PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING MELALUI STRATEGI CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK PADA SISWA MTSN 3 AGAM

Auliatul Agustin[1], Bambang Trisno[2]

[1,2]Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History

Submited: 01 April 2025
Revised: 22 Mei 2025
Accepted: 25 Juni 2025
Available online: 10 Juli 2025

Correspondence

Auliatul Agustin
Email: auliatulagustin02709@gmail.com

Bambang Trisno
Email: bambangtrisno@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakangi oleh ditemukannya pada pembelajaran akidah akhlak di MTsN 3 Agam guru menggunakan motode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan belum mempraktikan jenis metode dan stategi pembelajaran yang lain. Tampaknya model pembelajaran yang digunakan berulang-ulang menjadikan siswa merasabosan sehingga ketika kegiatan belajar terkesan kurang optimum. Hal inimembuat kegiatan belajar kurang kondusif, siswa kurang memperhatikanguru dan melakukan banyak hal di luar kegiatan pembelajaran sepertimengobrol dengan teman, membuat keributan, siswa cenderung kurang aktif di kelas. Sehinggapada akhirnya di dalam proses pembelajaran beberapa dari peserta didik ada yang mengganggu temannya membuat tergangunya proses pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang dalam materi yang disampaikan oleh guru akidah akhlak . Berlandaskan permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian eksperimen di MTsN 3 AGAM menggunakan Strategi Crozzword Puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaaan metode cooperative learning melalui strategi crossword puzzle dalam hasil belajar akidah akhlak pada siswa kelas VII MTsN 3 AGAM. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua semua siswa kelas VII di MTsN 3 Agam. Sampel dalam penelitian adalah siswa kelas VII.II sebagai kelas kontrol dan kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes dan di analisis dengan uji paired sample t test. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa penggunaan model cooperative learning melalui strategi crossword puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar akidah akhlak pada siswa kelas VII di MTsN 3 AGAM, yang dibuktikan dengan hasil uji paired sample t test yaitu nilai sig 0.001 < 0.05 dan nilai t hitung di dapatkan sebesar 3.543 yang mana nilai tersebut > t tabel yaitu 3.543 > 2.045

Kata Kunci: Kepemimpinan Guru, Kedisiplinan, Akhlak Siswa

Pendahuluan

Menurut Etin Solihatin pembelajaran kooperative adalah upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk memberikan pembelajaran pada peserta didik melalui jalinan kerjasama/gotong royong antar berbagai komponen, baik kerjasama antar peserta didik (belajar secara berkelompok di kelas), kerjasama dengan pihak sekolah (tenaga kependidikan yang ada di sekolah/madrsah), kerjasama dengan anggota keluarga, dan masyarakat. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan

menggunakan sistem pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara 4 sampai 6 orang. Selain model pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar kecakapan afektif, kognitif dan psikomotorik anak dapat berkembang dengan baik, strategi pembelajaran juga memiliki peranan dalam menumbuhkan dan membangkitkan kemampuan peserta didik. Salah satu strategi yang menarik dan dapat diterpakan yaitu strategi crossword puzzle. Crossword puzzle atau teta-teki silang adalah permainan mengisi kolom- kolom yang kosong yang di awali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Dalam teka-teki silang disediakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang di buat sedemikian rupa.

Crossword puzzle adalah Pengertian Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang carapermainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-hurufsehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-tekisilang memang sungguh sangat mengasyikkan, berguna untuk mengingat pengetahuan yangbersifat umum dengan cara santai untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidakmonoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja (Sudrajat, 2004). Crossword puzzle adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah di sampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah di sampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik kognitif, afektif maupun psikomotorik (Said & Budimanjaya, 2015).

Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar. Ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar peserta didik bergantung pula pada proses belajar siswa dan proses mengajar guru. Berdasarkan observasi awal yang di lakukan peneliti pada tanggal 20 september 2023 yang dilakukan di MTsN 3 Agam pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di peroleh informasi bahwa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak ditemukan hanya sebagian peserta didik yang mendapat nilai yang memuaskan. Hal ini menunjukan bahwa hasil belajar yang di capai siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan siswa, tetapi juga bisa disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Karena salah satu tugas guru adalah sebagai pengajar; yang lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dalam hal ini guru dituntut memilikise perangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, disamping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan (Sudjana, 2005). Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh dalam proses belajar-mengajar. Ketiga komponen tersebut adalah (1) kondisi pembelajaran (2) metode pembelajaran, dan (3) hasil Pembelajaran. Terkait tentang ketiga komponen tersebut maka guru harusmampu memadukan dan mengembangkannya, supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan, tercapai tujuan pembelajaran, danmenuai hasil yang maksimal (Sudjana, 2017).

Berdasarkan hasil observasi terlihat bawa proses pembelajaran kurang optimal sehingga belum terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif yang mana pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran yang masih konvensional yaitu dengan metode ceramah dan kurang berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung, perhatian siswa dalam belajar Akidah Akhlak masih kurang,terbukti peserta didik sering gaduh, mengobrol dengan teman sebangkunya dan mengantuk. Beberapa siswa aktif menjawab, namun beberapa siswa hanya menjadipendengar saat pembelajaran dan tidak aktif bertanya maupun tidak aktifmenjawab saat guru bertanya sehingga terlihat pasif di kelas. Terlihat pada hasil Ulangan harian siswa kelas VII pada tabel di bawah ini :

Tabel 1 Data Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VII MTsN 3 Agam Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Tuntas		Tidak Tuntas		Jumlah siswa
	Siswa	%	siswa	%	
VII.1	10	33%	20	67%	30
VII.2	15	50%	15	50%	30
Jumlah banyak siswa					60

Sumber : Guru Akidah Akhlak MTsN 3 Agam

Berdasarkan tabel 1 di atas , disimpulkan bahwa siswa yang belajar di kelas VII masih banyak yang belum mencapai hasil belajar yang memuaskan. Alasan dilakukan penelitian di kelas VII adalah karena berdadasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Akidah Akhlak bahwa masih banyak didiknya kelas VII nilainya masih rendah. Pelaksanaan proses pembelajaran tanpa memperhatikan metode dan strategi yang tepat akan menjadi permasalahan dan persoalan tersendiri bagi guru maupun siswa dan berakhir pada kegagalan akan tercapainya pembelajaran. Kondisi ini dipengaruhi oleh situasi kelas yang kurang bersemangat serta kurang kreatif saat proses pembelajaran berlangsung.

Ketepatan dalam memilih strategi pembelajaran menuntut para tenaga pendidik (guru) untuk lebih bersikap inovatif dalam memilih dan menerapkan stategi yang tepat demi tercapainya tujuan pembelajaran termasuk juga peningkatan prestasi peserta didik terhadap materi mata pelajaran yang diajarkan (Slameto, 2018). Ketepatan dalam memilih metode pembelajaran akan berdampak positif terhadap prestasi peserta didik begitu juga sebaliknya, para peserta didik akan merasa resah dan bosan akibat kesalahan memilih metode pembelajaran yang konvensional dan monoton.

Ketika wawancara dengan guru Akidah Akhlak beliau menegaskan jika prosedur pembelajarannya menggunakan motode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan belum mempraktikan jenis metode dan stategi pembelajaran yang lain. Tampaknya modelpembelajaran yang digunakan berulang-ulang menjadikan siswa merasabosan sehingga ketika kegiatan belajar terkesan kurang optimum. Hal inimembuat kegiatan belajar kurang kondusif, siswa kurang memperhatikanguru dan melakukan banyak hal di luar kegiatan pembelajaran sepertimengobrol dengan teman, membuat keributan, siswa cenderung kurang aktif di kelas (Aisyah, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Akidah Akhlak dan peserta didik diatas,dapat dianalisis bahwa salah satu penyebab peserta didik agak susah memahami materi pembelajaran Akidah Akhlak justru cara penyampaiannya dan strategi yang kurang menyenangkan bagi peserta didik. Sehinggapada akhirnya di dalam proses pembelajaran beberapa dari peserta didik ada yang mengganggu temannya membuat tergangunya proses pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang dalam materi yang disampaikan oleh guru akidah akhlak . Berlandaskan permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian eksperimen di MTsN 3 AGAM menggunakan Strategi Crozzword Puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menjadikansiswa lebih aktif dalam proses kegiatan belajar Akidah Akhlak.

Melihat kenyataan di atas harus di lakukan suatu inovasi baru dalam proses pembelajaran agar siswa dapat menerima pembelajaran dan aktif ketika proses pembelajran serta dapat menguasai pembelajaran dengan cepat, karena peran guru sebagai media dan fasilitator dalam menyampaikan materi pelajaran dan sangat berperan penting dalam mencapai hasiil yang optimal. Dan dengan hal tersebut

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaaan metode cooperative learning melalui strategi crossword puzzle dalam hasil belajar akidah akhlak pada siswa kelas VII MTsN 3 AGAM

Metode Pelaksanaan

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII di MTsN 3 Agam Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling dan didapatkan 2 kelas menjadi sampel dengan kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.2 sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui posttest dan di analisis dengan uji paired sample t test (Sugiyono, 2017).

Hasil dan Pembahasan

HASIL PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini, maka penelitian ini diolah menggunakan uji T berupa uji *paired sample t test.* Sebelum lebih lanjut untuk menguji pengaruh, terlebih dahulu dilakukan dan dipenuhi terlebih dahulu uji prasyarat dalam penelitian ini sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan sistem *SPSS* versi 23 dengan menggunakan metode *Shapiro wilk* karena sampel dalam penelitian ini < 50 responden. Dalam uji normalitas, nilai sig harus > 0.05, apabila nilai sig < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kontrol	0.966	30	0.448
	Eksperimen	0.937	30	0.077

Sumber: Hasil olahan Data *SPSS Version* 23

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1, pada kelas kontrol didapatkan nilai sig sebesar 0.448 dan pada kelas eksperimen didapatkan nilai sig sebesar 0.077. Nilai 0.448 dan 0.077 > 0.05 sehingga data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan uji normalitas telah terpenuhi.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini juga dilakukan dengan bantuan sistem *SPSS* versi 23 dengan menggunakan metode *levene* yang dilakukan pada kelas VII.II sebagai kelas kontrol dan kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen. Dalam uji homogenitas, nilai sig > 0.05 dan apabila nilai sig < 0.05 maka data tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.637	1	58	0.206

Sumber: Hasil olahan Data *SPSS Version* 23

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 2, didapatkan nilai sig sebesar 0.206. Nilai 0.206 tersebut > 0.05 sehingga data dalam penelitian ini bersifat homogen dan uji homogenitas dalam penelitian ini telah terpenuhi.

Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan dan terpenuhinya uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas dalam penelitian ini, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Untuk uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji t berupa uji *paired sample t test* dengan bantuan sistem *SPSS* versi 23. Dalam uji *paired sample t test* memiliki ketentuan bahwa nilai sig harus < 0.05 dan nilai t hitung harus > dari t tabel. Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kontrol - Eksperimen	-16.100	27.437	5.009	-26.345	-5.855	-3.214	29	.003

Sumber: Hasil olahan Data *SPSS Version* 23

Berdasarkan hasil uji hipotesis sebagaimana tabel 4.9, didapatkan nilai t hitung sebesar 3.214 dan nilai sig sebesar 0.001. Untuk mengetahui nilai t tabel dalam penelitian ini, pertama-tama dilihat kolom df pada tabel 3 yang didapatkan nilai 29 dan nilai t tabel untuk df 29 adalah sebesar 2.045.

Dari perhitungan tabel 3, dapat dilihat bahwa untuk nilai sig didapatkan nilai sebesar 0.003 dan nilai tersebut < 0.05. Sedangkan nilai t hitung di dapatkan sebesar 3.214 yang mana nilai tersebut > t tabel yaitu 3.214 > 2.045 sehingga dari hal tersebut dapat dimaknai bahwa dalam penelitian ini penggunaan model cooperative learning melalui strategi crossword puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar akidah akhlak pada siswa kelas VII di MTsN 3 AGAM.

Pembahasan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter dan moralitas individu, termasuk dalam hal akidah dan akhlak. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model Cooperative Learning melalui strategi Crossword Puzzle. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kerja sama dalam kelompok, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan.

Strategi pembelajaran kebanyakan terlaksana atau terpfokus pada guru, maka sekarang harus diarahkan pada peserta didik (student centered). Dengan adanya pergantian model atau metode belajar yang guru lakukan, dengan secara tidak lansung mengarahkan guru untuk menekuni lagi metode pembelajaran yang sejalan dengan perkembanga zaman. Maka dari itu guru harus bisa merubah model atau

metode pembelajaran yang di ikututi zaman sekarang sehingga strategi guru dalam pembelajaran bisa efektif dalam hal mengajar peserta didik. Disinilah peran guru sebagai pendidik dan pengajar sangat diperlukan (Aziizirrahman & Trisno, 2023). Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efesien. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik- teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar. Belajar mengajar adalah kegiatan yang bersifat edukatif karena memiliki nilai edukatif yang membentuk interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi ini bersifat edukatif karena kegiatan belajar mengajar diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Memanfaatkan segala sesuatu untuk kepentingan pengajaran, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis.

Dalam kamus ilmiah populer strategi mempunyai arti ilmu siasat atau muslihat untuk mencapai suatu tujuan. Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai tujuan atau sasaran yang ditentukan. Dihubungkan dengan proses pembelajaran, strategi biasa diartikan sebagai siasat atau pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiaatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkaan. kata “strategi” dapat didefinisikan sebagai seni melaksanakan strategi, yaitu rencana atau siasat. Istilah "strategi" sering digunakan dalam berbagai konteks dengan arti yang berbeda. Nana Sudjana juga menyatakan bahwa strategi mengajar adalah "taktik" yang digunakan guru selama proses pembelajaran agar dapat mempengaruhi siswa (peserta didik) untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Ebby et al., 2023).

Secara umum, kata “Strategi” mengandung makna rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Dan pengertian lain dari kata strategi adalah suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam mencapai sasaran yang telah ditentuakan. Bila dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru-murid dalam perwujudan kegiatan mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses membelajarkan siswa agar dapat mempelajari sesuatu yang relevan dan bermakna bagi diri mereka, disamping itu, juga untuk mengembangkan pengalaman belajar dimana siswa dapat secara aktif menciptakan apa yang sudah diketahuinya dengan pengalaman yang diperoleh. Pembelajaran dalam arti lain adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar dan kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien. Secara umum dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Istilah pembelajaran lebih tepat digunakan karena dapat menggambarkan upaya untuk membangkitkan prakarsa belajar peserta didik (Wina Sanjaya, 2015).

Dengan demikian, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didisain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu sebelum menentukan strategi perlu dirumuskannya sebuah tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah masalah penting dalam implementasi sebuah strategi (Sanjaya, 2007).

Dari beberapa penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran adalah siasat, cara yang dilakukan guru dalam menyederhanakan kajian yang akan diajarkan dalam kelas, atau dengan kata lain cara yang dilakukan oleh guru dalam menetapkan langkah- langkah utama mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Menurut Hamalik, pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2003). Dalam hal ini, siswa diajak untuk saling membantu dan mendukung satu sama lain dalam proses belajar. Hal ini sesuai

dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka (Slavin, 2011). Selain itu, penggunaan strategi Crossword Puzzle dalam pembelajaran juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Kusumaningrum, Crossword Puzzle merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan memperkuat keterampilan berbahasa. Dengan demikian, penggunaan model Cooperative Learning melalui strategi Crossword Puzzle diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa (Kusumaningrum, 2015).

Namun, meskipun terdapat berbagai penelitian yang menunjukkan efektivitas model Cooperative Learning melalui strategi Crossword Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa, belum banyak penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dan memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan. Dan setelah peneliti melakukan penelitian, didapatkan hasil bahwa penggunaan model cooperative learning melalui strategi crossword puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar akidah akhlak pada siswa kelas VII di MTsN 3 AGAM dan hal tersebut sejalan dengan teori yang ada.

Strategi pembelajaran teka-teki silang Crossword Puzzle merupakan permainan teka-teki yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Selain itu teka teki silang merupakan sarana pembelajaran yang memungkinkan guru untuk mengulas materi yang disajikan. Ulasan ini berguna untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi yang telah di sampaikan. Dengan demikian, siswa mampu mencapai tujuan belajarnya pada tinggkat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka – teki silang akan membangkitkan minat dan partisipasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Teka teki silang adalah suatu permainan yang caranya dengan mengisi ruang – ruang kosong berbentuk huruf hingga membentuk sebuah kata yang sesuai dangan intruksi. Selain untuk menhyelesaikan teka – teki silang kegiatan ini berguna untuk menghafal kosa kata populer, selain itu juga berguna untuk budaya kita secara umum.Strategi Crossword Puzzle adalah strategi yang dikembangkan dandiklasifikasikan oleh Mel Silberman pada active learning bagian keempat“Bagaimana agar belajar tidak lupa”.Crossword puzzle digunakan sebagai posttest untuk membantu siswa mengingat dan meninjau kembali materi dan konsep yang telah didapat sebelumnya (Silberman, 2009). Nurjatmika juga mengungkapkan bahwa permainan crossword puzzledapat menjadi sebuah pilihan aktivitas permainan bagi siswajikamenginginkan situasi yang menyenangkan

Melalui strategi teka teki silang, siswa banyak siswa menciptakan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Karena strategi ini dapat mendorong siswa untuk mempelajari lebih jauh konsep – konsep materi yang di ajarkan sehingga menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi. Sebagaimana hasil penelitian yang telah didapatkan, didapatkan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif dengan menggunakan strategi crossword memiliki kelebihan tersendiri dalam pembelajaran, yaitu memalui penerapan strategi teka – teki sialng, siswa belajar untuk lebih menggali potensi diri., strategi ini sangat

efektif karena memungkinkan terjadinya aktivitas dan kreativitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa. Faktanya interaksi ini didominasi oleh interaksi siswa dan sedangkan guru hanya berperan sebagai moderator, secara keseluruhan, strategi ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan yang apda akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sifat kompetitif dari teka teki silang dapat membuat bersaing untuk maju (Davis & others, 2009). Kemudian Penggunaan model pembelajaran kooperatif melalui strategi Crossword Puzzle dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat memudahkan bagi guru untuk memberikan kepahaman kepada siswa mengenai materi yang diajarkan,karena belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada proses belajar peserta didik, karena dengan penggunaan strategi ini melibatkan peserta didik aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya, sehingga memberikan kontribusi padahasil belajar peserta didik.

Penerapan dari strategi pembelajaran crossword puzzle pada pembelajaran Akidah Akhlak disini yaitu untuk memberikan suatu strategi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didikdalam kegiatanbelajar mengajar yang pada proses selanjutnya diharapkan agar peserta didik mampu menumbuh kembangkan kreatifitas dan meningkatkan berpikir logis siswa dalam kegiatanpembelajaran Akidah Akhlak untuk belajar danmemahami agama Islam secara baik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam hal ini tentunya sangat dipengaruhi oleh terlibatnya pihak guru dan sekolah dalam memberikan pendidikan serta bimbingan terhadap peserta didik dalam meningkatkan berpikir logis mereka yang pada proses selanjutnya dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional. Maka dari situ guru bisa mengukur nilai ketepatan strategi pembelajaran crossword puzzle yang dipakai dalam proses belajarmengajar terhadap anak didiknya selama proses belajar mengajar dilakukan. Penelitian ini sendiri memiliki implikasi tersendiri, yaitu:

Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Strategi crossword puzzle membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Mereka berkolaborasi untuk memecahkan teka-teki, yang meningkatkan rasa kebersamaan dan motivasi.

Pengembangan Keterampilan Sosial: Dengan bekerja dalam kelompok, siswa belajar untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan menghargai pendapat teman sekelas. Ini membantu mengembangkan keterampilan sosial yang penting.

Memudahkan pemahaman materi, Crossword puzzle dapat membantu siswa mengingat konsep-konsep penting dalam akidah akhlak dengan cara yang menyenangkan. Melalui permainan, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat istilah serta definisi yang diajarkan.

Mendorong kerjasama, Model cooperative learning menekankan kerja sama antar siswa. Dalam menyelesaikan crossword puzzle, siswa harus berkolaborasi, saling membantu, dan mendiskusikan jawaban, yang dapat memperkuat keterampilan sosial mereka.

Meningkatkan hasil belajar, dengan menggunakan strategi yang interaktif dan menyenangkan, siswa cenderung lebih fokus dan terlibat, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Penilaian sebelum dan sesudah penerapan strategi ini dapat menunjukkan peningkatan pemahaman siswa.

Pengembangan kreatifitas, menyusun dan menyelesaikan crossword puzzle melibatkan pemikiran kreatif. Siswa tidak hanya belajar konsep, tetapi juga belajar untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi.

Lingkungan belajar yang positif, Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih positif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar akidah akhlak.

Memperkuat Pemahaman Materi: Melalui pencarian kata dan jawaban dalam crossword, siswa dapat lebih mendalami materi pelajaran. Proses ini membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik.

Menstimulasi Berpikir Kritis: Strategi ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menemukan kata-kata yang tepat. Ini bisa meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah.

Fleksibilitas dalam Pembelajaran: Model kooperatif ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, sehingga guru bisa mengadaptasinya sesuai dengan kebutuhan kurikulum.

Evaluasi Formatif: Penggunaan crossword puzzle juga dapat menjadi alat evaluasi yang menyenangkan. Guru dapat melihat sejauh mana siswa memahami materi secara tidak langsung melalui hasil puzzle yang mereka selesaikan.

Dengan semua manfaat ini, penerapan model kooperatif dengan strategi crossword puzzle dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan model cooperative learning melalui strategi crossword puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar akidah akhlak pada siswa kelas VII di MTsN 3 AGAM, yang dibuktikan dengan hasil uji paired sample t test yaitu nilai sig 0.003 < 0.05 dan nilai t hitung di dapatkan sebesar 3.214 yang mana nilai tersebut > t tabel yaitu 3.214 > 2.045

Daftar Kepustakaan

Aisyah, S. P. (2023). *Wawancara dengan Guru Akidah Akhlak*.

Aziizirrahman, A., & Trisno, B. (2023). Strategi Guru Dalam Membimbing Belajar Siswa Broken Home. *Jurnal Pendidikan*, *3*(2), 119.

Davis, & others. (2009). Reviewing for Exams: DO Crossword Puzzles Help in the Success of Student Learning. *The Journal of Effective Teaching*, *9*(3), 5–9.

Ebby, Trisno, B., & Rodhiawat. (2023). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 725.

Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.

Kusumaningrum. (2015). *Pembelajaran Aktif dengan Metode Crossword Puzzle*. Gramedia Pustaka Utama.

Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *Strategi Mengajar*. Kencana.

Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Silberman, M. (2009). *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif* (Sarjuli (trans.)). Pustaka Madani.

Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Slavin. (2011). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. PT Indeks.

Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sudrajat, H. (2004). *Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R\&D*. Alfabeta.

Wina Sanjaya. (2015). *Penelitian pendidikan: jenis, metode dan prosedur.* Prenadamedia Group.