

Pengaruh Strategi Belajar *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 7 di SMP Negeri 3 Ampek Angkek

Annisa Azmi¹, Darul Ilmi², Al Baihaqi Anas³, Januar Januar⁴

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: nisaazmi346@gmail.com¹, darulilmi2023@gmail.com², Albaihaqi.anas@iainbukittinggi.ac.id³, eljanuar78@gmail.com⁴

Korespondensi penulis: nisaazmi346@gmail.com

Abstract: This research is motivated by low student learning outcomes. In addition, during the learning process the teacher only uses the lecture method in delivering material and there are no variations in strategies or supporting learning media used by the teacher. Therefore learning in class does not involve student activity so that students tend to be less interested in learning. The purpose of this research is to find out how much influence the learning strategy has crossword puzzle on the results of PAI learning for grade 7 students of SMP Negeri 3 Ampek Angkek. The type of research used is like an experiment with shapenon-equivalent control group design. The sample in this study consisted of 2 classes, namely class 7.1 as the experimental class and class 7.2 as the control class. Data collection in this study uses the results pre-test and post-test multiple choice question. The data analysis technique used is the Normality test, Wilcoxon test, Spearman Rank Correlation test, Coefficient of Determination test and Mann Whitney test. The results of calculations from the test of the coefficient of determination, the statistical results obtained are the contribution of learning strategies crossword puzzle on PAI learning outcomes by 81.9%.

Keywords: learning strategy, crossword puzzle, learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa yang masih rendah. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi serta tidak adanya variasi strategi maupun media pembelajaran pendukung yang digunakan guru. Oleh sebab itu pembelajaran di kelas kurang melibatkan keaktifan siswa sehingga siswa cenderung kurang tertarik dengan pembelajaran. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas 7 SMP Negeri 3 Ampek Angkek. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan bentuk *non-equivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas 7.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas 7.2 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test* soal pilihan ganda. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji Normalitas, uji Wilcoxon, uji Korelasi Rank Spearman, uji Koefisien Determinasi dan uji Mann Whitney. Hasil perhitungan dari uji koefisien determinasi, hasil statistik yang diperoleh adalah kontribusi strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PAI sebesar 81,9%.

Kata Kunci: strategi belajar, crossword puzzle, hasil belajar.

LATAR BELAKANG

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka tujuan yang diharapkan. Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Sutiah, 2016)

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan murid ataupun dengan sumber belajar seperti buku atau yang lainnya. Adanya proses pembelajaran di kelas pasti ada strategi-strategi tertentu yang digunakan oleh seorang guru untuk meningkatkan semangat dan

keinginan siswa untuk belajar, meningkatkan hasil belajar, dan menggunakan strategi tertentu yang sesuai dan relevan dengan situasi dan kondisi lingkungan kelas.

Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan, khususnya pada Bab 1 Pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. (Sisdiknas, 2005)

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang sehingga akan tercipta perubahan berupa pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya. Sedangkan pengertian prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa dengan kemampuan atau potensi dirinya dalam menerima dan memahami materi yang telah diberikan kepadanya atau usaha siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. (Nana, 2005)

Di dalam pembelajaran Agama Islam yang menjadi tujuan utamanya adalah bagaimana nilai-nilai ajaran Islam yang diajarkan dapat tertanam dalam diri siswa sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang dilandasi dengan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan pribadinya maupun kehidupan sosial yang nantinya dapat berdampak pada terbentuknya insan kamil.

Salah satu masalah yang muncul dalam dunia pendidikan adalah rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari dalam yaitu fisiologi dan psikologis maupun faktor dari luar berupa faktor lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran).

Pembelajaran itu hendaknya sebanyak mungkin melibatkan siswa agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi secara ilmiah dan alamiah. Anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah.

Pembelajaran yang bisa dipahami oleh siswa dapat meningkatkan motivasinya untuk belajar lebih giat lagi karena mereka merasa bahwasannya setiap kegiatan yang mereka lakukan yakni dalam kegiatan yang berhubungan dengan proses pembelajaran bisa menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya. Sehingga anggapan mereka tentang menuntut ilmu itu sangat penting dan dapat memberikan nilai yang bersifat positif serta berguna bagi masa depannya.

Untuk menjamin tercapainya tujuan pendidikan, sebagai pengajar atau seorang pendidik, guru merupakan salah satu komponen penentu keberhasilan pendidikan. Guru harus

menyadari bahwa tujuan pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam tidak hanya dirumuskan dari segi normatif saja, melainkan juga dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dipahami serta lebih lama diingat siswa apabila siswa dilibatkan secara aktif baik mental, fisik dan sosial. (Alamsyah Said dan Andi Budimansyah, 2015)

Di dalam meningkatkan hasil belajar siswa, strategi, metode dan pendekatan serta model yang dipilih, merupakan alat komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik, sehingga setiap pengajaran yang disajikan dapat memberikan motivasi belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah strategi pembelajaran aktif (*active learning strategy*).

Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga siswa bisa mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Penggunaan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar pun semakin baik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Barlian yang mengemukakan bahwa dengan strategi belajar yang baik, tentunya mendapat hasil pembelajaran yang maksimal. (Barlian, 2013) Strategi pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan keaktifan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah strategi belajar aktif tipe *crossword puzzle* (teka-teki silang).

Penggunaan strategi belajar *crossword puzzle* terhadap perkembangan hasil belajar dapat dilihat dari berbagai hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh orang lain:

Eka Pratiwi, mengemukakan dalam penelitiannya yang berjudul ““Pengaruh Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SMK Negeri 7 Siak Kecamatan Tualang Kabupaten Siak” dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran PAI siswa SMK Negeri 7 Siak Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.

Dani Pranata, mengemukakan dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas V MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung” dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Desi, mengemukakan dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Siswa Kelas IV SDN 26 Ampenan” dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* lebih baik dari pada hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan strategi *crossword puzzle* pada siswa kelas IV SDN 26 Ampenan.

Dengan demikian dapat diungkap bahwa penggunaan strategi *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar. Teori inilah yang akan peneliti uji dalam penelitian ini apakah di SMA Negeri 3 Ampek Angkek juga mendapatkan hal yang sama atau justru berbeda.

Wawancara menurut Berger adalah percakapan antara periset (seseorang yang ingin mendapatkan informasi) dan informan (seseorang yang dinilai memiliki informasi penting terhadap satu objek). (Kriyantono, 2020) Maka berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang peneliti lakukan bersama ibu Selfatima Nurlina, S.Pd.I sebagai guru dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 7 beliau mengatakan “bahwa sebagian besar hasil belajar PAI siswa kelas 7 belum mencapai kkm. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung ibu hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi serta tidak adanya variasi strategi pembelajaran yang digunakan. Siswa juga sibuk dengan kegiatannya masing-masing sehingga tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru”.

Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar PAI pada Ulangan Harian Siswa Kelas 7 SMP Negeri 3 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2022/2023, seperti yang terlihat di Tabel 1.

Tabel 1
Persentase Ketuntasan Ulangan Harian PAI Siswa Kelas 7 Di SMP Negeri 3 Ampek Angkek
Tahun Pelajaran 2022/2023

Kelas	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	%	Jumlah	%
7.1	8	26%	23	74%
7.2	9	29%	22	71%
7.3	8	26%	23	74%

Dari tabel tersebut terlihat bahwa hasil belajar PAI siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan guru bidang studi.

Hasil wawancara dan tabel persentase di atas dapat peneliti simpulkan bahwa peneliti perlu untuk menggunakan strategi *crossword puzzle* tersebut dikarenakan *crossword puzzle* ini dianggap strategis sebagaimana hasil penelitian yang telah dirujuk sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono, 2018)

Quasi experimental design merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini memiliki kelompok kontrol akan tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. (Sugiyono, 2018) Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini delompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Secara skematis desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Ampek Angkek, terletak di Batu Taba, Kec. Ampek Angkek, Kab. Agam. Waktu penelitian dilakukan pada tahun akademik 2022/2023. Alasan peneliti memilih tempat ini sebagai lokasi penelitian, karena pada lokasi ini belum ada yang melakukan penelitian dengan topik yang sama dan judul yang sama. Yang mana judul pada penelitian ini adalah Pengaruh Strategi Belajar Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 7 Di SMP Negeri 3 Ampek Angkek.

Variabel penelitian ialah suatu objek penelitian yang menjadi titik fokus perhatian dalam meneliti. Variabel pada penelitian ini ada 2 yakni *variabel independen* dan *variabel dependen*.

Variabel bebas yaitu variabel yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini, strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah variabel bebas.

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2018) Pada penelitian ini, hasil belajar masuk ke dalam variabel terikat.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi ialah seluruh peserta didik SMP Negeri 3Ampek Angkek kelas 7 semester genap yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas 7.1, 7.2 dan 7.3.

Tabel 2
Populasi Peserta Didik Kelas 7 SMP Negeri 3 Ampek Angkek

Kelas	Jumlah
7.1	31
7.2	31
7.3	31

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2018) Dalam penelitian ini yang diambil sampelnya adalah peserta didik kelas 7.1 dan 7.2, karena didasarkan dari pertimbangan guru yang menyatakan bahwa kedua kelas memiliki pemahaman tentang materi pelajaran PAI yang cenderung sama.

Tabel 3
Kelas Sampel

Kelas	Jumlah	Status
7.1	31	Eksperimen
7.2	31	Kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Ampek Angkek dengan menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen yaitu melihat seberapa besar pengaruh strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PAI. Pengumpulan data mengenai pengaruh strategi belajar *crossword puzzle* ini dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal objektif sebanyak 15 soal. Adapun tujuannya ialah untuk mengetahui hasil belajar PAI siswa kelas kontrol dan eksperimen. Sebelum instrumen disajikan, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen tes kepada selain kelas penelitian yaitu kelas 7.3.

Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan awal pembelajaran menggunakan strategi belajar *crossword puzzle* di kelas eksperimen dimulai dengan menyiapkan pembelajaran sebagaimana biasanya, guru memberikan apresiasi dan mereview kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan memberikan beberapa pertanyaan. Terakhir siswa diminta untuk menjawab soal yang sudah peneliti siapkan. Untuk kegiatan inti, strategi belajar *crossword puzzle* digunakan oleh guru. Guru terlebih dahulu menjelaskan materi tentang mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan. Kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. Guru memberikan lembar teka-teki silang kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi dan bekerja sama menyelesaikan soal teka-teki silang dalam batas waktu yang telah ditentukan. Guru meminta kelompok yang paling cepat selesai mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan guru memberikan hadiah kepada kelompok yang paling cepat dan benar dalam menyelesaikan soal teka-teki silang. Di akhir

pembelajaran guru memberikan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami materi pembelajaran.

1. Uji coba instrumen

a. Uji Validitas Item

Validitas suatu penelitian berkaitan dengan sejauh mana seorang peneliti mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas instrument tes ini menggunakan validitas korelasional *product moment*. Berdasarkan hasil perhitungan validitas soal dari 20 butir soal yang diujikan, terdapat 13 soal yang valid dan 7 soal tidak valid dengan taraf signifikansi 5%. Adapun r tabel adalah sebesar 0,355. Artinya apabila r hitung $> 0,355$ maka butir soal dianggap valid. Namun, jika r hitung $< 0,355$ maka butir soal dianggap tidak valid. Adapun butir soal yang valid adalah soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 16, 17, dan 19.

b. Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes merupakan konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur atau instrumen. Uji ini bertujuan untuk mengetahui soal reliable atau tidak. Berdasarkan uji reliabilitas soal yang telah dilakukan diperoleh hasil KR-20 sebesar 0,62, maka dapat dikatakan bahwa instrument soal tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran ini dilakukan untuk mengetahui apakah soal itu mudah, sedang ataupun sulit. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Besar indeks kesukaran antara 0,00 (soal sangat sulit) sampai dengan 1,00 (soal terlalu mudah). Dari hasil perhitungan 20 soal, terdapat 1 soal sukar, 7 soal sedang dan 12 soal mudah.

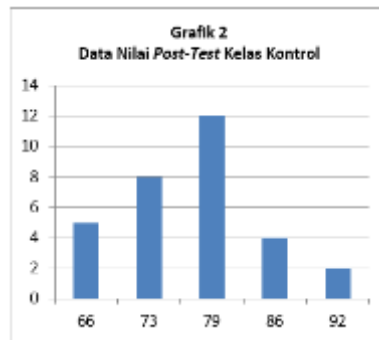
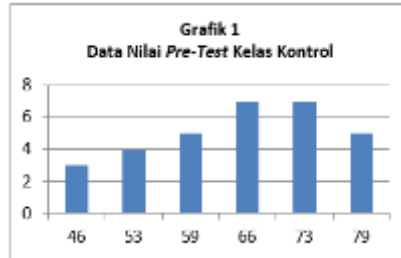
d. Uji Daya Beda

Daya pembeda digunakan untuk mengukur kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Berdasarkan 20 butir soal yang telah diuji daya pembedayanya, terdapat 2 soal baik, 11 soal cukup, 4 soal jelek dan 3 soal sangat jelek.

Setelah dilakukan uji instrument maka soal yang tidak valid dihapus kemudian diujikan pada kelas penelitian. Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari mata pelajaran PAI adalah 75. Berikut adalah penjelasan perolehan nilai hasil belajar PAI siswa:

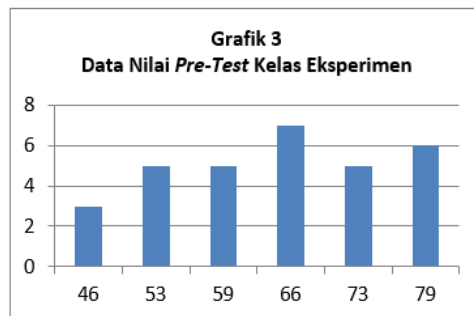
a) Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Strategi Belajar *Crossword Puzzle*

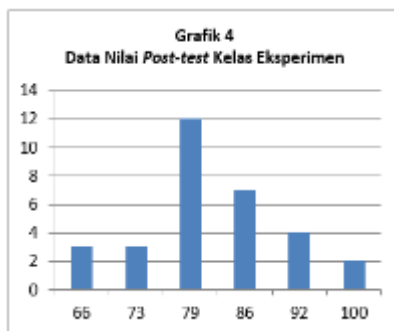
Dari hasil *pretest* yang dilaksanakan di kelas kontrol, diperoleh nilai tertinggi pada interval 79 sebanyak 5 orang siswa. Sementara itu, untuk hasil belajar *posttest* kelas kontrol ditemukan 18 orang siswa mendapatkan nilai di atas KKM pada rentang 79 – 92. Adapun rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah 64,9 dan 72,8. Hasil ini dapat dilihat pada grafik 1 dan 2 berikut.



b) Hasil Belajar Menggunakan Strategi Belajar *Crossword Puzzle*

Dari hasil *pretest* yang dilakukan di kelas eksperimen, diperoleh nilai tertinggi pada interval 79 sebanyak 6 orang siswa. Sementara itu, untuk hasil belajar *posttest* kelas eksperimen ditemukan 25 orang siswa memperoleh nilai di atas KKM pada rentang 79 – 100. Adapun rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 64,5 dan 87,7. Hasil ini dapat dilihat pada grafik 3 dan 4 berikut.





2. Uji pra syarat

Agar seberapa besar pengaruh strategi belajar *crossword puzzle* diketahui, maka peneliti melakukan uji pra syarat terlebih dahulu.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 25, diperoleh Sig. kelas kontrol sebesar 0,022 untuk *pretest* dan 0,013 untuk *posttest*. Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh hasil *pretest* 0,021 dan *posttest* 0,045. Dapat disimpulkan bahwa *pretest* – *posttest* kelas kontrol dan eksperimen tidak berdistribusi normal karena Sig < dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan pengujian tersebut diperoleh hasil bahwa kedua kelas memiliki distribusi yang homogen. Pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki sig > dari 0,05 yakni sig. 0,441.

c. Uji Korelasi Rank Spearman

Berdasarkan uji korelasi rank spearman, nilai $r_s = 0,905$ yang berarti interpretasinya sangat kuat. Nilai r_s ini nantinya akan digunakan pada uji koefisien determinasi.

d. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan pengujian tersebut, diperoleh hasil koefisien determinasi yaitu 81,9%. Dapat disimpulkan bahwa kontribusi strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PAI sebesar 81,9%.

e. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji Mann Whitney karena data dalam penelitian ini tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian ini diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,009. Nilai Sig. 0,009 < 0,05. Pengambilan keputusan uji Mann Whitney adalah apabila $H_0: \mu_1 \geq \mu_2$ maka tidak terdapat pengaruh strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PAI, tetapi jika $H_a: \mu_1 \leq \mu_2$ maka terdapat pengaruh strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PAI.

Dari hipotesis tersebut, ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar.

Pembahasan

Penelitian dilakukan dengan membagikan *pre-test* di kelas kontrol dan eksperimen sehingga memperoleh nilai rata-rata di kelas kontrol 64,9 dan di kelas eksperimen 64,5. Nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan kemampuan awal siswa mengenai materi Mawas Diri Dan Introspeksi Dalam Menjalani Kehidupan cenderung sama.

Peneliti selaku guru yang mengajar di kelas memberikan perlakuan strategi belajar *crossword puzzle* pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen berjumlah 31 siswa. Penggunaan strategi belajar *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Siswa sangat tertarik dengan strategi belajar *crossword puzzle*, ini terbukti siswa aktif dan proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Dengan menggunakan strategi belajar *crossword puzzle* dapat merubah *mindset* (pikiran) siswa bahwa mata pelajaran PAI bukan lagi pelajaran yang membosankan akan tetapi menyenangkan.

Kelas kontrol yang berjumlah 31 siswa tidak diberikan perlakuan, dalam proses pembelajaran guru menerapkan pembelajaran konvensional, dimana guru mengajar tidak menggunakan strategi belajar *crossword puzzle* hanya bergantung kepada penjelasan secara lisan yang dilakukan guru terhadap siswa guna mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya.

Setelah kelas kontrol dan eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda diperoleh nilai rata-rata *post-test* kedua kelas tersebut berbeda. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 72,8. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *post-test* 87,7. Tahap selanjutnya dilakukan uji normalitas dan diperoleh data berdistribusi tidak normal.

Uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji rank spearman karena data tidak berdistribusi normal. Hasil statistik yang telah dilakukan memperoleh nilai r_s hitung lebih besar dari nilai r_s tabel yaitu $0,905 > 0,364 > 0,478$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti ada korelasi yang sangat kuat dan positif antara strategi belajar *crossword puzzle* dengan hasil belajar PAI siswa.

Setelah diujikan pada korelasi rank spearman, kemudian nilai r itu sendiri bisa digunakan untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y, artinya pada koefisien determinasi ini bisa digunakan untuk mengetahui seberapa besar variabel Y dipengaruhi oleh variabel X yang diujikan pada data tersebut. Hasil statistik yang diperoleh kontribusi variabel hasil belajar PAI dipengaruhi oleh strategi belajar *crossword puzzle* senilai 81,9%. Dapat

ditarik kesimpulan bahwa kontribusi strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PAI sebesar 81,9%.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Mann-Whitney karena data tidak berdistribusi normal dan homogen. Hasil statistik yang telah dilakukan memperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar ,009. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan H_a diterima dan H_0 ditolak karena $0,009 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PAI kelas 7 SMP Negeri 3 Ampek Angkek.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penyajian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa strategi belajar *crossword puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas 7 SMP Negeri 3 Ampek Angkek. Hal ini didasarkan pada hasil perhitungan uji Mann-Whitney, di mana nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* $< 0,05$ atau *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,009 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan H_0 ditolak, H_a diterima terdapat pengaruh penggunaan strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PAI kelas 7 SMP Negeri 3 Ampek Angkek. Dan dilihat dari hasil statistik uji determinasi, bahwa kontribusi strategi belajar *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PAI sebesar 81,9%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2006). *Kamus Lengkap Bahasa Moderen*. Jakarta: Pustaka Amani.
- Anwar, C. (2017). *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Bahri, S. Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Renika Cipta.
- Budimansyah, A., Said, A. (2016). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Hamzah, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hartono. (2008). *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa.
- Indra, J. (2018). *Satistik Penelitian Untuk Pendidikan, cet. 1*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Komikesari, H. (2016). *Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division*, ISSN 2301-7562.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pat Hollingswort & Gina Lewis. (2008). *Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT. Indeks.

- Retnoningsih & Suharno. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Rohani, A. (2014). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Asdi Masasatya.
- Sagala, R. (2016). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Aktivitas Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Di Mts Nurul Falah Bukit Kemuning.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, S. (2017). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian*.
- Slameto. (1999). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. N. (1999). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. N. (2001). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru.
- Sugiyono. (2018) *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, C., & Hanafiah, N. (2014). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Susanti. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1).
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Warni. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Strategi Peran Figur (Role Models) Pada Siswa Kelas IVE Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru*. Skripsi: Pustaka Uin Suska Riau.
- Zubaidah.. L, Leli. (2019). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Mahasiswa Mahad IAIN Bukittinggi. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(1).