

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Ini Telah Ditulis Oleh:

Nama : Zulfi Hayyinah

Nim : D31208062

Judul : PENGARUH IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN
AKTIF TIPE *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PRESTASI
BELAJAR PAI SISWA DI SMP PRAJA MUKTI SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 05 Juni 2012

Pembimbing



Drs. Sutyono, MM.
NIP. 195108151981031005

Kebudayaan Islam, karena pendidikan agama Islam sampai saat ini masih bersifat indoktrinasi dan pembelajarannya banyak berupa hafalan-hafalan. Padahal pada usia remaja, siswa enggan untuk menghafal, maka dari itu strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* ini sangat cocok untuk diterapkan pada pembelajaran PAI, karena strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* merupakan suatu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif semenjak awal. Dengan strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan peserta didik menjadi lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Sebagaimana pendapat Bobbi De Porter dan Mike Hermacki bahwa dengan kegembiraanlah seorang pelajar akan mampu mengingat-ingat dengan baik, dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Peneliti memilih pelaksanaan penelitian di SMP Praja Mukti Surabaya karena pembelajaran PAI yang berjalan di SMP tersebut sudah berkembang dengan cepat, hal ini didukung oleh tenaga pengajar yang kompeten dan profesional. Salah satu buktinya adalah penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi, diantaranya adalah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan strategi ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah mencapai tujuan belajar, sehingga siswa lebih mudah mendapatkan hasil belajar yang baik, dan dengan hasil belajar yang baik, siswa akan mencapai prestasi belajar yang tinggi.

pencapaian tujuan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metode atau teknik yang bervariasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan dan memilih bahan ajar yang diminati oleh siswa. Dalam penelitian ini strategi *crossword puzzle* yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak mengabaikan prinsip tersebut karena penggunaan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran ini merupakan solusi untuk mengurangi kesan negatif siswa terhadap mata pelajaran PAI yang dipandang membosankan. Strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran ini akan mengurangi rasa jenuh yang dialami siswa ketika terlibat dalam proses belajar mengajar PAI di kelas karena siswa akan merasakan suasana yang berbeda ketika sedang belajar. Siswa tidak lagi akan merasa jenuh, karena mereka tidak hanya duduk, diam dan mendengarkan cerita dari guru saja, tetapi mereka akan dilibatkan dalam sebuah permainan namun permainan tersebut bersifat mendidik karena selain akan mengasah kemampuan berfikir mereka juga akan mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi PAI tersebut.

2) Keaktifan

Dalam penggunaan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran PAI merupakan alternatif untuk mengembangkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar karena akan mengubah gaya transfer ilmu antara guru dan siswa yang cenderung searah. Guru tidak

- e) Setelah semua pertanyaan tersusun, maka kotak-kotak yang terisi kita tutup dengan warna hitam.
- f) Menghapus setiap huruf yang ada dalam setiap kotak yang ditinggalkan hanya angka atau nomor pada setiap awal kata.
- g) Memindahkan ke kertas lain yang lebih bersih.

3. *Crossword Puzzle* dengan Menggunakan Media Kartu

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.³⁸

Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu.³⁹

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.⁴⁰

Dari beberapa pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru ke siswa yang dapat merangsang

³⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h.3

³⁹ Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2005), h.6

⁴⁰ Yunus Nagawa, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000),

C. Pengaruh Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Dengan Menggunakan Media Kartu Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Setelah kita ketahui uraian panjang lebar tentang strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan unsur-unsur yang dimilikinya, maka pembahasan dalam bab ini merupakan rangkaian dari uraian yang telah penulis sajikan pada bab terdahulu yaitu korelasi dari kedua variabel tersebut untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini.

Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga diharapkan bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik, dan siswa pun terhindar dari kejenuhan dan bosan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini permainan *crossword puzzle* dikolaborasikan dengan media kartu, media kartu ini digunakan sebagai alat bantu dalam permainan *crossword puzzle* ini, media kartu yang digunakan dalam permainan ini berisi angka-angka yang merupakan jawaban dari teka-teki silang tersebut. Dengan media ini siswa bukan hanya dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa juga dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Ketika peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri, guru membantu sebagai mediator untuk membangun pengetahuan peserta didik. Jelasnya proses belajar terjadi melalui refleksi pemecahan masalah, pengertian-pengertian, dan di dalam hal tersebut selalu ada aktifitas untuk memperbaharui tingkat pemikiran yang sebelumnya tidak lengkap. Hal ilmiah yang

mengharuskan peserta didik untuk selalu berperan aktif, karena keberhasilan pembentukan pengetahuan-pengetahuan, pemikiran-pemikiran baru, baik melalui proses akomodasi maupun asimilasi, peran sentral ini pula yang mendorong peserta didik untuk dinamis serta selalu berupaya untuk mencari dan mengembangkan nalar dan kemampuannya untuk mencapai taraf berpikir yang lebih tinggi.

Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar, baik antara aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Karena dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan *crossword puzzle* siswa dituntut untuk berfikir, mencari dan menemukan jawaban. Sebuah teka-teki bisa memotivasi kesegaran pikiran dari kepenatan, sekaligus menambah wawasan dan mengasah otak. Karena strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia. Bahkan tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan. Sehingga, tidak jarang dalam mengisi TTS, orang merasa jawabannya sudah pas dan cocok dengan isi kotak namun ketika dicocokkan dengan jawaban pada kotak lain tidak sesuai. Dalam kondisi ini, seseorang akan berusaha memeras otaknya berkali-kali untuk mencari padanan kata lain dan mengingat semua hal-hal sesuai dengan kata

yang dikomunikasikan dapat berupa definisi atau istilah, lawan kata (antonim), persamaan kata (sinonim) dan sebagainya. TTS dibuat untuk mata pelajaran PAI kelas VIII semester II untuk SMP, maka materi tersebut dikomunikasikan dengan mata pelajaran PAI yang telah diterima oleh siswa.

- b) Langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*
 - 1) Menulis kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah anda berikan.
 - 2) Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang) hitamkan bagian yang tidak diperlukan
 - 3) Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada kata-kata tersebut.
 - 4) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan jawaban TTS yang berhubungan dengan materi yang telah disampaikan.
 - 5) Kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan TTS dibagi pada masing-masing kelompok.
 - 6) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengisi TTS secara bergantian, dengan menggunakan huruf-huruf yang ditulis dalam bentuk kartu, dan ditempelkan pada kolom-kolom TTS.

Tabel 4.6

Rekapitulasi Angket Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*

No	No. Item										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	27
2.	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	27
3.	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
4.	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28
5.	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	26
6.	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28
7.	2	3	1	2	1	1	1	3	1	1	16
8.	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
9.	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	27
10.	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	27
11.	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	27
12.	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28
13.	3	2	3	1	3	3	3	1	3	3	25
14.	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	27
15.	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28
16.	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	27
17.	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28

	pembelajaran yang akan digunakan				
2.	Kegiatan Inti				
	- Guru menjelaskan materi tentang binatang halal dan haram	2	3	3,1	Baik
	- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	4	3		
	- Guru memantau anak-anak yang sedang berdiskusi	3	3		
	- Guru menjelaskan aturan main permainan <i>crossword puzzle</i>	4	3		
	- Guru mengondisikan jalannya permainan	3	3		
3.	Kegiatan Penutup				
	- Guru menyimpulkan materi	2	4	3,16	Baik
	- Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi	3	3		
	- Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal	3	4		
4.	Suasana Kelas				
	- Berpusat pada siswa	3	4		

Tabel 4.19

Menghitung Standar Deviasi Skor *Pre-test*

Kelas Interval	f_o	Nilai Tengah (X_i)	X_i^2	$f_o \cdot X_i$	$f_o \cdot X_i^2$
38 – 44	5	41	1681	205	8405
45 – 51	6	48	2304	288	13824
52 – 58	8	55	3025	440	24200
59 – 65	10	62	3844	620	38440
66 – 72	6	69	4761	414	28556
Jumlah	35			$\sum_{i=1}^5 f_o \cdot X_{1i}$ = 1967	$\sum_{i=1}^5 f_o \cdot X_{1i}^2$ = 113425

$$SD_1 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum_{i=1}^n f_o \cdot X_{1i}^2 - (\sum_{i=1}^n f_o \cdot X_{1i})^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{35 \times 113425 - (1967)^2}{35 \times (35-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{3969875 - 3869089}{35 \times 34}}$$

$$= \sqrt{\frac{100786}{1190}}$$

$$= \sqrt{84,7}$$

$$= 9,2$$

Tabel 4.23

Beda (D) dari Skor *pre-test* dan skor *post-test*

No	Nama Siswa	Skor		D	$(D - \bar{D})^2$
		<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>		
1.	Abdul Mufid	62	66	4	141,13
2.	Adam Maulana Wisesa	52	62	10	34,57
3.	Adhitya Rhama	60	80	20	16,97
4.	Ahmad Ibrohim	48	80	32	259,85
5.	Ahmad Zarkazi	48	62	14	3,53
6.	Allifah Wibowo	72	94	22	37,45
7.	Ammar Rifandi	46	60	14	3,53
8.	Andrew Riyanto	48	76	28	146,89
9.	Arief Febriawan	64	82	18	4,49
10.	Ary Gunawan Rubiyanto	44	58	14	3,53
11.	Dita Sukawati Pahlawan	62	60	-2	319,69
12.	Ditin Nur Apriyani	50	76	26	102,41
13.	Dwi Aprilyani	64	72	8	62,1
14.	Endah Purnama S.	68	64	-4	395,21
15.	Eva Nurfaizah	64	82	18	4,49
16.	Fatchur Rosi	58	60	2	192,65

17.	Febrian Sapta Dwi Budiarto	60	76	16	0,01
18.	Febriyanti Dwi A.	56	80	24	65,93
19.	Firmansyah	52	72	20	16,97
20.	Fitriatul Islamia	62	82	20	16,97
21.	Gempar Tri Sandy H.	56	56	0	252,17
22.	Harifzi Abdul Madjid	68	88	20	16,97
23.	Indry Kumala Dewi	56	80	24	65,93
24.	Jati Dewi Kusumaningati	64	84	20	16,97
25.	Jesica Danum Briyentha	48	68	20	16,97
26.	Kristina Vini Alvionita	72	88	16	0,01
27.	Lina Faradina Musfiro	44	62	18	4,49
28.	Muhammad Galih Darmawan	72	68	-4	395,21
29.	Muhammad Kikih Prasetio	64	80	16	0,01
30.	Nico Priambodo	54	68	14	3,53
31.	Nurul Anisak	40	52	12	15,04
32.	Putri Fadilah Rosita	38	64	26	102,41
33.	Qurratul 'Ain	40	56	16	0,01
34.	Rizsi Wardah Ainun Jariyah	56	86	30	199,37
35.	Sheilla Armithasari S P.	72	96	24	65,93
Jumlah		1984	2540	556	2983,39

Berdasarkan hasil analisis di atas yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti rata-rata nilai *post-test* lebih baik dari nilai *pre-test* yang artinya ada pengaruh implementasi strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* terhadap prestasi belajar PAI siswa di SMP Praja Mukti Surabaya.

tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan tahap kegiatan akhir termasuk dalam kategori baik, sedangkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada aspek suasana kelas termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga kategori keaktifan kemampuan guru dapat diketahui bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran tergolong aktif dengan rata-rata nilai di atas 3,00

- b. Respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* di SMP Praja Mukti Surabaya, hal ini terbukti dari hasil analisis yang menyatakan bahwa prosentase hasil angket tentang penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* di SMP Praja Mukti Surabaya sebanyak 76% yang terletak antara 76% - 100% adalah termasuk kategori baik.
2. Prestasi belajar siswa pada pembelajara PAI di SMP Praja Mukti Surabaya tergolong baik. Hal ini terbukti dari analisis data yang menyatakan hasil rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 56,7 dan rata-rata nilai *post-test* siswa adalah 72,6 berarti dalam hal ini nilai rata-rata *post-test* siswa lebih besar dari pada rata-rata nilai *pre-test* yang jika dikonsultasikan dengan standart kriteria dalam nilai raport termasuk kategori baik.

Implementasi strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* berpengaruh terhadap prestasi belajar PAI siswa SMP Praja Mukti Surabaya. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji hipotesisstatistik data

Artinya, selain menjadi suri tauladan bagi anak didiknya juga selalu meningkatkan keaktifan mengajar dan meningkatkan kualitas mengajar di kelas, dengan terus mengembangkan variasi penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

3. Selain itu para guru juga diharapkan ikut serta dalam usaha peningkatan mutu pendidikan di SMP Praja Mukti Surabaya, dengan cara peningkatan kinerja dan profesionalisme.
4. Bagi praktisi pendidikan, diharapkan selalu memperhatikan perkembangan pendidikan khususnya dalam hal pengembangan strategi pembelajaran yang merupakan salah satu aspek yang turut berperan dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

- Dimiyati dan Mujiono, 1991, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djamarah Syaiful Bahri, 1994, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional
- Djamarah Syaiful Bahri & Aswan Zain, 2006, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Echols M. John & Hassan Shadily, 1996, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Fathurrohman Pupuh, 2007, *Strategi Belajar-Mengajar*, Bandung: Refika Aditama
- Furchan Arief, 1982, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional
- Hadi Sutrisno, 1984, *Metode Research I*, Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM Yogyakarta
- Hadi Sutrisno, 2004, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Andi Offset
- Hamalik Oemar, 2007, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara
- Hamalik Oemar, 2003, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan Fuad, 1991, *Dasar-Dasar Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Latuheru John D, 1988, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Depdikbud
- Nagawa Yunus, 2000, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Pustaka Firdaus
- Narbuko Chalid, Abu Ahmad, 1997, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Majid Abdul, Dian Andayani, 2005, *Pendidikan Agama Islam Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mardalis, 1995, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta: Bumi Aksara
- Margono, 1997, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

- Moleong Lexy, 1990, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Tarsito
- Muhaimin, 1993, *Strategi Belajar Mengajar Penerapannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*, Bandung: Trigenda Karya
- Muhaimin & Abd Mujib, 1993, *Pemikiran Pendidikan Islam*, Bandung: Trigenda Karya
- Muhibbin dkk, 1996, *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Citra Media Karya Anak Bangsa
- Mulyasa E. 2003, *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik, Implementasi dan Inovasi*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Partanto Pius A. & M. Dahlan Al Barry, 1994, *Kamus Ilmiah populer*, Surabaya: Arkola
- Purwanto M. Ngalm, 2004, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ramayulis, 1995, *Profesionalitas Guru Agama Antara Harapan dan Kenyataan*, Makalah disampaikan dalam seminar sehari Profesionalitas Guru Agama. Universitas Ahlussunnah Bukittinggi Nopember
- Ramayulis, 2008, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia
- Rohani, HM Ahmad, 2004, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Astimahasatya
- Sadiman S. Arif, dkk. 1986, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya Wina, 2005, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Silberman Melvin L., 2009, *Aktive Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusa Media
- Slameto, 1991, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester* Jakarta: Bumi Aksara
- Slameto, 1995, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta

