....	50
Tabel 4.10	Nilai Statistik Deskripsi Hasil Belajar Kelas VII A ( <i>Post-test</i> ).....	51
Tabel 4.11	Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas VII A ( <i>Post-tes</i> ).....	52
Tabel 4.12	Analisis Deskriptif Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Kelas VII A ( <i>Post-tes</i> ) .....	52
Tabel 4.13	Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	54
Tabel 4.14	<i>Paired Samples Statistics</i> .....	55
Tabel 4.15	Uji Hiotesis ( <i>Paired Samples Test</i> ).....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 3. 1 Desain <i>Pre-test, Post-test</i> .....	30

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak. (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak. (3) Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak di kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pre-test dan post-test*. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari semua siswa VII A di MTsN 1 Polewali Mandar sekaligus menjadi sampel yang berjumlah 23 orang. Instrumen pada penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ialah teknik analisis data deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan model *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar termasuk dalam kategori kurang dengan nilai rata-rata 64,86. (2) Hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar termasuk dalam kategori cukup dengan nilai rata-rata 80,82. (3) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak kelas VII A MtsN 1 Polewali mandar berdasarkan hasil uji paired sampel t-test dengan memperoleh nilai sig 0,000. Hal tersebut dapat di simpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  tidak *valid* dan hipotesis  $H_1$  *Valid*. Hal ini di sebabkan karena nilai sig, (2 Paired) lebih kecil dari pada signifikan  $\alpha$  yakni  $0,000 < 0,005$ .

# BAB I PENDAHULUAN

## ***A. Latar Belakang Masalah***

Pendidikan merupakan suatu proses belajar dan mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan individu secara menyeluruh, baik dari segi fisik, intelektual, emosional, maupun sosial. Tujuan utama pendidikan adalah membantu individu mencapai kemampuan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menghadapi kehidupan sehari-hari dan berkontribusi pada manusia. Pendidikan tidak hanya terbatas pada lingkungan formal, seperti sekolah atau perguruan tinggi, tetapi juga dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk keluarga, masyarakat, dan pengalaman sehari-hari. Selain itu, pendidikan tidak hanya sebagai proses transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai, etika, dan norma sosial.<sup>1</sup> Firman Allah dalam Q.S al-‘Alaq 1-5 yang berbunyi:<sup>2</sup>

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ  
الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Terjemahan

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.

---

<sup>1</sup>Syarif dan Zelhendri, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (jakarta: kencana, 2017), h.26.

<sup>2</sup>Al-Qur’an Kemenaq, Q.S Al-Alaq (96):1-5.

## Terjemahan Bahasa Mandar

*“Bacai, sawa’ sangana puammu, puang mappara’bue’. Iya mappara’bue’ tau pole di cera’ sakkammung. Bacai, anna puammu tu’u kaminang mala’bi’. Iya mappa’guru (tau) sawa’ tulisan. Iya mappa’guru rupa tau iya andiangnaissang.”<sup>3</sup>*

Menurut Ibnu Katsir, Surah Al-Alaq ayat 1-5 memberikan gambaran mengenai permulaan rahmat Allah yang diberikan kepada hambanya. Selain itu, ayat ini juga menjelaskan mengenai kemuliaan Allah Swt yang mengajarkan manusia terkait hal yang belum diketahui, sehingga hamba yang dimuliakan Allah dengan ilmu yang merupakan *qudrat*-Nya.

Kemudian, jika dilakukan pengamatan secara seksama ayat-ayat yang termaktub di dalam surah al-‘Alaq mengandung nilai-nilai keterampilan bagi manusia. Ayat tersebut telah memuat materi dasar keterampilan dalam pendidikan, yang dimana keteralampilan tersebut dapat dikembangkan. Adapun nilai pendidikan keterampilan yang tergambar dalam surah al-‘Alaq seperti membaca, menulis dan mengenal diri melalui proses penciptaan secara biologis.<sup>4</sup>

Pendidikan diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh peserta didik maupun guru secara sadar dan terencana untuk mencapai pembelajaran tersebut agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk mengubah nasibnya di masa depan. Hal tersebut akan terjamin ketika melakukan pendidikan sesuai dengan usaha dan rencana yang ditetapkan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional.

---

<sup>3</sup>Muh. Idham Khalid Bodi, *Koroang Mala’bai: Al-Qur’an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Makassar: Balitbang Agama, 2019)

<sup>4</sup>Masykur dan Siti Solekha, Tafsir Qur’an Al-‘Alaq Ayat 1 Sampai 5, *Journal Studi Keislaman*, Vol 2, No.2, 2021, h.77-81.

Tujuan pendidikan nasional di atas diselenggarakan sebuah sistem pendidikan yang terencana dengan baik dan saling mendukung antara bidang-bidang ilmu pendidikan lainnya. Dalam hal ini, pembelajaran akidah akhlak dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran nasional dalam rangka mengembangkan kekuatan keagamaan

Guru merupakan suatu komponen di dalam pendidikan yang bertugas dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, melatih, mengembangkan, mengelola, dan memberikan petunjuk dalam bidang pendidikan.<sup>5</sup> Guru profesional tidak hanya dengan modal ijazah, tetapi harus ditambah dengan kemampuan-kemampuan teknis operasional serta persepsi, filosofis, terutama yang dapat di manfaatkan dalam kegiatan berinteraksi dengan pihak yang lain.<sup>6</sup>

UU No. 14 Tahun 2005 pasal 1 menyatakan bahwa guru bertugas sebagai pendidik profesional dengan tujuan utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini di jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Peran guru benar-benar teruji untuk menerapkan suatu konsep belajar mengajar agar peserta didik tidak menghasilkan kejenuhan dalam kelas. Selain faktor kejenuhan, ada juga faktor yang menjadikan penguasaan materi tidak bisa diserap oleh peserta didik, sebab antara peserta didik satu dengan yang lain jelas beda. Ada tiga aspek yang membedakan siswa satu dengan lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologis dan biologis.<sup>7</sup>

Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien, dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung

---

<sup>5</sup>Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Isla*, (Jakarta: Kencana Pretiada, 2010),h.90.

<sup>6</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Bandung : Rajawali, 2014), h.132.

<sup>7</sup>Sardinian, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: h.134.

membosankan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Ini disebabkan beberapa faktor diantaranya ialah faktor internal atau dari peserta didik itu sendiri seperti minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang dilatar belakangi oleh guru itu sendiri misalnya kurangnya pengetahuan guru mengenai penguasaan pembelajaran, pemakaian media pembelajaran yang tidak optimal serta alokasi waktu pembelajaran yang sedikit.

Maka dari itu, rendahnya perolehan hasil belajar menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran yang berkualitas. Untuk mengetahui mengapa prestasi siswa tidak seperti yang diharapkan, tentu guru perlu merefleksi diri untuk dapat mengetahui aktor-faktor penyebab ketidakberhasilan siswa dalam pembelajaran. Sebagai guru yang baik dan profesional, permasalahan ini tentu perlu ditanggulangi dengan segera.

Kemampuan guru dalam memotivasi peserta didik untuk memperoleh sesuatu yang terbaik dari proses belajar yang dijalani merupakan hal yang sangat mendasar. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang sistematis, artinya guru memerlukan kemampuan dan keterampilan. Orientasi guru adalah perbaikan pendidikan dengan melakukan perubahan-perubahan dalam mengajar, karena itu kesiapan guru untuk berubah merupakan syarat penting yang sedang dihadapi guru sehingga diperlukan sebuah metode pembelajaran yang efektif.<sup>8</sup>

Perubahan atau transformasi yang tampak pada peserta didik, entah itu dalam sikap, pemahaman, kemampuan, keterampilan, menjadi tolak ukur dari pencapaian hasil belajar. Seperti yang dikutip oleh Supardi, menjelaskan bahwa hasil belajar tidak semata-mata terkait dengan peningkatan pengetahuan,

---

<sup>8</sup>Sardinian, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Bandung : Rajawali, 2014), h.137.

melainkan juga mencakup perubahan dalam kemampuan dan sikap atau tingkah laku peserta didik. Karena itu, keberhasilan belajar terlihat jelas melalui modifikasi tingkah laku yang melibatkan dimensi kognitif, emosional, dan motorik. Hal ini dapat diamati lewat kebiasaan, pandangan emosional, serta pengakuan yang diberikan oleh peserta didik.<sup>9</sup> Sehingga dari terjadinya perubahan dari ketiga aspek inilah seorang peserta didik dikatakan berhasil dalam melakukan belajar.

Kemampuan hasil belajar sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengaplikasikan beragam strategi pembelajaran. Peran guru sangat vital dalam memberikan dukungan yang mendorong peserta didik. Sebelum memulai pelajaran, guru seringkali berinteraksi dengan peserta didik untuk mencari tahu cara terbaik dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, guru dianggap memiliki peran kreatif dalam merancang pembelajaran yang menginspirasi.<sup>10</sup> Salah satu cara merancang pembelajaran yang menginspirasi dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam untuk menghilangkan kejenuhan dalam belajar yang berimbas kepada kurangnya hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik.

Kondisi saat ini, banyak peserta didik yang cenderung jenuh dengan strategi pembelajaran yang monoton dan hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan keaktifan peserta didik. Namun pada kenyataannya, tidak sedikit peserta didik jenuh ketika berada dikelas, merasa bosan, malas akan mengikuti pembelajaran. Masalah ini dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan dan usaha dari guru untuk mengajar peserta didik keluar dari pola belajar pasif, kurangnya

---

<sup>9</sup>Supardi, *Penelitian Autentik*, (Depok: PTRaja Grafindo Persada, 2015), h.2.

<sup>10</sup>WinaJaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Cet;13, Jakarta: Prenada Media Group, 2020), h. 23.

minat belajar terhadap topik pelajaran yang dianggap negatif.<sup>11</sup> Penting bagi guru untuk memiliki kemampuan dalam mengolah materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Kondisi diatas tidak berbeda jauh dengan hasil observasi peneliti pada kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar, yakni proses pembelajaran diketahui bahwa metode pembelajaran yang selalu digunakan dalam proses pembelajaran yakni metode ceramah, diskusi, serta pemberian tugas. hal tersebut terkesan monoton bagi peserta didik. Penggunaan metode di atas tidak sepenuhnya keliru, namun jika pendidik tidak melakukan pembaharuan dalam cara mengajar tentunya dapat menimbulkan kejenuhan peserta didik dalam belajar yang berimbas kepada rendahnya hasil belajar yang didapatkan.

Jika dilihat dari sudut perkembangan, menggunakan permainan dalam kegiatan pembelajaran akan membuat peserta didik secara intuitif mengetahui hal-hal yang mereka butuhkan dan memenuhi kebutuhan itu melalui permainan. Permainan memungkinkan guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya.

Permainan dalam pembelajaran mengacu pada penggunaan aktivitas bermain atau game untuk menyampaikan konsep pendidikan, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan pemahaman. Hal tersebut melibatkan aspek-aspek interaksi, kolaborasi untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan efektif dengan memasukkan elemen permainan dalam pembelajaran menjadi lebih interaktif, memotivasi peserta didik dan merangsang pemikiran kreatif.

---

<sup>11</sup>Ridwan Abdullah Sani, Strategi Belajar Mengajar, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), h.5.

*Crossword Puzzle* ditawarkan untuk diuji cobakan sebagai model pembelajaran yang sesuai dengan masalah. Kelebihan *Crossword Puzzle* atau teka-teki Silang (TTS) yaitu: (1) Bersifat memberikan penguatan (*reinforcement*), (2) Permainan merupakan metode pengajar yang dapat dipakai dalam proses belajar mengajar. Aktifitas yang dilakukan para peserta didik dalam permainan ini bukan saja aktifitas fisik tapi aktifitas mental, (3) Permainan dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegirahan belajar peserta didik yang mulai bosan, (4) Materi yang dikomunikasikan lewat permainan biasanya mengesankan, sehingga sukar untuk dilupakan, (5) TTS relatif murah dan mudah didapatkan atau disiapkan, dan (6) Cara bermainnya termasuk mudah yaitu dengan mengisi jawaban dari pertanyaan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti akan melakukan penelitian dengan pendekatan yang berbeda namun menggunakan model pembelajaran yang sama yakni *Crossword Puzzle*. Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan pra-eksperimen desain *pre-test* dan *post-test*. Penelitian model pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai fokus penelitian didasarkan pada kelebihan yang dimilikinya serta sebagai solusi potensial untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru akidah akhlak, bahwa dalam pembelajaran akidah akhlak guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas. Meskipun demikian peserta didik belum sepenuhnya mencapai tingkat penerimaan yang maksimal terhadap pembelajaran, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru akidah akhlak tersebut juga ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan (KKM) pada ulangan harian. Melihat kondisi ini, peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar.”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model *Crossword Puzzle* pada pelajaran akidah akhlak di kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar?

### **C. Hipotesis**

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* ( belum tentu benar) dan *thesis* (kesimpulan). Secara umum arti dari hipotesis adalah sebagai pemandu bagi penelitian untuk menjawab fenomena yang ada, pada akhirnya sebagai pembuktian terhadap proposisi untuk diterima atau ditolak.<sup>12</sup>

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub>: tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model *Crossword Pazzle* pada kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar.

H<sub>1</sub>: terdapat perbedaan signifikan hasil belajar setelah diterapkan model

---

<sup>12</sup> Tarjo, *Metode Penelitian*,(Cet1;Yogyakarta:CVBudiUtama,2019),h.78

*Crossword Pazzle* pada kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar.

#### **D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan**

1. Variabel x sebagai variabel bebas: Model *Crossword Puzzle*

Model *Crossword Puzzle* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi kotak *Crossword Puzzle* yang berisi pertanyaan, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Dalam model ini, peserta didik bekerja dalam kelompok dan per-individu.

2. Variabel Y variabel terikat: Hasil belajar.

Proses hasil belajar melibatkan perubahan yang terjadi pada kepribadian seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut tercermin dalam peningkatan kualitas dan jumlah perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, pemahaman (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik). Adapun fokus penelitian terdapat pada ranah kognitif saja dimana hasil belajar dapat di ukur dengan cara memberikan tes berupa *pre test* dan *post-test* menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal.

### **E. Kajian Pustaka**

Berdasarkan sumber-sumber yang telah peneliti baca, bahwa meningkatkan konsentrasi pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Adapun beberapa bentuk tulisan terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

Skripsi Siti Nur Hamidah tentang “*Implementasi Strategi Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Al-Quran Hadits Kelas X MAN Sabdodadi Bantul*” yang bertujuan untuk mendikripsikan tentang proses implementasi strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Qur’an Hadits untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Hamidah di sekolah MAN Sabdodadi Bantul 25. Sedangkan peneliti dilakukan di MTsN 1 Polewali Mandar.

Skripsi Fatmayani tentang “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Geografi kompetensi dasar Persebaran Biosfer terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendikripsikan penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Fatmayani adalah di sekolah MA Mathalibul Huda Mlonggo, sedangkan penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Polewali Mandar.

Skripsi Atika Nur Jannah tentang “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau Minat dan Aktivitas Belajar Matematika Peserta didik*”. Penelitian ini bertujuan mendikripsikan pengaruh strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik dilihat dari minat dan aktivitas belajar matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Atika Nur Jannah di smp 1 Mojo Tengah Wonosobo sedangkan penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Polewali Mandar.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan, diantaranya adalah penelitian di atas dengan penelitian ini sama-sama mengkaji tentang model *Crossworld Puzzle*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Ai Siti Nur Hamidah untuk meningkatkan hasil belajar qur'an dan hadist, selanjutnya pada penelitian Fatwayani untuk meningkatkan hasil belajar Geografi pada siswa SMA, sedangkan pada penelitian Atika Nur Jannah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak.
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak di kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar.

#### **G. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis peneliti ini diharapkan dengan penggunaan model *Crossword Puzzle*, dapat menggali segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran akidah akhlak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi peneliti

Selain berguna bagi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S.1 di STAIN Majene, juga sebagai motivasi bagi penulis untuk memperdalam pengetahuan tentang akidah akhlak dan menerapkan berbagai model atau metode yang baik bagi peserta didik.

### b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pendidik terhadap penerapan model pembelajaran yang bervariasi untuk dijadikan tolak ukur dalam menciptakan pengalaman belajar yang baik, aktif dan menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

### c. Bagi peserta didik.

- 1) Dengan adanya metode ini, peserta didik tidak lagi merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.
- 2) Diharapkan peserta didik mempunyai semangat yang tinggi khususnya dalam pembelajaran akidah akhlak, sehingga mampu meningkatkan motivasinya dalam belajar

### d. Bagi sekolah

- 1) Diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul.
- 2) Sebagai pemberi informasi tentang hasil dari penelitian penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak.

- 3) Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan kepada guru dalam menerapkan model pembelajaran yang baik dalam kelas.

## BAB II

### KAJIAN TEORETIS

#### A. *Model Pembelajaran Crossword Puzzle*

##### 1. *Pengertian Model Crossword Puzzle*

Model *Crossword Puzze* adalah permainan dengan pola berbentuk persegi panjang yang terdiri dari kumpulan kotak-kotak hitam putih dengan bentuk mendatar dan menurun, dilengkapi dengan dua lintasan kolom dan beberapa baris. Hal tersebut untuk menyelesaikan permainan ini, seluruh kotak di isi dengan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada pada semua kotak.<sup>1</sup>

Model pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan sebuah *Puzzle* yang dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan inti pembelajaran. Strategi ini dapat mencakup keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Crossword Puzzle* merupakan model pembelajaran yang meninjau ulang materi yang telah disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membantu peserta didik mengingat apa yang telah dipelajari dan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dari sudut pandang kognitif, efektif dan psikomotorik.<sup>2</sup>

Model *Crossword Puzzle* memiliki karakteristik sebagai bentuk permainan bahasa, keistimewaan dari model pembelajaran ini karena adanya unsur kegembiraan dan melatih keterampilan berpikir, kekompakan dalam menebak kata-kata yang terdapat pada pertanyaan yang diberikan pada kotak-kotak warna hitam putih *Crossword Puzzle* tersebut. Model *Crossword Puzzle* umumnya

---

<sup>1</sup>Amin dan LindaYurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran*, (Bekasi: LPPM, 2022), h. 137.

<sup>2</sup>Amin dan LindaYurikeSusan Sumendap, *164 Model Pembelajaran*, h.137.

terdapat kumpulan kotak-kotak warna hitam putih serta dilengkapi dua jalur, yaitu mendat dan menurun.<sup>3</sup>

Model *Crossword Puzzle* juga dapat sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar. Model tersebut digunakan agar peserta didik tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. *Crossword Puzzle* pada dasarnya adalah suatu bentuk permainan, namun permainan tersebut termasuk mendidik, karena selain menyenangkan juga akan mengasah kemampuan berfikir seseorang.<sup>4</sup>

## 2. Manfaat *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran

Adapun manfaat-manfaat *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran, diantaranya:<sup>5</sup>

### a. Dapat Mengasah Daya Ingat

*Crossword Puzzle* dapat mengasah daya ingat peserta didik karena memerlukan pemikiran yang kreatif dan analitis, untuk menyelesaikan teka-teki, peserta didik perlu mengingat kata-kata dan defeni yang relevan. Oleh karena itu teka-teki dapat menjadi alat yang berguna dalam meningkatkan daya ingat dan keterampilan mental peserta didik

### b. Mengembangkan Kemampuan Analisa

*Crossword Puzzle* dapat membantu mengembangkan kemampuan analisis peserta didik karena permainan ini melibatkan pemecahan masalah, pemikiran kreatif dan kemampuan logis, *Crossword Puzzle* peserta didik akan dihadapkan pada berbagai pertanyaan yang

---

<sup>3</sup>Amin dan LindaYurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran*, (Bekasi: LPPM, 2022), h. 137.

<sup>4</sup>Sri Haryati, ZakirHas, Pengaruh Metodel Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akutansi, FKIP UIR*, Vol 5 No 1, 2017, h.45.

<sup>5</sup>Azzah Hamidah, Pengembangan Buku Panduan Teka-Teki Silang pada Pemecahan Masalah Anak, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol 9 No 1, 2020, h.6.

memerlukan analisis dan memecahkan masalah untuk menemukan jawaban yang benar. Oleh karena itu *Crossword Puzzle* dapat menjadicara yang efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan analisa peserta didik.

c. Menghibur

*Crossword Puzzle* dapat menjadi kegiatan yang menghibur dan mengedukasi bagi peserta didik, *Crossword Puzzle* ini dapat menjadi alternatif yang menarik dalam pembelajaran, selain pembelajaran formal dalam kelas. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk tetap terlibat dan terus belajar dengan cara yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan di dalam kelas.

d. Merangsang Aktivitas

*Crossword Puzzle* dapat merangsang aktivitas peserta didik untuk berkonsentrasi ketika memecahkan teka-teki, peserta didik perlu fokus dan berkonsentrasi pada soal, mencari jawaban yang tepat, serta memperhatikan petunjuk yang diberikan.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan *Crossword Puzzle*

Adapun kelebihan dan kekurangan *Crossword Puzzle* sebagai berikut:<sup>6</sup>

a. Kelebihan Metode *Crossword Puzzle*

- 1) Dapat melatih konsentrasi belajar
- 2) Dapat melatih konsentrasi belajar
- 3) Mengingat kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan

---

<sup>6</sup>Amin dan Linda Yurike Susana Sumendap, *164 Model Pembelajaran*, (Bekasi: LPPM, 2022), h. 137.

- 4) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan sesama peserta didik
  - 5) Menjadikan susunan nyaman di dalam kelas
  - 6) Mengusir rasa kebosanan dalam kelas.
- b. Kekurangan *Crossword Puzzle*:
- 1) Partisipasi peserta didik dalam mata pelajaran kurang maksimal
  - 2) Menimbulkan sedikit kesulitan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah
  - 3) Membutuhkan persiapan instrumen yang lama.

#### 4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Crossword Puzzle* ialah:

- a. Tuliskan kata kunci, istilah atau nama yang berkaitan dengan subjek.
- b. Membuat kisi yang dapat Anda isi dengan kata-kata pilihan Anda dan menghilangkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Ajukan pertanyaan yang jawabannya merupakan kata yang dibuat-buat atau jawaban yang berhubungan dengan kata tersebut,
- d. Setiap peserta didik menerima lembar puzzle yang sama dengan peserta didik lainnya.
- e. Menetapkan batas waktu penyelesaian puzzle
- f. Setelah waktu yang ditentukan, masing-masing kelompok membaca hasilnya secara bergantian.
- g. Memodifikasi hasil kerja kelompok dan memberi penghargaan kepada mereka yang berkinerja paling cepat dan akurat.

## **B. Pembelajaran**

### **1. Defenisi Pembelajaran**

Di era globalisasi, pembelajaran memiliki peran penting dalam individu untuk menghadapi tantangan dan peluang yang terus berkembang di tingkat global. pembelajaran memberikan landasan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi terhadap peserta didik. Hal ini juga membantu dalam mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, dan kemampuan adaptasi yang penting dalam menghadapi dinamika global.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang, ada 3 proses kognitif dalam pembelajaran, yaitu: 1) proses pemerolehan informasi baru, 2) proses mentransformasikan informasi yang diterima dan menguji atau mengevaluasi relevansi, dan 3) ketepatan pengetahuan. Perolehan informasi baru dapat terjadi melalui kegiatan membaca, mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan atau mendengarkan dan melihat materi yang disajikan melalui media pembelajaran. Proses transformasi yaitu tahap memahami, mencerna, dan menganalisis pengetahuan baru serta mentransformasikan dalam bentuk baru yang mungkin bermanfaat untuk konsep-konsep dan materi yang lain. Tahap selanjutnya adalah menguji relevansi.<sup>7</sup>

Pembelajaran merupakan proses perolehan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau perubahan perilaku melalui pengalaman, instruksi, atau dengan lingkungan yang dapat berlangsung secara sadar atau tidak sadar.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Darwati Kartikasari, *Berpikir Analisis melalui Self Question*, (Lombok Tengah: IKAPI, 2021), h.11.

<sup>8</sup>Sobry Sutikno, *Metode dan Model- Model Pembelajaran*, (Lombok; Holistica, 2019), h.29.

## 2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran diantaranya sebagai berikut:<sup>9</sup>

- a. Motivasi: tingkat keinginan atau dorongan peserta didik untuk belajar dapat mempengaruhi sejauh mana mereka terlibat dalam proses pembelajaran
- b. Gaya pembelajaran: preferensi secara individu untuk memproses informasi, seperti visual, auditori, atau kinestetik dapat mempengaruhi cara belajar.
- c. Kemampuan kognitif: kemampuan intelektual dan kemampuan kognitif peserta didik berkontribusi pada sejauh mana mereka dapat memahami dan menguasai materi pelajaran.
- d. Metode pembelajaran: pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat memengaruhi pemahaman dan keterampilan peserta didik.

### C. Hasil Belajar

#### 1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian atau produk yang diperoleh oleh seseorang setelah mengalami proses pembelajaran. Ini mencakup penerimaan dan pemahaman informasi, keterampilan baru, perubahan sikap, dan pengembangan kemampuan atau pengetahuan lainnya yang dapat diukur. Hasil belajar mencakup semua bentuk pencapaian yang dapat diukur dari proses pendidikan.

Menurut Nasution dalam Supardi, keberhasilan belajar merupakan terjadinya suatu perubahan kearah yang lebih baik pada diri individu

---

<sup>9</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2003), h.2.

yang belajar. Perubahan yang terjadi tidak hanya berbentuk pengetahuan, tetapi juga berbentuk suatu keterampilan, kebiasaan, sikap, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. Slameto dalam Supardi juga mengemukakan prinsip-prinsip keberhasilan belajar yaitu: a) perubahan pada belajar secara sadar terjadi, b) perubahan dalam belajar mempunyai tujuan, c) secara positif terjadi perubahan pada belajar, d) perubahan yang terbentuk bersifat kontinu, e) perubahan bersifat tetap (permanen).<sup>14</sup>

Hasil belajar terbagi atas tiga rana yaitu dapat bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif melibatkan pengetahuan dan pemahaman konsep, fakta, dan prinsip. Contohnya mencakup kemampuan mengingat informasi, menerapkan pengetahuan, dan melakukan analisis. Hasil belajar afektif terkait dengan perubahan sikap, nilai, dan emosi. Ini mencakup aspek-aspek seperti motivasi, minat, dan sikap terhadap suatu subjek atau kegiatan. Sedangkan hasil belajar psikomotorik melibatkan penguasaan keterampilan fisik atau gerakan. Hal ini dapat mencakup kemampuan melakukan tugas fisik atau menggunakan keterampilan tertentu.<sup>10</sup>

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Ardi Kismawan terdapat 3 aspek yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ialah:<sup>11</sup>

- a. Aspek *Internal* (Aspek dari dalam Siswa) terdiri dari aspek fisiologis serta psikologis, aspek fisiologis berkaitan dengan keadaan jasmani peserta didik sebaliknya aspek psikologis berkaitan dengan aspek

---

<sup>14</sup>Supardi, *Penilaian Authentik*, (Depok: RajaGrafindo Persada, 2015), h. 2

<sup>10</sup>Oemar Hamalik. "*Proses Belajar Mengajar*", h.55.

<sup>11</sup>Ardi Kismawan, Pengaruh Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa SMPN 4 Metro TP.2018/2019, *Skripsi INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO*, 2019, h.10-14.

kerohanian peserta didik aspek psikologis meliputi intelegensi bakat atensi serta motivasi peserta didik.

- b. Aspek *eksternal* (Aspek dari Luar Siswa) aspek eksternal aspek dari luar siswa merujuk pada keadaan area dekat peserta didik aspek eksternal terdiri dari 2 aspek ialah area sosial ataupun sekolah warga serta keluarga serta area sosial.
- c. Aspek Pendekatan Belajar (*approach to learning*) merujuk pada upaya belajar peserta didik tercantum strategi serta tata cara yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran modul pelajaran.

### 3. Indikator Hasil Belajar

Keberhasilan dapat dilihat dari pencapaian tujuan kemampuan yang diharapkan dapat dibuktikan melalui kemampuan lulusan dalam melaksanakan tugas yang telah ditentukan.<sup>12</sup> Menurut Benjamin S Bloom dan Talksonomi dalam Cici Reski Amelia tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga ranah ialah kognitif, efisien serta psikomotorik. Adapula uraian terkait indikator hasil belajar ialah:

- a. Ranah kognitif berkaitan pada pengetahuan tingkatan hasil belajar kognitif bagi bloom diawali dari hafalan sampai penilaian
- b. Ranah afektif berkaitan dengan nilai- nilai yang terpaut dengan perilaku serta sikap.
- c. Ranah psikomotorik menyusun hasil belajar mulai dari yang sangat rendah sampai paling tinggi, dengan anggapan kalau hasil belajar yang lebih rendah wajib dipahami terlebih dulu saat sebelum

---

<sup>12</sup>Raudlatul Jannah, "Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/madrosatuna> Vol.1, (1), (2017), h.3.

menggapai yang lebih besar.<sup>13</sup>

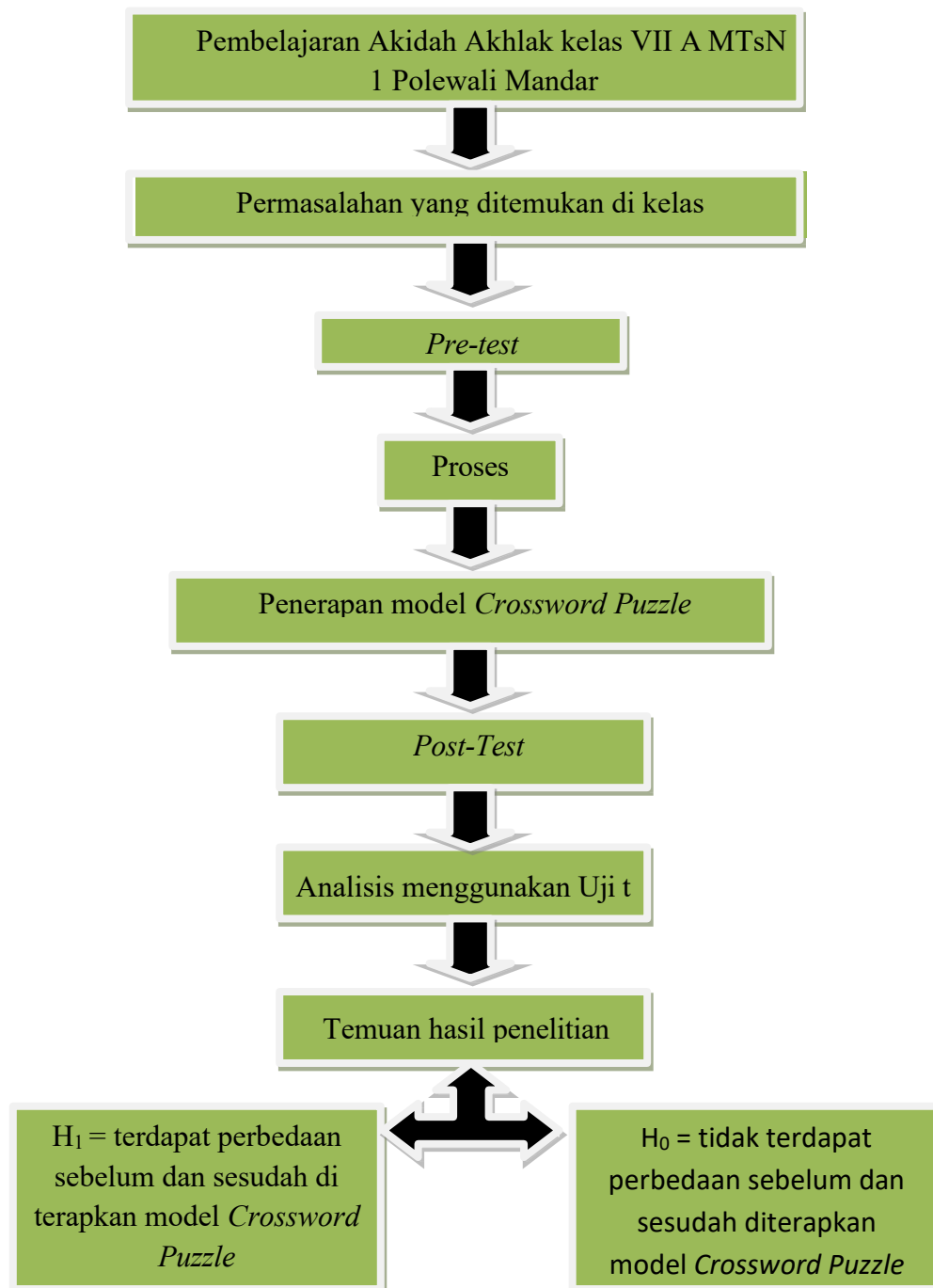
---

<sup>13</sup>Cici Riski Amelia, Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MTS Nurul Islam Wayhuwi Kabupaten Lampung Selatan kelas VIII.B, *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2018, h.28.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan observasi awal bahwa hasil belajar akidah akhlak tidak mencapai kkm, setelah penemuan permasalahan maka dilakukan tes awal untuk mengevaluasi sebelum proses pembelajaran berlangsung, setelah itu diterapkanlah model *Crossword Puzzle* dalam mata pelajaran akidah akhlak, setelah penerapan model pembelajaran dalam beberapa pertemuan, selanjutnya peserta didik diberi *post-test* sebagai evaluasi akhir guna untuk mengetahui keefektifan model ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, kemudian di analisis menggunakan Uji t.

Kerangka berfikir pada penelitian Penggunaan Model *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar, untuk mempermudah penelitian ini penulis menyusun kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Lokasi Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah bagian dari penelitian kuantitatif yang paling utama dalam mempelajari hubungan sebab akibat dari kondisi variabel yang diteliti.<sup>1</sup> Metode kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dan digunakan untuk menginvestigasi populasi atau sampel tertentu.<sup>2</sup> Menurut Sugiyono, eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menyelidiki pengaruh perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini, eksperimen dilakukan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran "*Crossword Puzzle*" terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>3</sup>

##### **2. Lokasi Penelitian**

Adapun lokasi penelitian ini yaitu, berada di sekolah MTsN 1 Polewali Mandar, Kecamatan Tinambung, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sehingga masalah yang diuraikan di latar belakang terdapat pada sekolah tersebut sehingga peneliti memilih MTsN 1 Polewali Mandar.

---

<sup>1</sup>Rifka Agustiandi, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Cet. 1; Makassar 2022), h. 43.

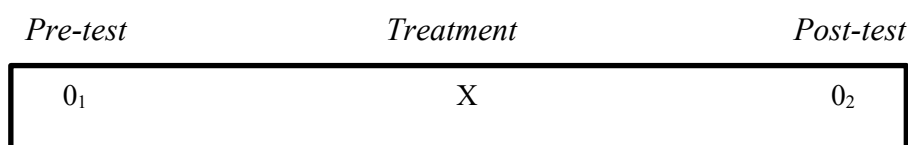
<sup>2</sup>Ananda Rizki Aulia, dan Ai Lili Yulianti, "Pengaruh City Branding "*A Land Of Harmony*" terhadap Minat Berkunjung dan Keputusan Berkunjung ke Puncak, Kabupaten Bogor", *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)* Vol. 3 No. 3, (2019)h.5.

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet.II; Bandung: Alfabeta, 2015), h.107.

## B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pre-eksperimental di mana hanya satu kelas yang terlibat sebagai kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol.<sup>4</sup> *Desain pre-eksperimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one group pre-test dan post-test*. Desain ini melibatkan pengambilan pre-test sebelum pemberian perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan.<sup>5</sup> Berikut adalah gambarkan jenis penelitian ini.

Gambar 3. 1 Desain *Pre-test, Post-test*



### Keterangan :

- 0<sub>1</sub> = Pengukuran hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran *Crosswoord Puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak.
- X = Treatment / perlakuan yakni menerapkan model pembelajaran *Crosswoord Puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak
- 0<sub>2</sub> = Pengukuran hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Crosswoord Puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup>Hamsir, "Penerapan Metode Eksperimen terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMA.N 1 TURATEA Kabupaten Jeneponto", *Jurnal Penelitian dan Penalaran* Volume 4 Nomor 2, (2017), h.3.

<sup>5</sup>Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Cet.I; Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Group, 2020), h.350.

<sup>6</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 109-110.

### ***C. Populasi dan Sampel***

#### **1. Populasi**

Populasi penelitian merujuk pada wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari semua siswa VII A di MTsN 1 Polewali Mandar. Jumlah siswa kelas MTsN A adalah 23 orang. Dengan demikian, total populasi dalam penelitian ini adalah 23 siswa.

#### **2. Sampel**

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>8</sup> Sampel terdiri dari subjek yang dipilih dari populasi menggunakan metode tertentu dan dianggap mewakili populasi dengan karakteristik yang jelas.<sup>31</sup> Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang.<sup>9</sup> Sampel dalam penelitian ini terdiri dari semua peserta didik kelas VII A di MTsN 1 Polewali Mandar, dengan total 23 peserta didik yang terdiri dari 8 laki-laki dan 15 perempuan.

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h.117

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h.118.

<sup>9</sup>Budi Susetyo, *Statistika untuk Analisis Data Penelitian*, (Cet,4; Bandung: PT. Refika Aditama. 2017), h.139.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes. Tes digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Tes terdiri dari *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari beberapa pertanyaan dalam format pilihan ganda. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik terkait dengan materi pembelajaran

#### **E. Instrument Penelitian**

Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut:

##### 1. Pedoman Tes

- a. Tes awal (*pre-test*) digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik menggunakan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda.
- b. Tes akhir atau *post-test* menggunakan format pertanyaan pilihan ganda untuk mengukur peningkatan kualitas belajar peserta didik.
- c. Kisi-kisi instrumen penelitian digunakan untuk merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan melakukan validasi item pada instrumen yang telah disusun. Selain itu, instrumen tersebut diberikan kepada kelas yang telah menerima materi pembelajaran untuk digunakan dalam penelitian.

## F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Validitas

Validitas adalah suatu metrik yang digunakan untuk mengevaluasi sejauhmana instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki keabsahan. Pentingnya validitas terletak pada kemampuannya untuk memastikan bahwa pengukuran yang dilakukan terhadap variabel-variabel dapat secara akurat mengidentifikasi hubungan suatu kejadian atau fenomena.<sup>10</sup> Dalam penelitian ini, validitas setiap pertanyaan atau pernyataan diuji dengan menggunakan rumus:

Korelasi produk moment untuk menghitung koefisien korelasi. Berikut adalah rumus yang digunakan:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi variabel X dan Y

$\sum xy$  = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum x^2$  = Jumlah kuadrat skor distribusi X

$\sum y^2$  = Jumlah kuadrat distribusi Y.

### 2. Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada sejauh mana proses pengukuran bebas dari kesalahan atau ketidak konsistenan.<sup>11</sup> Dalam penelitian ini dilakukan uji

---

<sup>10</sup>Hardani, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, h.393.

<sup>11</sup>Hardani, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, h.393.

reliabilitas untuk mengevaluasi apakah instrumen penelitian dapat diandalkan dan konsisten dalam memberikan hasil pengukuran. Uji reliabilitas menggunakan rumus koefisien *Alfa-Cronbach*. Rumus ini digunakan untuk menghitung reliabilitas dengan mempertimbangkan jumlah item instrumen yang valid, variansi item, dan variansi keseluruhan. Berikut adalah rumus *Alfa-Cronbach* yang digunakan dalam penelitian ini:

Para ahli menentukan nilai indeks pengujian reliabilitas *Cronbach alpha* ( $\alpha$ ) adalah sebagai berikut:

1 : Tidak memiliki reliabilitas (*no reliability*)

>0.70 : Reliabilitas yang dapat diterima (*acceptable reliability*)

>0.80 : Reliabilitas yang baik (*good reliability*)

0.90 : Reliabilitas yang sangat baik (*excellent reliability*)

1 : Reliabilitas sempurna (*perfect reliability*)<sup>12</sup>

Dalam melakukan uji reliabilitas pada penelitian ini akan menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

---

<sup>12</sup>Dyah, Budiastuti dan Agustinus, Bandur. *Validitas and Reliabilitas Penelitian: Analisis dengan Nvivo, SPSS dan Amos*, (Jakarta: Mitrawacana Media, 2018), h. 211.

## **G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran tentang data hasil belajar peserta didik, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan.

### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa melakukan generalisasi metode ini cocok digunakan jika penelitian dilakukan pada seluruh populasi (tidak menggunakan sampel).<sup>13</sup> Adapun penyajian data melalui mean, standar deviasi dan perhitungan presentase.

Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan gambaran tentang pencapaian hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Crossword Puzzle*. Dalam analisis ini, digunakan rumus statistik seperti rata-rata hitung (mean) dan standar deviasi untuk menghitung nilai peserta didik. Dalam Penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS

Adapun rumus yang digunakan dalam analisis deskriptif penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Nilai rata-rata (*Mean*)

Menghitung nilai rata-rata dengan cara menjumlahkan semua data mean adalah sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

---

<sup>13</sup>Rukaesih A. Maolani, Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Cet. II; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), h.154-155.

keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata (mean)  
 $\sum x$  = Total skor (jumlah semua nilai)  
 $n$  = Jumlah data (banyaknya peserta didik)

#### b. Standar Deviasi

Standar deviasi digunakan untuk menampilkan pola distribusi data serta perubahan distribusi antar set data.

$$S = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n-1}}$$

Keterangan:

$s$  = Standar deviasi

$X$  = Data pengukuran

$n$  = Jumlah data

#### c. Persentase

Persentase digunakan untuk menghitung seberapa besar persentase dari data penelitian. Adapun rumus mencari persentase data yaitu:

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

keterangan:

$P$  = Persentase

$F$  = Frekuensi

$N$  = Jumlah frekuensi/ Banyaknya responden.

#### d. Kategorisasi Hasil Belajar

Dalam peningkatan hasil belajar, peserta didik dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran jika hasil belajar yang dicapai mencapai nilai kriteria ketuntasan, dengan mengacu kepada indikator standar hasil belajar sebagai berikut: Adapun kriteria penilaian tingkat hasil belajar diperoleh peserta didik adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Ketuntasan Minimal**

No.	Nilai	Predikat
1	90-100	Baik Sekali
2	85-89	Baik
3	75-84	Cukup
4	60-74	Kurang
5	0-59	Sangat Rendah

Sumber: Guru Akidah Akhlak MTsN 1 Polewali Mandar<sup>14</sup>

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik Inferensial adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya digeneralisasikan untuk populasi secara umum.<sup>15</sup> Teknik ini melibatkan penggunaan rumus statistik dalam analisis data kuantitatif inferensial. Hasil perhitungan tersebut digunakan sebagai dasar untuk membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (generalisasi).<sup>16</sup> Untuk membuktikan hipotesis penelitian yang diajukan dengan menggunakan analisis inferensial, langkah pertama yang dilakukan adalah pengujian dasar seperti uji normalitas untuk memastikan distribusi data.

---

<sup>14</sup>Dokumen Format Kriteria Ketuntasan Minimal MTsN 1 Polewali Mandar Semester Genap Tahun Ajaran 2023/ 2024.

<sup>15</sup>Rukaesih A.Maolani, dan Ucu Cahyana *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Cet.II; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada ), h.155.

<sup>16</sup>Sidik Priadana, dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Cet.I; Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021), h. 203.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu metode yang digunakan untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti pola normal atau tidak.<sup>17</sup> Uji normalitas data bertujuan untuk memeriksa apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Kriteria pengujian telah ditetapkan bahwa data dapat dikategorikan sebagai normal atau tidak normal dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  jika:

- 1) Jika taraf signifikan  $<$  (nilai sign  $<$  0,05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- 2) Jika taraf signifikan  $>$  (nilai sign  $>$  0,05) maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah langkah yang dilakukan untuk memeriksa dan menguji kecocokan hipotesis dengan fakta atau bukti yang dapat diamati. Proses ini juga dikenal sebagai verifikasi atau pembenaran. Melalui pengujian, dapat ditentukan apakah hipotesis awal dapat terbukti sesuai atau tidak dengan fakta yang ada.<sup>18</sup> Uji hipotesis digunakan untuk menjawab rumusan hipotesis dalam penelitian. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ , Berikut merupakan rumusan hipotesis penelitian yang akan diuji:

---

<sup>17</sup>Ineu Sinta, dkk, Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, dan aplikasinya*, Terbitan II 2022, h.1.

<sup>18</sup>Sidik Priadana, Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Cet.I; Tangerang Selatan: Pascal Books), h.156.

- 1)  $H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle*
- 2)  $H_1$ =Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Kriteria pengujian untuk uji  $t$  adalah:
  - a) Jika taraf signifikan  $<$  (nilai sign  $<$  0,05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
  - b) Jika taraf signifikan  $>$  (nilai sign  $>$  0,05) maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Data yang telah diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian di MTsN 1 Polewali Mandar adalah sebagai berikut.

**1. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A di MTsN 1 Polewali Mandar Sebelum Menerapkan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

Sebanyak 23 orang peserta didik di kelas VII A di MTsN 1 Polewali Mandar yang menjadi responden peneliti. Data skor hasil belajar sebelum diberikan perlakuan atau belum menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII A (*Pre-Test*)**

No	Nama	Jenis Kelamin		Skor ( <i>Pre-test</i> )
		L	P	
1	Ahmad Furqan	L		46
2	Ahmad Hamdani	L		46
3	Ahmad Zavier Batero	L		33
4	Alifa Ratih		P	93
5	Andi Nurul Almairah Putri		P	93
6	Ainhul Farwizah		P	86
7	Bilal Ubaidillah	L		86

8	Divi Saporina		P	33
9	Farhan Saputra	L		86
10	Fitra Ahmad		P	86
11	Muh. Mujahid Muchtar	L		73
12	Muhammad Aryastya Ramadhan	L		80
13	Muhammad Rayyan Azis	L		40
14	Nahdatul Auliya		P	53
15	Nita		P	40
16	Nur Aini		P	46
17	Nur Alfiana		P	80
18	Nur Sakinah		P	73
19	Nur Maulidia		P	73
20	Rajwa		P	53
21	Ulma Asyifa		P	33
22	Widia Putri Octaviani		P	80
23	Zahratusyita		P	80
<b>TOTAL</b>		<b>8</b>	<b>15</b>	<b>1492</b>

Sehingga untuk dapat mengetahui hasil belajar *pre-test* peserta didik bisa dilihat sebagai berikut:

a. Membuat Tabel Distribusi Frekuensi

Dalam menentukan tabel distribusi frekuensi, maka dapat memakai cara sebagai berikut:

## 1) Menentukan nilai Rata-rata

Adapun data distribusi frekuensi untuk menghitung nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan atau *pre-test* dapat dilihat sebagai berikut:

Diketahui total nilai hasil belajar peserta didik 1492 dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang, maka nilai rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) adalah:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\ \bar{x} &= \frac{\text{Jumlah semua nilai}}{\text{Banyak data}} \\ &= \frac{1.492}{23} \\ &= 64,86\end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 64,86.

## 2) Menentukan Persentase (%)

Dalam penentuan kategorisasi hasil belajar Akidah Akhlak sebelum diberikan perlakuan atau *pre-test*, dimana interval nilai kategorisasi hasil belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Adapun rumus mencari persentase data yaitu:

$$P = \frac{\text{Frekuensi}}{\text{Jumlah Responden}} \times 100\%$$

**Tabel 4.1**

**Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A (*Pre-test*)**

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	0-59	10	43,47%	Sangat Rendah
2	60-74	3	13,04%	Kurang
3	75-84	4	17,39%	Cukup
4	85-89	4	17,39%	Baik

5	90-100	2	8,69%	Baik Sekali
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan hasil analisis dekriptif di atas, sebelum diberikan perlakuan atau *pre-test*, dengan sampel sebanyak 23 peserta didik, sehingga diperoleh 10 atau 43,47% peserta didik dalam kategori sangat rendah, 3 atau 13,04% peserta didik dalam kategori kurang, 4 atau 17,39% peserta didik dalam kategori cukup, 4 atau 17,39% peserta didik dalam kategori baik, dan 2 atau 8,69% peserta didik dalam kategori baik sekali.

### 3) Menentukan Standar Deviasi

**Tabel 4.2**

**Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Nilai Standar Deviasi**

**Kelas VII A (*Pre-test*)**

No	X	X <sup>2</sup>
1	46	2116
2	46	2116
3	33	1089
4	93	8649
5	93	8649
6	86	7396
7	86	7396
8	33	1089
9	86	7396
10	86	7396
11	73	5329

12	80	6400
13	40	1600
14	53	2809
15	40	1600
16	46	2116
17	80	6400
18	73	5329
19	73	5329
20	53	2809
21	33	1089
22	80	6400
23	80	6400
<b>Total</b>	<b>1492</b>	<b>106902</b>

Berdasarkan pada tabel yang ada di atas, dalam menentukan nilai standar deviasi bisa dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{106902 - \frac{(1492)^2}{23}}{23-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{106902 - 96785,39}{22}}$$

$$S = \sqrt{\frac{10116,61}{22}}$$

$$S = \sqrt{459,84}$$

$$S = 21,44$$

Dari hasil analisis di atas, sehingga dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar sebelum diberikan perlakuan atau *pre-test* yaitu 64,86 dan nilai standar deviasi yang didapatkan yaitu 21,44. Hal tersebut bisa dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

**Nilai Statistik Deskripsi Hasil Belajar Kelas VII A (*Pre-test*)**

No	Skor	Jumlah <i>Pre-test</i>
1	Jumlah Sampel	23
2	Tertinggi	93
3	Terendah	33
4	Rata-rata	64,86
5	Standar Deviasi	21,44

Berdasarkan hasil deskriptif di atas, maka dapat didapatkan skor tertinggi 93, skor terendah 33, dengan rata-rata 64,86, standard deviasi sebesar 21,44 serta dari jumlah sampel (n) sebanyak 23 peserta didik. Adapun hasil analisis deskriptif *pre-tes* yang dilakukan menggunakan SPSS sebagai berikut:

**Tabel 4.5**

**Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas VII A (*Pre-tes*)**

N	Valid	23
	Missing	0
Mean		64,8696
Std. Deviation		21,44402
Variance		64,8696

Minimum	33,00
Maximum	93,00

*Pre-test*

**Tabel 4.6**  
**Analisis Deskriptif Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar**  
**Kelas VII A (*Pre-tes*)**

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33,00	3	13,0	13,0	13,0
	40,00	2	8,7	8,7	21,7
	46,00	3	13,0	13,0	34,8
	53,00	2	8,7	8,7	43,5
	73,00	3	13,0	13,0	56,5
	80,00	4	17,4	17,4	73,9
	86,00	4	17,4	17,4	91,3
	93,00	2	8,7	8,7	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

*Pre-test*

Dari hasil yang diperoleh di atas dengan memakai bantuan SPSS dapat diketahui bahwa hasil analisis deskriptif *pre-test*, sebanyak 23 orang yang menjadi responde sehingga dihasilkan nilai maksimum 93, nilai minimum,33, nilai rata-rata 64,86, standar deviasi 21,44 dan variance 64,86

Berdasarkan hal tersebut bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah Akhlak sebelum diberikan perlakuan atau *pre-test* berada dalam kategori kurang yakni 56,51% peserta didik yang dinyatakan tidak tuntas dengan nilai rata-rata 64,86.

## 2. **Analisi Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A di MTsN 1 Polewali Mandar Setelah Menerapkan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

Sebanyak 23 orang peserta didik di kelas VII A di MTsN 1 Polewali Mandar yang menjadi responden peneliti. Data skor hasil belajar setelah diberikan perlakuan atau belum menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai berikut:

**Tabel 4.7**

**Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII A (*Post-test*)**

No	Nama	Jenis Kelamin		Skor ( <i>Pre-test</i> )
		L	P	
1	Ahmad Furqan	L		73
2	Ahmad Hamdani	L		73
3	Ahmad Zavier Batero	L		80
4	Alifa Ratih		P	93
5	Andi Nurul Almairah Putri		P	93
6	Ainhul Farwizah		P	93
7	Bilal Ubaidillah	L		86
8	Diva Saparina		P	73

9	Farhan Saputra	L		86
10	Fitra Ahmad		P	86
11	Muh. Mujahid Muchtar	L		73
12	Muhammad Aryastya Ramadhan	L		80
13	Muhammad Rayyan Azis	L		73
14	Nahdatul Auliya		P	73
15	Nita		P	73
16	Nur Aini		P	80
17	Nur Alfiana		P	86
18	Nur Sakinah		P	80
19	Nur Maulidia		P	86
20	Rajwa		P	80
21	Ulma Asyifa		P	73
22	Widia Putri Octaviani		P	86
23	Zahratusyita		P	80
<b>TOTAL</b>		<b>8</b>	<b>15</b>	<b>1859</b>

Data tabel di atas merupakan hasil belajar peserta didik kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar setelah diberikan perlakuan atau menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak, sehingga untuk dapat mengetahui hasil belajar *post-test* peserta didik kelas VII A, bisa dilihat sebagai berikut:

a. Membuat Tabel Distribusi Frekuensi

Dalam menentukan tabel distribusi frekuensi, maka dapat memakai cara sebagai berikut:

## 1) Menentukan nilai rata-rata

Adapun data distribusi frekuensi untuk menghitung nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan atau *post-test* dapat dilihat sebagai berikut:

Diketahui total nilai hasil belajar peserta didik 1859 dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang, maka nilai rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (*post test*) adalah:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\ \bar{x} &= \frac{\text{Jumlah semua nilai}}{\text{Banyak data}} \\ &= \frac{1859}{23} \\ &= 80,82\end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 80,82

## 2) Menentukan Persentase (%)

Dalam penentuan kategorisasi hasil belajar Akidah Akhlak setelah diberikan perlakuan atau *pre-test*, dimana interval nilai kategorisasi hasil belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Adapun rumus mencari persentase data yaitu:

$$P = \frac{\text{Frekuensi}}{\text{Jumlah Responden}} \times 100\%$$

**Tabel 4.8**

**Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A (*Post-test*)**

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	0-59	0	0%	Sangat Rendah
2	60-74	8	34,78%	Kurang
3	75-84	6	26,08%	Cukup
4	85-89	6	26,08%	Baik

5	90-100	3	13,04%	Baik Sekali
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan hasil analisis dekriptif di atas, setelah diberikan perlakuan atau *post-test*, dengan sampel sebanyak 23 peserta didik, sehingga diperoleh 8 atau 34,78% peserta didik dalam kategori kurang, 6 atau 26,08% peserta didik dalam kategori cukup, 6 atau 26,08% peserta didik dalam kategori baik, dan 3 atau 13,04% peserta didik dalam kategori baik sekali.

### 3) Menentukan Standar Deviasi

**Tabel 4.9**

**Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Nilai  
Standar Deviasi Kelas VII A (*Post-test*)**

No	X	X <sup>2</sup>
1	73	5329
2	73	5329
3	80	6400
4	93	8649
5	93	8649
6	93	8649
7	86	7396
8	73	5329
9	86	7396
10	86	7396
11	73	5329
12	80	6400

13	73	5329
14	73	5329
15	73	5329
16	80	6400
17	86	7396
18	80	6400
19	86	7396
20	80	6400
21	73	5329
22	86	7396
23	80	6400
<b>Total</b>	<b>1859</b>	<b>151355</b>

Berdasarkan pada tabel yang ada di atas, dalam menentukan nilai standar deviasi bisa dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{151355 - \frac{(\sum 1859)^2}{23}}{23-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{151355 - 150255,69}{22}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1089,31}{22}}$$

$$S = \sqrt{49,96}$$

$$S = 7,06$$

Dari hasil analisis di atas, sehingga dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar setelah diberikan perlakuan atau *pre-test* yaitu 80,82 dan nilai standar deviasi yang didapatkan yaitu 7,06. Hal tersebut bisa dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.10**

**Nilai Statistik Deskripsi Hasil Belajar Kelas VII A (*Post-test*)**

No	Skor	Jumlah <i>Pre-test</i>
1	Jumlah Sampel	23
2	Tertinggi	93
3	Terendah	73
4	Rata-rata	80,82
5	Standar Deviasi	7,06

Berdasarkan hasil deskriptif di atas, maka dapat didapatkan skor tertinggi 93, skor terendah 73, dengan rata-rata 80,82, standard deviasi sebesar 7,06 serta dari

jumlah sampel (n) sebanyak 23 peserta didik. Adapun hasil analisis deskriptif *pre-tes* yang dilakukan menggunakan SPSS sebagai berikut:

**Tabel 4.11**  
**Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas VII A (*Post-tes*)**

N	Valid	23
	Missing	0
Mean		80,8261
Std. Deviation		7,06883
Variance		49,968
Minimum		73,00
Maximum		93,00

*Post-test*

**Tabel 4.12**  
**Analisis Deskriptif Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar**  
**Kelas VII A (*Post-tes*)**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	73,00	8	34,8	34,8	34,8
	80,00	6	26,1	26,1	60,9
	86,00	6	26,1	26,1	87,0
	93,00	3	13,0	13,0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

*Post-test*

Dari hasil yang diperoleh di atas dengan memakai bantuan SPSS dapat diketahui bahwa hasil analisis deskriptif *post-test*, sebanyak 23 orang yang menjadi responde sehingga dihasilkan nilai maksimum 93, nilai minimum 73, nilai rata-rata 80,82, standar deviasi 7,06 dan variance 49,56

Berdasarkan hal tersebut bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak setelah diberikan perlakuan atau *post-test* berada dalam kategori kurang yakni 65,2% peserta didik yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 80,82.

### **3. Apakah Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Setelah Menerapkan Model *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar**

Bagian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah ke tiga yakni mengenai apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model *Crossword Puzzle* efektif pada pembelajaran akidah akhlak kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar. Adapun untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum diterapkan model *Crossword Puzzle* atau *pre-test* dengan setelah diterapkan model *Crossword Puzzle* atau *post-test*. Dalam proses mengolah data, digunakan teknik analisis statistik inferensial. Sebelum melakukan uji hipotesis, langkah awal yang dilakukan terlebih dahulu uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Dalam menguji hipotesis, langkah pertama yang dilakukan ialah dengan menguji normalitas. Pengujian normalitas dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* yang dibantu oleh aplikasi SPSS versi 15 dengan analisis *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, Adapun yang menjadi kriteria dalam pengujian yakni: Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data dikatakan berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah uji normalitas data *pre-test* dan *pos-test* menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Tes*

**Tabel 4.13**  
**Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test***

		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters(a,b)	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,14464530
Most Extreme Differences	Absolute	,088
	Positive	,088
	Negative	-,083
Kolmogorov-Smirnov Z		,421
Asymp. Sig. (2-tailed)		,994

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

***One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test***

Pada pengujian normalitas dapat dilihat hasil *pre-test* dan *post-test*. Taraf signifikansi yang menjadi tolak ukur yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 0,05. Berdasar pada hasil analisis data dengan bantuan SPSS yang diperoleh di atas maka hasil sign sebesar 0,994. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki distribusi yang normal karena nilai signifikansi lebih besar dari  $\alpha$  atau 0,05 ( $0,994 > 0,05$ ). Karena data menunjukkan distribusi normal sehingga pengujian bisa dilanjutkan menggunakan statistik parametrik yaitu menggunakan uji *paired sample t-test*.

b. Uji Hipotesis

Berdasar pada uji persyaratan analisis statistik, diperoleh data yang berdistribusi normal sehingga pengujian dapat dilakukan uji selanjutnya yakni menggunakan *uji-t* berpasangan atau *paired sample t-test*. Adapun tujuan dari pengujian ini yakni untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar sebelum dan setelah menerapkan model *Crossword Puzzle* yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajarnya. Adapun tabel hasil uji hipotesis dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.14**

***Paired Samples Statistics***

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	64,8696	23	21,44402	4,47139
	Posttest	80,8261	23	7,06883	1,47395

***Paired Samples Statistics***

Tabel di atas menjelaskan tentang ringkasan statistik deskriptif data *pre-test* dan *post-test*. Nilai mean atau rata-rata menunjukkan terdapat perbedaan, yang dimana hasil rata-rata dari *post-test* 63,86 lebih besar dari rata-rata *pre-test* 80,82. Dengan demikian, bahwa setelah menerapkan model *Crossword Puzzle* hasil belajar peserta didik terbilang meningkat. Hal itu dilihat dari perbedaan rata-rata sebelum dan setelah menerapkan model *Crossword Puzzle*

**Tabel 4.15**

**Uji Hipotesis (*Paired Samples Test*)**

Pair 1	Pretest - Posttest	-15,95652	16,25501	3,38940	-22,98571	-8,92733	-4,708	22	,000
--------	--------------------	-----------	----------	---------	-----------	----------	--------	----	------

***Paired Samples Test***

Berdasarkan tabel di atas yang diperoleh dari analisis output SPSS yang menunjukkan bahwa uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai sig sebesar 0,000 dengan menggunakan taraf sig. 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) < Alfa (0,000 < 0,05). Maka dari itu, hipotesis  $H_0$  dapat ditolak dan hipotesis  $H_1$  dapat diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah penerapan model *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII A MTsN 1 Pelewali Mandar.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Bagian ini akan mengulas hasil peneliti yang diperoleh dalam penelitian yang dilakukan di MTsN 1 Polewali Mandar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian jenis eksperimen dengan desain *One Grup Pre-Tes and Pos-Test Design* yang merupakan penelitian yang dilakukan terhadap satu kelompok atau kelas tertentu. Kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar.

Pada pembahasan sebelumnya telah dipaparkan mengenai model pembelajaran *Crossword Puzzle* yang di mana model pembelajaran ini dapat mencakup keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Crossword Puzzle* juga merupakan model pembelajaran yang meninjau ulang materi yang telah disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membantu peserta didik mengingat apa yang telah dipelajari dan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dari sudut pandang kognitif, efektif dan psikomotorik.<sup>1</sup> Model pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki kelebihan yang dapat mengasah daya ingat dan mengembangkan kemampuan analisa peserta didik.<sup>2</sup> Berdasarkan dari teori tersebut peneliti melakukan riset di MTsN 1 Polewali Mandar.

Berdasarkan analisis deskriptif *pre-test* hasil belajar dari 23 peserta didik kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar yang menjadi sampel, sehingga diperoleh 10 atau 43,47% peserta didik dalam kategori sangat rendah, 3 atau 13,04% peserta didik dalam kategori kurang, 4 atau 17,39% peserta didik dalam kategori cukup, 4

---

<sup>1</sup> Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran*, (Bekasi: LPPM, 2022), h.137.

<sup>2</sup>AzzahHamidah, Pengembangan Buku Panduan Teka-Teki Silang pada Pemecahan Masalah Anak, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol 9 No 1: 2020, h.6.

atau 17,39% peserta didik dalam kategori baik, dan 2 atau 8,69% peserta didik. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa sebelum diberikan perlakuan atau *pre-test*, hasil belajar peserta didik umumnya berada pada kategori kurang, dengan rata-rata 64,86 atau sekitar 56,51% peserta didik belum mencapai nilai kriteria nilai maksimum atau tidak tuntas.

Kemudian, berdasarkan analisis deskriptif *post-test* hasil belajar 23 peserta didik kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar yang menjadi sampel, sehingga diperoleh 8 atau 34,78% peserta didik dalam kategori kurang, 6 atau 26,08% peserta didik dalam kategori cukup, 6 atau 26,08% peserta didik dalam kategori baik, dan 3 atau 13,04% peserta didik dalam kategori baik sekali. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa hasil belajar peserta didik setelah menerima perlakuan atau setelah diterapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai sebesar 80,82 atau sekitar 65,2% peserta didik mencapai nilai maksimum atau tuntas.

Berdasarkan dari hasil pengujian yang telah diuraikan di atas, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat diamati dari perbandingan rata-rata *pre-test* atau sebelum diterapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* sebesar 64,86. Adapun rata-rata *post-test* atau setelah diterapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* itu meningkat menjadi 80,82. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan setelah menerima perlakuan.

Berdasarkan tabel di atas yang diperoleh dari analisis output SPSS yang menunjukkan bahwa uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai sig sebesar 0,000 dengan menggunakan taraf sig. 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) < Alpa (0,000 < 0,05). Maka dari itu, hipotesis  $H_0$  dapat ditolak dan hipotesis  $H_1$  dapat diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang

signifikan antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII A MTsN 1 Pelewali Mandar.

Pada pengujian normalitas dengan taraf signifikansi 0,05, hasil pengolahan data menunjukkan nilai sign sebesar 0,994. Berdasarkan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki distribusi yang normal, karena nilai sign lebih besar daripada  $\alpha$  atau ( $0,994 > 0,05$ ). Selain itu, dilanjutkan dengan memakai uji *paired sample t-test*. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Adapun dari output SPSS menghasilkan nilai sig. 0,000 dengan menggunakan taraf sig. 0,05. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai sig (2-tailed) lebih kecil daripada alpha ( $0,000 < 0,05$ ). Oleh karena itu, hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_1$  diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII A MTsN 1 Pelewali Mandar.

Berdasarkan penjelasan dari teori dan hasil penelitian yang dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak di kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan model *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar yang dilihat dari penilaian dari 23 responden sebelum menerapkan model *Crossword Puzzle* yakni sebanyak 56,51% peserta didik belum mencapai kriteria nilai tuntas, dengan nilai rata-rata sebesar 64,86. Sehingga hasil belajar tersebut termasuk dalam kategori kurang.
2. Hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar yang dilihat dari penilaian dari 23 responden setelah menerapkan model *Crossword Puzzle* yakni sebanyak 65,2% peserta didik mencapai kriteria nilai tuntas, dengan nilai rata-rata sebesar 80,82. Sehingga hasil belajar tersebut termasuk dalam kategori cukup.
3. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* memperoleh nilai sig 0,000. Dengan demikian, hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_1$  diterima. Ini disebabkan karena nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari pada taraf signifikansi  $\alpha$  yakni ( $0,000 < 0,05$ ). Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan model *Crossword Puzzle* pada pembelajaran akidah akhlak di kelas VII A MTsN 1 Polewali Mandar.

## **B. Saran**

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan eksperimen, menguji, sampai pada tahap pengambilan keputusan dari hasil penelitian, maka peneliti merumuskan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada MTsN 1 Polewali Mandar agar dapat mengembangkan penggunaan media, metode, dan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar, untuk mengurangi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Termasuk penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

### 2. Bagi Guru

Diharapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar. Guru juga diharapkan mampu melakukan kolaborasi dengan metode pelajaran lainnya, agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif serta inovatif yang mampu mengurangi permasalahan yang terjadi dalam kelas.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini, masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan, oleh sebab itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar bisa melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini. Diharapkan pula untuk lebih kreatif dalam penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, agar tercipta kebaruan penelitian dari

peneliti sebelumnya, terutama untuk meminimalisir kekurangan dari model pembelajaran ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin, Nata. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kencana Pretiada, 2010.
- Dokumen Format Kriteria Ketuntasan Minimal MTsN 1 Polewali Mandar Semester Genap Tahun Ajaran 2023/ 2024.
- Fhirdaus, Fierman. *Strategi Pendidik dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam*, Jurnal Skripsi: 2022.
- Flavianus, Darman. *UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*, jakarta selatan.
- Hamidah, Azzah. Pengembangan Buku Panduan Teka-Teki Silang pada Pemecahan Masalah Anak, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol 9 No 1: 2020.
- Hamsir, Penerapan MetodeEksperimen terhadap HasilBelajar Peserta Didik SMAN 1 TURATEA Kabupaten Jeneponto, *Jurnal Penelitian dan Penalaran* Volume4 Nomor 2, 2017.
- Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020.
- Hartaty, Sry. *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Informasi pada Siswa Kelas VIII Mts Pondok Pesantren MawaridussalamKec. Batang Kuis*, jurnal skripsi: 2017.
- Hendra, Surya. *Strategi Jitu Mencapai Kesuksesan Belajar*, Jakarta: Anggota IKAPI 2011.
- Hursopiyanti, Restu. Pengaruh Penerapan Terapi Wudhu terhadap Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Di Mts Darussala, *Jurnal skripsi*: 2021.
- Idham, Muh. Khalid Bodi, *Koroang Mala'bai: Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, Makassar: Balitbang Agama, 2019.
- Ineu Sinta, dkk. Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, dan aplikasinya*, Terbitan II, 2022.
- Kismawan, Ardi. *Pengaruh Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa SMPN 4 Metro TP.2018/2019*, Skripsi, Metro: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI IAIN METRO, 2019.
- Linda Yurike Susan Sumendap, Amin. *164 Model Pembelajaran*, Bekasi: LPPM, 2022.
- Masykur dan Siti Solekha, Tafsir Qur'an Al-'Alaq Ayat 1 Sampai 5, *Journal Studi Keislaman*, Vol 2, No.2 : 2021.

- Mualimin, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung; IKAPI: 2015.
- Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Mangli Jember: 2013.
- Raudlatul, Jannah. *Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/madrosatunaVol.1No.1,2017>.
- Rifka Agustiandi, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Cet. 1; Makassar 2022
- Rizki, Ananda Aulia, dan Ai Lili Yulianti, “Pengaruh City Branding “*A Land Of Harmony*” terhadap Minat Berkunjung dan Keputusan Berkunjung ke Puncak, Kabupaten Bogor”, *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)* Vol. 3 No.3, 2019.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*; Bandung: Rajawali, 2014. Sardinian, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: 2014.
- Sidik Priadana, Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta; Rineka Cipta, 2003.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Susetyo, Budi. *Statistika untuk Analisis Data Penelitian*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2017.
- Sutikno Sobry, *Metode dan Model-Model Pembelajaran*, Lombok: Holistica, 2019.
- Tarjo, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- Ucu Cahyana, Rukaesih A. Maolani, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Zakir Has, Sri Haryati. *Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa*, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akutansi: FKIP UIR*, Vol 5 No 1: 2017.
- Zarah Puspitaningtyas, Agung widhi Kurniawan. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: 2016

**LAMPIRAN A**  
**ANALISIS DESKRIFTIF**

---

---

**Hasil Uji Validitas**

Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,497	0,413	Valid
2	0,525	0,413	Valid
3	0,515	0,413	Valid
4	0,506	0,413	Valid
5	0,459	0,413	Valid
6	0,424	0,413	Valid
7	0,424	0,413	Valid
8	0,485	0,413	Valid
9	0,465	0,413	Valid
10	0,511	0,413	Valid
11	0,509	0,413	Valid
12	0,525	0,413	Valid
13	0,451	0,413	Valid
14	0,454	0,413	Valid
15	0,469	0,413	Valid

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,757	15

Uji reliabilitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 15 yang di mana hasil uji reliabilitas di atas menghasilkan nilai  $0,786 < 0,70$  sehingga hal tersebut termasuk dalam kategori hasil uji reliabilitas yang dapat diterima.

### Deskriptif Hasil Belajar *Pre-Tes*

N	Valid	23
	Missing	0
Mean	64,8696	
Std. Deviation	21,44402	
Variance	64,8696	
Minimum	33,00	
Maximum	93,00	

### Deskriptif Hasil Belajar *Post-Tes*

N	Valid	23
	Missing	0
Mean	80,8261	
Std. Deviation	7,06883	
Variance	49,968	
Minimum	73,00	
Maximum	93,00	

## LAMPIRAN B

### ANALISIS INFERENSIAL

#### Uji Normalitas Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test*

##### *One Sample Kolmogorov Smirnov Tes*

		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters(a,b)	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,14464530
Most Extreme Differences	Absolute	,088
	Positive	,088
	Negative	-,083
Kolmogorov-Smirnov Z		,421
Asymp. Sig. (2-tailed)		,994

##### Uji Hipotesis (*Paired Samples Test*)

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-15,95652	16,25501	3,38940	-22,98571	-8,92733	-4,708	22	,000

## LAMPIRAN C

### INSTRUMEN PENELITIAN dan DOKUMENTASI

---

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MTsN 1 Polewali Mandar  
Mata Pelajaran : Akidah akhlak  
Kelas/Semester : VII A / Genap  
Materi pokok : Imam Kepada Hari Akhir  
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit  
Standar Kompetensi : Meningkatkan keimanan kepada hari akhir

Kompetensi Dasar	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Menampilkan perilaku yang mencerminkan keimanan kepada hari akhir</li><li>• Menerapkan hikmah beriman kepada hari akhir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mampu menjelaskan pengertian iman kepada hari akhir</li><li>• Mampu menyebutkan nama-nama hari kiamat</li><li>• Mampu menjelaskan hari kiamat menurut ilmu alam</li><li>• Mampu menjelaskan fase-fase hari kiamat</li><li>• Mampu menjelaskan tentang surga dan neraka</li><li>• Mampu menjelaskan fungsi beriman kepada hari akhir</li><li>• Mampu mengidentifikasi tanda-tanda beriman kepada hari akhir</li><li>• Mampu menjelaskan tanda-tanda beriman kepada hari akhir</li></ul>

## **I. Materi Pembelajaran**

Iman Kepada Hari akhir

## **II. Metode Pembelajaran**

Ceramah, tanya jawab

## **III. Tujuan Pembelajaran**

Menyebutkan dan menjabarkan pengertian iman kepada hari akhir, tanda-tanda kiamat, kehidupan setelah hari kiamat serta menunjukkan perilaku yang sesuai dengan keimanan terhadap hari akhir dalam kehidupan sehari-hari

## **IV. Langkah-Langkah**

### **1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

- a. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan *syukur* kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- b. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- d. Membaca al-Qur'an secara bersama-sama selama 5–10 menit
- e. Melakukan Ice breaking guna untuk mencairkan suasana agar peserta didik bersemangat dalam menerima pelajaran

### **2. Kegiatan Inti (60 Menit)**

Dalam kegiatan inti, guru dan siswa melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut.

- a. Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan materi
- b. Guru menjelaskan materi terkait “Beriman Kepada Hari Akhir”
- c. Guru dan peserta didik melakukan sesi tanya jawab
- d. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok
- e. Guru membagikan lembar *Crossword Puzzle* kepada masing-masing kelompok dan menjawab setiap pertanyaan dengan mengisi setiap kolom puzzle pada lembar yang diberikan

### **3. Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- a. Guru menyimpulkan materi yang disampaikan
- b. Guru bersama dengan peserta didik membaca do'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran

Tinambung, 8 Mei 2024

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

**Kasmuddin, S.Pdi.**

Nip. 1984112220100110018

**Taswin**

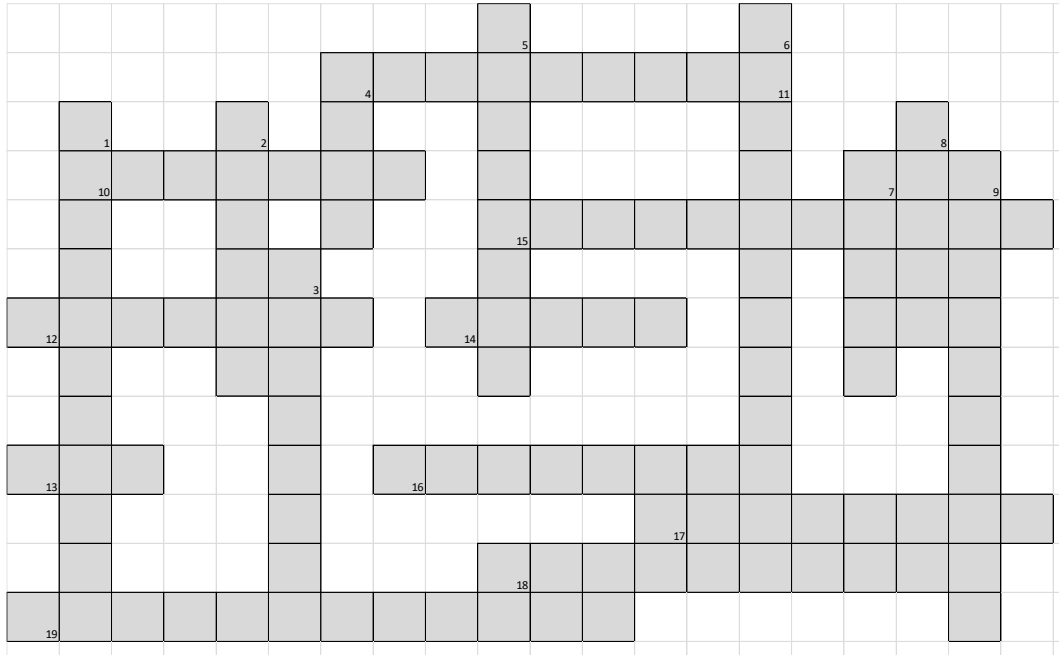
Nim. 10156119164

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Ismail Saleh, S.Pd.,M.Pd.**

Nip. 197606262006041010

**CROSSWORD PUZZLE**  
**AKIDAH AKHLAK (IMAN KEPADA HARI AKHIR)**



Menurun	Mendatar
1. Istilah untuk peristiwa kematian makhluk yang bernyawa..( dua kata)	10. Penguasa hari akhir.. (2 kata)
2. Sosok yang muncul pada akhir zaman sebagai fitnah terbesar (6 huruf)	11. Alam penentu manusia di tempatkan surga atau neraka setelah kiamat terjadi..(7 huruf)
3. Alam tempat menunggu setelah terjadinya kiamat...(7huruf)	12. Nomor ayat pada surah Az-zalzalah yang menceritakan tentang hari kiamat...( 3 huruf)
4. Malaikat yang mencatat amal buruk manusia..(4 huruf)	13. Malaikat yang mencatat amal kebaikan manusia selama hidupnya..(5 huruf)
5. Peristiwa yang ghaib seperti terjadinya hari kiamat dapat diketahui dalam pengetahuan...(8 huruf)	14. Salah satu nama lain hari akhir (kiamat) sesuai dengan peristiwa amal perbuatan manusia akan di hitung...( 2 kata)
6. Nama surah dalam Al Qur'an yang menjelaskan tentang pembalasan yang di berikan oleh Allah SWT sesuai dengan perbuatannya.... (10 huruf)	15. Salah satu nama lain hari akhir (kiamat) sesuai dengan peristiwa amal perbuatan manusia akan di
7. Nama timbangan amal baik dan	

<p>buruk manusia selama hidupnya...(5 huruf)</p> <p>8. Nama lain tempat berkumpulnya manusia setelah di bangkitkan dari kuburnya disebut yaumul...( 5 huruf)</p> <p>9. Salah satu nama lain hari akhir yang sesuai dengan peristiwa setelah terjadinya kiamat manusia di bangkitkan dari kuburnya...(Dua kata)</p>	<p>hitung...( 2 kata)</p> <p>16. Nama surah di dalam Al Qur'an yang menjelaskan hari kiamat tentang manusia bagaikan laron yang berterbangan, gunung-gunung bagaikan bulu-bulu...(8 huruf)</p> <p>17. Nama surah dalam Al Qur'an yang menjelaskan tentang peristiwa luar biasa dahsyatnya terjadinya hari kiamat di mulai ditiupnya sangkakala sampai gunung-gunung berterbangan...(8 huruf)</p> <p>18. Nama lain hari akhir yang sesuai dengan peristiwa perbuatan manusia akan mendapatkan balasan yang sesuai, amal buruk di balas buruk dan amal baik di balas baik..(2 kata)</p> <p>19. Tempat pertanggung jawaban perbuatan semasa hidup...( 2 kata)</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## LEMBAR SOAL PRETEST

Nama :

Kelas :

1. Timbangan amal baik dan buruk manusia selama hidupnya disebut?
  - a. Mistar
  - b. Mizan
  - c. tammah
  - d. tagabun
2. Balasan yang di berikan Allah Swt, sesuai dengan amal perbuatan manusia di dunia meskipun sebesar zarah ,niscaya kebaikan atau perbuatan tersebut akan mendapatkan balasan. Penjelasan tersebut dapat di temukan dalam Al-Quran surah?
  - a. Az-Zalzalah
  - b. Al-Baqarah
  - c. Al-Imran
  - d. Al-a'raf
3. Setelah di bangkitkan dari kubur, manusia berbondong-bondong menuju sesuatu tempat untuk mempertanggung jawabkan perbuatannya. Tempat yang di maksud adalah...
  - a. Silatalmustakim
  - b. Surga
  - c. Padang mahsyar
  - d. Padang arafah
4. Apabila hari kiamat telah tiba saatnya maka semua isi di dalam bumi akan di muntahkan/di dikeluarkan. Hal ini di jelaskan di dalam Al-Quran surah Az-zalzalah ayat?
  - a. Satu
  - b. Dua
  - c. tiga
  - d. empat
5. Alam penanti/menunggu datangnya hari akhir/kiamat disebut...
  - a. Alam barzakh
  - b. Yaumulbaas
  - c. yaumul jaza
  - d. yaumul waqiah
6. Diakhir zaman akan adanya fitnah terbesar dengan munculnya....
  - a. Dajjal
  - b. jin
  - c. imam mahdi
  - d. nabi palsu
7. Pada hari kiamat seluruh amal perbuatan manusia akan di hitung, oleh karena itu hari kiamat di sebut juga dengan hari?
  - a. Yaumudin
  - b. yaumul lakhir
  - c. yaumul zalzalah
  - d. yaumul hisab
8. Malaikat yang bertugas meniup sangkakala pada hari akhir adalah?
  - a. Jibril
  - b. Mikail
  - c. izrail
  - d. israfil
9. Sebelum kiamat terjadi, manusia akan menunggu dan menanti di alam?
  - a. Akhirat
  - b. Barzakh
  - c. ghoib
  - d. mahsyar

10. Pengetahuan tentang yang ghoib, seperti terjadinya hari kiamat. Dapat kita ketahui melalui Al-Quran dan Hadits. Pengetahuan yang demikian disebut?
- a. Sami'an
  - b. Maksum
  - c. sam'iyat
  - d. syariat
11. Apabila hari kiamat telah tiba saatnya maka semua isi di dalam bumi akan di muntahkan/di keluarkan. Hal ini di jelaskan di dalam Al-Quran surah Az-zalzalah ayat?
- a. Satu
  - b. Dua
  - c. tiga
  - d. empat
12. Malaikat yang mencatat amal buruk manusia adalah....
- a. Malaikat atid
  - b. Malaikat rakib
  - c. malaikat izrail
  - d. malaikat israfil
13. Kematian setiap makhluk yang bernyawa dari kehidupan dunia yang fana di namakan....
- a. Bencana
  - b. Musibah
  - c. tanda-tanda kiamat
  - d. kiamat sugra
14. Pada hari kiamat manusia bagaikan laron yang berterbangan, gunung-gunung bagaikan bulu-bulu yang berhamburan. Penjelasan tentang hari kiamat tersebut dapat di temukan dalam Al-Quran surah...
- a. Al- A'raf
  - b. An-Anas
  - c. Al-Qariah
  - d. Al-Baqarah
15. Penguasa hari akhir adalah?
- a. Allah swt
  - b. Jin
  - c. nabi adam
  - d. manusia

## LEMBAR SOAL POSTES

Nama :

Kelas :

1. Setelah di bangkitkan dari kubur, manusia berbondong-bondong menuju suatu tempat untuk mempertanggung jawabkan perbuatannya. Tempat yang di maksud adalah...
  - c. Silatalmustakim
  - d. Surga
  - c. Padang mahsyar
  - d. Padang arafah
2. Sebelum kiamat terjadi, manusia akan menunggu dan menanti di alam?
  - c. Akhirat
  - d. Barzakh
  - c. ghoib
  - d. mahsyar
3. Timbangan amal baik dan buruk manusia selama hidupnya disebut?
  - c. Mistar
  - d. Mizan
  - c. tammah
  - d. tagabun
4. Pengetahuan tentang yang ghoib, seperti terjadinya hari kiamat. Dapat kita ketahui melalui Al-Quran dan Hadits. Pengetahuan yang demikian disebut?
  - c. Sami'an
  - d. Maksum
  - c. sam'iyat
  - d. syariat
5. Diakhir zaman akan adanya fitnah terbesar dengan munculnya....
  - b. Dajjal
  - b. jin
  - c. imam mahdi
  - d. nabi palsu
6. Balasan yang di berikan Allah Swt, sesuai dengan amal perbuatan manusia di dunia meskipun sebesar zarah ,niscaya kebaikan atau perbuatan tersebut akan mendapatkan balasan. Penjelasan tersebut dapat di temukan dalam Al-Quran surah?
  - c. Az-Zalزالah
  - d. Al-Baqarah
  - c. Al-Imran
  - d. Al-a'raf
7. Malaikat yang mencatat amal buruk manusia adalah....
  - a. Malaikat atid
  - b. Malaikat rakib
  - c. malaikat izrail
  - d. malaikat israfil
8. Apabila hari kiamat telah tiba saatnya maka semua isi di dalam bumi akan di muntahkan/di dikeluarkan. Hal ini di jelaskan di dalam Al-Quran surah Az-zalزالah ayat?
  - c. Satu
  - d. Dua
  - c. tiga
  - d. empat
9. Malaikat yang bertugas meniup sangkakala pada hari akhir adalah?
  - c. Jibril
  - d. Mikail
  - c. izrail
  - d. israfil

10. Penguasa hari akhir adalah?
- c. Allah swt
  - d. Jin
  - c. nabi adam
  - d. manusia
11. Pada hari kiamat manusia bagaikan laron yang berterbangan, gunung-gunung bagaikan bulu-bulu yang berhamburan. Penjelasan tentang hari kiamat tersebut dapat di temukan dalam Al-Quran surah...
- c. Al- A'raf
  - d. An-Anas
  - c. Al-Qariah
  - d. Al-Baqarah
12. Apabila hari kiamat telah tiba saatnya maka semua isi di dalam bumi akan di muntahkan/di keluarkan. Hal ini di jelaskan di dalam Al-Quran surah Az-zalalah ayat?
- e. Satu
  - f. Dua
  - c. tiga
  - d. empat
13. Pada hari kiamat seluruh amal perbuatan manusia akan di hitung, oleh karena itu hari kiamat di sebut juga dengan hari?
- c. Yaumudin
  - d. yaumul lakhir
  - c. yaumul zalzalah
  - d. yaumul hisab
14. Kematian setiap makhluk yang bernyawa dari kehidupan dunia yang fana di namakan....
- c. Bencana
  - d. Musibah
  - c. tanda-tanda kiamat
  - d. kiamat sugra
15. Alam penanti/menunggu datangnya hari akhir/kiamat disebut...
- c. Alam barzakh
  - d. Yaumulbaas
  - c. yaumul jaza
  - d. yaumul waqiah

## DOKUMENTASI

### PERTEMUAN 1



### PERTEMUAN 2



### PERTEMUAN 3



## RIWAYAT HIDUP



TASWIN, lahir di Desa Karama, Kecamatan Tinambung, Kabupaten Polewali Mandar pada hari rabu tanggal 28 Februari 2002. Anak kedua dari empat bersaudara pasangan dari bapak Burhanuddin dan ibu Dahlia. Peneliti menyelesaikan pendidikan di sekolah dasar SDN 012 Karama pada tahun 2013, pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan di SMPN 05 Tinambung pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas di SMAN 1 Tinambung pada tahun 2016 dan selesai pendidikan pada tahun 2019. Pada tahun 2019 peneliti melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Jurusan Tarbiyah dan Keguruan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).