

**JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN**

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 4 KLARI KARAWANG**

**Naurasyifa Iftinannisa<sup>a</sup>, Debibik Nabilatul Fauziah<sup>b</sup>, Neng Ulya<sup>c</sup>**

<sup>a</sup> Fakultas Agama Islam / Pendidikan Agama Islam, [2110631110159@student.unsika.ac.id](mailto:2110631110159@student.unsika.ac.id), Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>b</sup> Fakultas Agama Islam / Pendidikan Agama Islam, [debibiknabilatulfauziah@staff.unsika.ac.id](mailto:debibiknabilatulfauziah@staff.unsika.ac.id), Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>c</sup> Fakultas Agama Islam / Pendidikan Agama Islam, [neng.ulya@fai.unsika.ac.id](mailto:neng.ulya@fai.unsika.ac.id), Universitas Singaperbangsa Karawang

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the effect of using Crossword Puzzle learning media on student learning outcomes. This study was conducted at SMPN 4 Klari Karawang in class D as an experimental class and class E as a control class, in the subject of Islamic Religious Education. This study used a quantitative approach. The method used in this study is Quasi-Experimental with Nonequivalent Control Group Design. The population taken from this study was 472 students, and the sample taken was 84 students consisting of 43 students in the experimental class and 41 students in the control class. The increase in student learning outcomes can be seen from the increase in the average post-test score of students using Crossword Puzzle media, reaching 62.79, while the control class was only 54.83. To see the effect of using Crossword Puzzle learning media on student learning outcomes, it can be seen from the results of the N-gain test calculation; the N-gain test for the experimental class was 0.3502, which has a moderate category with a percentage of 35%. So, it can be concluded that there is an influence of the use of Crossword Puzzle learning media on student learning outcomes in the Islamic Religious Education subject for class VII D at SMPN 4 Klari Karawang.*

**Keywords:** *Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Islamic Religious Education.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Klari Karawang pada kelas D sebagai kelas eksperimen dan kelas E sebagai kelas kontrol. pada mata pelajaran PAI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang diambil dari penelitian ini sebanyak 472 siswa dan sampel yang diambil sebanyak 84 siswa yang terdiri dari 43 siswa kelas eksperimen dan 41 siswa kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai *post-test* siswa yang menggunakan media *Crossword Puzzle* mencapai 62,79, sedangkan kelas kontrol hanya 54,83. Untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil perhitungan uji N-gain uji N-gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,3502 memiliki kategori sedang dengan persentase 35%. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran

*Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII D di SMPN 4 Klari Karawang.

**Kata Kunci:** *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun karakter dan potensi generasi muda. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara [1]. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap pembangunan suatu negara. Di tengah era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, tantangan yang dihadapi dunia pendidikan semakin kompleks. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan akhlak siswa. PAI tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan tentang agama, tetapi juga untuk menginternalisasikan nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pembelajaran yang efektif harus mampu menarik minat siswa agar mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep agama Islam, yang sering kali disebabkan oleh media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memusatkan perhatian siswa dan meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan komponen penting dalam pendidikan karena memungkinkan guru untuk mengetahui penggunaan metode, media, dan strategi pembelajaran yang terbaik untuk siswanya [2]. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *crossword puzzle*. Dalam permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang), siswa harus menggunakan huruf-huruf yang membentuk kata untuk mengisi ruang kosong (kotak hitam dan putih) tergantung pada pertanyaan atau petunjuk yang diberikan [3].

Dalam konteks PAI, *crossword puzzle* dapat dirancang dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan alam semesta sebagai tanda kekuasaan Allah Subhanahu Wa Ta'ala, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Proses pengisian teka-teki silang ini menuntut siswa untuk mengingat dan mencocokkan istilah-istilah penting, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran PAI dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga emosional. Dengan demikian, media ini berpotensi untuk mengatasi masalah kejenuhan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran konvensional, serta mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memahami pelajaran PAI.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah untuk diteliti dan dijadikan judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII Di SMPN 4 Klari Karawang”.

## METODOLOGI PENELITIAN

Dalam merancang penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas dan terukur tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 4 Klari Karawang. Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang mana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang terkendalikan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi-eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design*, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tanpa menggunakan prosedur penempatan acak. Setiap kelompok tersebut diberikan *pre-test* dan *post-test* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media *crossword puzzle*, sedangkan kelas kontrol diajarkan hanya menggunakan media konvensional. Penelitian ini menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar siswa setelah dilakukannya media pembelajaran *crossword puzzle*.

Populasi yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII di SMPN 4 Klari Karawang pada tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 472 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling* (sampel purposive) karena beberapa keterbatasan. Dengan demikian, jumlah total siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 84 siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji *n-gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Profil Sekolah

SMPN 4 Klari Karawang merupakan Lembaga pendidikan menengah pertama yang memiliki peranan strategis dalam pengembangan pendidikan di wilayah Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Sekolah ini didirikan pada tahun 2005, sebagai respons terhadap kebutuhan masyarakat akan akses pendidikan yang berkualitas. Pendirian SMPN 4 Klari Karawang bertujuan untuk memberikan kesempatan belajar lebih baik bagi anak-anak di daerah tersebut, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi diri secara optimal.

Seiring berjalannya waktu, sekolah ini mengalami perkembangan baik dari segi fasilitas maupun kapasitas. Dari awal berdirinya dengan jumlah ruang kelas yang terbatas, kini SMPN 4 Klari Karawang telah memiliki berbagai fasilitas seperti laboratorium, perpustakaan, dan ruang kegiatan siswa. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, SMPN 4 Klari Karawang memiliki visi untuk menjadi sekolah unggulan yang mampu mencetak generasi yang berprestasi dan berakarakter.

SMPN 4 Klari Karawang juga dikenal aktif dalam berbagai kegiatan baik akademik maupun non-akademik. Siswa-siswanya sering mengikuti kompetisi tingkat kabupaten hingga provinsi dalam bidang olahraga, seni, dan sains. Dalam perjalanan sejarahnya, SMPN 4 Klari Karawang terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui pembaruan kurikulum, pelatihan guru, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

SMPN 4 Klari Karawang tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai wadah untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa. Dengan dukungan dari berbagai pihak, termasuk orang tua, masyarakat, dan pemerintah, diharapkan SMPN 4 Klari dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Melalui upaya yang berkelanjutan, sekolah ini berambisi untuk mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki integritas dan kepedulian sosial yang tinggi.

## **B. Penggunaan Media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran PAI di Kelas VII SMPN 4 Klari Karawang**

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar [4]. Media pembelajaran penting karena dapat meningkatkan pemahaman siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan ingatan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

*Crossword Puzzle* adalah suatu bentuk media yang mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif dalam menyusun huruf-huruf menjadi kata-kata yang sesuai dengan panjang yang telah ditentukan [5]. Dengan menerapkan media *crossword puzzle*, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta memperluas pengetahuan mereka tentang kosakata dan konsep-konsep baru. Selain itu, *crossword puzzle* juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Proses pembelajaran pertama dilakukan pada tanggal 24 April dan 29 April 2025, yang mana pendidik melakukan proses pembelajaran di kelas VII D dan VII E dengan memberikan *pretest* kepada siswa sebagai penilaian sebelum melakukan proses pembelajaran dengan materi bab *Rukhsah* tanpa diberikan perlakuan atau belum menerapkan media *crossword puzzle* pada pembelajaran.

Pertemuan kedua pada tanggal 29 April dan 30 April, pendidik melakukan proses pembelajaran dengan menyampaikan materi tentang *rukhsah* dalam sholat, zakat, puasa, dan haji pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pertemuan ketiga pada tanggal 06 Mei sebagai tindak diberikannya perlakuan dalam proses pembelajaran namun yang membedakan ialah di kelas kontrol tidak diberi perlakuan atau penggunaan media *crossword puzzle* pada proses pembelajaran, pendidik hanya menggunakan media visual cetak (buku) di kelas VII E, sedangkan pada kelas eksperimen (VII D) pendidik menggunakan media *crossword puzzle* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan ketiga, siswa diberikan stimulus dengan mengulang dan menambahkan sedikit materi dari sebelumnya, materi yang disampaikan tentang tata cara sholat jamak dan qashar serta ketentuan sholat jamak dan qashar.

Pertemuan keempat tanggal 07 Mei dan 08 Mei 2025, siswa kelas VII D dan VII E diberikan tes soal atau *posttest* sebagai ulangan harian, setelah diterapkannya penggunaan media *crossword puzzle*, sedangkan kelas kontrol pun mengikuti *posttest* sebagai perbandingan untuk melihat perbedaan hasil belajar.

Titik fokus pada penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*, dengan adanya media *crossword puzzle* siswa merasa tertarik dengan materi yang disampaikan, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Selain itu, siswa pun menjadi termotivasi dan dapat membangun kembali semangat belajar siswa.

### C. Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 4 Klari Karawang

Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh individu sebagai akibat dari proses pembelajaran, yang dapat mengakibatkan perubahan perilaku dalam aspek pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan siswa, sehingga mereka dapat mencapai tingkat yang lebih baik dibandingkan sebelumnya [6]. Menurut Endang Sri Wahyuningsih menjelaskan bahwa secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan dalam perilaku dan kemampuan siswa secara menyeluruh setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor [7]. Hamalik menegaskan bahwa hasil belajar adalah bukti bahwa seseorang telah mengalami proses pembelajaran, yang tercermin dari perubahan perilaku individu tersebut, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti [8].

Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat dimaknai bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan siswa yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai evaluasi, seperti ulangan harian, tugas dan ujian, yang mencerminkan penguasaan materi dan keterampilan yang telah diperoleh oleh siswa. Selain itu, hasil belajar berfungsi sebagai indikator prestasi akademik dan dasar untuk merancang pembelajaran yang efektif di masa mendatang. Kualitas hasil belajar dipengaruhi oleh interaksi antara siswa dan guru, serta metode dan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh dalam proses belajar pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 4 Klari Karawang diukur dengan *pretest* dan *posttest*. Berikut ini disajikan hasil analisis statistik deskriptif terkait hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen:

*Tabel 1 Analisis Deskriptif Pretest Posttest Kelas Kontrol*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Kontrol	41	20	60	38.39	10.576
<i>Posttest</i> Kontrol	41	26	86	54.83	14.582
Valid N (listwise)	41				

Berdasarkan hasil uji analisis deskriptif *pretest* pada kelas kontrol dengan jumlah 41 siswa, nilai minimum yang didapatkan sebesar 20, nilai maksimum sebesar 60, nilai rata-rata sebesar 38,39 dan standar deviasi sebesar 10,576. Hasil uji analisis deskriptif *posttest* pada kelas kontrol dengan jumlah 41 siswa, nilai minimum yang didapatkan sebesar 26, nilai maksimum sebesar 86, nilai rata-rata sebesar 54,83 dan standar deviasi sebesar 14,582. Dari tabel hasil uji deskriptif *pretest posttest* kelas kontrol di atas dapat dikategorisasikan melalui tabel berikut:

Tabel 2 Kategorisasi Pretest Kelas Kontrol

Batas Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X \leq 36,19$	6	6%	Rendah
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$36,19 \leq X \leq 49,63$	24	24%	Sedang
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$49,63 \leq X$	6	6%	Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	36%	

Dari tabel kategorisasi *pretest* kelas kontrol di atas, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori berdasarkan nilai *pretest* yang diperoleh. Kategori pertama adalah kategori rendah, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai 27,81, dengan jumlah 9 siswa atau setara dengan 22% dari total siswa. Kategori kedua adalah kategori sedang, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai antara 27,81 hingga kurang dari 48,96, yang mencakup 24 siswa atau 59%. Sementara itu, kategori ketiga adalah kategori tinggi, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai minimal 48,96, dengan jumlah 8 siswa atau 20%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang, sedangkan proporsi siswa pada kategori rendah dan tinggi relatif lebih sedikit. Berikut ini tabel kategorisasi *posttest* kelas kontrol.

Tabel 3 Kategorisasi Pretest Kelas Kontrol

Batas Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X \leq 40,24$	11	27%	Rendah
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$40,24 \leq X \leq 69,41$	24	59%	Sedang
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$69,41 \leq X$	6	15%	Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>41</b>	100%	

Dari tabel kategorisasi *posttest* kelas kontrol di atas, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori berdasarkan nilai *posttest* yang diperoleh. Kategori pertama adalah kategori rendah, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai 40,24, dengan jumlah 11 siswa atau setara dengan 27% dari total siswa. Kategori kedua adalah kategori sedang, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai antara 40,24 hingga kurang dari 69,41, yang mencakup 24 siswa atau 59%. Sementara itu, kategori ketiga adalah kategori tinggi, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai minimal 69,41, dengan jumlah 6 siswa atau 15%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang, sedangkan proporsi siswa pada kategori rendah dan tinggi relatif lebih sedikit.

Tabel 4 Analisis Deskriptif Pretest Posttest Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Kontrol	43	20	66	41.02	13.032
<i>Posttest</i> Kontrol	43	40	86	62.79	10.849
Valid N (listwise)	43				

Berdasarkan hasil uji analisis deskriptif *pretest* pada kelas eksperimen dengan jumlah 43 siswa, nilai minimum yang didapatkan sebesar 20, nilai maksimum sebesar 66, nilai rata-rata sebesar 41,02 dan standar deviasi sebesar 13,032. Hasil uji analisis deskriptif *posttest* pada kelas eksperimen dengan jumlah jumlah 43 siswa, nilai minimum yang didapatkan sebesar 40, nilai maksimum sebesar 86, nilai rata-rata sebesar 62,79 dan standar deviasi sebesar 10,849. Dari tabel hasil uji deskriptif *pretest posttest* kelas eksperimen di atas dapat dikategorisasikan melalui tabel berikut:

Tabel 5 Kategorisasi Pretest Kelas Eksperimen

Batas Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X \leq 27,98$	10	23%	Rendah
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$27,98 \leq X \leq 54,05$	28	65%	Sedang
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$54,05 \leq X$	5	12%	Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>43</b>	100%	

Dari tabel kategorisasi *pretest* kelas eksperimen di atas, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori berdasarkan nilai *pretest* yang diperoleh. Kategori pertama adalah kategori rendah, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai 27,98, dengan jumlah 10 siswa atau setara dengan 23% dari total siswa. Kategori kedua adalah kategori sedang, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai antara 27,98 hingga kurang dari 54,05, yang mencakup 28 siswa atau 65%. Sementara itu, kategori ketiga adalah kategori tinggi, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai minimal 54,05, dengan jumlah 5 siswa atau 12%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang, sedangkan proporsi siswa pada kategori rendah dan tinggi relatif lebih sedikit. Berikut ini tabel kategorisasi *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 6 Kategorisasi Pretest Kelas Eksperimen

Batas Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X \leq 51,94$	3	7%	Rendah

$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$51,94 \leq X < 73,63$	36	84%	Sedang
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$73,63 \leq X$	4	9%	Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>43</b>	100%	

Dari tabel kategorisasi *posttest* kelas eksperimen di atas, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori berdasarkan nilai *posttest* yang diperoleh. Kategori pertama adalah kategori rendah, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai 51,94, dengan jumlah 3 siswa atau setara dengan 7% dari total siswa. Kategori kedua adalah kategori sedang, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai antara 51,94 hingga kurang dari 73,63, yang mencakup 36 siswa atau 84%. Sementara itu, kategori ketiga adalah kategori tinggi, yaitu untuk siswa yang memperoleh nilai minimal 73,63, dengan jumlah 4 siswa atau 9%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang, sedangkan proporsi siswa pada kategori rendah dan tinggi relatif lebih sedikit.

Berdasarkan perolehan hasil belajar siswa kelas eksperimen (VII D) antara sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *crossword puzzle* memiliki perbedaan rata-rata hasil belajar, dapat dilihat melalui rata-rata hasil belajar *pretest* sebesar 41 lebih kecil daripada *posttest* dengan rata-rata sebesar 62 artinya membuktikan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dapat memberikan pengaruh positif dengan meningkatkan hasil belajar sebelum diterapkannya media *crossword puzzle*.

#### D. Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran PAI di Kelas VII SMPN 4 Klari Karawang

##### 1. Analisis Statistik Inferensial dengan Uji Prasyarat

###### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membuktikan data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Jika nilai signifikansi melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 distribusi data tersebut tidak dapat dianggap normal. Hasil uji normalitas dari data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7 Uji Normalitas *Pretest Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.



Tests of Normality							
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.134	41	.062	.945	41	.046
	Posttest A (Kontrol)	.126	41	.098	.968	41	.307
	Pretest B (Eksperimen)	.126	43	.083	.949	43	.057
	Posttest B (Eksperimen)	.128	43	.075	.950	43	.059
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan data hasil uji normalitas, didapati nilai signifikansi data *pretest* kelas kontrol sebesar 0,062 dan kelas eksperimen sebesar 0,083. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar 0,098 dan kelas eksperimen sebesar 0,075. Oleh karena itu, semua data tersebut dianggap berdistribusi **normal** karena melebihi nilai signifikansi sebesar 0,05.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas merupakan metode statistik yang digunakan untuk memastikan bahwa varians antar kelompok data sampel yang berasal dari populasi adalah seragam. Tujuan dari uji homogenitas ialah untuk mengetahui kehomogenan sebaran data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji homogenitas dari data *pretest* pada kedua kelas disajikan dalam tabel berikut ini.

*Tabel 8 Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2.123	1	82	.149
	Based on Median	2.052	1	82	.156
	Based on Median and with adjusted df	2.052	1	80.261	.156
	Based on trimmed mean	2.061	1	82	.155

Berdasarkan data pada Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data hasil uji homogenitas *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,149. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang **homogen**. Sedangkan untuk hasil uji homogenitas *posttest* pada kedua kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9 Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.961	1	82	.050
	Based on Median	3.488	1	82	.065
	Based on Median and with adjusted df	3.488	1	79.703	.066
	Based on trimmed mean	3.953	1	82	.050

Berdasarkan data Tabel 9 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai sebesar 0,050, sehingga data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi  $A = 0,05$ , dapat disimpulkan data hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen datanya bersifat **homogen**.

#### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah analisis data melalui uji homogenitas dan uji normalitas dalam analisis data statistik. Hasil dari uji inferensial menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal berdasarkan uji normalitas. Selain itu, hasil uji inferensial juga menunjukkan bahwa varians data *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen berdasarkan uji homogenitas. Sehingga untuk uji hipotesis menggunakan uji-t (*paired-sample t-test*). Hasil pengujian hipotesis dari data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10 Uji Paired Sample *t-test* *Pretest* *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

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 Kontrol - Posttest Kontrol	-16.439	19.352	3.022	-22.547	10.331	-5.439	40	.000
Pair 2	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-21.767	13.916	2.122	-26.050	17.485	-10.257	42	.000

Berdasarkan data pada Tabel 10 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi atau nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) **diterima**. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menerapkan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII D di SMPN 4 Klari Karawang.

#### d. Uji N-Gain

Uji N-Gain (*Normalized Gain*) adalah metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor *pretest* dan *posttest*. N-Gain dihitung dengan rumus yang menunjukkan seberapa banyak peserta didik belajar dibandingkan dengan potensi maksimum yang dapat mereka capai. Berikut ini hasil pengujian N-Gain menggunakan IBM SPSS Statistic 27.

Tabel 11 Uji N-Gain Pretest Posttestt Kelas Kontrol

Descriptive Statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	41	-0,42	0,81	0,2376	0,29143
N-Gain Persen	41	-42,55	81,08	23,7672	29,14379
Valid N (listwise)	41				

Jika nilai N-Gain memiliki kategori apabila nilai  $g > 0,7$  tinggi,  $0,3 \leq g \leq 0,7$  sedang, dan  $g < 0,3$  rendah. Berdasarkan pada Tabel 11 nilai gain pada kelas kontrol  $0,23 < 0,3$  maka nilai gain memiliki kategori rendah. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-gain untuk kelas kontrol sebesar 0,2376 atau 23% dengan kategori rendah.

Tabel 12 Uji N-Gain Pretest Pottestt Kelas Eksperimen

Descriptive Statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	43	0,00	0,77	0,3502	0,18586
N-Gain Persen	43	,00	76,67	35,0268	18,58613
Valid N (listwise)	43				

Jika nilai N-Gain memiliki kategori apabila nilai  $g > 0,7$  tinggi,  $0,3 \leq g \leq 0,7$  sedang, dan  $g < 0,3$  rendah. Berdasarkan pada Tabel 12 nilai gain pada kelas eksperimen  $0,3502 \leq 0,7$  maka nilai gain memiliki kategori sedang. Berdasarkan hasil uji N-gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,3502 atau 35% dengan kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII D di SMPN 4 Klari Karawang memiliki kategori sedang dengan persentase 35%.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI, dan menunjukkan efektivitas yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas kontrol.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Setiap kelompok mengajukan satu anggota secara bergantian untuk mengisi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) yang tersedia di papan tulis, baik secara mendatar maupun menurun. Penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dianggap berhasil terhadap hasil belajar siswa, karena media pembelajaran ini mudah untuk diterapkan dan dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan isi dan materi pelajaran kepada siswa serta dapat membuat siswa antusias dalam menerima materi pembelajaran PAI.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai *post-test* siswa yang menggunakan media *Crossword Puzzle* mencapai 62,79, sedangkan kelas kontrol hanya 54,83. Untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil perhitungan uji N-gain. Hasil perhitungan uji N-gain kelas eksperimen sebesar 0,3502 memiliki kategori

sedang dengan persentase 35%. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII D di SMPN 4 Klari Karawang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] 2003 Undang-undang, "Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan," *J. Legis. Indones.*, vol. 6, no. 42, hal. 7–11, 2003.
- [2] S. Permana dan N. I. Sintia, "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (teka-teki silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet," *Resour. Res. Soc. Educ.*, vol. 1, no. 1, hal. 19, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>
- [3] M. A. Mawardhani, A. L. S. Dewi, dan E. W. Andjariani, "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 9, no. 1, hal. 1084–1090, 2023, doi: 10.58258/jime.v9i1.4744.
- [4] J. Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 1, hal. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- [5] L. A. Rahmah dan R. M. Dewi, "Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 4 No 3, hal. 1–10, 2016.
- [6] Ahmadiyanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa menggunakan media pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIIIC SMPN 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015," *J. Pendidik. Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 2, hal. 980–993, 2016, [Daring]. Tersedia pada: <http://ppjp.ulm.ac.id/jpjournal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>
- [7] I. K. Allawiyah, K. Karmawan, dan A. Haromaini, "Studi Komparasi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah SMK Al-Gina Kabupaten Tangerang dan SMK Binusta Kota Tangerang," *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, vol. 12, no. 2, hal. 100, 2021, doi: 10.21927/literasi.2021.12(2).100-106.
- [8] P. Purwaningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," *Educ. J. Inov. Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, vol. 2, no. 4, hal. 422–427, 2023, doi: 10.51878/educator.v2i4.1929.