

**PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**



NIM: 212101010064

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025

**PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:
MUHAMMAD DIFANSYAH DHARMA PUTRA
NIM: 212101010064

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

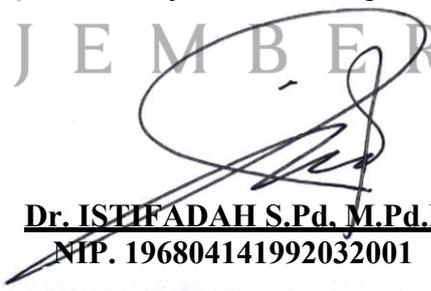
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

MUHAMMAD DIFIANSYAH DHARMA PUTRA
NIM: 212101010064

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing


Dr. ISTIFADAH S.Pd. M.Pd.I
NIP. 196804141992032001

**PENGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari: Kamis
Tanggal: 26 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag
NIP.197508082003122003

Shidiq A'dianta, M.Pd.
NIP.198808232019031009

Anggota:

1. Prof. Dr. H. Mashudi M.Pd
2. Dr. Istifadah S.Pd., M.Pd.I

Menyetujui.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

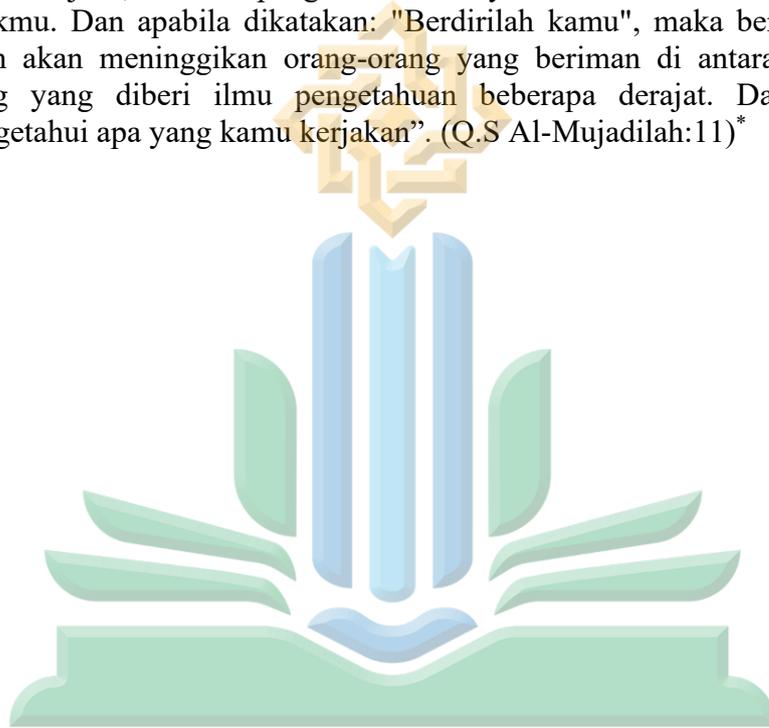


Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Q.S Al-Mujadilah: 11)*



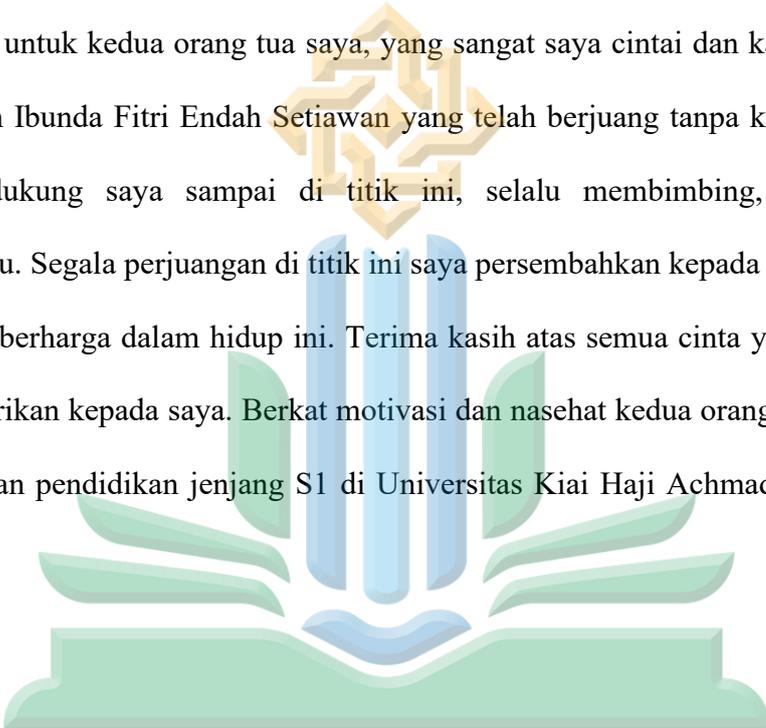
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahaman*, (Semarang: Toha, 2007). 1687

PERSEMBAHAN

Sebuah karya sederhana ini saya persembahkan kepada orang-orang yang selalu memberikan do'a dan dukungan agar saya selalu semangat dalam menjalani hidup demi menggapai cita-cita. Diantaranya yaitu kepada:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua saya, yang sangat saya cintai dan kasih, Ayahanda Budiarto dan Ibunda Fitri Endah Setiawan yang telah berjuang tanpa kenal lelah, yang sudah mendukung saya sampai di titik ini, selalu membimbing, merawat, dan mendoakanku. Segala perjuangan di titik ini saya persembahkan kepada kedua orang tua yang sangat berharga dalam hidup ini. Terima kasih atas semua cinta yang telah kedua orang tua berikan kepada saya. Berkat motivasi dan nasehat kedua orang tua, saya dapat menyelesaikan pendidikan jenjang S1 di Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember di tahun ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya kepada kita, sehingga kita dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan lancar, khususnya dalam melaksanakan penelitian dan dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun ajaran 2024/2025”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benderang yakni ad-dinul Islam.

Selanjutnya sebagai makhluk yang diciptakan dengan keterbatasan oleh sang maha sempurna Allah SWT, maka begitu pula dalam penulisan skripsi ini tentu masih banyak kesalahan-kesalahan yang disebabkan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang ada dalam diri penulis.

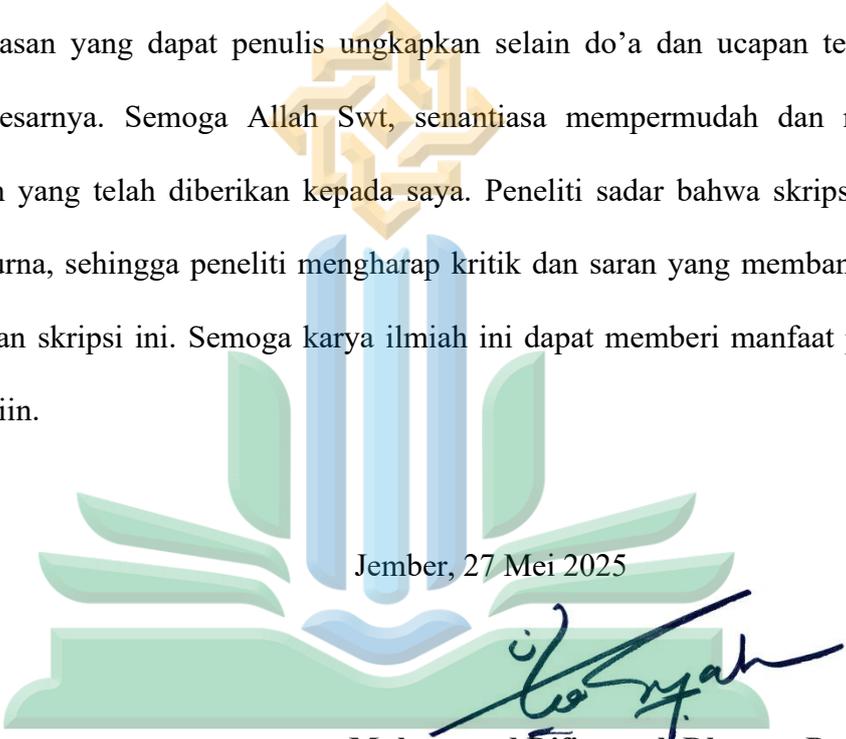
Ucapan terimakasih ini penulis sampaikan sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hepni, S.Ag., MM., CPEM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan layanan terbaik kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Dr. Abdul Mu’is S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan studi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

3. Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa yang telah memberikan motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan studi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan persetujuan kepada peneliti untuk melakukan penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan motivasi atas terselesaikan-nya skripsi ini.
6. Dr. Istifadah S.Pd, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak berkontribusi dan sabar dalam membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta karyawan yang telah membantu dan memberikan arahan kepada peneliti untuk terselesainya skripsi ini.
8. Bapak Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd.,M.Pd selaku Kepala SMK Negeri 5 Jember yang telah memberikan izin penelitian di SMK Negeri 5 Jember.
9. Bapak Abdul Khamid, M.Pd.I selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang telah membantu dan menyediakan waktu selama pelaksanaan penelitian.
10. Seluruh Siswa kelas XI ATP di SMK Negeri 5 Jember yang telah berpartisipasi selama pelaksanaan penelitian.
11. Teman seperjuangan, yakni Arif Nur Faizi, Imron Slamet, dkk yang telah memberikan motivasi, semangat dan dukunagan dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi, arahan, semangat, dan doa kepada peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tiada balasan yang dapat penulis ungkapkan selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah Swt, senantiasa mempermudah dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada saya. Peneliti sadar bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Semoga karya ilmiah ini dapat memberi manfaat pada para pembaca. Aamiin.



Jember, 27 Mei 2025


Muhammad Difiansyah Dharma Putra
NIM. 212101010064

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Muhammad Difiansyah Dharma Putra, 2025: *Penggunaan Media Crossword Puzzle pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember Tahun ajaran 2024/2025*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*, Keaktifan Belajar Siswa, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Banyak faktor menyebabkan rendahnya keaktifan belajar siswa: metode ceramah dan catat yang monoton, minimnya penerapan media inovatif, dan rendahnya motivasi. Observasi awal menunjukkan pembelajaran PAI-BP cenderung membosankan dan kurang menarik, karena variasi metode dan media sangat terbatas. Kondisi ini mengindikasikan ketidakefektifan proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan media *Crossword Puzzle* untuk mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti merumuskan permasalahan: 1) Bagaimana penggunaan media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMK N 5 Jember?, 2) Apakah penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember?

Tujuan Penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMK Negeri 5 Jember. 2) Untuk mengetahui Apakah penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember.

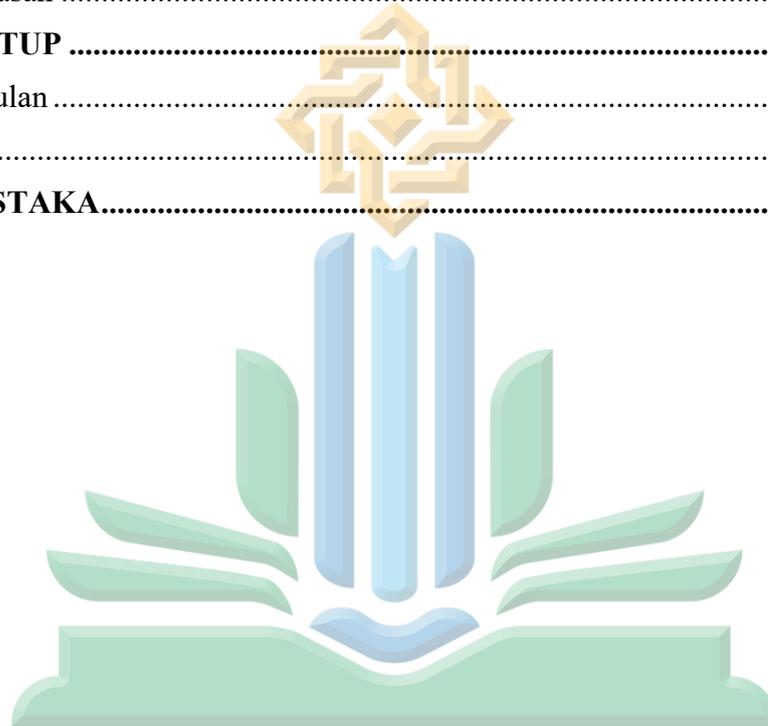
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas dengan model PTK Kemmis dan Mc taggart. Teknik pengumpulan data kualitatifnya menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, lalu untuk pengumpulan data kuantitatifnya menggunakan tes tulis dan angket. Sedangkan, teknik analisis data menggunakan kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Serta Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik.

Penggunaan media *Crossword Puzzle* terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui tahapan pembelajaran (pendahuluan, kegiatan inti, penutup). Meski pada siklus I terdapat kendala seperti partisipasi dan interaksi yang rendah, perbaikan strategi meliputi pengelompokan ulang dan penyajian media yang lebih menarik pada siklus II berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Pada siklus I keaktifan mencapai 67,19%, angket 71,72%, dan hasil belajar 73,78%, di lanjut siklus II keaktifan meningkat menjadi 83,50%, angket 83,63%, dan hasil belajar melonjak menjadi 91,81%. Secara keseluruhan, rata-rata keaktifan meningkat sebesar 16,31% dari siklus I ke II. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media *Crossword Puzzle* secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa PAI-BP di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	7
C. Cara Pemecahan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Hipotesis Tindakan	10
G. Sistematika Penulisan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
B. Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian	39
C. Prosedur Penelitian	41
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Instrumen Penelitian	50
G. Teknik Analisis Data	58
H. Keabsahan Data	61
I. Indikator Kinerja.....	62

J. Tim Peneliti.....	62
K. Jadwal Penelitian	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Gambaran Obyek Penelitian	64
B. Hasil Penelitian	68
C. Pembahasan	94
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
Tabel 3. 1	Pelaksanaan Siklus Penelitian.....	44
Tabel 3. 2	Lembar Observasi Aktivitas Guru	50
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa.....	51
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa.....	53
Tabel 3. 5	Kriteria Penskoran Angket Keaktifan Belajar Siswa.....	53
Tabel 3. 6	Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar.....	55
Tabel 3. 7	Hasil Validitas Instumen Angket Keaktifan Belajar.....	56
Tabel 3. 8	Kriteria Koefisiensi Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	58
Tabel 3. 9	Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas	58
Tabel 3. 10	Kategori Presentase Aktivitas Guru dan Siswa	61
Tabel 3. 11	Jadwal Penelitian	63
Tabel 4. 1	Daftar Peserta Didik Kelas XI ATP.....	67
Tabel 4. 2	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	81
Tabel 4. 3	Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I.....	82
Tabel 4. 4	Presentase Rata-Rata Keaktifan Perindikator Siklus I.....	83
Tabel 4. 5	Hasil Pengisian Angket Siklus I	84
Tabel 4. 6	Hasil Nilai Tugas Peserta didik Siklus I.....	85
Tabel 4. 7	Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II	87
Tabel 4. 8	Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II	88
Tabel 4. 9	Presentase Rata-Rata Keaktifan Perindikator Siklus II	90
Tabel 4. 10	Hasil Pengisian Angket Siklus II.....	91

Tabel 4. 11 Hasil Nilai Tugas Peserta didik Siklus II.....92



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal.
Gambar 2 1 <i>Crossword Puzzle</i>	24
Gambar 3. 1 Model desain PTK Kemmis dan Mc Taggart	41



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal.
Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan	109
Lampiran 2 Matriks Penelitian	110
Lampiran 3 Surat Keterangan Izin Penelitian.....	113
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	114
Lampiran 5 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	115
Lampiran 6 Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian terdahulu	116
Lampiran 7 Hasil Wawancara Guru	121
Lampiran 8 Hasil Wawancara Siswa	122
Lampiran 9 Instrumen Observasi Guru	123
Lampiran 10 Instrumen Observasi Siswa	124
Lampiran 11 Pedoman Observasi Siswa	125
Lampiran 12 Hasil Perhitungan Observasi Siswa Siklus I	126
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Observasi Siswa Siklus II.....	128
Lampiran 14 Validasi Angket.....	130
Lampiran 15 Instrumen Angket Uji Coba	132
Lampiran 16 Hasil Pengisian Angket Uji Coba.....	135
Lampiran 17 Instrumen Angket Penelitian	137
Lampiran 18 Pengisian Angket Penelitian.....	139
Lampiran 19 Hasil Pengisian Angket Penelitian Siklus I.....	141
Lampiran 20 Hasil Pengisian Angket Penelitian Siklus II	143
Lampiran 21 Hasil Asesmen Formatif XI ATP Siklus I.....	102

Lampiran 22 Hasil Asesmen Formatif XI ATP Siklus II	103
Lampiran 23 Validasi Media Pembelajaran.....	104
Lampiran 24 Modul Ajar Siklus I	106
Lampiran 25 Modul Ajar Siklus II	110
Lampiran 26 Dokumentasi Kelas Uji Coba	115
Lampiran 27 Dokumentasi Pembelajaran Siklus I	117
Lampiran 28 Dokumentasi Pembelajaran Siklus II	119
Lampiran 29 Dokumentasi Wawancara	121
Lampiran 30 Media Crossword Puzzle.....	123
Lampiran 31 Biodata Penulis.....	124



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu elemen krusial dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Seperti yang diungkapkan oleh Jean J. Rousseau, semua kebutuhan dan kekurangan kita saat lahir hanya dapat dipenuhi melalui pendidikan.¹ Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut Rizana, ketika siswa secara pasif menerima materi dari guru, mereka cenderung cepat melupakan informasi yang telah disampaikan karena hanya mengandalkan indera pendengaran mereka saja.² Oleh karena itu, keaktifan dalam proses pembelajaran sangat penting dan menjadi salah satu indikator keberhasilan pendidikan. Keaktifan siswa tidak hanya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi. Maka dari itu, peran guru sebagai fasilitator sangatlah penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik,³ dan mampu mendorong siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajar di kelas berlangsung.

¹ Marsilawati, Ni Made Sri, "Penerapan Model Pembelajaran Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kompetensi Matematika Siswa Kelas XII IPA 5 SMA Negeri 4 Singaraja" *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, (2022) 1(3), 241-257. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v1i3.913>

² Mandela & Wijayanti "Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PPKn Kelas 4 SDN Rejowinangun 1." *Prosiding Seminar nasional Pendidikan Profesi Guru*, (2023) 2(1), 163 – 166. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/1776

³ Dessy Anggraeni, Edi Purwanto Hartono, Tias Ernawati "Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas VII Menggunakan Media Puzzle pada Materi Bumi dan Tata Surya" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (2023) 2988-4268

Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, guru memiliki peran yang sangat penting sebagai fasilitator pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Jumu'ah ayat 2:

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمِّيِّينَ رَسُولًا مِّنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ
وَإِنْ كَانُوا مِن قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ

Artinya: Dia-lah yang mengutus kepada kaum yang buta huruf seorang Rasul di antara mereka, yang membacakan ayat-ayat-Nya kepada mereka, mensucikan mereka dan mengajarkan mereka Kitab dan hikmah (As Sunnah). dan Sesungguhnya mereka sebelumnya benarbenar dalam kesesatan yang nyata. (QS. Al-Jumu'ah (621: 2).⁴

Ayat tersebut menegaskan pentingnya peran pengajar dalam ranah membimbing dan mendidik. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang dapat membangkitkan semangat siswa sehingga tercipta pembelajaran aktif yang mendukung pengembangan kemampuan mendengar, mengamati, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan materi.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional sebagai berikut "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab⁵.

Keaktifan siswa dalam belajar juga melibatkan interaksi yang baik antara siswa dengan guru, sesama siswa, dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan UU No. 20

⁴ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahaman*, (Semarang: Toha, 2007). 1721

⁵ "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar di lingkungan pendidikan. Dengan interaksi yang optimal, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, baik secara fisik maupun mental.

Keaktifan belajar siswa di SMKN 5 Jember menjadi perhatian utama dalam proses pendidikan yang berlangsung. Namun, dalam kenyataannya, tidak semua siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Dari 36 siswa yang terlibat, hanya sebagian kecil yang menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sementara banyak siswa lainnya cenderung pasif.

Banyak faktor yang memengaruhi rendahnya keaktifan belajar siswa, seperti metode pembelajaran yang monoton, minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, serta kurangnya motivasi belajar. Proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan mencatat, di mana guru Pendidikan Agama Islam, Bapak Abdul Khamid, juga menghadapi tantangan dengan padatnya kurikulum yang seringkali mendorong penggunaan metode konvensional. Situasi ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber belajar dan hanya menerima informasi tanpa berusaha aktif. Fenomena ini juga sering ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, di mana siswa kurang berpartisipasi dalam diskusi, kolaborasi, dan aktivitas belajar lainnya. Hal ini berdampak pada pemahaman materi dan hasil belajar mereka, terlihat dari interaksi yang minim antara siswa dan guru selama proses pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam, sebagai salah satu mata pelajaran wajib, memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik. Hal ini tercermin dari hasil observasi di kelas XI SMKN 5 Jember, di mana tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan minimnya interaksi antara siswa dengan guru.

Permasalahan Keaktifan belajar siswa ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nadila Eka Nur Afifah, Alex Anis Ahmad, Ilham Rohman Ramadhan: 2023) menunjukkan Bahwa Permasalahan yang berkaitan dengan faktor internal sesuai dengan indikator keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut: Pertama, perhatian siswa. Model pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia masih disampaikan secara konvensional, yakni melalui metode ceramah. Selain itu, penggunaan media Power Point dan slide yang banyak dengan ukuran huruf yang kecil juga menjadi kendala.⁶ Kemudian hasil penelitian oleh (Rizky Permadani, Yanti Yandri Kusuma, Zulfah, Melvi Lesmana Alim: 2023) proses pembelajaran terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajarannya, salah satunya yaitu hanya 15 (47%) siswa yang aktif dalam pembelajaran dan 17 (53%) siswa yang lainnya tidak aktif dalam pembelajaran.⁷

⁶ Nadila Eka Nur Afifah, Alex Anis Ahmad, Ilham Rohman Ramadhan. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023 *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* Vol. 5 no 1 (2023): 37-47 <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v5i1.8395>

⁷ Rizky Permadani, Yanti Yandri Kusuma, Zulfah, Melvi Lesmana Alim. PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 192 PEKANBARU. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* Vol 10, no 4 (2023): 325-335

Berdasarkan penelitian (Dessy Anggraeni, Edi Purwanto Hartono, Tias Ernawati: 2023) Dalam proses pembelajaran, peran guru sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Untuk itu diperlukan kreativitas guru dalam menyiapkan pembelajaran yang sesuai agar keterlibatan aktif peserta didik dapat terjadi.⁸ Dari berbagai hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh sejumlah faktor penghambat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran tidak berlangsung secara optimal, yang berdampak pada rendahnya tingkat keaktifan siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, keaktifan belajar siswa yang rendah dalam subjek Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bisa dipengaruhi oleh beberapa hal. Salah satunya yaitu model pembelajaran dan media yang digunakan kurang menarik dan variatif. Model pembelajaran yang dianggap tepat dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang integratif dan interaktif, seperti menggunakan media *Puzzle*. Menurut analisis, penggunaan media *Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena cara ini menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Model pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* melibatkan siswa dalam aktivitas interaktif, seperti memecahkan teka-teki yang berkaitan dengan konteks agama dan moral. Pendekatan ini tidak hanya membantu pemahaman materi secara lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini akan dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengumpulkan data menggunakan kuisioner dan wawancara.

⁸ Dessy Anggraeni, Edi Purwanto Hartono, Tias Ernawati "Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas VII Menggunakan Media Puzzle pada Materi Bumi dan Tata Surya" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (2023) 2988-4268

Penelitian PTK ini akan melibatkan empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan perencanaan akan melihat identifikasi masalah dan desain eksperimen; tahapan tindakan akan melibatkan implementasi media *Puzzle* dalam kelas; tahapan observasi akan mengamati perilaku dan prestasi siswa; dan tahapan refleksi akan menganalisis hasil dan merevisi strategi jika perlu.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adapun kelebihan dari penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah, Media *Puzzle* ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar karena mereka harus berinteraksi dengan material yang kompleks dan menarik.

Sementara itu, kekurangan dari penggunaan media *Puzzle* adalah, Guru harus siap untuk mengadaptasi situasi dan menjaga agar semua siswa terlibat dalam kegiatan.

Sehingga model pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* ini dikatakan bisa mengatasi permasalahan dalam pembelajaran karena model ini bukan hanya memberikan pengajaran yang monoton, namun juga diiringi dengan permainan yang bisa menghilangkan rasa bosan dan jenuh. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih aktif terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan lebih berusaha untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Selasa, 15 Oktober 2024, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Meskipun guru telah mencoba menerapkan berbagai metode, seperti diskusi dan *every one is a teacher*, namun pembelajaran masih terasa monoton dan kurang menarik minat belajar siswa. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini adalah, Kurangnya Variasi Metode Pembelajaran, guru cenderung lebih dominan menggunakan

metode diskusi, namun tidak semua siswa aktif berpartisipasi. Kedua, kekurangan Media Pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti kertas buffalo atau karton, dan media lainnya masih sangat minimal. Ketiga, keaktifan Belajar yang Rendah, Keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah, dari 33 peserta didik dengan hanya 14 siswa (42%) yang menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, sementara 29 siswa (58%) lainnya cenderung pasif dan tidak terlibat secara maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.⁹ Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas ini dengan menerapkan Media pembelajaran berupa *Puzzle*.

Dengan penerapan media pembelajaran ini diharapkan siswa akan lebih aktif terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan lebih berusaha untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru karena dalam pembelajaran tidak hanya penyampaian materi saja, namun di selingi dengan permainan yang interaktif dan menarik.

Berdasarkan pemikiran yang telah disampaikan diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025”

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

⁹ “Hasil Observasi Selasa, 15 Oktober 2024 Di SMK Negeri 5 Jember,”

1. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa.
2. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif.
3. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih rendah, yang berdampak pada pemahaman materi yang kurang optimal.
4. Perlunya penerapan media pembelajaran yang menarik, seperti media *Crossword Puzzle*, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti dapat merumuskan:

1. Bagaimana penggunaan media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Cara Pemecahan Masalah

Peneliti akan menggunakan media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle* untuk memecahkan permasalahan yang telah diidentifikasi. Media *Crossword Puzzle* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMK Negeri 5 Jember. Penggunaan media *Crossword Puzzle* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan

menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Media ini juga mendukung siswa untuk bekerja sama dan berdiskusi dengan teman sekelas, sehingga keaktifan belajar dapat meningkat secara signifikan. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran sekaligus termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui Apakah penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam memahami konsep dan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penggunaan media *Crossword Puzzle*. Media ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya di kelas XI SMK Negeri 5 Jember, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Media *Crossword Puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan interaktif.

3. Bagi SMKN 5 Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi sekolah dalam menyempurnakan proses pembelajaran. Dengan menerapkan media *Crossword Puzzle*, sekolah dapat mendorong terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sesuai dengan tuntutan kurikulum.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman berharga bagi peneliti, terutama dalam memahami permasalahan pembelajaran di sekolah.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi rujukan bagi peneliti lain yang menghadapi masalah serupa, khususnya terkait dengan peningkatan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran inovatif.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan paparan teori yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini, yaitu bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMK Negeri 5 Jember dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa, sekaligus mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

G. Sistematika Penulisan

Agar penulisan Skripsi ini tidak keluar dari yang telah ditentukan dan agar lebih tersusun dengan jelas, maka dari itu perlu adanya pemberian gambaran sistematik penulisan sebagai berikut:

BAB Satu Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari tujuh sub bab yaitu: latar belakang masalah, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan, dan juga sistematika penulisan. Fungsi dari bab satu ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai pembahasan penelitian dalam skripsi.

BAB Dua Kajian Pustaka, bagian ini terdiri dari dua sub bab yaitu: penelitian terdahulu dan kajian teori. Fungsi bab ini adalah untuk mendeskripsikan tentang penelitian yang pernah dilakukan oleh seseorang yang berkaitan dengan penelitian yang sekarang dan juga menyajikan teori-teori yang didapat peneliti dari penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB Tiga Metode Penelitian, bab ini meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi waktu dan subyek penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan siklus penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, keabsahan data, indikator kinerja, tim peneliti dan jadwal penelitian.

BAB Empat, bab ini meliputi Gambaran obyek penelitian, Hasil penelitian dan Pembahasan, pada bab ini penulis mengemukakan apa saja yang telah di dapatkan peneliti pada saat penelitian berlangsung

BAB Lima Penutup, yaitu berisi tentang inti dari penelitian yang telah dilakukan, berupa kesimpulan dan dilanjutkan dengan saran atas konsep yang telah

dikemukakan dalam penelitian. Selanjutnya Skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan beberapa lampiran-lampiran sebagai pendukung penemuan kelengkapan data skripsi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya memperkuat hasil penelitian dengan memberikan penjelasan yang lebih mendalam serta menunjukkan perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Nadila Eka Nur Afifah, Alex Anis Ahmad, dan Ilham Rohman Ramadhan (2023) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Media *Puzzle* Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023”¹

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre-test dan post-test. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Tasikmalaya, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Keaktifan belajar siswa melalui penerapan media inovatif, yaitu *Puzzle* Sejarah berbasis lempar dadu. Hasil

¹ Nadila Eka Nur Afifah, Alex Anis Ahmad, Ilham Rohman Ramadhan. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Media *Puzzle* Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023 *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* Vol. 5 no 1 (2023): 37-47 <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v5i1.8395>

penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan Keaktifan belajar mereka.

Persamaan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan media pembelajaran inovatif dan Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. Namun, perbedaannya terdapat pada jenis media *Puzzle* yang digunakan, lokasi penelitian, subjek penelitian, serta materi pelajaran yang diajarkan.

- b. Rona Norhana Dewi (2020) dengan judul “Media *Puzzle* Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa”²

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian yang meliputi siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian dilakukan di SMPN 6 Tanjung, Desa Kambitin Raya, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Tabalong. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas VIIA, dengan jumlah siswa laki-laki dan perempuan yang seimbang. Fokus penelitian adalah pada peningkatan aktivitas belajar dan kompetensi siswa dalam mata pelajaran PPkN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) melalui penggunaan media *Puzzle* Edukasi pada materi "Norma dan Keadilan". Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* Edukasi secara signifikan meningkatkan aktivitas belajar dan kompetensi siswa. Skor rata-

² Rona Norhana Dewi (2020) “Media *Puzzle* Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa”. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar. Vol. 4, No. 3, hlm 803-818 doi: 10.26811/didaktika.v4i3.113

rata aktivitas siswa meningkat dari 68,42 pada siklus pertama menjadi 81,58 pada siklus kedua, sementara tingkat penyelesaian tugas meningkat dari 66,66% menjadi 83,33%. Selain itu, sebanyak 96,88% siswa menyatakan bahwa media tersebut berdampak positif terhadap pengalaman belajar mereka. Persamaan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terdapat pada lokasi penelitian, subjek penelitian, serta jenis media pembelajaran yang digunakan

- c. Mega Yulianti Hartini (2023) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023”³

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian mengikuti model empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Bondowoso dengan subjek siswa kelas VIII D pada materi "Makanan Halal dan Haram". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) menggunakan media dadu pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

³ Mega Yulianti Hartini. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII Di SMP NEGERI 3 BONDOWOSO Tahun Pelajaran 2022/2023. (Skripsi UIN Jember 2023)

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan angket. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif secara persentase, dan keabsahan data diuji dengan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan media dadu pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, keaktifan siswa mencapai 67,45% dengan kategori “baik”, dan meningkat menjadi 83,97% dengan kategori “sangat baik” pada siklus II. Hasil angket juga mendukung temuan ini, dengan skor 72,11% pada siklus I dan meningkat menjadi 84,18% pada siklus II. Dengan demikian, model TGT berbantuan media dadu pintar terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII D di SMP Negeri 3 Bondowoso.

- d. Belgis Aulia Az Zahra (2023) dengan judul “Implementasi Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX di SMPN 1 Ambulu”⁴

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian dilakukan di SMPN 1 Ambulu Jember dengan subjek siswa kelas IX G pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran

⁴ Belgis Aulia Az Zahra “Implementasi Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX di SMPN 1 Ambulu. (Skripsi UIN Jember 2023)

Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi observasi, pre-test dan post-test, dokumentasi, serta wawancara. Penelitian dianggap berhasil apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai minimal 75, dengan persentase ketuntasan juga minimal 75%.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata sebelum tindakan (pra-siklus) sebesar 64,53 meningkat menjadi 74,09 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 87,53 pada siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IX G SMPN 1 Ambulu.

- e. Harisa Rosayyida (2024) dengan judul “Penggunaan Metode Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX F Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 RAMBIPUJI Tahun Pelajaran 2023/2024”⁵

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Rambipuji pada siswa kelas IX F dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian menggunakan model PTK Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari penelitian

⁵ Harisa Rosayyida “Penggunaan Metode Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX F Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 RAMBIPUJI Tahun Pelajaran 2023/2024. (Skripsi UIN Jember 2024)

ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran Talking Stick sebagai respon terhadap rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa dan tes soal (pretest dan posttest). Hasil penelitian dianalisis menggunakan uji dependabilitas dan rumus N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor N-Gain, yaitu 0,25 pada siklus I (kategori rendah), 0,31 pada siklus II (kategori sedang), dan 0,71 pada siklus III (kategori tinggi). Temuan ini membuktikan bahwa metode pembelajaran Talking Stick efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

- f. Yudiharyanto, Vita Istihapsari, Dadang Afriady (2020) dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Inquiry Learning Di Kelas VI B SDN Tegalrejo 2 Tahun Ajaran 2020/2021”⁶
- Jenis penelitian yang digunakan adalah Classroom Action Research (CAR) dengan model penelitian yang meliputi siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian dilakukan di kelas VIB melalui pembelajaran online menggunakan platform seperti Google Meet dan Google Classroom.

⁶ Yudiharyanto, Vita Istihapsari, Dadang Afriady (2020) 2020. “Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Inquiry Learning di Kelas VI B SDN Tegalrejo 2 Tahun Ajaran 2020/2021”. Prosiding Pendidikan Profesi Guru. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. 1263-1273

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V yang belajar berbagai mata pelajaran, termasuk IPS dan SbdP, dengan fokus pada peningkatan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kinerja akademik siswa melalui penerapan model Inquiry Learning.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Inquiry Learning secara signifikan meningkatkan skor rata-rata siswa, dari 73,7 pada siklus pertama menjadi 82,0 pada siklus kedua, yang melampaui Kriteria Kelengkapan Minimum (KKM). Selain itu, partisipasi aktif siswa juga meningkat dari 59,2% pada siklus pertama menjadi 69,8% pada siklus kedua. Persamaan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan model pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terdapat pada lokasi penelitian, subjek penelitian, serta pendekatan yang digunakan dalam pengukuran keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan penelitian ini, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media pembelajaran, yaitu *Puzzle*. Meskipun dari beberapa penelitian terdahulu terdapat beberapa kesamaan, seperti fokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa. Namun, penelitian ini tetap memiliki perbedaan dari penelitian terdahulu, terutama dalam jenis penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas), model PTK yang digunakan, serta perbedaan dalam Mata pelajaran dan materi

pembelajaran, kelas, lokasi penelitian, dan pendekatan spesifik yang digunakan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran *Puzzle*

a. Pengertian media pembelajaran *Puzzle*

Menurut Nurrita, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan informasi selama proses belajar, yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan cara berpikir, perhatian, emosi, dan motivasi untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan alat pendidikan yang dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru merancang media pembelajaran sebagai sumber dukungan bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa sangatlah penting⁷

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung antara guru, sebagai penyampai informasi, dan siswa, sebagai penerima informasi. Tujuan dari media ini adalah untuk meningkatkan potensi siswa serta mendorong mereka agar terlibat dalam proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Media pembelajaran merupakan alat pendidikan yang mencakup semua hal yang berkaitan dengan panca indera dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dalam

⁷ Nurrita, T, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah, 2018, 3 (1), hlm 172-173

aktivitas belajar di kelas. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara guru dan siswa.⁸

Puzzle aslinya berasal dari Bahasa Inggris, artinya bongkar pasang atau teka-teki. Menurut definisi Kasri, media *Puzzle* adalah suatu metode permainan yang bertujuan meningkatkan kemampuan siswa. Cara kerja permainan *Puzzle* adalah melepas dan menempelkan bagian-bagian *Puzzle* satu sama lainnya berdasarkan kesesuaian mereka.⁹ *Puzzle* dapat dibuat dari berbagai jenis bahan, termasuk busa, plastik, kayu, kertas, dan lainnya. Karakteristik media *Puzzle* menjadikannya permainan yang lebih menarik karena dapat memudahkan proses berpikir

Puzzle merupakan permainan yang dapat dirakit dan dibongkar kembali, serta dapat dimainkan berulang kali. Selain itu, *Puzzle* juga mendorong siswa untuk terus berusaha dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi.¹⁰ Media ini berupa permainan yang memiliki potensi untuk meningkatkan daya ingat siswa.

Media *Puzzle* adalah permainan yang melibatkan penyusunan bagian-bagian gambar untuk membentuk gambar lengkap kembali. Media *Puzzle* merupakan contoh model edukatif yang berguna untuk membantu siswa mengembangkan motorik halus mereka. Cara bermainnya melibatkan

⁸ Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm 28.

⁹ Kasri, "Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode *Puzzle* Siswa Kelas 1 SD", *Jurnal Pendidikan*, 2018, 2 (3), hlm 321.

¹⁰ Kudsiah, M., & Alwi, M, "Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Elementary:Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2020, 3(2), hlm103.

menyusun kembali potongan-potongan *Puzzle* yang telah dibongkar sesuai dengan posisinya. Media *Puzzle* diketahui memiliki fungsi edukatif karena dapat mengajarkan kesabaran dan meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, serta keterampilan sosial.¹¹

Media *Puzzle* merupakan alat atau media yang terdiri dari kata atau gambar yang disusun, tetapi dipecah menjadi potongan-potongan kecil dari tulisan atau gambar tersebut. Media ini mendukung siswa dalam belajar bekerja sama, bersabar, dan berkolaborasi.¹² Media *Puzzle* yakni salah satu media yang dapat dilakukan sambil bermain. *Puzzle* terdiri dari kepingan gambar tertentu yang dapat digunakan untuk melatih kreativitas, keteraturan, dan konsentrasi.

Berdasarkan penjelasan dari berbagai ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* adalah alat permainan edukatif yang berbentuk bongkar pasang, terdiri dari potongan-potongan kecil yang dapat berupa gambar atau tulisan (kata atau huruf) yang disusun secara acak untuk membentuk gambar atau kosakata yang utuh. Media ini digunakan secara langsung untuk meningkatkan pengetahuan siswa, kemampuan kerja sama dalam kelompok, serta keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah. Media *Puzzle* berfungsi sebagai alat permainan dalam proses pembelajaran,

¹¹ Bahar & Rismawati, "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa", *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2019, 9 (1), hlm 7.

¹² Matondang, dkk, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. (Batu: Literasi Nusantara, 2021), hlm 145.

dan karena sifatnya yang menggabungkan belajar dengan bermain, media ini dapat menarik minat siswa untuk belajar.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran *Puzzle*

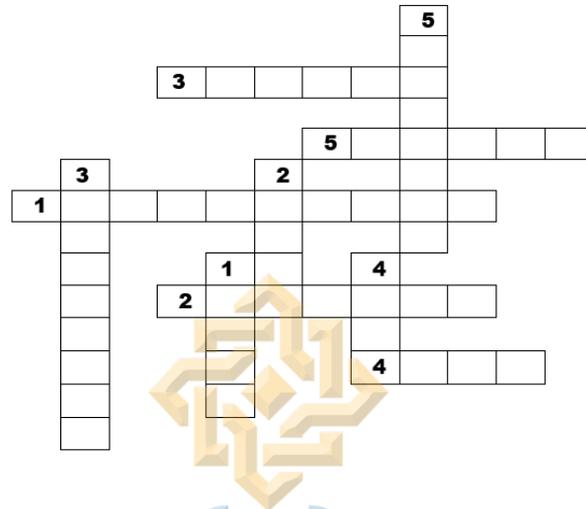
Di bawah ini adalah beberapa jenis *Puzzle* yang dapat digunakan untuk memperbaiki pemahaman kosakata.¹³

1. *Jigsaw Puzzle*, yaitu jenis *Puzzle* ini terdiri dari beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain. Huruf-huruf pertama dari setiap jawaban kemudian disusun untuk membentuk sebuah kata yang merupakan jawaban akhir.
2. *Spelling Puzzle*, yaitu *Puzzle* menjodohkan tentang kosa kata yang benar berasal dari gambar dan huruf acak.
3. *The thing Puzzle*, yaitu *Puzzle* yang terdiri dari deskripsi kalimat dan ilustrasi benda yang akan dijodohkan.
4. *The letters readiness Puzzle*, yaitu *Puzzle* di mana gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf-huruf itu belum lengkap.
5. *Crossword Puzzle*, yang juga dikenal sebagai teka-teki silang, adalah jenis *Puzzle* yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang harus dijawab dengan mengisi jawaban ke dalam kotak-kotak yang tersedia, baik secara vertikal maupun horizontal. Untuk menyelesaikan teka-teki ini, siswa perlu meneja huruf dengan tepat. Selain itu, siswa akan dapat menggunakan kata-kata yang benar karena mereka mengaitkan fakta yang berfungsi sebagai petunjuk dalam teka-teki dengan kata-kata yang harus mereka ketahui ejaannya.¹⁴

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹³ Sunarti dan Ambo Dalle, “Keefektifan Penggunaan Media Gambar *Puzzle* Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makasar”, *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, 2017, Vol. 1 No. 01.20.

¹⁴ Puspita, & Sabiqoh, N, *Teaching Vocabulary By Using Crossword Puzzle*, *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 2017, 10 (2).



Gambar 2 1 Crossword Puzzle

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis *Puzzle* yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI. *Puzzle-Puzzle* ini dapat disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang menarik, seperti jigsaw *Puzzle*, spelling *Puzzle*, the thing *Puzzle*, letters readiness *Puzzle*, dan crosswords *Puzzle*. Penggunaan jenis-jenis *Puzzle* ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman kosa kata siswa, tetapi juga mampu menarik minat siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih memilih menggunakan *Crossword Puzzle* karena jenis *Puzzle* ini tidak hanya menuntut siswa untuk memahami materi secara mendalam, tetapi juga melatih mereka dalam menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari dengan cara yang lebih interaktif. Selain itu, *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap istilah

dan konsep dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sekaligus merangsang kemampuan berpikir kritis serta ketelitian dalam menyusun jawaban yang tepat. dan mungkin *Puzzle* ini lebih sesuai untuk siswa kelas XI yang sudah memiliki tingkat pemahaman dan keterampilan berpikir yang lebih kompleks.

c. Pengertian *Crossword Puzzle*

Teka-teki Silang berasal dari bahasa Inggris. “Cross” artinya “persilangan” “Word” artinya “kata” dan “Puzzle” artinya “teka-teki”. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* diartikan teka-teki silang atau yang disingkat dengan TTS.¹⁵

Crossword Puzzle atau teka-teki silang adalah sebuah permainan. Permainan tersebut menyediakan pertanyaan-pertanyaan atau kata frase untuk mengisi kotak-kotak kosong yang dirancang sedemikian rupa.¹⁶

Menurut Zaini, Media pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan permainan teka-teki yang dapat digunakan sebagai Media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Siberman yang menyatakan bahwa *Crossword Puzzle* adalah teka teki silang merupakan salah satu Media

¹⁵ Ibnu Saputra, TTS Seru Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas VI Untuk Madrasah Ibtidaiyah (, ed. Ibnu Saputra (GUEPEDIA, 2020), Bagian 3 <https://books.google.co.id/books?id=lb5LEAAAQBAJ>.

¹⁶ Ibnu Saputra, TTS Seru Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas VI Untuk Madrasah Ibtidaiyah, bagian 3

pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Dengan demikian, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁷

Menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan merangsang minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang dapat diisi secara perseorangan atau kelompok. Secara spesifik *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan yang memungkinkan pengguna memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter kata dan pengisian kata-kata ke dalam kotak *Crossword Puzzle* secara berkesinambungan.¹⁸

Crossword Puzzle ini adalah salah satu permainan yang memiliki nilai pembelajaran didalamnya, bukan hanya menjadi salah satu permainan yang mempunyai nilai pembelajaran didalamnya, bukan hanya menjadi salah satu permainan yang dimuat di majalah-majalah, akan tetapi permainan ini digunakan dalam pembelajaran. *Crossword Puzzle* adalah sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuknya. Selain

¹⁷ S.P.M.S. Dr. Amin and M P Linda Yurike Susan Sumendap, 164 Model Pembelajaran Kontemporer, pertama (Pusat Penerbitan LPPM, 2022), hal 137. <https://books.google.co.id/books?id=rBtyEAAAQBAJ>.

¹⁸ Dr. Amin and M P Linda Yurike Susan Sumendap. Hal 137

mengisi *Crossword Puzzle*, kegiatan ini berguna untuk mengingat kosa kata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih menekankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat cocok apabila digunakan sebagai sarana latihan peserta didik untuk pembelajaran di kelas yang diberikan oleh guru, agar tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja.¹⁹

d. Langkah-Langkah *Crossword Puzzle*

Menurut Siberman (2006: 238-239) ada beberapa hal yang perlu di persiapkan untuk penerapan media *Crossword Puzzle*, diantaranya yakni kertas HVS, Pengaris, Pensil, Spidol dan penghapus. Adapun langkah-langkah dalam strategi *Crossword Puzzle* sebagai berikut²⁰:

- 1) Menulis kata-kata kunci, terminology atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang telah diajarkan
- 2) Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (Seperti dalam teka-teki silang), hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- 3) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada kata-kata tersebut.
- 4) Membagikan teka-teki ini kepada peserta didik, bisa individu atau kelompok.
- 5) Lalu guru memasang media *Crossword Puzzle* yang telah dibuat ke papan agar para siswa bisa melihat dengan seksama
- 6) Memberi batasan waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut.
- 7) Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok mengumpulkan lembar jawaban *Crossword Puzzle*.
- 8) Mengoreksi bersama dari lembar jawaban *Crossword Puzzle* yang telah dikumpulkan.²¹

¹⁹ Dr. Amin and M P Linda Yurike Susan Sumendap. Hal 137

²⁰ Dr. Amin and M P Linda Yurike Susan Sumendap. Hal 138

²¹ Suwandari, "Penerapan Strategi Active Learning Dengan Metode Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Rasul Allah Idolaku Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V B SD Swasta Sei Rumbia 2 Kecamatan Bagan Sinembah Kabupaten Rokan Hilir."

e. Manfaat *Crossword Puzzle*

Adapun manfaat dari strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini disampaikan oleh Ghanoe, yaitu sebagai berikut²²:

- 1) Dapat mengasah daya ingat. Apabila anak diberi pertanyaan dalam bentuk teka-teki, ia akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian ia akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut
- 2) Mengembangkan kemampuan analisa. Dalam permainan ini dibutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan siswa akan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata lain saling berkaitan.
- 3) Menghibur strategi pembelajaran. *Crossword Puzzle* ini sifatnya menghibur, karena dalam strategi ini siswa dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan.
- 4) Merangsang aktivitas. Secara tidak langsung dengan teka-teki silang akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, siswa berargumentasi, memilih bahan yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara alternatif untuk menjawab.

Manfaat dari strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* menurut Eka Pratiwi dalam penelitiannya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan kognitif, adalah keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga yang paling kompleks.
- 2) Meningkatkan keterampilan sosial, adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilah dan mengolah informasi, mampu mempelajari hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari, mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai, dan mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan dengan masyarakat.²³

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut Nisak, *Crossword Puzzle* memiliki kelebihan dan kekurangan jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Kelebihan-kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) dalam pembelajaran:

²² Dr. Amin and M P Linda Yurike Susan Sumendap. Hal 137

²³ Pratiwi, "Pengaruh Penggunaan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Siak Kecamatan Tualang Kabupaten Siak."

- 1) Dapat melatih konsentrasi pada siswa.
- 2) Mengingat kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.
- 3) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
- 4) Menjadikan suasana nyaman di dalam kelas.
- 5) Mengusir rasa kebosanan di dalam kelas.²⁴

Adapun kekurangan-kekurangan dari penggunaan model pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan rendah.
- 2) Partisipasi siswa dalam mata pelajaran kurang maksimal.
- 3) Membutuhkan persiapan instrumen yang lama.²⁵

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat para ahli di atas adalah bahwa media *Puzzle* memiliki berbagai keunggulan yang dapat menarik perhatian dan minat siswa. *Puzzle* yang berisi teka-teki huruf kosong memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan mereka dalam mengisi dan menyusun kata, sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar mereka. Selain itu, media *Puzzle* ini dapat digunakan dalam situasi ruang dan waktu yang terbatas, karena tidak memerlukan banyak tempat untuk menyimpan atau menggunakannya. *Puzzle* ini juga mudah ditemukan dan aman bagi perkembangan siswa. Dengan demikian, penggunaan media *Puzzle* dapat memberikan kontribusi positif terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁴ Dr. Amin and Linda Yurike Susun Sumendap, hal 138

²⁵ Dr. Amin and Linda Yurike Susun Sumendap hal 138

g. Kesesuaian Media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Media *Crossword Puzzle* merupakan media pembelajaran berbasis teka-teki silang yang sangat cocok digunakan dalam materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang bersifat konseptual serta membutuhkan pemahaman istilah, hafalan, dan nilai-nilai moral. Karakteristik dari media ini yang menuntut siswa mengenali kata kunci, mengingat istilah, serta berpikir aktif dan menyenangkan menjadikan *Crossword Puzzle* relevan untuk digunakan pada materi seperti akidah (misalnya mengenal Asmaul Husna, nama malaikat dan tugasnya), akhlak (meneladani sifat terpuji seperti jujur dan amanah), fiqih (rukun dan tata cara ibadah seperti halnya pada bab pernikahan), serta sejarah Islam. Dengan demikian, media ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara kreatif dan interaktif.

2. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pendidikan agama Islam merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mempersiapkan siswa agar dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Islam melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan, sambil tetap menghormati agama lain.

Menurut Zakiyah Drajat, pendidikan ini bertujuan untuk membantu anak-anak dalam memahami dan mengamalkan ajaran Islam, sehingga ajaran tersebut menjadi pandangan hidup yang dapat membawa kebaikan serta

keselamatan di dunia dan akhirat.²⁶ Pandangan ini menegaskan bahwa pendidikan agama Islam tidak hanya sekadar mengajarkan nilai-nilai Islam, tetapi juga menjadikannya sebagai panduan hidup baik di dunia maupun di akhirat.

M.Arifin mendefinisikan pendidikan agama Islam sebagai suatu proses yang mengarahkan individu menuju kehidupan yang lebih baik dan meningkatkan derajat kemanusiaannya, sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah) serta pengaruh dari luar. Budi pekerti, pada dasarnya, adalah perilaku; pendidikan budi pekerti merupakan usaha yang dilakukan dengan sadar untuk menanamkan nilai-nilai moral ke dalam sikap atau perilaku siswa, agar mereka memiliki sikap dan perilaku yang baik (akhlakul karimah).

Menurut Nurul Zuriah, budi pekerti adalah upaya untuk mempersiapkan siswa menjadi individu yang berakhlak mulia dalam setiap waktu, baik kini maupun di masa depan.²⁷

Dhalu dan Santosa menjelaskan bahwa budi pekerti adalah perilaku yang bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berpikir kritis serta menjadi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁶ Alle Anthonie, Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (Ruang Karya Bersama, 2023).4-5

²⁷ Agus Moh. Sholahuddin and Anggun Wahyu Sulistya Alyasinda, "Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Google Sites Sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Di SMA Negeri 1 Baureno Bojonegoro," *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 1, no. 2 (2023): 215–232, <https://doi.org/10.59061/guruku.v1i2.374>.

individu yang mampu hidup dalam lingkungan yang baik dan memiliki kepribadian positif.²⁸

Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran pendidikan agama Islam digabungkan dengan budi pekerti sebagai upaya untuk menumbuhkan akhlak siswa melalui pembiasaan dan penerapan ajaran Islam secara menyeluruh (kaffah). Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi mata pelajaran yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan seperti SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK, baik dalam bentuk kokurikuler maupun ekstrakurikuler.²⁹

Maka kesimpulannya ialah, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang bertujuan memberikan pemahaman tentang nilai-nilai ajaran Islam serta mengamalkannya, disertai dengan pembentukan akhlak dan moral yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada pemahaman saja tetapi juga berupaya membentuk akhlak dan moral siswa

b. Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu komponen penting yang wajib diajarkan kepada siswa beragama Islam. Hal ini bertujuan untuk memastikan tujuan pendidikan Agama Islam dapat tercapai secara optimal. Adapun tujuan utama Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah:³⁰

²⁸ A Sadewi and M Makhrus, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Sekolah Minoritas Muslim Di SMP Negeri 26 Kabupaten Sorong Papua," *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2024): 11–25.

²⁹ Syarifuddin, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Yogyakarta: Deepublish, 2018). 14-15

³⁰ Fatmawati, *Pendidikan Agama Untuk Semua* (Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Group, 2020). 14-17

- 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT sebagai Tuhan dan Pencipta alam semesta.
- 2) Membentuk individu yang berakhlak mulia dan memiliki budi pekerti luhur.
- 3) Menciptakan pribadi yang mampu hidup berdampingan secara damai dengan sesama manusia serta menjaga kelestarian lingkungan dan alam.
- 4) Membentuk generasi yang cinta tanah air dan berkomitmen menjaga keutuhan negara sebagai tempat kelahiran dan tumbuh kembang.
- 5) Membentuk masyarakat madani (civil society), yakni masyarakat yang beradab, menghormati nilai-nilai kemanusiaan, serta maju dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi

Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2024, Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan sebagai berikut:³¹

- 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT dalam diri siswa.
- 2) Mengembangkan kemampuan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa agar mampu menjadi ahli dalam ilmu agama Islam (mufaqiqh fiddin) atau seorang Muslim yang mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membentuk pribadi siswa yang memiliki akhlak mulia (akhlakul karimah), baik secara individu maupun sosial, dengan menanamkan nilai-nilai seperti keikhlasan, kesederhanaan, kemandirian, persaudaraan (ukhuwah islamiyah), rendah hati (tawadhu), toleransi (tasamuh), moderasi (tawasuth), keteladanan (uswah), pola hidup sehat, dan cinta terhadap tanah air.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) disusun dan dikembangkan berdasarkan ketentuan-ketentuan yang terdapat dalam al-Qur'an dan sunnah Nabi Muhammad SAW. Materi ini juga diperkaya dengan hasil ijtihad para ulama, sehingga ajaran-ajaran pokok yang bersifat umum dapat dijelaskan secara lebih rinci, mendalam, dan kontekstual.

Adapun materi yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mencakup:

- 1) Al-Qur'an dan Al-Hadits: Menitikberatkan pada kemampuan membaca, menulis, menerjemahkan, memahami, dan mengamalkan isi kandungan al-Qur'an dan al-Hadits dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

³¹ Fatmawati. 17-18

- 2) Akidah: Berfokus pada pemahaman dan penguatan keyakinan kepada Allah SWT, penghayatan nilai-nilai keimanan, serta peneladanan sifat-sifat Allah SWT yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.
- 3) Akhlak dan Budi Pekerti: Menekankan pentingnya mengamalkan sikap dan perilaku terpuji, menjauhi akhlak tercela, serta membangun karakter yang mulia dalam berinteraksi dengan sesama dan lingkungan.
- 4) Fiqih: Memberikan pemahaman mengenai tata cara pelaksanaan ibadah dan muamalah yang sesuai dengan syariat Islam, sekaligus mendorong siswa untuk mengamalkannya dengan baik dan benar.
- 5) Sejarah Peradaban Islam: Menyoroti peristiwa-peristiwa bersejarah dalam Islam, memberikan pelajaran (ibrah) dari kisah-kisah tersebut, meneladani tokoh-tokoh Muslim yang berjasa, serta mengaitkannya dengan fenomena sosial masa kini untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan serta peradaban Islam.³²



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³² Dino Yudia Permana and Fadriati, "Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif Di Sekolah," *Social Science Academic* 1, no. 2 (2023): 665–72, <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>.

3. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian keaktifan belajar siswa.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "aktif" diartikan sebagai giat dalam bekerja atau berusaha. Sedangkan "keaktifan" mengacu pada suatu hal atau keadaan di mana seseorang mampu untuk aktif.³³ Dalam konteks pembelajaran, keaktifan merujuk pada keterlibatan siswa yang menunjukkan semangat dan partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan belajar.

Manurut Sardiman, keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.³⁴

Menurut Riswanil dan Widayati dalam buku yang ditulis oleh Sinar. Keaktifan belajar siswa aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas siswa,

³³ "Arti kata aktif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," diakses 18 Januari 2025, <https://kbbi.web.id/aktif>.

³⁴ Sinar, "Metode Active Learning", 9

meningkatkan kemampuan minimalnya, serta mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep³⁵

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar dan lain sebagainya.³⁶

Jadi, berdasarkan paparan tentang keaktifan belajar siswa menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa adalah suatu aktivitas yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya. Serta mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep, mengembangkan diri, mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta mampu mengembangkan interaksi sosial. Di samping itu juga, keaktifan siswa dalam pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati.³⁷

³⁵ Tazminar, "Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples non Examples," Jurnal Jupendas, no.1 (Maret 2015): 46

³⁶ Winarti, "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktivitas Tetap dengan Metode Menjodohkan Kotak," Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, no.2 (Desember 2013): 125.

³⁷ Tazminar, "Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples non Examples," 47.

b. Indikator keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran.

Dalam keaktifan belajar siswa, banyak sekali kegiatan-kegiatan yang terlibat yang disebutkan oleh Paul D. Dierech dalam buku yang ditulis oleh Sinar. Siswa di sekolah tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi turut mengemukakan pendapatnya saat diskusi, mengerjakan tugas yang diberikan guru, ikut terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran. Paul D. Dierech membagi 7 aktivitas belajar sebagai berikut:

- 1) Visual activities, yaitu aktivitas visual, yang termasuk didalamnya misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain
- 2) Oral activities, yaitu aktivitas oral atau pengucapan, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi.
- 3) Listening activities, yaitu aktivitas mendengarkan: seperti mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, mendengarkan musik dan mendengarkan pidato.
- 4) Writing activities, yaitu aktivitas menulis, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, dan menyalin.
- 5) Motor activities, yaitu aktivitas gerak, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, dan bermain.
- 6) Mental activities, yaitu aktivitas mental, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- 7) Emotional activities, yaitu aktivitas emosi, seperti misalnya menaruh minat, merasa tidak bosan, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup³⁸

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Keaktifan Belajar

Nana Sudjana menyatakan ada lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu:

- 1) Stimulus belajar, yaitu suatu cara yang dilakukan seorang guru dalam mengatasi suatu masalah dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan tersebut pada proses belajar mengajar di kelas.

³⁸ Rahmadania Rizka, "Pengaruh Model Pembelajaran TTW Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Hikmah Bandar Lampung" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018), 110.

- 2) Perhatian dan motivasi, yaitu pemusatan pada materi yang sedang di sampaikan oleh guru sehingga siswa lebih fokus pada pembelajaran yang disampaikan.
- 3) Respon yang dipelajarinya, yaitu aktivitas yang dilakukan siswa setelah memperoleh rangsangan dari guru maupun teman belajarnya.
- 4) Penguatan, yaitu respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan perilaku positif dalam proses belajar siswa di kelas sehingga motivasi belajar siswa lebih besar.
- 5) Pemakaian dan pemindahan, yaitu respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan siswa lebih giat berpartisipasi dalam interaksi belajar di dalam kelas.³⁹

Gagne dan Briggs dalam skripsi yang ditulis oleh Ella Savriani menyebutkan faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari)
- 3) Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya
- 4) Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
- 5) Memberikan umpan balik (feedback)
- 6) Melakukan pelatihan-pelatihan terhadap siswa berupa tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur
- 7) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan pada akhir pembelajaran.⁴⁰

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

³⁹ Zuriatun Hasanah dan Ahmad Shofiyatul Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Irsyaduna*, no.1 (April,2021): 11.

⁴⁰ Ella Savriani, "Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro Tahun Pelajaran 2019/2020" (Skripsi, IAIN Metro Lampung,2020), 21

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dalam istilah bahasa Inggris dikenal sebagai *Classroom Action Research* (CAR), merupakan suatu bentuk penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas praktik pembelajaran di dalam kelas. Fokus utama dari PTK terletak pada dinamika proses belajar mengajar yang berlangsung secara langsung dalam situasi kelas yang nyata dan alami. Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai peneliti yang secara reflektif dan sistematis mengevaluasi, merancang, serta menerapkan tindakan-tindakan perbaikan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik.¹

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu Perencanaan (planning), Tindakan (action), Pengamatan (observation), dan Refleksi (reflection).²

B. Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih yaitu SMK Negeri 5 Jember. Peneliti menentukan lokasi ini dari pengalaman mengajar atau biasa dianggap dengan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan). Saat proses PLP peneliti

¹ Badrudin and Imron Fauzi, *Tips & Trik Menulis Penelitian Tindakan Kelas (Bagi Guru, Dosen, Dan Mahasiswa)* (Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2022). 27

² Badrudin and Imron Fauzi, 45-46

juga mengamati proses pembelajaran PAI yang dilakukan oleh salah satu guru. Peneliti mendapatkan suatu masalah yang ada ketika tahap belajar berlangsung.

Maka dengan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Apakah penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025?

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan 2 pertemuan yaitu, siklus 1 pada tanggal 17 April 2025, siklus II pada tanggal 24 April 2025.

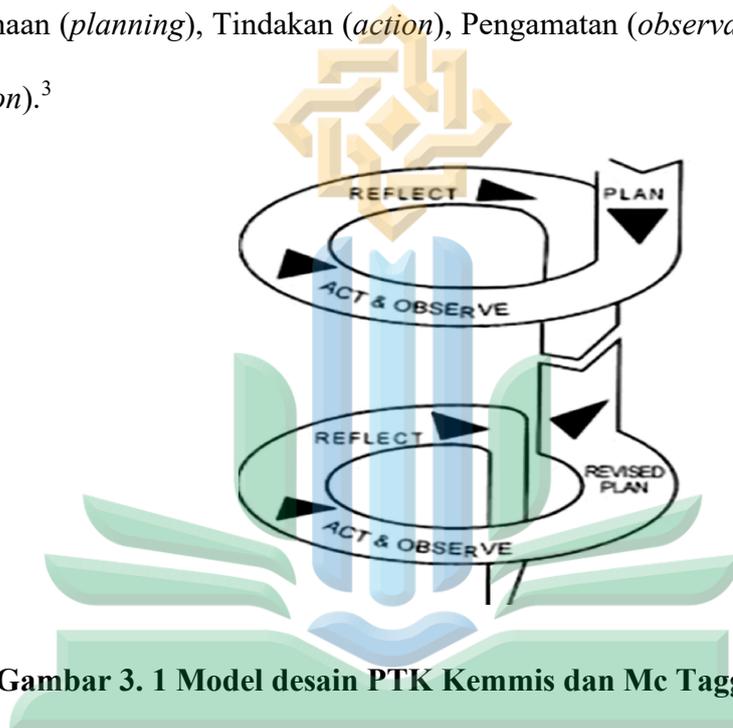
3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI ATP (Agribisnis Tanaman Perkebunan) yang berjumlah 33 orang dengan rincian 29 siswa laki-laki dan 4 siswi perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Jember pada tahun pelajaran 2024/2025. Penentuan subjek penelitian didasarkan pada tingkat keaktifan belajar siswa yang perlu ditingkatkan, sesuai hasil observasi di beberapa kelas yang diampu oleh Guru Pendidikan Agama Islam. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 5 Jember, dengan jumlah 34 siswa. Informan dalam penelitian ini adalah Guru Pendidikan Agama Islam, yaitu Bapak Abdul Khamid M.Pd.I

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini disusun berdasarkan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan Kemmis dan Mc Taggart. Model ini merupakan pengembangan dari pendekatan Kurt Lewin dan terdiri dari empat tahap, yaitu Perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), Pengamatan (*observation*), dan Refleksi (*reflection*).³



Gambar 3. 1 Model desain PTK Kemmis dan Mc Taggart

Dilihat pada gambar siklus di atas terdiri dari 2 siklus, akan tetapi banyaknya siklus bukanlah suatu yang pasti, karena jumlah data tersebut diambil berdasarkan pertimbangan refleksi, apakah data yang ditargetkan sudah tercapai atau belum. Dengan demikian, bila target belum tercapai maka kemungkinan dapat ditambah menjadi 3 atau lebih siklus dan seterusnya.

Berdasarkan model desain PTK Kemmis dan McTaggart, prosedur penelitian tindakan kelas ini meliputi:

³ Badrudin and Fauzi. 45-46

1. Perencanaan (*Planning*) Tahap perencanaan dimulai dengan kegiatan pengamatan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan identifikasi tingkat keaktifan belajar siswa.
2. Tindakan (*Action*) Pada tahap tindakan, pembelajaran diimplementasikan menggunakan media *Puzzle* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.
3. Pengamatan (*Observation*) Pada tahap pengamatan, dilakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle*. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data hasil belajar siswa melalui observasi dan angket.
4. Refleksi (*Reflection*) Setelah observasi selesai, data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran, yang kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan, mengacu pada desain penelitian Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

1. Siklus I

a. Perencanaan (Planning)

Tahap awal dalam siklus penelitian ini adalah mempersiapkan kebutuhan pembelajaran, termasuk perangkat ajar, media *Crossword Puzzle*, serta instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket, dan tes.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media *Crossword Puzzle* sesuai rencana yang telah dirancang. Guru membimbing siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media ini.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Observasi bertujuan untuk mencatat kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan pada siklus pertama. Hasil evaluasi ini menjadi acuan untuk menyusun perbaikan pada siklus berikutnya guna meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi kekurangan dari siklus pertama dan merancang alternatif perbaikan. Guru menyiapkan perangkat ajar dan media *Crossword Puzzle* yang disesuaikan dengan kebutuhan perbaikan.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media *Crossword Puzzle* yang telah disempurnakan dari siklus pertama. Guru

memberikan pembelajaran yang lebih terarah untuk meningkatkan partisipasi siswa.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan dilakukan untuk menilai proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah diperbarui. Data dikumpulkan untuk mengetahui efektivitas perbaikan yang dilakukan.

d. Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi bertujuan untuk menganalisis hasil tindakan pada siklus kedua. Data dari siklus pertama dan kedua dibandingkan untuk melihat perubahan tingkat keaktifan siswa. Jika hasilnya belum memuaskan, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya untuk memperbaiki kekurangan

Tabel 3. 1 Pelaksanaan Siklus Penelitian

Siklus I	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan Modul siklus I • Menyiapkan Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> • Menyiapkan Instrumen Penelitian
	Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan Tindakan sesuai dengan Modul Ajar
	Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan • Mengumpulkan data dan mencatat hasil pengamatan
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis dan mengevaluasi hasil Tindakan siklus I • Memberikan solusi dan perbaikan untuk siklus II
Siklus II	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan Modul siklus II • Menyiapkan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> • Menyiapkan Instrumen Penelitian
	Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan Tindakan sesuai dengan Modul Ajar yang telah diperbarui
	Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan • Mengumpulkan data dan mencatat hasil pengamatan

	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis dan mengevaluasi hasil Tindakan siklus II dan membandingkan hasil tindakan siklus I dan siklus II
--	-----------------	--

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang diterapkan:⁴

1. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua kategori utama yakni:

a. Siswa Kelas XI:

Data mengenai keaktifan belajar diperoleh dari siswa kelas XI SMKN 5 Jember. Informasi ini digunakan untuk menganalisis perubahan tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*.

b. Guru Pendidikan Agama Islam:

Data yang diperoleh dari Guru Pendidikan Agama Islam, yaitu Bapak Abdul Khamid, bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran. Melalui wawancara dan observasi,

⁴ Paizaluddin and Ermalinda, Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis Dan Praktis (Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2016).113-131

guru memberikan informasi terkait efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar.

2. Jenis data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, terdapat dua jenis data yang digunakan, yaitu:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui berbagai instrumen, seperti lembar observasi, wawancara dengan siswa dan Guru Pendidikan Agama Islam, serta dokumentasi selama proses pembelajaran. Data ini memberikan gambaran mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*, interaksi antara siswa dan guru, serta persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni;

1) Observasi

Menurut Marshall dalam buku yang di tulis oleh Dr. Fenti Hikmawati, observasi adalah: "*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior*".

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa melalui observasi, penelitian dapat memperoleh data dengan mempelajari dan memahami tingkah laku secara langsung⁵. Dalam observasi ini, aspek yang diamati meliputi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*, tingkat keaktifan dan

⁵ Fenti Hikmawati, Metodologi Penelitian (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), 81.

interaksi siswa selama pembelajaran, serta kesesuaian penerapan media *Crossword Puzzle* dengan rencana yang telah dirancang. Pengamatan didukung oleh instrumen seperti lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Pengisian lembar observasi guru dilakukan dengan pemberian tanda centang, sedangkan lembar observasi siswa dinilai dalam bentuk skor pada kolom yang telah disediakan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru PAI. Observasi dilakukan untuk mencari tahu data mengenai peningkatan aktivitas guru dalam mengajar dan peningkatan keaktifan belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

2) Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada subjek yang menjadi informan penelitian. Wawancara dilaksanakan secara langsung melalui interaksi tatap muka antara peneliti dan responden, dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan sesuai dengan fokus penelitian. Dalam konteks ini, wawancara digunakan untuk menggali tanggapan dan pandangan siswa mengenai pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*, serta memperoleh pendapat dari Guru Pendidikan Agama Islam terkait efektivitas media tersebut dalam meningkatkan

keaktifan belajar siswa. Jenis wawancara yang digunakan bersifat tidak terstruktur, sehingga memberikan keleluasaan bagi peneliti dalam menyesuaikan pertanyaan dan mendalami jawaban, guna mendapatkan data yang lebih mendalam dan komprehensif.⁶

Wawancara yang dilakukan menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin yaitu wawancara hanya berpedoman pada garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.⁷ Hasil dari wawancara adalah untuk mengetahui:

- a. Tanggapan guru mengenai penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan kendala yang dihadapi selama proses tindakan siklus I dan II.
- b. Tanggapan siswa kelas X ATP mengenai penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle*

3) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mencatat dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung. Data yang dikumpulkan mencakup modul ajar, foto kegiatan pembelajaran, data siswa, data sekolah, dan dokumen relevan lainnya yang mendukung pelaksanaan penelitian.⁸

Berikut dokumentasi yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah:

⁶ Rahmadi, Pengantar Metodologi Penelitian, 75.

⁷ Rahmadi, Pengantar Metodologi Penelitian, 75.

⁸ Rahmadi, Pengantar Metodologi Penelitian, 83.

1. Modul ajar untuk pembelajaran tiap siklus
2. Profil sekolah, data peserta didik, dan juga data penunjang lainnya,
3. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* di kelas XI ATP SMK Negeri 5 Jember.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dalam bentuk skor yang dihasilkan dari tes tulis, dan lembar angket, serta hasil observasi keaktifan siswa. Data ini digunakan untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar siswa secara statistik selama proses penelitian, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni;

1) Tes tulis

Tes tulis digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sebelum dan sesudah diterapkannya media *Crossword Puzzle*. Tes ini berupa tugas harian untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung.

2) Kuisisioner/Angket

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau dilakukan tertulis kepada responden untuk dijawab⁹. Tujuan angket

⁹ Fenti Hikmawati, Metodologi Penelitian (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), 83.

dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media *Crossword Puzzle*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini mencakup:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dalam mengajar dan bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI ATP SMKN 5 Jember.

Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru dalam mengajar dapat dilihat pada tabel berikut¹⁰

Tabel 3. 2 Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang di Amati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
A	Persiapan pembelajaran		
	1. Guru menyiapkan Modul ajar, kesediaan ruang, bahan dan media pembelajaran 2. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa 3. Guru memeriksa kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan apersepsi sesuai materi 5. Guru memberikan tujuan pembelajaran 6. Guru memberikan motivasi belajar		
B	Kemampuan Membimbing Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>		
	1. Guru menyampaikan materi pelajaran 2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen 3. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan 4. Guru menjelaskan dan membimbing dalam mengerjakan		

¹⁰ Suhirman, Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis). 105

	tugas kelompok 5. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan sebuah permainan menggunakan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> 6. Guru mengarahkan siswa agar kompetisi berjalan dengan baik dan tidak ada kegaduhan antar kelompok 7. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi		
C	Kemampuan Menutup Pembelajaran		
	1. Guru dan siswa menyimpulkan materi 2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya 3. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam		
Jumah			
Total Skor			
Skor Maksimal			

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Fokusnya adalah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* serta interaksi mereka dengan teman sekelas.

Adapun kisi-kisi lembar observasi keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa

No	aspek	Indikator	Nomor item
1	<i>Visual Activities</i>	Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas	1
		Siswa membaca materi pelajaran mengenai makanan halal dan haram	2
2	<i>Oral Activities</i>	Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru atau saat diskusi kelompok	3
		Keaktifan siswa dalam memberi jawaban, saran komentar terhadap guru atau teman	4
3	<i>Listening Activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru saat presentasi kelas	5

		Siswa mendengarkan penjelasan teman saat kerja kelompok dan games tournament	6
		Siswa berdiskusi dengan teman saat kerja kelompok	7
4	<i>Writing Activities</i>	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi kelas	8
		Siswa mengerjakan lembar kerja atau soal-soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok	9
5	<i>Motor Activities</i>	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan teams game tournament	10
		Siswa menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang ditentukan	11
6	<i>Mental Activites</i>	emampuan siswa memecahkan soalsoal saat diskusi 1kelompok	12
7	<i>Emotional Activities</i>	Antusias siswa mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe teams game tournament	13

3. Lembar Tes Tulis

Lembar soal digunakan untuk mengukur perubahan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Crossword Puzzle*. Adanya Tes Tulis dilakukan dengan tujuan mengevaluasi peningkatan Hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung.

4. Lembar angket

Lembar angket merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden melalui serangkaian pertanyaan yang telah disusun secara sistematis.¹¹ Dalam konteks penelitian ini, lembar angket digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai persepsi dan pengalaman siswa terkait penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran.

Adapun kisi-kisi angket keaktifan belajar yang digunakan sesuai dengan indikator keaktifan belajar teori Paul B. Diedrich sebagaimana table berikut:

¹¹ Rahmadi, Pengantar Metodologi Penelitian, 84.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa

Variable	Indicator	Nomor Item Instrument	Jumlah Item
Keaktifan belajar	Visual activities	1,2,3,4	4
	Oral activities	5,6,7,8,9	5
	Listening activities	10,11,12,13	4
	Writing activities	14,15,16,17	4
	Motor activities	18,19,20,21,22,23,24	7
	Mental activities	25,26,27,28	4
	Emotional activities	29,30,31,32,33,34,35	7
Jumlah Keseluruhan Item			35

Pernyataan angket diberi skor sesuai jawaban responden dengan kriteria penskoran angket sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Penskoran Angket Keaktifan Belajar Siswa

Alternatif jawaban	positif	negatif
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Kadang – kadang (KK)	2	3
Tidak pernah (TP)	1	4

a) Uji validitas

Uji Validitas merupakan suatu alat ukur yaitu sejauhmana alat ukur itu mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dikelompokkan menjadi 3 tipe yaitu validitas kriteria, validitas isi dan validitas kontruks.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas kontruks. Uji validitas konstruk bertujuan untuk menentukan tingkat validitas butir angket dengan menggunakan korelasi product moment pearson dengan mengkorelasikan

antara skor yang didapat siswa pada suatu butir angket dengan skor total yang didapat.¹²

Tingkat validitas butir soal dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N = banyaknya peserta tes

x = nilai hasil uji coba

y = nilai rata-rata harian

Tingkat butir angket dapat dihitung menggunakan SPSS Statistics versi 25 menggunakan *Corrected Item Total Correlation*. Pengambilan keputusan untuk menyatakan valid atau tidak valid

didasarkan pada r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, maka item tersebut dikatakan valid. Namun, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item pernyataan tidak valid.

Butir angket dan soal yang digunakan dalam penelitian hanya butir angket dan soal yang dinyatakan valid dalam uji validitas ini, untuk soal dan butir angket yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak digunakan lebih lanjut. Sebelum instrument digunakan peneliti terlebih dahulu mengujicobakan kepada siswa lain selain siswa yang digunakan peneliti sebagai penelitian, dalam hal ini peneliti memilih kelas XI ATP 2 dengan jumlah siswa 30 orang, uji coba instrument ini

¹² Heni Retnawati, Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Yogyakarta: Parama Publishing, 2016), 16

dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Angket yang diuji cobakan terdiri dari 35 butir pernyataan.

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan Corecction Item Total Correlation diperoleh 25 item pernyataan angket valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, 25 pernyataan angket valid tersebut akan digunakan untuk penelitian. Adapun hasil validitas angket keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar

<i>Item Total-Statistic</i>			
Item	r tabel	<i>Corrected item-total correlation</i>	Keterangan
1	0,361	0,545	Valid
2	0,361	0,658	Valid
3	0,361	0,399	Valid
4	0,361	0,651	Valid
5	0,361	0,193	Tidak Valid
6	0,361	0,610	Valid
7	0,361	0,624	Valid
8	0,361	0,585	Valid
9	0,361	0,49	Valid
10	0,361	0,545	Valid
11	0,361	0,153	Tidak valid
12	0,361	0,583	Valid
13	0,361	0,536	Valid
14	0,361	0,518	Valid
15	0,361	0,539	Valid
16	0,361	0,436	Valid
17	0,361	0,594	Valid
18	0,361	0,538	Valid
19	0,361	0,521	Valid
20	0,361	0,357	Tidak valid
21	0,361	0,230	Tidak valid
22	0,361	0,13	Tidak valid
23	0,361	0,274	Tidak valid
24	0,361	0,274	Tidak valid
25	0,361	0,441	Valid
26	0,361	0,179	Tidak Valid
27	0,361	0,441	Valid
28	0,361	0,478	Valid

29	0,361	0,376	Valid
30	0,361	0,376	Valid
31	0,361	0,219	Tidak Valid
32	0,361	0,424	Valid
33	0,361	0,41	Valid
34	0,361	0,274	Tidak valid
35	0,361	0,81	Valid

Hasil uji validitas angket keaktifan belajar sebagaimana terlihat pada tabel menunjukkan dari 35 item pernyataan ada 10 soal yang tidak valid atau memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu soal nomor 5, 11, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 31 dan 34. Untuk soal selain nomor tersebut memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang menunjukkan bahwa item pernyataan pada angket tersebut valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian keaktifan belajar. Total pernyataan angket yang dapat digunakan sebanyak 25 item pernyataan karena terdapat 10 item pernyataan yang tidak valid. Dari 25 pernyataan tersebut sudah memenuhi kriteria indikator keaktifan belajar meliputi: *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *motor activities*, *mental activities* dan *emotional activities*.

Pada indikator *visual activities* terdapat 4 pernyataan, *oral activities* terdapat 4 pernyataan, *listening activities* terdapat 3 pernyataan, *writing activities* terdapat 4 pernyataan, *motor activities* terdapat 2 pernyataan, *mental activities* terdapat 3 pernyataan dan *emotional activities* terdapat 5 pernyataan. Rincian untuk setiap indikator sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3. 7 Hasil Validitas Instumen Angket Keaktifan Belajar

Variabel	Indikator	Item Valid	Item gugur
Keaktifan Belajar Siswa	<i>Visual activites</i>	1,2,3,4	-
	<i>Oral activities</i>	6,7,8,9	5
	<i>Listening activities</i>	10,12,13	11

	<i>Writing activities</i>	14,15,16,17	-
	<i>Motor activities</i>	18,19	20,21,22,23,24
	<i>Mental activities</i>	25,27,28	26
	<i>Emotional activities</i>	29,30,32,33,35	31,34
Jumlah		25	10

b) Uji reabilitas

Kata reliabilitas dalam Bahasa Indonesia diambil dari kata reability dalam bahasa Inggris, berasal dari kata *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Uji reliabilitas adalah uji yang dapat dilakukan untuk mengukur tingkat kekonsistenan suatu soal tes. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama.

Untuk mengukur reliabilitas pada penelitian ini yaitu menggunakan rumus *Alpha Crombach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum o_b^2}{o_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reabilitas instrument

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum o_b^2$ = Jumlah varians butir

o_t^2 = Varians total

Suatu instrument dikatakan reliabel jika memberikan nilai $r_{11} > 0,60$, jika konstruk atau variable memiliki nilai $r_{11} < 0,60$ maka dikatakan tidak reliabel

Hasil jawaban responden penelitian ini diolah menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic versi 25. Untuk mengetahui tingkat keandalan *Alpha Crombach* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Koefisiensi Korelasi Reliabilitas Instrumen

Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Baik
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: (Revita, dkk, 2018:13)

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas yaitu *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic versi 25 terlihat angket variable keaktifan belajar siswa sebesar 0,827 dengan kategori baik.

Tabel hasil perhitungan uji reliabilitas dengan program IBM SPSS Statistic versi 25 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 9 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.827	35

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan ini mencakup teknik analisis data baik kualitatif maupun kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data yang bersifat deskriptif,¹³ sementara Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk mengolah karakteristik data.

¹³ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, and Supardi, Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi (Jakarta: Bumi Aksara, 2015). 227

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada metode analisis yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana, yang terdiri dari tiga tahap utama:¹⁴

1. Pengumpulan data (Data Collection)

Tahap ini melibatkan pengumpulan semua data yang relevan untuk penelitian, yang dapat berasal dari berbagai sumber seperti catatan observasi di kelas, wawancara dengan guru dan siswa, dokumentasi kegiatan pembelajaran, angket keaktifan siswa, serta hasil tes tulis.

Hasil observasi kegiatan guru dan siswa di dapat dari hasil perolehan yang diisi pada lembar observasi lalu dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase nilai} = \frac{\text{Sig skor perolehan}}{\text{Sig skor maksimal}} \times 100\%$$

Lembar observasi merupakan alat untuk mengumpulkan data berisi data aspek-aspek yang akan diamati. Dalam proses observasi pengamat memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan aspek yang diamati.

2. Kondensasi Data (Data Condensation)

Kondensasi data adalah proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi dari data yang diperoleh selama penelitian. Data ini dapat berasal dari berbagai sumber, seperti catatan lapangan, wawancara, dan dokumen lainnya.

Setelah pengumpulan data, langkah berikutnya adalah memilih informasi yang

¹⁴ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*, Edition 3 (USA: Sage Publication, 2014). 8-10

relevan dengan tujuan penelitian, sehingga data yang tersisa menjadi lebih mudah untuk dianalisis dan diinterpretasikan.

3. Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data mencakup cara mengorganisir dan menyusun informasi yang telah dikondensasi agar mudah dipahami dan diakses. Informasi ini bisa disajikan dalam berbagai format, seperti teks naratif, grafik, bagan, atau jaringan. Tujuan dari penyajian data adalah untuk menyajikan informasi secara terstruktur dan ringkas, sehingga peneliti dapat dengan mudah menarik kesimpulan dan mengambil tindakan berdasarkan data tersebut. Penyajian yang efektif memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola dan hubungan dalam data dengan lebih jelas.

Sementara itu, teknik analisis data Kuantitatif dilakukan guna memperoleh hasil penelitian melalui pengamatan baik secara individu maupun klasik, yaitu:

Untuk mengukur aktivitas peserta didik secara klasikal menggunakan rumus berikut¹⁵:

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

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Kriteria pencapaian presentase keaktifan siswa sebesar $\geq 80\%$.

Presentase yang diperoleh kemudian ditafsirkan dalam table berikut¹⁶

¹⁵ Zainal Aqib, Penelitian Tindakan Kelas, (Bandung:CV. Yrama Widya, 2011), h, 86

Tabel 3. 10 Kategori Presentase Aktivitas Guru dan Siswa

Persentase (%)	Kriteria
85 - 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
50 – 69	Cukup
30 – 49	Kurang
0 - 29	Sangat Kurang

Sumber: (Agung,2011: 32)

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data (Drawing and Verifying Conclusion)

Pada tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi data, peneliti menganalisis informasi yang telah disajikan dengan mendeskripsikan pola-pola yang muncul, menjelaskan hubungan sebab-akibat, dan mempertimbangkan proporsi yang ada. Kesimpulan yang diambil pada tahap ini bersifat sementara dan belum tentu akurat, sehingga penting untuk melakukan verifikasi terhadap data tersebut.

Verifikasi dilakukan dengan berbagai metode, termasuk observasi, wawancara, tes tulis, angket dan dokumentasi yang relevan dengan penelitian. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

H. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan uji kredibilitas. Uji kredibilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi adalah uji keabsahan data yang memberikan keyakinan pada peneliti bahwa data telah dikonfirmasi pada sumber, metode, teori, dan antar

¹⁶ Putu Ade Andre Payadnya et al., Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Yogyakarta: Deepublish, 2022). 94-96

peneliti lain serta waktu yang berbeda. Menurut Sugiyono, triangulasi dibagi menjadi 3 bagian yaitu: triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu.¹⁷

Peneliti menggunakan triangulasi teknik yang bertujuan menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu di cek dengan observasi, dokumentasi, dan kuisioner.¹⁸

I. Indikator Kinerja

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media *Crossword Puzzle*. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan melalui peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang diukur menggunakan lembar observasi dan angket. Keaktifan belajar dianggap mengalami peningkatan apabila terdapat perubahan positif dari kondisi sebelumnya. Keberhasilan tersebut ditandai dengan tercapainya tingkat keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan standar minimal pencapaian sebesar lebih dari 80%.

J. Tim Peneliti

Tim peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari Guru Pendidikan Agama Islam, yaitu Bapak Abdul Khamid, M.Pd.I dan peneliti. Guru bertindak sebagai kolaborator yang melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun oleh peneliti.

¹⁷ Sugiono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R and D (Bandung:IKAPI, 2016), 241.

¹⁸ Sigit Hermawan dan Amirullah, Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif (Malang: Media Nusa Creative, 2016), 223.

K. Jadwal Penelitian

Tabel 3. 11 Jadwal Penelitian

No.	Jenis kegiatan	Pekan ke-							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Persiapan								
	a. Menyusun konsep pelaksanaan								
	b. Menyusun Instrumen								
2	Pelaksanaan								
	a. Melakukan Tindakan siklus I								
	b. Melakukan Tindakan siklus II								
	Penyusunan laporan								
3	a. Menyusun draft laporan								
	b. Menyelesaikan draft laporan								



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMK Negeri 5 Jember

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 5 Jember diresmikan tanggal 14 Pebruari 1977 oleh Dr. Syarief Thayeb, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan SK pendirian no.0309/4/1975 tanggal 31 Desember 1975, NSS. 58.1.05.24.081 dengan nama Sekolah Menengah Teknologi (SMT) Pertanian Negeri Jember (1977-1997) dengan membuka 2 (dua) jurusan yaitu Teknologi Peralatan Pertanian (TPP) dan Teknologi Hasil Pertanian (THP). Dengan perkembangan kebijakan Pemerintah tentang nomenklatur SMK, maka nama sekolah mengalami perubahan dari SMT Pertanian Negeri Jember menjadi SMK Negeri 1 Sukorambi Jember (1997-2012) dan dengan SK Bupati Jember (Ir. MZA Djalal) Nomor: 188.45/356/012/2012, tanggal 5 November 2012 tentang Nomenklatur Lembaga Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dilingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Jember yang disiarkan melalui lembaran Daerah SMK Negeri 1 Sukorambi menjadi SMK Negeri 5 Jember.¹

¹ Dokumentasi SMK Negeri 5 Jember

2. Visi, Misi, dan Tujuan SMK Negeri 5 Jember

a. Visi

Mewujudkan Lulusan Berprofil Pelajar Pancasila, peduli dan berbudaya lingkungan hidup yang unggul dalam berwirausaha, bekerja dan pendidikan lanjutan.

b. Misi

- 1) Meningkatkan karakter siswa yang sesuai Profil Pelajar Pancasila
- 2) Meningkatkan ekosistem sekolah yang sehat dan menyenangkan
- 3) Meningkatkan upaya pelestarian lingkungan hidup
- 4) Melakukan pencegahan kerusakan lingkungan hidup
- 5) Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan yang professional
- 6) Mengembangkan kurikulum yang berpihak kepada siswa dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja
- 7) Menanamkan jiwa wirausaha dan melatih wirausaha berbasis technosociopreneur
8. Melatih siswa beradaptasi dalam budaya kerja di dunia kerja dan industry
- 8) Menjalin kemitraan dengan pemangku kepentingan, dunia kerja dan industri
- 10 Menyiapkan siswa untuk menempuh pendidikan lanjutan di era global

c. Tujuan

- 1) Menghasilkan siswa yang berkarakter sesuai profil Pelajar Pancasila

- 2) Meningkatkan mutu manajemen sekolah yang sesuai dengan standar nasional Pendidikan
- 3) Meningkatkan mutu layanan pendidikan dengan menerapkan Gerakan Sekolah Menyenangkan
- 4) Meningkatkan upaya pelestarian lingkungan hidup
- 5) Melakukan pencegahan kerusakan lingkungan hidup
- 6) Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan teknologi dan berintegritas tinggi
- 7) Mengembangkan kurikulum operasional sekolah berbasis project based learning tersinkronisasi dengan dunia kerja dan industry
- 8) Menyiapkan fasilitas proses pembelajaran secara optimal berstandar dunia kerja dan industry
- 9) Menumbuhkan jiwa wirausaha peserta didik yang berbasis technosociopreneur
- 10) Meningkatkan kompetensi kewirausahaan peserta didik yang berbasis techno sociopreneur
- 11) Meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya budaya kerja di dunia kerja dan industry
- 12) Membiasakan siswa untuk menerapkan budaya kerja di dunia kerja dan industry
- 13) Mengembangkan kerja sama yang luas dan bermakna dengan pemangku kepentingan, dunia kerja dan industri nasional dan internasional

- 14) Mengembangkan jiwa kompetisi peserta didik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era global

3. Data Peserta Didik

Peserta didik di SMK Negeri 5 Jember pada tahun pelajaran 2024/2025 terdiri dari 72 rombongan belajar dan 52 kelas, dengan total keseluruhan jumlah peserta didik mencapai 2.524 orang. dalam konteks penelitian ini peneliti hanya fokus pada satu kelas tertentu yaitu kelas XI ATP²

Tabel 4. 1 Daftar Peserta Didik Kelas XI ATP

No	No.Induk	Nama Peserta didik	L/P
1	20648	Abdurrahan Nasrullah Hidayat	L
2	20649	Achmad Fachril Ar Razi	L
3	20650	Achmad Ramadani	L
4	20651	Ahmad Lutfi	L
5	20652	Ahmad Nazeh Muzaki	L
6	20653	Ahmad Ziddan Fanani	L
7	20654	Alfian Dwi Rizaldy	L
8	20655	Azriel Trio Agustyan	L
9	20656	Bima Arkana Fawaz	L
10	20657	Chandra Pahlevi Iswanto	L
11	20658	Dini Eli Saputri	P
12	20659	Dwi Indah Kurniawati	P
13	20660	Evo Vernandes Melto	L
14	20661	Febri Hardiyansyah	L
15	20662	Gilang Rio Anarqy Chasilas	L
16	20664	Intan Silfa Putri	P
17	20666	M Farhan H	L
18	20667	Maulana Akbar	L
19	20668	Moh Hasbiyallah	L
20	20669	M Riko Wibisono	L
21	20670	Mohammad Andika Pratama	L
22	20671	Mohammad Aqbil Zakka	L
23	20672	M Bela	L
24	20673	Muhammad Fahmi Syahar	L

² SMK Negeri 5 Jember, "Data Peserta Didik Kelas XI AHP 2", 10 April 2025

25	20674	Muhammad Gilang Dwi Maulana	L
26	20675	Muhammad Iqbal Maulana	L
27	20676	Muhammad Rayhan Al Fadjri	L
28	20677	Muhammad Reno Fadillah	L
29	20678	Radith Ilham Malik	L
30	20679	Rakha Panji Prawira	L
31	20680	Ranandithayoga Pratama	L
32	20682	Rio Irwansyah	L
33	20683	Siti Aisyah Nur Halimah	P

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif oleh pendidik dengan peneliti. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai yang menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Sedangkan pendidikan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai kolabor yang mendampingi peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini.

Adapun tahapan dalam penelitian ini dirancang melalui siklus yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini terdiri dari dua tahapan yakni siklus I dan siklus II. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI ATP SMK Negeri 5 jember pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Berikut adalah uraian dari hasil penelitian yang dilakukan:

1. Penggunaan Media *Crossword Puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025

a. Laporan Siklus I

Pada tahap siklus I, kegiatan dilaksanakan dalam satu pertemuan, yaitu pada tanggal 17 April 2025, dengan menerapkan media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Adapun langkah- langkah yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar yang menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian, yang meliputi lembar aktivitas pendidik, lembar aktivitas peserta didik, soal-soal untuk siklus I, menyiapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle*, Menyiapkan hadiah atau rewards bagi kelompok yang terbaik.

2) Tindakan

Berdasarkan kesepakatan dengan guru mata pelajaran PAI tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (3 x45 135 menit). Tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 17 April 2025 jam ke 4 pukul 09.30-11.45. Adapun materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah Adab Bermedia Sosial. Berikut penjelasan dari tindakan siklus I:

a) Kegiatan awal

Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, kemudian guru memeriksa kehadiran siswa, lalu guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta memberikan motivasi belajar kepada siswa.

b) Kegiatan Inti

- Presentasi Kelas

Guru mempresentasikan atau menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas kurang lebih 30 menit. Materi yang diajarkan mengenai Adab bermedia sosial. Saat penyajian materi, guru sesekali memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang masih belum dipahami dari penyampaian materi tersebut.

- Belajar Kelompok

Setelah penyampaian materi oleh guru, maka dilanjut dengan pembelajaran secara berkelompok. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri dari 7-8 orang. Setelah seluruh siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing, guru membagikan Lembar Kerja Siswa berupa *Hand Out* untuk didiskusikan. Setelah itu, siswa berdiskusi dalam kelompok sesuai dengan petunjuk yang disampaikan oleh guru.

- Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle*.

Masing-masing perwakilan kelompok maju secara bergantian menjawab pertanyaan yang ada di depan. Salah satu dari mereka yang maju ke depan akan dibacakan pertanyaan *random* yang sudah ada di modul ajar. lalu pendidik bertugas untuk membacakan soal yang harus di jawab perwakilan dari peserta didik, jika peserta didik itu benar dalam menjawab pertanyaan yang sudah di lontarkan oleh pendidik, maka ia berhak menyusun dan mengisi kotak-kotak *Crossword Puzzle* yang kosong dengan menggunakan potongan-potongan abjad yang sudah di siapkan oleh pendidik, lalu anggota kelompoknya membantu untuk mencari abjad yang benar untuk di tempelkan ke media *Crossword Puzzle* yang ada di papan, jika saat awal peserta didik salah dalam menjawab pertanyaan, maka langsung di gantikan oleh perwakilan kelompok selanjutnya, dan tidak berhak mengisi di kolom pertanyaan *Crossword Puzzle*. Anggota kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan tersebut di haruskan menjabarkan pengertian dari jawaban yang telah di jawab tadi, dan boleh di bantu oleh anggota kelompok nya. Hal ini terus berlanjut sampai pertanyaan-pertanyaan pada media *Crossword Puzzle* sudah terjawab semua.

- Penghargaan Kelompok

Bagi kelompok yang menjawab dengan benar, dan terbanyak maka akan ditentukan sebagai kelompok terbaik (pemenang). Sebagai

apresiasi kepada kelompok pemenang, maka guru memberikan sebuah penghargaan agar siswa bisa lebih bersemangat lagi dalam belajar.

c) Kegiatan Akhir

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang kurang dipahami dari materi yang telah dipelajari, setelah itu siswa diminta menyimpulkan materi pelajaran hari ini, sebagian kecil siswa berani menyimpulkan materi. Lalu pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

3) Observasi

Berdasarkan pengamatan dari siklus I yang dilakukan sekaligus dengan tahap tindakan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Kondisi ruang kelas masih kurang kondusif karena sebagian peserta didik masih banyak yang tidak memerhatikan dan bicara sendiri maupun mengobrol dengan temannya.
- b) peserta didik masih banyak yang kurang paham mengenai pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*,
- c) Sebagian peserta didik masih belum memahami materi pembelajaran dengan baik

4) Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti dan kolaborator melakukan kegiatan refleksi terkait kekurangan yang ditemukan pada siklus I, antara lain:

- a) Kelas belum kondusif di awal pembelajaran, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk memulai kegiatan secara efektif.

- b) Partisipasi siswa masih rendah dalam presentasi dan diskusi; banyak siswa pasif dan enggan bertanya atau menjawab.
- c) Minat membaca materi rendah, siswa cenderung menunggu penjelasan guru tanpa inisiatif belajar mandiri.
- d) Kerja kelompok kurang efektif, karena beberapa siswa tidak fokus dan cenderung bermain saat diskusi berlangsung.

Berdasarkan kendala-kendala di atas, peneliti dan guru berdiskusi untuk melakukan beberapa refleksi sebagai bahan perbaikan di siklus berikutnya, antara lain:

- a) Peserta didik dikondisikan sampai benar-benar kondusif terlebih dahulu dan siap mengikuti pembelajaran.
- b) Saat presentasi kelas, guru lebih banyak memberi motivasi dan kesempatan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.
- c) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membaca materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.
- d) Guru harus lebih sering memantau aktivitas siswa saat kerja kelompok supaya siswa tidak bermain-main saat diskusi.

b. Laporan Siklus II

Pada tahap siklus II ini, sama halnya dengan perencanaan siklus sebelumnya, kegiatan dilaksanakan dalam satu pertemuan, yaitu pada hari Kamis, tanggal 24 April 2025, dengan menerapkan media Pembelajaran *Crossword Puzzle*. Adapun langkah- langkah yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar yang menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian, yang meliputi lembar aktivitas pendidik, lembar aktivitas peserta didik, assessment, menyiapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle*, Menyiapkan hadiah atau rewards bagi kelompok yang terbaik.

2) Tindakan

Tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (3 x45 menit). Tindakan pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 24 April 2025 jam ke 4 pukul 09.30 hingga 11.4. Adapun materi yang dipelajari pada pertemuan ini yakni Ketentuan Pernikahan dalam ISlam. Berikut penjelasan dari tindakan siklus II:

a) Kegiatan awal

Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a, kemudian guru memeriksa kehadiran siswa, lalu guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta memberikan motivasi belajar kepada siswa.

b) Kegiatan Inti

- Presentasi Kelas

Guru mempresentasikan atau menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas kurang lebih 30 menit. Materi yang diajarkan mengenai Adab bermedia sosial. Saat penyajian materi, guru sesekali

memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang masih belum dipahami dari penyampaian materi tersebut.

- Belajar Kelompok

Setelah penyampaian materi oleh guru, maka dilanjut dengan pembelajaran secara berkelompok. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri dari 7-8 orang. Setelah seluruh siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing, guru membagikan Lembar Kerja Siswa berupa *Hand Out* untuk didiskusikan. Setelah itu, siswa berdiskusi dalam kelompok sesuai dengan petunjuk yang disampaikan oleh guru.

- Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle*.

Masing-masing perwakilan kelompok maju secara bergantian menjawab pertanyaan yang ada di depan. Sama seperti siklus

sebelumnya, salah satu dari mereka yang maju ke depan akan dibacakan pertanyaan random yang sudah ada di modul ajar. lalu pendidik bertugas untuk membacakan soal yang harus di jawab perwakilan dari peserta didik, jika peserta didik itu benar dalam menjawab pertanyaan yang telah di lontarkan oleh pendidik, maka ia berhak menyusun dan mengisi kotak-kotak *Crossword Puzzle* yang kosong dengan menggunakan potongan-potongan abjad yang sudah di siapkan oleh pendidik, lalu anggota kelompoknya membantu untuk mencari abjad yang benar untuk di tempelkan ke media *Crossword*

Puzzle yang ada di papan. jika saat awal peserta didik salah dalam menjawab pertanyaan, maka langsung di gantikan oleh perwakilan kelompok selanjutnya, dan tidak berhak mengisi di kolom pertanyaan *Crossword Puzzle*. Anggota kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan tersebut di haruskan menjabarkan pengertian dari jawaban yang telah di jawab tadi, dan boleh di bantu oleh anggota kelompok nya. Hal ini terus berlanjut sampai pertanyaan-pertanyaan pada media *Crossword Puzzle* terjawab semua, sama halnya dengan siklus pada pertemuan sebelumnya.

- Penghargaan Kelompok

Bagi kelompok yang menjawab dengan benar, dan terbanyak maka akan ditentukan sebagai kelompok terbaik (pemenang). Sebagai apresiasi kepada kelompok pemenang, maka guru memberikan sebuah penghargaan agar siswa bisa lebih bersemangat lagi dalam belajar.

c) Kegiatan Akhir

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang kurang dipahami dari materi yang telah dipelajari, setelah itu siswa diminta menyimpulkan materi pelajaran hari ini, sebagian kecil siswa berani menyimpulkan materi. Lalu pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

3) Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II yang dilaksanakan bersamaan dengan tahap tindakan, diperoleh beberapa temuan positif terkait peningkatan keaktifan belajar siswa, antara lain:

- a) Suasana kelas menjadi lebih kondusif, dan siswa menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*.
- b) Siswa telah memahami cara kerja dan aturan permainan *Crossword Puzzle* dengan baik, sehingga pelaksanaan kegiatan berjalan lebih lancar dan terstruktur.
- c) Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan, yang tercermin dari keterlibatan aktif mereka dalam menyelesaikan teka-teki serta diskusi kelompok yang lebih hidup.

4. Refleksi

Setelah tahap tindakan dan pengamatan selesai dilaksanakan, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dikelas XI.

Berdasarkan refleksi pada siklus II, diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Kondisi kelas sudah kondusif sejak awal pembelajaran, siswa lebih siap secara mental dan fisik untuk mengikuti kegiatan belajar dengan serius.

- b) Partisipasi siswa meningkat secara signifikan, mereka mulai aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi kelas dengan antusias.
- c) Siswa menunjukkan kebiasaan membaca materi sebelum pembelajaran dimulai, sehingga lebih siap dan mudah memahami isi materi saat kegiatan berlangsung.
- d) Kerja kelompok menjadi lebih efektif, siswa bekerja sama dengan baik, fokus dalam menyelesaikan tugas, dan mampu berdiskusi dengan lebih terarah tanpa banyak terdistraksi

Pada pembelajaran siklus II dapat dilihat dari hasil observasi dan hasil pengisian angket yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar sudah semakin membaik dari siklus sebelumnya dan kendala-kendala yang terjadi pada siklus I sudah mampu dikondisikan pada siklus II.

Berdasarkan hasil wawancara juga guru mengatakan bahwa pembelajaran pada siklus II jauh lebih baik dari sebelumnya artinya pembelajaran pada siklus II telah berhasil. Pada pembelajaran siklus II terlihat bahwa keaktifan belajar siswa semakin meningkat dan telah memenuhi kriteria minimal keaktifan belajar yaitu $>80\%$. Sehingga indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai.

Jadi, penelitian ini sudah bisa dikatakan berhasil dan pembelajaran cukup dihentikan pada siklus II saja atau tidak lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

2. Apakah Penggunaan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember?

Selama kegiatan observasi, peneliti dan kolabor yang sekaligus sebagai observer yakni pendidik pendidikan agama islam mengamati adanya perubahan dan peningkatan yang signifikan terkait kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Sebagaimana yang telah di sampaikan bapak abdul khamid bahwa:

“Sebelum menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*, saya melihat banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa dari mereka tampak tidak fokus, ada yang tiduran di bangku, terlihat kurang semangat, dan cenderung pasif selama proses belajar berlangsung. Motivasi belajar mereka juga terbilang rendah, dan sebagian besar hanya mendengarkan penjelasan tanpa menunjukkan antusiasme untuk bertanya atau berdiskusi. Namun, setelah menerapkan *Crossword Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran, saya melihat perubahan yang cukup signifikan. Siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses belajar, mereka tampak lebih semangat dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena kegiatan teka-teki yang menantang dan menyenangkan. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif pun mulai berpartisipasi secara aktif. Hal yang paling menggembirakan adalah meningkatnya kemampuan literasi siswa. Mereka terdorong untuk membaca lebih banyak agar bisa menyelesaikan teka-teki

dengan benar, yang secara tidak langsung memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Penggunaan *Crossword Puzzle* benar-benar membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.”

Hal tersebut juga disampaikan oleh Mohammad Hasbiyallah dan juga Intan Silvia bahwa:

“Dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kegiatan pembelajaran terasa lebih interaktif karena kami terlibat langsung dalam menyusun jawaban secara berkelompok, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup. Aktivitas seperti mengerjakan teka-teki bersama mendorong kami untuk berdiskusi dan saling membantu. Hal ini membuat kami lebih aktif dalam belajar dan membantu kami memahami materi dengan lebih mudah karena dilakukan secara kolaboratif dan menyenangkan.”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada hasil belajar siswa. Temuan ini tidak hanya diperoleh dari wawancara, tetapi juga diperkuat oleh data hasil observasi dan juga hasil angket dari penilaian peserta didik yang akan dijelaskan lebih lanjut pada setiap tahap dalam siklus penelitian.

a. Siklus I

Pada siklus I ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti telah menerapkan Media pembelajaran berupa media *Crossword Puzzle*.

Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Tabel 4. 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang di Amati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
A	Persiapan pembelajaran		
	1. Guru menyiapkan Modul Ajar, kesediaan ruang, bahan dan media pembelajaran	√	
	2. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa	√	
	3. Guru memeriksa kehadiran siswa	√	
	4. Guru menyampaikan apersepsi sesuai materi		√
	5. Guru memberikan tujuan pembelajaran		√
	6. Guru memberikan motivasi belajar	√	
B	Kemampuan Membimbing Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>		
	1. Guru menyampaikan materi pelajaran	√	
	2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogeny		√
	3. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan	√	
	4. Guru menjelaskan dan membimbing dalam mengerjakan tugas kelompok	√	
	5. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan sebuah permainan menggunakan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	√	
	6. Guru mengarahkan siswa agar kompetisi berjalan dengan baik dan tidak ada kegaduhan antar kelompok	√	
	7. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi	√	
C	Kemampuan Menutup Pembelajaran		
	1. Guru dan siswa menyimpulkan materi		√
	2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	√	
	3. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam	√	
Jumlah		12	4
Total skor		12	
Skor maksimal		16	

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas guru pada tabel diatas total skor dibagi skor maksimal yaitu $\frac{12}{16} \times 100\% = 75\%$. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran siklus I termasuk dalam kategori “B” yaitu “Baik”.

2) Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Tabel 4. 3 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
1	Abdurrahan Nasrullah H	30	57,69	C
2	Achmad Fachril Ar Razi	31	59,62	C
3	Achmad Ramadani	44	84,62	A
4	Ahmad Lutfi	42	80,77	B
5	Ahmad Nazeh Muzaki	34	65,38	B
6	Ahmad Ziddan Fanani	31	59,62	C
7	Alfian Dwi Rizaldy	31	59,62	C
8	Azriel Trio Agustyan	26	50,00	C
9	Bima Arkana Fawaz	36	69,23	B
10	Chandra Pahlevi Iswanto	40	76,92	B
11	Dini Eli Saputri	33	63,46	B
12	Dwi Indah Kurniawati	38	73,08	B
13	Evo Vernandes Melto	44	84,62	A
14	Febri Hardiyansyah	30	57,69	C
15	Gilang Rio Anarqy Chasilas	35	67,31	B
16	Intan Silfa Putri	42	80,77	B
17	M Farhan H	39	75,00	B
18	Maulana Akbar	32	61,54	B
19	Moh Hasbiyallah	31	59,62	C
20	M Riko Wibisono	37	71,15	B
21	Mohammad Andika Pratama	35	67,31	B
22	Mohammad Aqbil Zakka	41	78,85	B
23	M Bela	34	65,38	B
24	Muhammad Fahmi Syahar	27	51,92	C
25	M Gilang Dwi Maulana	31	59,62	C
26	Muhammad Iqbal Maulana	38	73,08	B
27	Muhammad Rayhan Al Fadjri	35	67,31	B
28	Muhammad Reno Fadillah	41	78,85	B
29	Radith Ilham Malik	34	65,38	B
30	Rakha Panji Prawira	27	51,92	C
31	Ranandithayoga Pratama	31	59,62	C
32	Rio Irwansyah	38	73,08	B

33	Siti Aisyah Nur Halimah	35	67,31	B
Rata-rata		1153	67,19%	B

Rata-rata presentase keaktifan seluruh siswa yang diperoleh pada pertemuan siklus I yaitu sebesar 67,19% dengan kategori sudah “Baik”. Sedangkan presentase rata-rata perindikator dapat dilihat pada table berikut ini:

3) Presentase Rata-Rata Keaktifan Perindikator Siklus I

Tabel 4. 4 Presentase Rata-Rata Keaktifan Perindikator Siklus I

No	Aspek	Indikator yang diamati	% Aktivitas per Indikator	
			%	Kriteria
1	<i>Visual Activities</i>	Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas	69	B
2		Siswa membaca materi pelajaran mengenai makanan halal dan haram	58	C
3	<i>Oral Activities</i>	Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru atau saat diskusi kelompok	50	C
4		Keaktifan siswa dalam memberi jawaban, saran komentar terhadap guru atau teman	64	B
5	<i>Listening Activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru saat presentasi kelas	69	B
6		Siswa mendengarkan penjelasan teman saat kerja kelompok dan games tournament	74	B
7		Siswa berdiskusi dengan teman saat kerja kelompok	75	B
8	<i>Writing Activities</i>	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi kelas	48	C
9		Siswa mengerjakan lembar kerja atau soal-soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok	89	A
10	<i>Motor Activities</i>	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan teams game tournament	72	B
11		Siswa menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang ditentukan	54	C
12	<i>Mental Activities</i>	emampuan siswa memecahkan soalsoal saat diskusi 1kelompok	75	B
13	<i>Emotional Activities</i>	Antusias siswa mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe teams game tournament	71	B

Rata - rata	67,19%	B
-------------	--------	---

Dari indikator-indikator diatas, dapat dilihat bahwa indikator yang masih memiliki kriteria cukup yaitu pada aktivitas membaca materi pelajaran, mengajukan pertanyaan kepada guru, mencatat materi yang disampaikan oleh guru dan menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang telah ditentukan. Presentase rata-rata keaktifan belajar siswa perindikator pada siklus I adalah sebesar 67,19% sudah termasuk dalam kategori “Baik”.

4) Hasil Pengisian Angket Siklus I

Tabel 4. 5 Hasil Pengisian Angket Siklus I

No	Nama	Skor Perolehan	Persentase
1	Abdurrahan Nasrullah Hidayat	62	62
2	Achmad Fachril Ar Razi	62	62
3	Achmad Ramadani	82	82
4	Ahmad Lutfi	84	84
5	Ahmad Nazeh Muzaki	78	78
6	Ahmad Ziddan Fanani	65	65
7	Alfian Dwi Rizaldy	75	75
8	Azriel Trio Agustyan	58	58
9	Bima Arkana Fawaz	77	77
10	Chandra Pahlevi Iswanto	81	81
11	Dini Eli Saputri	72	72
12	Dwi Indah Kurniawati	73	73
13	Evo Vernandes Melto	83	83
14	Febri Hardiyansyah	56	56
15	Gilang Rio Anarqy Chasilas	72	72
16	Intan Silfa Putri	83	83
17	M Farhan H	72	72
18	Maulana Akbar	75	75
19	Moh Hasbiyallah	66	66
20	M Riko Wibisono	76	76
21	Mohammad Andika Pratama	75	75
22	Mohammad Aqbil Zakka	77	77
23	M Bela	74	74
24	Muhammad Fahmi Syahar	63	63
25	Muhammad Gilang Dwi Maulana	67	67

26	Muhammad Iqbal Maulana	69	69
27	Muhammad Rayhan Al Fadji	70	70
28	Muhammad Reno Fadillah	77	77
29	Radith Ilham Malik	74	74
30	Rakha Panji Prawira	63	63
31	Ranandithayoga Pratama	67	67
32	Rio Irwansyah	69	69
33	Siti Aisyah Nur Halimah	70	70
Jumlah		2367	
Rata - rata		71,72%	

Dari hasil perolehan pengisian angket siklus I hampir senada dengan perolehan hasil observasi keaktifan belajar siklus I, rata-rata presentase yang diperoleh dari hasil pengisian angket siklus I yaitu sebesar 71,72% termasuk dalam kategori “Baik”.

5) Hasil Nilai Tugas Peserta didik Siklus I

Tabel 4. 6 Hasil Nilai Tugas Peserta didik Siklus I

No	Nama	Nilai
1	Abdurrahan Nasrullah Hidayat	70
2	Achmad Fachril Ar Razi	70
3	Achmad Ramadani	75
4	Ahmad Lutfi	75
5	Ahmad Nazez Muzaki	70
6	Ahmad Ziddan Fanani	80
7	Alfian Dwi Rizaldy	75
8	Azriel Trio Agustyan	70
9	Bima Arkana Fawaz	70
10	Chandra Pahlevi Iswanto	80
11	Dini Eli Saputri	75
12	Dwi Indah Kurniawati	80
13	Evo Vernandes Melto	70
14	Febri Hardiyansyah	75
15	Gilang Rio Anarqy Chasilas	80
16	Intan Silfa Putri	70
17	M Farhan H	75
18	Maulana Akbar	75
19	Moh Hasbiyallah	75
20	M Riko Wibisono	75
21	Mohammad Andika Pratama	70
22	Mohammad Aqbil Zakka	75
23	M Bela	70

24	Muhammad Fahmi Syahar	75
25	Muhammad Gilang Dwi Maulana	75
26	Muhammad Iqbal Maulana	80
27	Muhammad Rayhan Al Fadjri	70
28	Muhammad Reno Fadillah	80
29	Radith Ilham Malik	70
30	Rakha Panji Prawira	70
31	Ranandithayoga Pratama	70
32	Rio Irwansyah	75
33	Siti Aisyah Nur Halimah	70
Jumlah		2435
Rata-Rata		73,78%
Kriteria		B

Rata-rata presentase hasil nilai tugas seluruh siswa yang diperoleh pada pertemuan siklus I yaitu sebesar 73,78% dengan kategori sudah “Baik”.

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa hasil observasi keaktifan siswa siklus I dan hasil pengisian angket siklus I sudah dikatakan baik, namun masih belum mencapai kriteria minimal keaktifan yaitu >80%. Untuk meyakinkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II.

b. Siklus II

Siklus II merupakan tahap perbaikan dari siklus sebelumnya, di mana media pembelajaran *Crossword Puzzle* tetap diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pada tahap ini, hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II

Tabel 4. 7 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II

No	Aspek yang di Amati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
A	Persiapan pembelajaran		
	1. Guru menyiapkan Modul Ajar, kesediaan ruang, bahan dan media pembelajaran	√	
	2. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa	√	
	3. Guru memeriksa kehadiran siswa	√	
	4. Guru menyampaikan apersepsi sesuai materi		√
	5. Guru memberikan tujuan pembelajaran		√
	6. Guru memberikan motivasi belajar	√	
B	Kemampuan Membimbing Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>		
	1. Guru menyampaikan materi pelajaran	√	
	2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogeny	√	
	3. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan	√	
	4. Guru menjelaskan dan membimbing dalam mengerjakan tugas kelompok	√	
	5. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan sebuah permainan menggunakan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	√	
	6. Guru mengarahkan siswa agar kompetisi berjalan dengan baik dan tidak ada kegaduhan antar kelompok	√	
	7. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi	√	
C	Kemampuan Menutup Pembelajaran		
	1. Guru dan siswa menyimpulkan materi	√	
	2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	√	
	3. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam	√	
Jumlah		14	2
Total skor		14	
Skor maksimal		16	

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas guru pada table diatas total skor

dibagi skor maksimal yaitu $\frac{14}{16} \times 100\% = 87,5\%$. Hal tersebut menunjukkan

bahwa aktivitas guru dalam mengajar mengalami peningkatan dari siklus I ke

siklus II. Aktivitas guru pada pembelajaran siklus II termasuk dalam kategori “SB” yaitu “Sangat Baik”.

2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Tabel 4. 8 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Skor perolehan	Persentase	Kriteria
1	Abdurrahan Nasrullah Hidayat	42	80,77	A
2	Achmad Fachril Ar Razi	38	73,08	B
3	Achmad Ramadani	48	92,31	A
4	Ahmad Lutfi	49	94,23	A
5	Ahmad Nazeh Muzaki	40	76,92	B
6	Ahmad Ziddan Fanani	42	80,77	B
7	Alfian Dwi Rizaldy	41	78,85	B
8	Azriel Trio Agustyan	44	84,62	A
9	Bima Arkana Fawaz	49	94,23	A
10	Chandra Pahlevi Iswanto	49	94,23	A
11	Dini Eli Saputri	42	80,77	B
12	Dwi Indah Kurniawati	45	86,54	A
13	Evo Vernandes Melto	48	92,31	A
14	Febri Hardiyansyah	41	78,85	B
15	Gilang Rio Anarqy Chasilas	42	80,77	B
16	Intan Silfa Putri	48	92,31	A
17	M Farhan H	44	84,62	A
18	Maulana Akbar	42	80,77	B
19	Moh Hasbiyallah	39	75	B
20	M Riko Wibisono	41	78,85	B
21	Mohammad Andika Pratama	43	82,69	A
22	Mohammad Aqbil Zakka	48	92,31	A
23	M Bela	47	90,38	A
24	Muhammad Fahmi Syahar	38	73,08	B
25	Muhammad Gilang Dwi Maulana	40	76,92	B
26	Muhammad Iqbal Maulana	43	82,69	A
27	Muhammad Rayhan Al Fadjri	46	88,46	A
28	Muhammad Reno Fadillah	48	92,31	A
29	Radith Ilham Malik	47	90,38	A
30	Rakha Panji Prawira	38	73,08	B
31	Ranandithayoga Pratama	40	76,92	B
32	Rio Irwansyah	43	82,69	A
33	Siti Aisyah Nur Halimah	38	73,08	B
Rata-rata		1433	83,50%	A

Presentase rata-rata keaktifan belajar seluruh siswa yang diperoleh pada pertemuan siklus II sebesar 83,50% dengan kategori “Sangat Baik”. Presentase keaktifan belajar siswa siklus II telah mencapai minimal keaktifan belajar yaitu >80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Presentase Rata-Rata Keaktifan Perindikator Siklus II

Tabel 4. 9 Presentase Rata-Rata Keaktifan Perindikator Siklus II

No	Aspek	Indikator yang diamati	% Aktivitas per Indikator	
			%	Kriteria
1	<i>Visual Activities</i>	Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas	79	B
2		Siswa membaca materi pelajaran mengenai makanan halal dan haram	75	B
3	<i>Oral Activities</i>	Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru atau saat diskusi kelompok	74	B
4		Keaktifan siswa dalam memberi jawaban, saran komentar terhadap guru atau teman	80	B
5	<i>Listening Activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru saat presentasi kelas	85	A
6		Siswa mendengarkan penjelasan teman saat kerja kelompok dan games tournament	81	A
7		Siswa berdiskusi dengan teman saat kerja kelompok	91	A
8	<i>Writing Activities</i>	Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi kelas	76	B
9		Siswa mengerjakan lembar kerja atau soal-soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok	100	A
10	<i>Motor Activities</i>	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan teams game tournament	85	A
11		Siswa menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang ditentukan	83	A
12	<i>Mental Activities</i>	kemampuan siswa memecahkan soal-soal saat diskusi kelompok	83	A
13	<i>Emotional Activities</i>	Antusias siswa mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe teams game tournament	89	A
Rata - rata			83,50	A

Presentase rata-rata keaktifan belajar perindikator secara keseluruhan pada pertemuan siklus II yaitu sebesar 83,50% dengan kategori “Sangat Baik” dan telah mencapai minimal keaktifan belajar belajar yaitu >80%. Dan menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa perindikator dari siklus I ke siklus II.

Data tambahan untuk memperkuat hasil observasi siklus II diatas diperoleh dari data hasil pengisian angket keaktifan belajar yang diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai.

4. Hasil Pengisian Angket Siklus II

Tabel 4. 10 Hasil Pengisian Angket Siklus II

No	Nama	Skor Perolehan	Persentase
1	Abdurrahan Nasrullah Hidayat	83	83
2	Achmad Fachril Ar Razi	80	80
3	Achmad Ramadani	94	94
4	Ahmad Lutfi	94	94
5	Ahmad Nazeah Muzaki	90	90
6	Ahmad Ziddan Fanani	80	80
7	Alfian Dwi Rizaldy	84	84
8	Azriel Trio Agustyan	80	80
9	Bima Arkana Fawaz	91	91
10	Chandra Pahlevi Iswanto	94	94
11	Dini Eli Saputri	78	78
12	Dwi Indah Kurniawati	84	84
13	Evo Vernandes Melto	94	94
14	Febri Hardiyansyah	73	73
15	Gilang Rio Anarqy Chasilas	81	81
16	Intan Silfa Putri	93	93
17	M Farhan H	82	82
18	Maulana Akbar	88	88
19	Moh Hasbiyallah	75	75
20	M Riko Wibisono	84	84
21	Mohammad Andika Pratama	84	84
22	Mohammad Aqbil Zakka	91	91
23	M Bela	80	80
24	Muhammad Fahmi Syahar	75	75

25	Muhammad Gilang Dwi Maulana	73	73
26	Muhammad Iqbal Maulana	82	82
27	Muhammad Rayhan Al Fadjri	86	86
28	Muhammad Reno Fadillah	91	91
29	Radith Ilham Malik	80	80
30	Rakha Panji Prawira	75	75
31	Ranandithayoga Pratama	73	73
32	Rio Irwansyah	82	82
33	Siti Aisyah Nur Halimah	86	86
Jumlah		2760	
Rata - rata		83,63%	

Rata-rata presentase yang diperoleh dari pengisian angket siklus II yaitu sebesar 83,63% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

5. Hasil Nilai Tugas Peserta didik Siklus II

Tabel 4. 11 Hasil Nilai Tugas Peserta didik Siklus II

No	Nama	Nilai
1	Abdurrahan Nasrullah Hidayat	90
2	Achmad Fachril Ar Razi	80
3	Achmad Ramadani	80
4	Ahmad Lutfi	80
5	Ahmad Nazeah Muzaki	80
6	Ahmad Ziddan Fanani	90
7	Alfian Dwi Rizaldy	90
8	Azriel Trio Agustyan	90
9	Bima Arkana Fawaz	80
10	Chandra Pahlevi Iswanto	70
11	Dini Eli Saputri	100
12	Dwi Indah Kurniawati	100
13	Evo Vernandes Melto	90
14	Febri Hardiyansyah	100
15	Gilang Rio Anarqy Chasilas	100
16	Intan Silfa Putri	100
17	M Farhan H	100
18	Maulana Akbar	90
19	Moh Hasbiyallah	100
20	M Riko Wibisono	90
21	Mohammad Andika Pratama	100
22	Mohammad Aqbil Zakka	100
23	M Bela	90
24	Muhammad Fahmi Syahar	100
25	Muhammad Gilang Dwi Maulana	100

26	Muhammad Iqbal Maulana	90
27	Muhammad Rayhan Al Fadji	100
28	Muhammad Reno Fadillah	90
29	Radith Ilham Malik	90
30	Rakha Panji Prawira	100
31	Ranandithayoga Pratama	90
32	Rio Irwansyah	90
33	Siti Aisyah Nur Halimah	90
Jumlah		3030
Rata-Rata		91,81%
Kriteria		A

Rata-rata presentase hasil nilai tugas seluruh siswa yang diperoleh pada pertemuan siklus I yaitu sebesar 91,81% dengan kategori sudah “Sangat Baik”.

Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa presentase keaktifan belajar dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dan telah mencapai minimal keaktifan belajar yaitu dengan tingkat pencapaian >80%.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dibuktikan bahwa keaktifan belajar siswa yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil pengisian angket telah mengalami peningkatan dari pertemuan siklus I ke siklus II.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI ATP di SMK Negeri 5 Jember dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Crossword Puzzle*. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan instrument lembar observasi dan instrument angket untuk mengetahui keaktifan belajar siswa. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, secara umum keaktifan belajar siswa semakin meningkat pada setiap siklus. Peningkatan keaktifan belajar siswa ini dapat dilihat dari pertemuan siklus I ke siklus II

1. Penggunaan Media *Crossword Puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember

Berdasarkan hasil penelitian di atas terkait penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI SMK Negeri 5 Jember, hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung melalui tiga tahapan, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pada setiap tahapan tersebut, siswa menunjukkan keterlibatan aktif, khususnya saat kegiatan inti yang melibatkan penyelesaian *Crossword Puzzle* secara kelompok, sehingga proses belajar menjadi lebih partisipatif dan interaktif.

Sebelum diterapkannya media pembelajaran *Crossword Puzzle*, peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal

ini disebabkan karena pendidik masih menggunakan pendekatan konvensional, seperti metode ceramah, yang membuat siswa menjadi pasif.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dimulai dari tahap pertama yakni pembukaan. Pada tahap ini, kegiatan diawali dengan salam dan doa bersama, termasuk membaca Asma'ul Husna dan juga Al-Fatihah, kemudian dilanjutkan dengan pengecekan kehadiran dan kesiapan peserta didik. Untuk menciptakan suasana yang lebih segar dan menarik, pendidik memberikan *ice breaking* serta motivasi agar siswa lebih bersemangat dan tidak mengantuk. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan pertanyaan pemantik untuk menggugah rasa ingin tahu siswa, serta melakukan penilaian awal berupa dua pertanyaan, dan memberikan kesempatan untuk peserta didik angkat tangan apabila bisa menjawab. Tujuannya adalah untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai materi pembelajaran.

Kedua, pada tahap kegiatan inti, implementasi pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yang terdiri dari penyajian materi, pembentukan kelompok, penyelesaian *Crossword Puzzle*, dan pemberian penghargaan. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: pada tahap penyajian materi, pendidik menyampaikan pokok bahasan tentang Adab bermedia sosial secara ringkas dan jelas untuk memberikan gambaran awal kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam 3 kelompok yang masing-masing terdiri dari tujuh sampai delapan anggota. Pembagian kelompok dilakukan secara acak untuk mendorong interaksi dan kolaborasi yang lebih luas. Setelah terbentuk, setiap kelompok menerima *handout* berisi materi pendukung dan petunjuk

pengerjaan *Crossword Puzzle* yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Siswa kemudian berdiskusi dan bekerja sama secara aktif dalam kelompok untuk menyelesaikan *Crossword Puzzle*, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menantang. Kemudian di lanjut dengan penggunaan media *Crossword Puzzle*, guru mempersiapkan media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle* yang ditempelkan di papan tulis sebagai persiapan untuk sesi tanya jawab interaktif. Setelah semua kelompok selesai mempelajari materi, guru mulai membacakan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan isi *handout*. Setiap pertanyaan ditujukan kepada seluruh siswa, dan mereka yang merasa tahu jawabannya diperbolehkan mengangkat tangan. Siswa yang terpilih akan maju ke depan kelas untuk menjawab dan mengisi jawaban pada *Crossword Puzzle* yang telah disediakan. Jika jawaban yang diberikan benar, maka kelompok siswa tersebut akan mendapatkan poin. Namun, jika jawabannya salah, kesempatan menjawab akan diberikan kepada kelompok lain secara bergantian. Anggota kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan tersebut di haruskan menjabarkan pengertian dari jawaban yang telah di jawab tadi, dan boleh di bantu oleh anggota kelompok nya. Kegiatan ini berlangsung hingga seluruh kolom *Crossword Puzzle* berhasil terisi dengan jawaban yang tepat. Nantinya kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas Kerjasama yang baik dan mendorong peserta didik untuk terus semangat belajar, namun untuk kelompok yang tidak memperoleh skor tertinggi juga mendapatkan penghargaan baik secara verbal berupa tepuk tangan dan non verbal berupa kata-kata motivasi agar tetap semangat belajar.

Ketiga, tahap penutup merupakan bagian akhir dari kegiatan pembelajaran. Setelah seluruh aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* terlaksana, pendidik memberikan rangkuman materi sebagai penguatan pemahaman peserta didik. Selanjutnya dilakukan *assessment* untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, baik pendidik maupun peserta didik dapat menyampaikan kesimpulan pembelajaran secara bersama-sama. Pendidik kemudian menyampaikan informasi terkait rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya, mengajak siswa melakukan refleksi singkat, memberikan motivasi agar semangat belajar tetap terjaga, dan menutup kegiatan dengan doa serta salam. Tahap ini juga menjadi momen penting untuk mengapresiasi keaktifan siswa dan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Implementasi pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* telah dilaksanakan sesuai dengan pendekatan yang telah dirancang. Namun, pada pelaksanaan siklus I masih ditemukan beberapa kendala. Sebagian peserta didik terlihat kurang aktif dalam membaca materi, sehingga pemahaman mereka terhadap isi pembelajaran belum optimal. Interaksi dan kolaborasi dalam kelompok juga belum berjalan efektif, menyebabkan diskusi cenderung pasif. Suasana kelas masih kurang hidup karena rendahnya antusiasme siswa. Selain itu, analisis hasil belajar belum dilakukan secara mendalam, sehingga belum cukup menjadi dasar untuk perbaikan yang tepat.

Memasuki siklus II, dilakukan berbagai upaya perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Di antaranya adalah pengaturan ulang komposisi

kelompok belajar agar lebih dinamis dan mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa. Media *Crossword Puzzle* pun disajikan dalam format yang lebih menarik dan menantang, didukung oleh pemberian *handout* berisi materi singkat yang membantu siswa memahami konten sebelum mengerjakan *Crossword Puzzle*.

Peningkatan yang terjadi pada siklus II tidak lepas dari efektivitas penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran. Media ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa karena penggunaannya yang melibatkan kerja kelompok. Kelebihan media ini terletak pada kemampuannya meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam mendengarkan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, berinteraksi dalam kelompok, serta menyelesaikan tugas yang diberikan.

Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Antusiasme siswa meningkat tajam, terutama saat mereka terlibat dalam pemecahan *Crossword Puzzle* secara kolaboratif. Selain itu, adanya sistem penghargaan bagi kelompok terbaik turut mendorong semangat berkompetisi secara positif. Siswa dalam setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjadi pemenang, yang secara tidak langsung turut mendorong peningkatan keaktifan belajar di dalam kelas. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini, yaitu meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media *Crossword Puzzle*, berhasil tercapai.

2. Apakah Penggunaan Media *Crossword Puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember?

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI SMK Negeri 5 Jember, yang diperoleh melalui observasi, tes, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini mampu mendorong peningkatan keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tercermin dari data observasi, hasil tes, serta pernyataan siswa dan guru dalam wawancara yang menunjukkan adanya perubahan positif, di mana siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

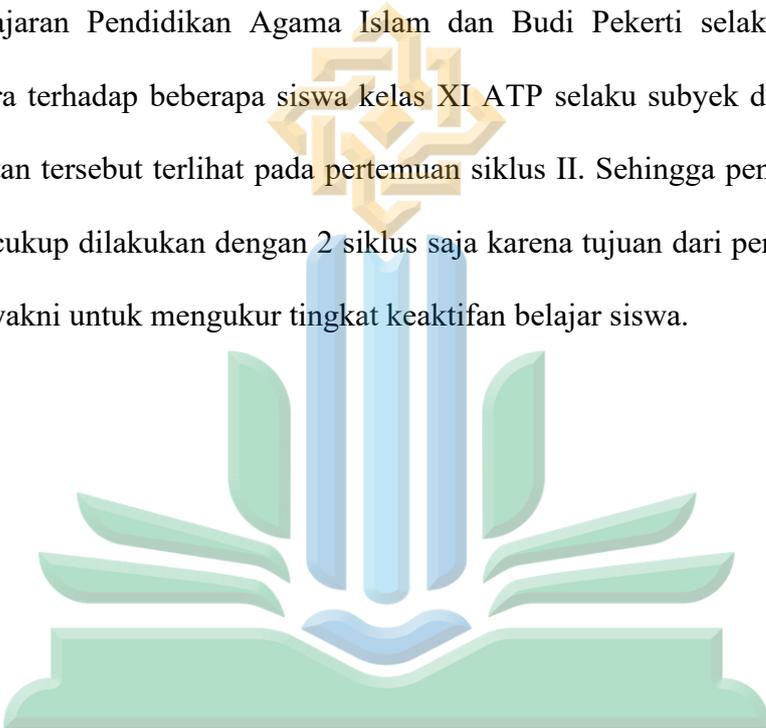
Rata-rata keaktifan belajar siswa yang diperoleh dari hasil observasi pada siklus I sebesar 67,19% Sedangkan rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II sebesar 83,50% Peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 16,31%. Peningkatan tersebut tidak hanya dilihat dari lembar observasi, tetapi juga dibuktikan dengan hasil pengisian angket yang diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai. Rata-rata pengisian angket keaktifan belajar siklus I yaitu sebesar 71,72% Sedangkan rata-rata pengisian angket pada siklus II sebesar 83,63%, Peningkatan keaktifan belajar melalui pengisian angket dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 11,91%. Tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, media *Crossword Puzzle* ini secara signifikan juga meningkatkan hasil belajar dari siklus I sebesar 73,78% menjadi 91,81% pada pertemuan siklus II. Selain itu, peneliti juga

melakukan pembuktian melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas XI ATP, dari hasil wawancara dengan beberapa siswa tersebut, mereka kompak mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* sangat menyenangkan, karena terdapat unsur permainan didalamnya sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan, selain itu adanya persaingan dalam kelompok serta pemberian rewards bagi kelompok pemenang mampu membangkitkan semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sedangkan, untuk rata-rata aktivitas mengajar guru pada siklus I yaitu sebesar 75%. Sedangkan rata-rata aktivitas mengajar guru pada siklus II sebesar 87,5%. Peningkatan aktivitas mengajar guru dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 12,5%. Peningkatan tersebut tidak hanya dilihat dari lembar observasi, tetapi juga dibuktikan dengan hasil wawancara terhadap Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti selaku observer yaitu Bapak Abdul Khamid M.Pd.I. Beliau mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Puzzle* ini sudah baik dan sangat efektif diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, model pembelajaran ini pun bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa, selain itu dengan adanya penggunaan media pembelajaran *Puzzle* ini siswa lebih antusias saat mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa peneliti telah menggunakan media pembelajaran berbasis *Crossword Puzzle* dengan cukup baik.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa di kelas XI ATP, SMK Negeri 5 Jember semester genap tahun pelajaran 2024/2025 sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan sebelum dilakukan

penelitian tindakan kelas. Artinya, keaktifan belajar siswa mampu ditingkatkan menggunakan media pembelajaran berbasis *Crossword Puzzle*. Peningkatan tersebut tidak hanya dilihat pada angka-angka hasil observasi, tetapi juga diperkuat oleh hasil pengisian angket (kuisisioner) dan juga diperkuat oleh hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti selaku observer dan wawancara terhadap beberapa siswa kelas XI ATP selaku subyek dalam penelitian. Peningkatan tersebut terlihat pada pertemuan siklus II. Sehingga penelitian tindakan kelas ini cukup dilakukan dengan 2 siklus saja karena tujuan dari penelitian ini telah berhasil, yakni untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penggunaan media *Crossword Puzzle* terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa. Melalui tahapan pembelajaran yang mencakup pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, siswa menjadi lebih aktif dan antusias. Pada kegiatan inti, siswa dibagi dalam kelompok, diberikan materi dan *Crossword Puzzle* terkait, lalu bekerja sama menyelesaikan dan menjabarkannya secara interaktif di papan tulis sambil menjawab pertanyaan dari guru. Meski pada siklus pertama ditemukan kendala seperti partisipasi rendah dan interaksi yang kurang, perbaikan pada siklus kedua, melalui pengelompokan ulang dan penyajian media yang lebih menarik, berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, sehingga tujuan penelitian tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Pada saat tindakan siklus I rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai presentase sebesar 67,19%. Tidak berhenti pada siklus I, tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai presentase sebesar 83,50%. Rata-rata peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16,31%. Perihal ini juga dikuatkan oleh hasil pengisian Angket dengan perolehan pada siklus I sebesar 71,72%, kemudian pengisian angket pada siklus II yaitu sebesar

83,63%. Tidak hanya itu, media ini juga secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar dari siklus I yang awalnya sebesar 73,78% menjadi 91,81% pada pertemuan siklus II. Hal ini dapat menjadi bukti kuat bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas XI ATP.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penerapan model pembelajaran ini dapat menghindari kebosanan siswa saat mengikuti pembelajaran.
2. Bagi siswa, melalui penelitian ini semoga dapat memberikan manfaat yaitu siswa bisa semakin aktif di dalam kelas. Tidak hanya itu, penggunaan pembelajaran *Puzzle* ini dapat memacu siswa agar lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pelajaran di kelas.
3. Bagi kepala sekolah disarankan untuk dapat merekomendasikan kepada guru-guru untuk mencoba penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang merupakan salah satu Media pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- “Arti kata aktif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 18 Januari 2025, <https://kbbi.web.id/aktif>.
- “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” 2003.
- Agus. Sholahuddin and Anggun Wahyu Sulistya Alyasinda, “Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Google Sites Sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Di SMA Negeri 1 Baureno Bojonegoro,” *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 1, no. 2 (2023): 215–232, <https://doi.org/10.59061/guruku.v1i2.374>.
- Anggraeni, D Edi Purwanto Hartono, dan Tias Ernawati. “Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas VII Menggunakan Media *Puzzle* pada Materi Bumi dan Tata Surya.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (2023): 2988–4268.
- Anthonie, A *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam* (Ruang Karya Bersama, 2023).
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Badrudin, dan Imron Fauzi. *Tips & Trik Menulis Penelitian Tindakan Kelas (Bagi Guru, Dosen, Dan Mahasiswa)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2022.
- Bahar, dan Risnawati. “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa.” *Jurnal Publikasi Pendidikan* 9, no. 1 (2019): 77–86.
- Belgis Aulia Az Zahra. “Implementasi Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX di SMPN 1 Ambulu” Skripsi UIN Jember 2023
- Departemen Agama. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: Toha Putra, 2007.
- Dr. Amin and M P Linda Yurike Susana Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, pertama (Pusat Penerbitan LPPM, 2022), <https://books.google.co.id/books?id=rBtyEAAAQBAJ>.

- Eka Nur Afifah, N, Alex Anis Ahmad, dan Ilham Rohman Ramadhan. “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Media *Puzzle* Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.” *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 37–47. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v5i1.8395>.
- Fatmawati, E. *Pendidikan Agama Untuk Semua*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Harisa Rosayyida. “Penggunaan Metode Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX F Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 RAMBIPUJI Tahun Pelajaran 2023/2024”. Skripsi UIN Jember 2024
- Hasan, Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hasil Observasi. Selasa, 15 Oktober 2024, di SMK Negeri 5 Jember.
- Hermawan, S dan Amirullah, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif* (Malang: Media Nusa Creative, 2016), 223.
- Hikmawati, H *Metodologi Penelitian* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020),
- Kasri. “Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode *Puzzle* Siswa Kelas I SD.” *Jurnal Pendidikan* 2, no. 3 (2018): 396–401.
- Kudsiyah, M., dan Alwi, M. “Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2020): 102–106.
- Mandela, D., dan Wijayanti, D. “Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PPKn Kelas 4 SDN Rejowinangun 1.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* 2, no. 1 (2023): 163–166. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/1776.
- Marsilawati, Ni Made Sri. “Penerapan Model Pembelajaran Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kompetensi Matematika Siswa Kelas XII IPA 5 SMA Negeri 4 Singaraja.” *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 1, no. 3 (2022): 241–257. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v1i3.913>.
- Matondang, dkk. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*. Batu: Literasi Nusantara, 2021.

- Mega Yulianti Hartini. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023." Skripsi UIN Jember 2023
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Edisi 3. USA: Sage Publications, 2014.
- Norhana Dewi, R. "Media *Puzzle* Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 4, no. 3 (2020): 803–818. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i3.113>.
- Nurrita, T. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–187.
- Paizaluddin, dan Ermalinda. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2016.
- Payadnya, I Putu Ade Andre, I Made Surya Hermawan, Ida Ayu Made Wedasuwari, Rulianto, dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Permadani, R., Yanti Yandri Kusuma, Zulfah, dan Melvi Lesmana Alim. "Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru." *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 10, no. 4 (2023): 325–335.
- Permana, Dino Yudia, dan Fadriati. "Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah." *Social Science Academic* 1, no. 2 (2023): 665–672. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.4259>.
- Pratiwi, "Pengaruh Penggunaan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Siak Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. Zaini
- Puspita, N., dan Sabiqoh, N. "Teaching Vocabulary by Using *Crossword Puzzle*." *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris* 10, no. 2 (2017): 308–325.
- Putu Ade Andre Payadnya et al., *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Yogyakarta: Deepublish, 2022).

- Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Antasari Press Banjarmasin. 2011
- Retnawati, H Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Yogyakarta: Parama Publisshing, 2016),
- Sadewi, A and M Makhrus, “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Minoritas Muslim Di SMP Negeri 26 Kabupaten Sorong Papua,” *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2024): 11–25
- Saputra, I TTS Seru Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas VI Untuk Madrasah Ibtidaiyah (, ed. Ibnu Saputra (GUEPEDIA, 2020), <https://books.google.co.id/books?id=lb5LEAAAQBAJ>.
- Sinar, “*Metode Active Learning*” Upaya peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa, Yogyakarta: CV Budi Utama, (2018)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suhirman, “*Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis)*” Sanabil 2021
- Sunarti, dan Ambo Dalle. “Keefektifan Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing* 1, no. 1 (2017).
- Suwandari, “Penerapan Strategi Active Learning Dengan Metode Crossword *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Rasul Allah Idolaku Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V B SD Swasta Sei Rumbia 2 Kecamatan Bagan Sinembah Kabupaten Rokan Hilir. Skripsi (2021)
- Syarifuddin, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Yogyakarta: Deepublish, 2018). 14-15
- Tazminar, “Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Examples non Examples*,” *Jurnal Jupendas*, no.1 (Maret 2015): 46
- Winarti, “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktivitas Tetap dengan Metode Menjodohkan Kotak,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, no.2 (Desember 2013): 125
- Yudiharyanto, dkk. “Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Inquiry Learning* di Kelas VI B SDN Tegalrejo 2 Tahun Ajaran

2020/2021.” *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (2020): 1263–1273.

Zuriatun Hasanah dan Ahmad Shofiyatul Himami, “Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa,” *Jurnal Irsyaduna*, no.1 (April,2021): 11.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Difiansyah Dharma Putra
 NIM : 212101010064
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan bahwa penelitian dengan judul "PENGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI KELAS XI SMK NEGERI 5 JEMBER TAHUN AJARAN 2024/2025", adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dari Daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Jember, 15 Juni 2025

Saya yang menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



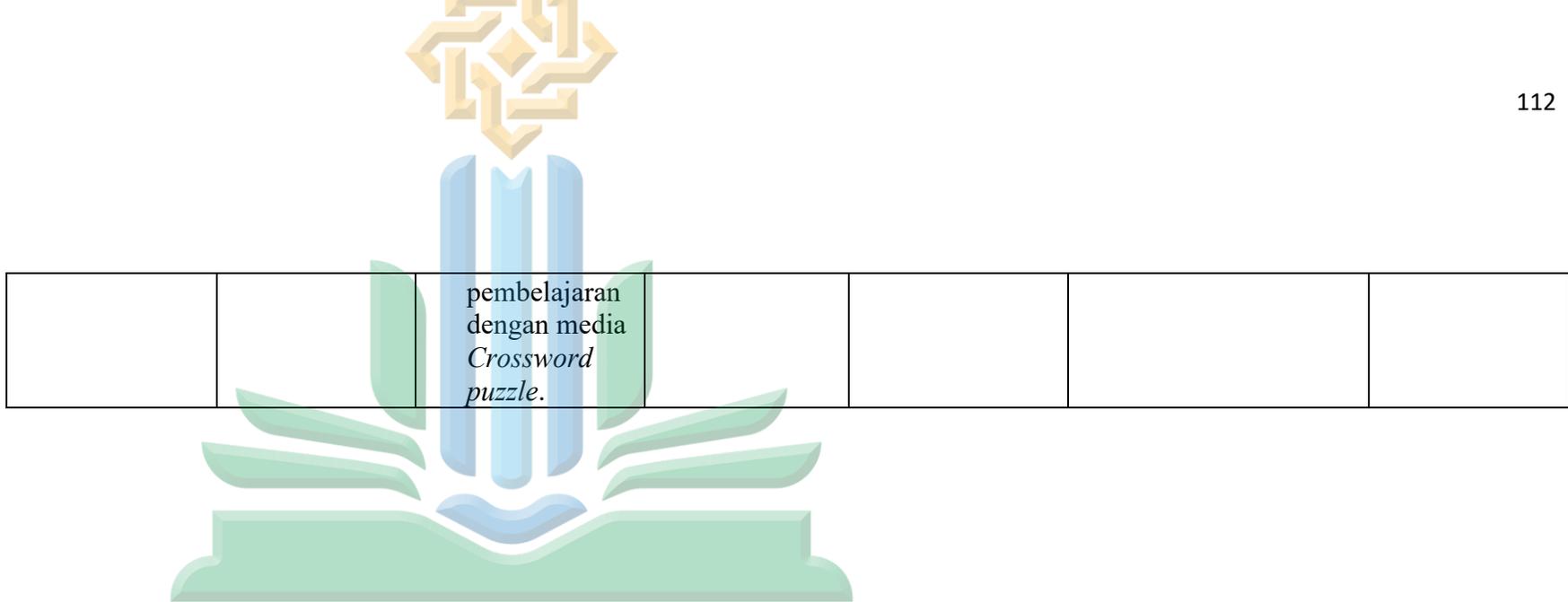
Muhammad Difiansyah Dharma Putra
 Muhammad Difiansyah Dharma Putra
 NIM. 212101010064

Lampiran 2

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metodologi Dan Prosedur Penelitian	Fokus Penelitian
Penggunaan Media <i>Crossword Puzzle</i> pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025	<ol style="list-style-type: none"> Media <i>Crossword Puzzle</i> Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Keaktifan Belajar Siswa 	<ol style="list-style-type: none"> Mendesain media <i>Crossword puzzle</i> yang sesuai dengan materi PAI dan Budi Pekerti. Menggunakan media <i>Crossword puzzle</i> dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan Siswa. Menganalisis efektivitas media <i>Crossword puzzle</i> sebagai 	<ol style="list-style-type: none"> Mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan media <i>Crossword puzzle</i> Mampu berpartisipasi aktif dengan mengajukan pertanyaan dan menjawab selama pembelajaran. Mampu 	<ol style="list-style-type: none"> Informan: (Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan Siswa) Observasi Wawancara Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> Desain Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penentuan Daerah Penelitian / Subjek Penelitian: Siswa Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025 Prosedur Penelitian <ul style="list-style-type: none"> Perencanaan Tindakan Observasi Refleksi Pengumpulan Data: <ul style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi Angket 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana penggunaan media <i>Crossword puzzle</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025? Apakah penggunaan media pembelajaran

		<p>alat pembelajaran.</p> <p>4. Bentuk-bentuk keterlibatan Siswa dalam kegiatan belajar menggunakan media</p> <p><i>Crossword puzzle.</i></p> <p>5. Mendorong Siswa untuk aktif dalam bertanya dan berdiskusi saat menggunakan media</p> <p><i>Crossword puzzle.</i></p> <p>6. Menganalisis perubahan tingkat keaktifan belajar siswa selama</p>	<p>terlibat aktif dalam diskusi kelas mengenai Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti</p> <p>4. Mampu menyebutkan kelebihan dan kelemahan media</p> <p><i>Crossword Puzzle.</i></p>			<p><i>Crossword puzzle</i> dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025?</p>
--	--	--	---	--	--	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Lampiran 3***SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10779/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMK Negeri 5 Jember

JL. BRAWIJAYA NO. 55 JEMBER, Jubung, Kec. Sukorambi, Kab. Jember.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101010064

Nama : MUHAMMAD DIFIANSYAH DHARMA PUTRA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penggunaan Media Puzzle pada Pembelajaran Pendidikan Agama

Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar

Siswa di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025" selama 60

(enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd, M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 27 Februari 2025

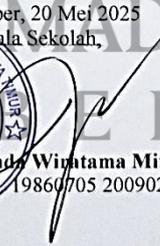
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

	PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR DINAS PENDIDIKAN SMK NEGERI 5 JEMBER Jalan Brawijaya Nomor 55, Jubung, Sukorambi, Jember, Jawa Timur 68151 Telepon (0331) 487535, Laman smkn5jember.sch.id, Pos-el kaliber smkn5jember@gmail.com
	SURAT KETERANGAN Nomor: 421.5/O.280/U/01.6.5.23/2025
Yang bertanda tangan dibawah ini :	
Nama	: Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd., M.Pd
NIP	: 19860705 200902 1 002
Pangkat/Golongan	: Penata Tk.I/IIId
Jabatan	: Kepala Sekolah
Instansi	: SMK Negeri 5 Jember
Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang terlampir dibawah ini:	
Nama	: Muhammad Difiansyah Dharma Putra
NIM	: 212101010064
Program Studi /Fakultas	: Pendidikan Agama Islam/Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas	: Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Telah selesai melaksanakan Penelitian guna memperoleh data dengan Judul " Penggunaan Media Crossword Puzzle Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2024/2025 " di SMK Negeri 5 Jember .	
Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.	
 Jember, 20 Mei 2025 Kepala Sekolah,  Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd, M.Pd NIP. 19860705 200902 1 002	
	

Lampiran 5

JURNAL KEGIATAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
SMK NEGERI 5 JEMBER

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	3 Maret 2025	Penyerahan surat izin penelitian di SMKN 5 Jember	
2	17 Maret 2025	Konsultasi dengan pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengenai sistem penelitian yang akan dilakukan	
3	9 April 2025	Observasi tahap pra siklus kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI ATP	
4	10 April 2025	Uji coba angket penelitian	
5	16 April 2025	Konsultasi modul dan media pembelajaran kepada Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	
6	17 April 2025	Pelaksanaan tahap siklus I, di damping oleh Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI ATP, sekaligus diskusi terkait hasil observasi pelaksanaan siklus I.	
7	23 April 2025	Konsultasi modul dan media pembelajaran kepada Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk pertemuan siklus yang ke II	
8	24 April 2025	Pelaksanaan tahap siklus II, di damping oleh Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI ATP, sekaligus diskusi terkait hasil observasi pelaksanaan siklus II.	
9	29 April 2025	Wawancara dengan peserta didik kelas XI ATP SMK Negeri 5 Jember	
10	29 April 2025	Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI ATP, sekaligus Evaluasi hasil penelitian	
11	19 Mei 2025	Mengurus Surat Selesai Penelitian	

Jember, 19 Mei 2025

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 5 Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI MIMAD SIDDIQ
JEMBER




Miftakhul Fauzi, S.Pd, M.Pd
NIP.198607052009021002

Lampiran 6

TABEL PERSAMAAN DAN PERBEDAAN ANTARA PENELITIAN TERDAHULU DAN PENELITIAN INI

No.	Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian Terdahulu	Persamaan dengan Penelitian ini	Perbedaan dengan Penelitian ini
1.	Nadila Eka Nur Afifah, Alex Anis Ahmad, dan Ilham Rohman Ramadhan (2023) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Sejarah Berbasis Lempar Dadu pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023. Tahun 2023	Menunjukkan bahwa penerapan media inovatif berupa <i>Puzzle</i> Sejarah berbasis lempar dadu pada pembelajaran Sejarah Indonesia secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test, yang membuktikan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penerapan metode tersebut	<ol style="list-style-type: none"> Media yang Digunakan: Keduanya menggunakan media <i>Puzzle</i> sebagai alat pembelajaran Tujuan Penelitian: Sama-sama bertujuan meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media inovatif. Subjek Penelitian: Fokus pada siswa tingkat menengah atas (SMA dan SMK) sebagai subjek penelitian. Kontribusi Penelitian: Berusaha memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode yang menarik dan interaktif. Fokus Penelitian: Meningkatkan keaktifan belajar siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> Mata Pelajaran: <ul style="list-style-type: none"> Penelitian terdahulu: Pembelajaran Sejarah Indonesia. Penelitian ini: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Metode Penelitian: <ul style="list-style-type: none"> Penelitian terdahulu: Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test. Penelitian ini: Menggunakan pendekatan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Lokasi Penelitian dan Subjek: <ul style="list-style-type: none"> Penelitian terdahulu: Dilakukan di SMA Negeri 1 Tasikmalaya dengan siswa kelas XII. Penelitian ini: Dilakukan di SMK Negeri 5 Jember dengan siswa kelas XI.
2.	Rona Norhana Dewi dengan judul, “Media <i>Puzzle</i> Edukasi untuk Meningkatkan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Puzzle</i> Edukasi secara signifikan	<ol style="list-style-type: none"> Media yang Digunakan: Keduanya menggunakan media <i>Puzzle</i> untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> Mata pelajaran <ul style="list-style-type: none"> Penelitian terdahulu : mata pelajaran PPkN Penelitian ini :

No.	Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian Terdahulu	Persamaan dengan Penelitian ini	Perbedaan dengan Penelitian ini
	Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa” Tahun 2020	meningkatkan aktivitas belajar dan kompetensi siswa. Skor rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 68,42 pada siklus pertama menjadi 81,58 pada siklus kedua, sementara tingkat penyelesaian tugas meningkat dari 66,66% menjadi 83,33%. Selain itu, sebanyak 96,88% siswa menyatakan bahwa media tersebut berdampak positif terhadap pengalaman belajar mereka.	2. Metode Penelitian: Sama-sama menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), meskipun istilah yang digunakan berbeda (Classroom Action Research atau CAR).	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 2. Tingkat pendidikan • Penelitian terdahulu : siswa kelas VII • Penelitian ini : di kelas XI SMKN 5 Jember
3.	Mega Yulianti Hartini. dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII di SMP NEGERI 3 BONDOWOSO	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan media dadu pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, keaktifan siswa mencapai 67,45% dengan kategori “baik”, dan meningkat menjadi 83,97% dengan kategori “sangat baik” pada siklus II. Hasil angket juga mendukung temuan ini, dengan skor 72,11% pada siklus	1. Fokus yang di pakai sama sama menggunakan keaktifan belajar siswa 2. Metode penelitian sama sama menggunakan Penelitian Tindakan kelas 3. Sama sama dalam ranah Pendidikan Agama Islam	1. Mata Pelajaran: • Penelitian Terdahulu: Fokus pada matematika, khususnya materi pecahan ekuivalen. • Penelitian Anda: Fokus pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. 2. Subjek Penelitian: • Penelitian Terdahulu: Siswa kelas VIII di SMP NEGERI 3 Bondowoso Penelitian Anda: Siswa kelas XI SMK Negeri 5 Jember. 3. Lokasi Penelitian: • Penelitian Terdahulu: Dilakukan di SMP

No.	Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian Terdahulu	Persamaan dengan Penelitian ini	Perbedaan dengan Penelitian ini
	Tahun Pelajaran 2022/2023 Di tahun (2023)	I dan meningkat menjadi 84,18% pada siklus II. Dengan demikian, model TGT berbantuan media dadu pintar terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII D di SMP Negeri 3 Bondowoso		NEGERI 3 Bondowoso • Penelitian Anda: Dilakukan di SMK Negeri 5 Jember.
4.	Belgis Aulia Az Zahra, dengan judul “Implementasi Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX di SMPN 1 AMBULU Di tahun 2023	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata sebelum tindakan (pra-siklus) sebesar 64,53 meningkat menjadi 74,09 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 87,53 pada siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran Crossword Puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IX G SMPN 1 Ambulu.	1. Media yang Digunakan: Keduanya menggunakan media Crossword Puzzle untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. 2. Metode Penelitian: Sama-sama menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), meskipun istilah yang digunakan berbeda (Classroom Action Research atau CAR). 3. Pendekatan Siklus: Kedua penelitian melibatkan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. 4. Hasil Penelitian: Menunjukkan bahwa media Puzzle berdampak positif terhadap keaktifan siswa dan hasil belajar.	1. Tingkat Pendidikan: • Penelitian Terdahulu: Dilakukan pada siswa Kelas IX di SMPN • Penelitian ini: Dilakukan pada siswa SMK kelas XI. 2. Fokus Penelitian: • Penelitian Terdahulu: Fokus pada hasil pembelajaran secara umum. • Penelitian ini: Fokus pada keaktifan belajar, khususnya berdiskusi dengan teman sekelas. 3. Subjek Penelitian: • Penelitian Terdahulu: Kelas IX di SMPN 1 Ambulu • Penelitian ini: Siswa SMK Negeri 5 Jember.
5.	Harisa	Hasil penelitian	2. Fokusnya sama sama	1. Mata Pelajaran:

No.	Nama, Judul, Tahun	Hasil Penelitian Terdahulu	Persamaan dengan Penelitian ini	Perbedaan dengan Penelitian ini
	<p>Rosayyida, dengan judul “Penggunaan Metode Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX F Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 RAMBIPUJI Tahun Pelajaran 2023/2024</p> <p>Di tahun 2024</p>	<p>menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor N-Gain, yaitu 0,25 pada siklus I (kategori rendah), 0,31 pada siklus II (kategori sedang), dan 0,71 pada siklus III (kategori tinggi). Temuan ini membuktikan bahwa metode pembelajaran Talking Stick efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.</p>	<p>menggunakan Keaktifan belajar siswa</p> <p>3. Metode penelitian juga menggunakan Penelitian Tindakan Kelas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Terdahulu: Fokus pada IPS • Penelitian ini: Fokus pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. <p>2. Media Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Terdahulu: Talking Stick • Penelitian ini: Berfokus pada penggunaan media <i>Crossword Puzzle</i>.
6.	<p>Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Inquiry Learning Di Kelas VI B SDN Tegalrejo 2 Tahun Ajaran 2020/2021</p> <p>Tahun 2020</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Inquiry Learning secara signifikan meningkatkan skor rata-rata siswa, dari 73,7 pada siklus pertama menjadi 82,0 pada siklus kedua, yang melampaui Kriteria Kelengkapan Minimum (KKM). Selain itu, partisipasi aktif siswa juga mengalami peningkatan.</p>	<p>1. Metode Penelitian: Sama-sama menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), meskipun istilah yang digunakan berbeda (Classroom Action Research atau CAR).</p> <p>2. Hasil Penelitian: Menunjukkan bahwa media <i>Puzzle</i> berdampak positif terhadap keaktifan siswa dan hasil belajar.</p>	<p>3. Model pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu : Menggunakan Model Inquiry Learning • Penelitian ini : menggunakan media <i>Puzzle</i> <p>4. Tingkat pendidikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu : Kelas VI B SDN Tegalrejo • Penelitian ini : di kelas XI SMKN 5 Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

HASIL WAWANCARA GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi awal peserta didik sebelum diterapkannya media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> dalam proses pembelajaran PAI?	Sebelum menggunakan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> , saya melihat banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa dari mereka tampak tidak fokus, ada yang tiduran di bangku, terlihat kurang semangat, dan cenderung pasif selama proses belajar berlangsung. Keaktifan belajar mereka juga terbilang rendah, dan sebagian besar hanya mendengarkan penjelasan tanpa menunjukkan antusiasme untuk bertanya atau berdiskusi.
2	Apakah ada perubahan yang dirasakan setelah penerapan media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran?	Setelah menerapkan <i>Crossword Puzzle</i> dalam kegiatan pembelajaran, saya melihat perubahan yang cukup signifikan. Siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses belajar, mereka tampak lebih semangat dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena kegiatan teka-teki yang menantang dan menyenangkan. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif pun mulai berpartisipasi secara aktif.
3	Dampak apa yang paling menonjol terhadap peserta didik setelah penggunaan media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran PAI?	Hal yang paling menggembirakan adalah meningkatnya kemampuan literasi siswa. Mereka terdorong untuk membaca lebih banyak agar bisa menyelesaikan teka-teki dengan benar, yang secara tidak langsung memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Penggunaan <i>Crossword Puzzle</i> benar-benar membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Lampiran 8

HASIL WAWANCARA SISWA

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Mohammad Hasbiyallah	Intan Silvia
1	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i> ?	Saya merasa pembelajaran jadi lebih seru dan tidak membosankan. Biasanya pelajaran PAI terasa berat, tapi dengan <i>Crossword Puzzle</i> jadi seperti bermain sambil belajar.	Saya awalnya tidak menyangka belajar bisa semenyenangkan ini. <i>Crossword Puzzle</i> bikin suasana belajar lebih santai, tapi tetap serius.
2	Apa yang kamu rasakan saat mengikuti kegiatan belajar dengan media ini?	Saya jadi lebih semangat dan aktif. Karena harus berpikir cepat dan diskusi dengan teman, jadi tidak bisa diam saja.	Saya jadi lebih percaya diri. Karena belajar kelompok membuat saya berani menyampaikan jawaban dan pendapat.
3	Apakah pembelajaran menjadi lebih menarik? Jelaskan alasannya.	Iya, sangat menarik. Soalnya teka-teki membuat kami penasaran dan tertantang untuk menyelesaikannya.	Menarik sekali, terutama karena tidak hanya duduk mendengarkan. Saya bisa bergerak, bertanya, dan menjawab bareng teman-teman.
4	Bagaimana cara kamu dan teman-teman bekerja sama dalam menyelesaikan <i>Crossword Puzzle</i> ?	Kami bagi tugas dalam kelompok. Ada yang mencari jawaban dari buku, ada yang mengisi kotak-kotaknya. Semua ikut terlibat, jadi terasa adil dan kompak.	Kami saling tanya jawab. Kadang kalau saya tidak tahu, teman bantu jelaskan, begitu juga sebaliknya. Jadi kerjanya benar-benar bareng
5	Apa manfaat yang paling kamu rasakan setelah belajar dengan media ini?	Saya lebih mudah memahami materi. Karena sebelum bisa menjawab, kita harus benar-benar paham isi pelajarannya dulu.	Saya jadi lebih ingat materinya. Karena mengisi jawaban sendiri itu seperti latihan ulang, jadi terasa lebih melekat di pikiran.

J E M B E R

Lampiran 9

Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang di Amati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
A	Persiapan pembelajaran		
	7. Guru menyiapkan Modul ajar, kesediaan ruang, bahan dan media pembelajaran 8. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa 9. Guru memeriksa kehadiran siswa 10. Guru menyampaikan apersepsi sesuai materi 11. Guru memberikan tujuan pembelajaran 12. Guru memberikan motivasi belajar		
B	Kemampuan Membimbing Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media Puzzle		
	8. Guru menyampaikan materi pelajaran 9. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen 10. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk didiskusikan 11. Guru menjelaskan dan membimbing dalam mengerjakan tugas kelompok 12. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan sebuah permainan menggunakan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> 13. Guru mengarahkan siswa agar kompetisi berjalan dengan baik dan tidak ada kegaduhan antar kelompok 14. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi		
C	Kemampuan Menutup Pembelajaran		
	4. Guru dan siswa menyimpulkan materi 5. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya 6. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam		
Jumlah			
Total Skor			
Skor Maksimal			

Lampiran 11**PEDOMAN OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA**

- a. Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas
- b. Siswa membaca materi pelajaran mengenai BAB yang sudah di tentukan
- c. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan tentang materi yang diajarkan guru
- d. Keaktifan siswa dalam memberi jawaban, saran komentar terhadap guru atau teman
- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru saat presentasi materi
- f. Siswa mendengarkan penjelasan teman saat kerja kelompok dan Pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* di mulai
- g. Siswa berdiskusi dengan teman saat kerja kelompok
- h. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru saat presentasi kelas
- i. Siswa mengerjakan lembar kerja atau soal-soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok
- j. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan Pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*
- k. Siswa menyelesaikan tugas kelompok dalam waktu yang ditentukan
- l. Kemampuan siswa memecahkan permasalahan dalam diskusi kelompok
- m. Antusias siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*

Lampiran 12

HASIL PERHITUNGAN OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SIKLUS I

No	Nama peserta didik kelas XI ATP	No item													Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Abdurrahan	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	30	57,69
2	Achmad Fachril	2	2	1	2	3	4	3	2	3	2	2	3	2	31	59,62
3	A Ramadani	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	44	84,62
4	Ahmad Lutfi	4	3	2	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	42	80,77
5	Ahmad Nazeh	3	2	1	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	34	65,38
6	Ahmad Ziddan	3	2	1	2	3	3	2	1	3	2	3	3	3	31	59,62
7	Alfian Dwi R	2	2	1	2	3	3	3	2	4	2	2	3	2	31	59,62
8	Azriel Trio A	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	26	50
9	Bima Arkana F	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	36	69,23
10	Chandra Pahlevi	3	2	3	4	3	3	3	2	4	4	2	3	4	40	76,92
11	Dini Eli Saputri	3	2	1	2	3	3	3	2	4	3	2	3	2	33	63,46
12	Dwi Indah K	3	2	3	2	3	3	4	2	4	3	2	3	4	38	73,08
13	Evo Vernandes	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	44	84,62
14	Febri Har	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	3	30	57,69
15	Gilang Rio A	2	2	3	3	2	2	3	1	3	4	3	3	4	35	67,31
16	Intan Silfa Putri	3	3	3	4	3	4	3	1	4	4	3	3	4	42	80,77
17	M Farhan H	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	39	75
18	Maulana Akbar	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	32	61,54
19	M Hasbiyallah	3	2	2	2	3	3	2	1	3	2	2	3	3	31	59,62
20	M Riko Wibisono	3	2	2	2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	37	71,15
21	Moh Andika	4	4	1	1	4	3	3	2	4	2	3	3	1	35	67,31
22	Moh Aqbil Zakka	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	41	78,85
23	M Bela	2	2	2	4	2	2	3	1	3	4	2	3	4	34	65,38
24	M Fahmi Syahar	2	2	1	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	27	51,92
25	M Gilang Dwi M	2	2	2	2	2	3	2	1	3	4	1	3	4	31	59,62
26	M Iqbal Maul	4	2	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	38	73,08

27	M Rayhan Al	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	35	67,31
28	M Reno Fadillah	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	41	78,85
29	Radith Ilham	2	2	2	4	2	2	3	1	3	4	2	3	4	34	65,38
30	Rakha Panji P	2	2	1	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	27	51,92
31	Ranandithayoga	2	2	2	2	2	3	2	1	3	4	1	3	4	31	59,62
32	Rio Irwansyah	4	2	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	38	73,08
33	Siti Aisyah Nur H	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	35	67,31
Jumlah		92	77	66	85	92	98	99	64	118	96	72	99	95	1153	
Rata-rata %		69,70	58,33	50,00	64,39	69,70	74,24	75,00	48,48	89,39	72,73	54,55	75,00	71,97	67,19%	
Kriteria		B	C	C	B	B	B	B	C	A	B	C	B	B	B	

Keterangan: A= Baik Sekali B= Baik C= Cukup D= Kurang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13

HASIL PERHITUNGAN OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SIKLUS II

No	Nama peserta didik kelas XI ATP	No item													Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Abdurrahan	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	42	80,77
2	Achmad Fachril	3	3	2	2	3	4	4	3	4	2	3	3	2	38	73,08
3	A Ramadani	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	48	92,31
4	Ahmad Lutfi	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	49	94,23
5	Ahmad Nazeh	3	3	2	2	3	3	4	3	4	2	4	3	4	40	76,92
6	Ahmad Ziddan	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	42	80,77
7	Alfian Dwi R	3	3	2	3	4	3	4	3	4	2	4	3	3	41	78,85
8	Azriel Trio A	3	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	44	84,62
9	Bima Arkana F	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	49	94,23
10	Chandra Pahlevi	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	49	94,23
11	Dini Eli Saputri	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	42	80,77
12	Dwi Indah K	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	45	86,54
13	Evo Vernandes	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	48	92,31
14	Febri Har	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	41	78,85
15	Gilang Rio A	2	3	4	4	3	2	3	2	4	4	4	3	4	42	80,77
16	Intan Silfa Putri	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	48	92,31
17	M Farhan H	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	44	84,62
18	Maulana Akbar	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	42	80,77
19	M Hasbiyallah	3	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	3	39	75
20	M Riko Wibisono	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	41	78,85
21	Moh Andika	4	4	3	2	4	4	4	3	4	2	3	3	3	43	82,69
22	Moh Aqbil Zakka	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	48	92,31
23	M Bela	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	47	90,38
24	M Fahmi Syahar	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	38	73,08
25	M Gilang Dwi M	3	2	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	4	40	76,92
26	M Iqbal Maul	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	43	82,69
27	M Rayhan Al	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	46	88,46

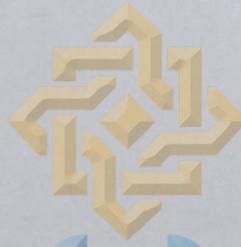
28	M Reno Fadillah	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	48	92,31
29	Radith Ilham	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	47	90,38
30	Rakha Panji P	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	38	73,08
31	Ranandithayoga	3	2	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	4	40	76,92
32	Rio Irwansyah	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	43	82,69
33	Siti Aisyah Nur H	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	38	73,08
Jumlah		105	100	98	106	113	108	121	101	132	111	110	110	118	1433	
Rata-rata %		79	75	74	80	85	81	91	76	100	85	83	83	89	83,50%	
Kriteria		B	B	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	

Keterangan: A= Baik Sekali B= Baik C= Cukup D= Kurang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kategori:

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik



Jember, 09 April 2025

Validator

Moh. Nurul Hamam, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15**INSTRUMEN ANGKET UJI COBA**

Nama Siswa :

Kelas :

No.Absen :

Petunjuk pengisian Angket:

1. Berilah tanda centang (√) pada pilihan yang kalian anggap paling tepat
2. Baca setiap nomor dengan teliti
3. Berilah jawaban sejujurnya dan apa adanya

Keterangan pilihan jawaban:

SL : Selalu

KK: Kadang-Kadang

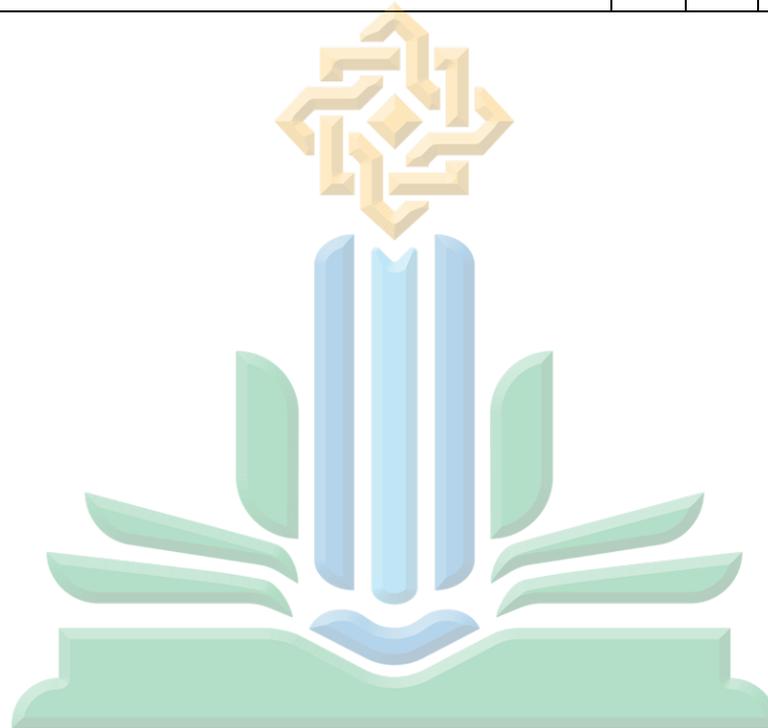
SR : Sering

TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Saya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas				
2	Saya membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari				
3	Saya cenderung mengobrol dengan teman dari pada memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru				
4	Saya tidak membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari				
5	Saya bertanya kepada teman mengenai materi yang belum dipahami pada saat diskusi kelompok				
6	Saya aktif mengungkapkan pendapat ketika melakukan kerja kelompok				
7	Saya tidak memberikan pendapat saat melaksanakan kerja kelompok				
8	Saya bertanya kepada guru apabila tidak paham mengenai materi yang disampaikan				
9	Saya enggan bertanya kepada guru apabila tidak paham mengenai materi yang disampaikan				
10	Saya mendengarkan secara seksama penjelasan dari guru				
11	Saya merasa tidak perlu mendengarkan penjelasan dari guru				
12	Saya mendengarkan pendapat teman pada saat kerja kelompok				

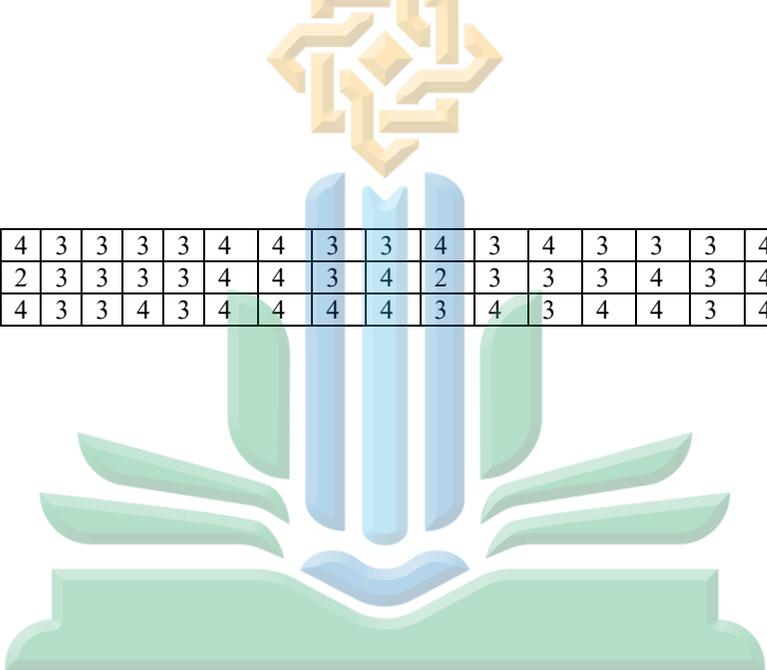
13	Saya tidak mendengarkan teman pada saat menyampaikan pendapat dalam kerja kelompok				
14	Saat kerja kelompok saya mencatat hal- hal penting ketika mencari materi pelajaran				
15	Saya membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran				
16	Saya tidak mencatat hal-hal penting pada saat mencari materi pelajaran dalam kerja kelompok				
17	Saya tidak membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran				
18	Saya melakukan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru				
19	Saya mengerjakan tugas dalam kelompok dengan baik				
20	Saya tidak mengerjakan tugas dalam kelompok dengan baik				
21	Saya aktif terlibat dalam kegiatan team game dan turnamen				
22	Saya terdorong untuk berpikir lebih cepat saat game dan turnamen berlangsung				
23	Saya berkonsentrasi pada saat mengikuti game dan turnamen				
24	Saya kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dengan game dan turnamen				
25	Saya mampu memecahkan permasalahan dengan teman pada saat kerja kelompok				
26	Saya mengabaikan permasalahan yang muncul pada saat kerja kelompok				
27	Saya tidak bisa memecahkan permasalahan dari materi yang dipelajari saat kerja kelompok				
28	Saat kerja kelompok saya cenderung diam ketika mencari materi pelajaran				
29	Saya berani menjawab pertanyaan pada saat game dan turnamen				
30	Saya tidak menjawab pertanyaan pada saat game dan turnamen				
31	Saya senang mempelajari materi pembelajaran secara berkelompok				
32	Saya sangat antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan game dan turnamen				

33	Saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena adanya sebuah penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi				
34	Saya tidak berminat mempelajari materi secara berkelompok				
35	Saya merasa gugup dalam mengikuti game dan turnamen Pada saat pembelajaran				



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

28	M FEBRI	3	2	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	115	
29	M IKBIRU	4	2	4	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	114
30	M RAFIE	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	129



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 17**INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN**

Nama Siswa :

Kelas :

No.Absen :

Petunjuk pengisian Angket:

1. Berilah tanda centang (√) pada pilihan yang kalian anggap paling tepat
2. Baca setiap nomor dengan teliti
3. Berilah jawaban sejujurnya dan apa adanya

Keterangan pilihan jawaban:

SL : Selalu

KK: Kadang-Kadang

SR : Sering

TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Saya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas				
2	Saya membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari				
3	Saya cenderung mengobrol dengan teman dari pada memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru				
4	Saya tidak membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari				
5	Saya aktif mengungkapkan pendapat ketika melakukan kerja kelompok				
6	Saya tidak memberikan pendapat saat melaksanakan kerja kelompok				
7	Saya bertanya kepada guru apabila tidak paham mengenai materi yang disampaikan				
8	Saya enggan bertanya kepada guru apabila tidak paham mengenai materi yang disampaikan				
9	Saya mendengarkan secara seksama penjelasan dari guru				
10	Saya mendengarkan pendapat teman pada saat kerja kelompok				

11	Saya tidak mendengarkan teman pada saat menyampaikan pendapat dalam kerja kelompok				
12	Saat kerja kelompok saya mencatat hal- hal penting ketika mencari materi pelajaran				
13	Saya membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran				
14	Saya tidak mencatat hal-hal penting pada saat mencari materi pelajaran dalam kerja kelompok				
15	Saya tidak membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran				
16	Saya melakukan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru				
17	Saya mengerjakan tugas dalam kelompok dengan baik				
18	Saya mampu memecahkan permasalahan dengan teman pada saat kerja kelompok				
19	Saya tidak bisa memecahkan permasalahan dari materi yang dipelajari saat kerja kelompok				
20	Saat kerja kelompok saya cenderung diam ketika mencari materi pelajaran				
21	Saya berani menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran menggunakan media puzzle				
22	Saya tidak menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran menggunakan media puzzle				
23	Saya sangat antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan pembelajaran menggunakan media puzzle				
24	Saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena adanya sebuah penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi				
25	Saya merasa gugup dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media puzzle pada saat pembelajaran				

Lampiran 18

PENGISIAN ANGKET PENELITIAN

INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN

Nama Siswa : Abdurrahman Nasrullah

Kelas : XI ATP

No. Absen : 01

Petunjuk pengisian Angket:

1. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan yang kalian anggap paling tepat
2. Baca setiap nomor dengan teliti
3. Berilah jawaban sejujurnya dan apa adanya

Keterangan pilihan jawaban:

SL : Selalu

KK: Kadang-Kadang

SR : Sering

TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Saya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas		✓		
2	Saya membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari				✓
3	Saya cenderung mengobrol dengan teman dari pada memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru			✓	
4	Saya tidak membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari	✓			
5	Saya aktif mengungkapkan pendapat ketika melakukan kerja kelompok			✓	
6	Saya tidak memberikan pendapat saat melaksanakan kerja kelompok		✓		
7	Saya bertanya kepada guru apabila tidak paham mengenai materi yang disampaikan			✓	
8	Saya enggan bertanya kepada guru apabila tidak paham mengenai materi yang disampaikan			✓	
9	Saya mendengarkan secara seksama penjelasan dari guru		✓		
10	Saya mendengarkan pendapat teman pada saat kerja kelompok	✓			
11	Saya tidak mendengarkan teman pada saat menyampaikan pendapat dalam kerja kelompok			✓	
12	Saat kerja kelompok saya mencatat hal- hal penting ketika mencari materi pelajaran			✓	
13	Saya membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran			✓	

14	Saya tidak mencatat hal-hal penting pada saat mencari materi pelajaran dalam kerja kelompok		✓		
15	Saya tidak membuat rangkuman materi pada saat pembelajaran			✓	
16	Saya melakukan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru	✓			
17	Saya mengerjakan tugas dalam kelompok dengan baik	✓			
18	Saya mampu memecahkan permasalahan dengan teman pada saat kerja kelompok		✓		
19	Saya tidak bisa memecahkan permasalahan dari materi yang dipelajari saat kerja kelompok			✓	
20	Saat kerja kelompok saya cenderung diam ketika mencari materi pelajaran		✓	✓	
21	Saya berani menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran menggunakan media puzzle			✓	
22	Saya tidak menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran menggunakan media puzzle		✓	✓	
23	Saya sangat antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan pembelajaran menggunakan media puzzle			✓	
24	Saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena adanya sebuah penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi			✓	
25	Saya merasa gugup dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media puzzle pada saat pembelajaran			✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 19

HASIL PENGISIAN ANGKET PENELITIAN SIKLUS I

NO	NAMA SISWA	NO ITEM																									SKOR	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	ABDURRAHAN	3	1	3	1	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	3	62	62	
2	ACHMAD FACHRIL	2	1	2	1	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	62	62	
3	A RAMADANI	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	82	82	
4	AHMAD LUTFI	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	84	84	
5	AHMAD NAZEH	4	3	3	2	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	2	2	4	1	78	78	
6	AHMAD ZIDDAN	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	2	2	2	4	4	3	2	3	3	3	2	3	1	65	65		
7	ALFIAN DWI R	3	2	3	3	2	4	2	3	3	3	4	2	2	2	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	75	75	
8	AZRIEL TRIO A	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	4	1	1	1	1	4	4	3	3	3	2	2	2	2	1	58	58	
9	BIMA ARKANA F	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	77	77	
10	CHANDRA PAHLEVI	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	81	81	
11	DINI ELI SAPUTRI	4	2	3	3	2	3	2	2	4	3	4	2	2	3	3	4	4	3	4	3	2	3	2	3	2	72	72	
12	DWI INDAH	4	2	3	3	2	3	2	2	4	3	4	2	2	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	73	73	
13	EVO VERNANDES M	4	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	2	83	83	
14	FEBRI H	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	56	56	
15	GILANG RIO	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	4	2	2	2	3	4	3	4	72	72	
16	INTAN SILFA PUTRI	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	83	83	
17	M FARHAN H	3	1	3	2	2	4	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	1	72	72	
18	MAULANA AKBAR	4	3	3	3	2	4	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	2	2	75	75	
19	M HASBIYALLAH	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	2	3	2	2	2	3	3	2	66	66	
20	M RIKO WIBISONO	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	76	76
21	M ANDIKA P	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	3	4	2	2	2	3	4	2	75	75	
22	M AQBIL ZAKKA	3	2	3	3	3	3	2	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	2	3	77	77	
23	M BELA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	74	74	
24	M FAHMI SYAHAR	3	1	3	3	2	4	1	2	3	4	4	1	2	1	3	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	63	63	
25	M GILANG DWI M	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	1	2	1	3	2	4	4	4	2	2	2	3	2	3	67	67	
26	M IQBAL MAULANA	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	4	2	3	3	3	4	4	3	2	4	2	3	2	2	2	69	69	
27	M RAYHAN AL	2	2	3	3	2	4	3	3	2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	70	70	

28	M FADILLAH	3	2	3	3	3	3	2	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	2	3	77	77
29	RADITH ILHAM M	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	74	74
30	RAKHA PANJI P	3	1	3	3	2	4	1	2	3	4	4	1	2	1	3	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	63	63
31	RANANDITHAYOGA	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	1	2	1	3	2	4	4	4	2	2	2	3	2	3	67	67
32	RIO IRWANSYAH	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	4	2	3	3	3	4	4	3	2	4	2	3	2	2	2	69	69
33	SITI AISYAH NUR	2	2	3	3	2	4	3	3	2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	70	70
JUMLAH		101	75	93	92	84	105	81	90	99	118	120	65	80	81	95	118	124	106	105	97	78	91	99	94	76	2367	71,72%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

28	M FADILLAH	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91	91
29	RADITH ILHAM M	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	80	80	
30	RAKHA PANJI P	4	3	3	3	3	4	2	2	4	4	4	2	2	2	3	4	4	4	4	2	2	2	3	3	2	75	75	
31	RANANDITHAYOGA	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	2	2	2	3	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	73	73	
32	RIO IRWANSYAH	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	82	82	
33	SITI AISYAH NUR	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	86	86	
JUMLAH		116	97	94	96	105	111	92	94	118	124	125	92	99	98	107	132	128	132	132	102	106	107	122	119	112	2760	83,63%	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 21

HASIL ASESMEN FORMATIF XI ATP SIKLUS I

NO	NAMA	NILAI
1	ABDURRAHAN NASRULLAH HIDAYAT	70
2	ACHMAD FACHRIL AR RAZI	70
3	ACHMAD RAMADANI	75
4	AHMAD LUTFI	75
5	AHMAD NAZEH MUZAKI	70
6	AHMAD ZIDDAN FANANI	80
7	ALFIAN DWI RIZALDY	75
8	AZRIEL TRIO AGUSTYAN	70
9	BIMA ARKANA FAWAZ	70
10	CHANDRA PAHLEVI ISWANTO	80
11	DINI ELI SAPUTRI	75
12	DWI INDAH KURNIAWATI	80
13	EVO VERNANDES MELTO	70
14	FEBRI HARDIYANSYAH	75
15	GILANG RIO ANARQY CHASILAS	80
16	INTAN SILFA PUTRI	70
17	M FARHAN H	75
18	MAULANA AKBAR	75
19	MOH HASBIYALLAH	75
20	M RIKO WIBISONO	75
21	MOHAMMAD ANDIKA PRATAMA	70
22	MOHAMMAD AQBIL ZAKKA	75
23	M BELA	70
24	MUHAMMAD FAHMI SYAHAR	75
25	MUHAMMAD GILANG DWI MAULANA	75
26	MUHAMMAD IQBAL MAULANA	80
27	MUHAMMAD RAYHAN AL FADJRI	70
28	MUHAMMAD RENO FADILLAH	80
29	RADITH ILHAM MALIK	70
30	RAKHA PANJI PRAWIRA	70
31	RANANDITHAYOGA PRATAMA	70
32	RIO IRWANSYAH	75
33	SITI AISYAH NUR HALIMAH	70
JUMLAH		2435
RATA-RATA		73,78%
KRITERIA		B

Keterangan: A= Baik Sekali B= Baik C= Cukup D= Kurang

*Lampiran 22***HASIL ASESMEN FORMATIF XI ATP SIKLUS II**

NO	NAMA	NILAI
1	ABDURRAHAN NASRULLAH HIDAYAT	90
2	ACHMAD FACHRIL AR RAZI	80
3	ACHMAD RAMADANI	80
4	AHMAD LUTFI	80
5	AHMAD NAZEH MUZAKI	80
6	AHMAD ZIDDAN FANANI	90
7	ALFIAN DWI RIZALDY	90
8	AZRIEL TRIO AGUSTYAN	90
9	BIMA ARKANA FAWAZ	80
10	CHANDRA PAHLEVI ISWANTO	70
11	DINI ELI SAPUTRI	100
12	DWI INDAH KURNIAWATI	100
13	EVO VERNANDES MELTO	90
14	FEBRI HARDIYANSYAH	100
15	GILANG RIO ANARQY CHASILAS	100
16	INTAN SILFA PUTRI	100
17	M FARHAN H	100
18	MAULANA AKBAR	90
19	MOH HASBIYALLAH	100
20	M RIKO WIBISONO	90
21	MOHAMMAD ANDIKA PRATAMA	100
22	MOHAMMAD AQBIL ZAKKA	100
23	M BELA	90
24	MUHAMMAD FAHMI SYAHAR	100
25	MUHAMMAD GILANG DWI MAULANA	100
26	MUHAMMAD IQBAL MAULANA	90
27	MUHAMMAD RAYHAN AL FADJRI	100
28	MUHAMMAD RENO FADILLAH	90
29	RADITH ILHAM MALIK	90
30	RAKHA PANJI PRAWIRA	100
31	RANANDITHAYOGA PRATAMA	90
32	RIO IRWANSYAH	90
33	SITI AISYAH NUR HALIMAH	90
JUMLAH		3030
RATA-RATA		91,81%
KRITERIA		A

Keterangan: A= Baik Sekali B= Baik C= Cukup D= Kurang

Lampiran 23

VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian:
 Penggunaan Media *Crossword Puzzle* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI SMK Negeri 5 Jember Tahun ajaran 2024/2025

Nama Validator:

A. Petunjuk

1. Peneliti memohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari penilaian aspek, penilaian umum, dan saran – saran untuk merevisi instrumen penelitian yang telah disusun.
2. Pada penilaian aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
3. Pada penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari nilai/angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Pada saran – saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang disediakan.

B. Penilaian Aspek

No.	Aspek yang Dinilai	Validasi			
		1	2	3	4
1	Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle 1) Kemudahan dalam mengakses 2) Mudah diperoleh dengan biaya yang terjangkau 3) Sesuai dengan materi pelajaran 4) Ilustrasi, gambar, atau video yang disajikan mendukung pemahaman terhadap materi			✓	✓
2	Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Crossword Puzzle 1) Meningkatkan Keaktifan siswa 2) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meminimalisir rasa bosan yang terjadi pada peserta didik				✓ ✓

	3) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif 4) Membantu memahami materi 5) Membuat siswa menyukai mata pelajaran PAI			✓	✓
3	Ketersediaan waktu dalam penggunaannya 1) Durasi penggunaan sesuai dengan waktu yang tersedia 2) Dapat digunakan secara efisien 3) Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja			✓ ✓	✓

C. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum

(Mohon dilingkari angka di bawah ini sesuai penilaian Bapak/Ibu)

a. Media <i>Crossword Puzzle</i> 1. Tidak Baik 2. Kurang Baik 3. Baik 4. Sangat Baik	b. Media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> 1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi 4. Dapat digunakan tanpa revisi
--	---

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Sedikit Penyesuaian Ketes Mencantumkan Terjemah dari Bahasa Arab

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember,, *April*, 2025
 Validator
(Abdul Hamid. M.Pd.1)

Lampiran 24

MODUL AJAR SIKLUS I

Informasi Umum	
Kode Modul	PAI.F.XI
Penyusunan Tahun	M. Difiansyah Dharma Putra/2025
Kelas Atau Fase Capaian	XI ATP / Fase F
Elemen/Topik	Akhlahk/ Adab Menggunakan Media Sosial
Alokasi Waktu	3 x 40 Menit
Pertemuan Ke-	1
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertaqwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Bergotong royong dan Mandiri.
Sarana Prasarana	Papan tulis, spidol, kertas manila, dan HVS
Target Peserta Didik	Regular/Tipikal
Media Pembelajaran	Puzzle (Croswords Puzzle)
Mode Pembelajaran	Tatap Muka
Kompetensi Inti	
Kompetensi awal	Siswa mampu menganalisis Akhlak-akhlak terpuji
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan adab menggunakan media sosial; 2. Menjelaskan dalil naqli adab menggunakan media sosial; 3. Menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam; 4. Membuat postingan dan komentar yang positif di media sosial; 5. Meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat; 6. Membiasakan sikap menggunakan media sosial yang santun, saling menghormati, bertanggung jawab, semangat kebangsaan, dan cinta damai.
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Adab Menggunakan Media Sosial <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Pentingnya Adab menggunakan Media Sosial 2. Menjelaskan dalil tentang Adab menggunakan Media Sosial
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama ini, HP kalian dimanfaatkan untuk apa saja? 2. Selama ini, media sosial apa saja yang kalian ikuti? 3. Dari media sosial yang kalian ikuti apa manfaat dan dampak negatifnya?
Langkah-Langkah Pembelajaran	
Pendahuluan (10 Menit)	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, memperhatikan kesiapan, dan memeriksa kehadiran siswa.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan ice breaking 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik
Kegiatan Inti (100 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan assessment awal 2. Guru memberikan materi kepada siswa 3. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dan Guru memberikan lembar kerja kepada siswa untuk didiskusikan bersama anggota kelompoknya yang berupa Handout. 4. Guru membentuk Kelompok yang tiap kelompoknya beranggotakan 6 siswa 5. Guru memberikan waktu pada semua kelompok untuk mendiskusikan materi yang telah di tentukan, di samping itu guru menyiapkan media puzzle dan menempelkannya di papan. 6. Pembelajaran menggunakan media puzzle pun di mulai, tiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah di sebutkan oleh guru 7. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan benar terbanyak 8. Guru memberikan rangkuman 9. Guru memberikan Assessment akhir
Kegiatan Penutup (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa mengerjakan soal 2. Guru memberikan kesimpulan 3. Guru menyampaikan rencana pada pembelajaran berikutnya 4. Guru menanyakan Bagaimana pembelajaran hari ini (Bosan, Menyenangkan, biasa saja?) 5. Guru memberikan motivasi untuk para siswa 6. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Rencana Assessment	Siswa mengerjakan soal <i>asesmen formatif</i> yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat melalui Gform
Pengayaan dan Remedial	Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Sedangkan remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi pelajaran dengan cara memberikan dampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.
Refleksi siswa dan Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi Siswa <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana proses pembelajaran hari ini? 2. Refleksi Guru <ul style="list-style-type: none"> • Apakah pembelajaran dapat berlangsung

	<p>sesuai rencana?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan difasilitasi dengan baik?
Lampiran	
Lembar Aktivitas	Silahkan kerjakan soal asesmen formatif melalui Gform
Bahan Bacaan	Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI halaman 233-256 dari PT Gramedia.
Glosarium	
Daftar Pustaka	Abd Rahman dan Hery Nugroho. 2021. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI. Jakarta: PT Gramedia.

Jember, 16 April 2025

Mengetahui,

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi
Pekerti SMK Negeri 5 Jember

(Abdul Khamid M.Pd.I.)

Penyusun

(Muhammad Difiansyah Dharma)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Lampiran 25***MODUL AJAR SIKLUS II**

Informasi Umum	
Kode Modul	PAI.F.XI
Penyusunan Tahun	M. Difiansyah Dharma Putra/2025
Kelas Atau Fase Capaian	XI ATP / Fase F
Elemen/Topik	Fiqih/ Ketentuan Pernikahan dalam Islam
Alokasi Waktu	3 x 40 Menit
Pertemuan Ke-	2
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertaqwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Bergotong royong dan Mandiri.
Sarana Prasarana	Papan tulis, spidol, kertas manila, dan HVS
Target Peserta Didik	Regular/Tipikal
Media Pembelajaran	Puzzle (Crosswords Puzzle)
Mode Pembelajaran	Tatap Muka
Kompetensi Inti	
Kompetensi awal	Siswa mampu menganalisis; <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pernikahan • Dalil naqli pernikahan • Tujuan pernikahan • Hukum pernikahan • Memilih pasangan dalam pernikahan • Ketentuan pernikahan
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang pengertian pernikahan; 2. Menjelaskan dalil naqli pernikahan; 3. Menganalisis ketentuan pernikahan dalam Islam; 4. Menyimpulkan hikmah pernikahan dalam Islam; 5. Meyakini kebenaran ketentuan pernikahan dalam Islam; 6. Membiasakan sikap komitmen, bertanggung jawab, bersatu, dan menepati janji sebagai bentuk implementasi ketentuan pernikahan dalam Islam; 7. Menyajikan ketentuan pernikahan dalam Islam.
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Ketentuan Pernikahan dalam Islam Menjelaskan Ketentuan Pernikahan
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa tujuan utama dari pernikahan menurut pandangan kalian? 2. Bagaimana kriteria pasangan hidup yang ideal menurut kalian? 3. Apa saja hak dan kewajiban suami dan istri dalam pernikahan? 4. Menurut kalian, bagaimana cara menjaga keharmonisan dalam rumah tangga?
Langkah-Langkah Pembelajaran	

Pendahuluan (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, memperhatikan kesiapan, dan memeriksa kehadiran siswa. 2. Guru memberikan ice breaking 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik
Kegiatan Inti (100 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pre-test sebagai assessment awal 2. Guru memberikan materi kepada siswa berupa <i>hand out</i> 3. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dan Guru memberikan lembar kerja kepada siswa untuk didiskusikan bersama anggota kelompoknya yang berupa Handout. 4. Guru membentuk Kelompok yang tiap kelompoknya beranggotakan 7-8 siswa 5. Guru memberikan waktu pada semua kelompok untuk mendiskusikan materi yang telah di tentukan, di samping itu guru menyiapkan media puzzle dan menempelkannya di papan. 6. Pembelajaran menggunakan media puzzle pun di mulai, tiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah di sebutkan oleh guru 7. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan benar terbanyak 8. Guru memberikan rangkuman 9. Guru memberikan Assessment akhir berupa post-test
Kegiatan Penutup (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa mengerjakan soal 2. Guru memberikan kesimpulan 3. Guru menyampaikan rencana pada pembelajaran berikutnya 4. Guru menanyakan Bagaimana pembelajaran hari ini (Bosan, Menyenangkan, biasa saja?) 5. Guru memberikan motivasi untuk para siswa 6. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Rencana Assessment	Siswa mengerjakan soal asesmen formatif yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda melalui Gform
Pengayaan dan Remedial	Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Sedangkan remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi pelajaran dengan cara memberikan dampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.
Refleksi siswa dan Guru	1. Refleksi Siswa

	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana proses pembelajaran hari ini? <p>2. Refleksi Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah pembelajaran dapat berlangsung sesuai rencana? • Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?
Lampiran	
Lembar Aktivitas	Silahkan kerjakan soal post-test melalui Gform
Bahan Bacaan	Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI halaman 257-287 dari PT Gramedia.
Daftar Pustaka	Abd Rahman dan Hery Nugroho. 2021. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI. Jakarta: PT Gramedia.

Jember, 23 April 2025

Mengetahui,

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi
Pekerti SMK Negeri 5 Jember



(Abdul Khamid M.Pd.I.)

Penyusun



(Muhammad Difiansyah Dharma)

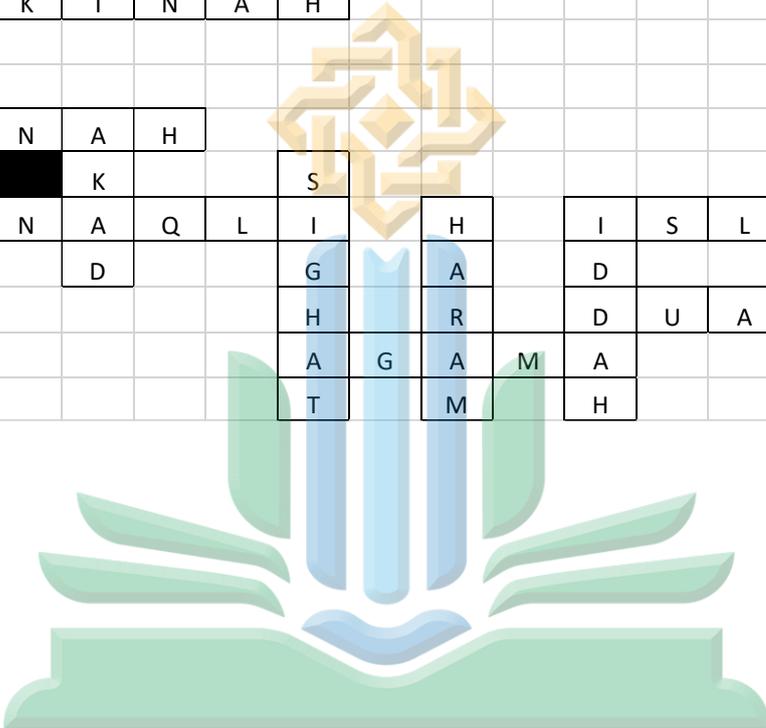
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Penilaian Formatif

PUZZLE

1. Rukun menikah ada **lima**
2. nikah secara bahasa berarti menggabungkan dan ber **kumpul**.
3. Ada beberapa syarat yang harus terpenuhi untuk seorang calon suami, yaitu: Tidak sedang melakukan **ihram**.
4. Imam Ahmad bin Umar Asy-Syatiri dalam Kitab **al-Yaqut** al-Nafis (2011: 215) mendefinisikan nikah secara bahasa berarti menggabungkan dan berkumpul.
5. Salah satu tujuan pernikahan adalah Untuk memperoleh kebahagiaan dan ketenangan hidup (**sakinah**).
6. Hukum **sunah** menikah ditujukan untuk orang yang sudah mampu dari segi lahir dan batin untuk menikah namun masih sanggup mengendalikan dirinya dari godaan yang menjurus kepada perzinahan
7. dalam Q.S. al-Rūm/30: 21 merupakan dalil **naqli** tentang pernikahan
8. Wali, syarat menjadi wali pernikahan ialah sebagai berikut: **Islam**;
9. berapa minimal saksi yang di perlukan dalam pernikahan **dua**
10. Nabi Muhammad Saw. memberikan tuntunan dalam memilih pasangan dalam pernikahan, yaitu dengan mempertimbangkan karena: 1) Hartanya; 2) Keturunannya; 3) Kecantikan/ketampanannya; 4) **Agama** nya.
11. Hukum menikah menjadi **makruh** apabila orang yang akan melakukan pernikahan telah memiliki keinginan atau hasrat tetapi ia hanya memiliki bekal untuk biaya pernikahan namun belum mempunyai bekal untuk memberikan nafkah.
12. hukum menikah menjadi haram bagi orang yang akan melakukan pernikahan tetapi ia mempunyai niat yang **buruk**,
13. hukum awal pernikahan adalah **mubah**
14. Adapun dalil naqli tentang pernikahan ada dalam Q.S. **al-Rūm**/30: 21
15. menurut istilah **syariat**, nikah ialah suatu akad yang menjadikan bolehnya seorang laki-laki dan perempuan melakukan hubungan suami dan istri.
16. menurut istilah syariat, nikah ialah suatu **akad** yang menjadikan bolehnya seorang laki-laki dan perempuan melakukan hubungan
17. Sebutan lain dari Ijab dan Qabul adalah **Sighat**
18. apa hukum menikahi mertua (Ibu dari istri) **haram**
19. Ada beberapa syarat yang harus terpenuhi untuk calon istri, yaitu: tidak dalam masa 'iddah.
20. Salah satu rukun nikah adalah **Wali**

								M											
							L	I	M	A							B		
										K	U	M	P	U	L				
			W							R						R			M
			A	L	Y	A	Q	U	T						U				U
			L							H					K				B
S	A	K	I	N	A	H													A
	L																		H
	R																		
S	U	N	A	H															
Y	M							S											
A		N	A	Q	L	I		H				I	S	L	A	M			
R			D			G		A				D							
I						H		R				D	U	A					
A						A	G	A	M	A									
T						T		M		H									



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 26

**DOKUMENTASI
KELAS UJI COBA**



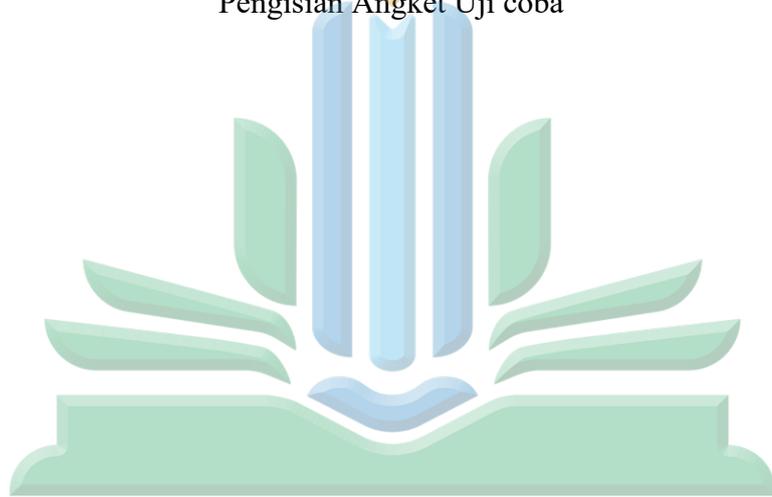
Pengecekan kehadiran Siswa



Proses Pembelajaran Berlangsung



Pengisian Angket Uji coba



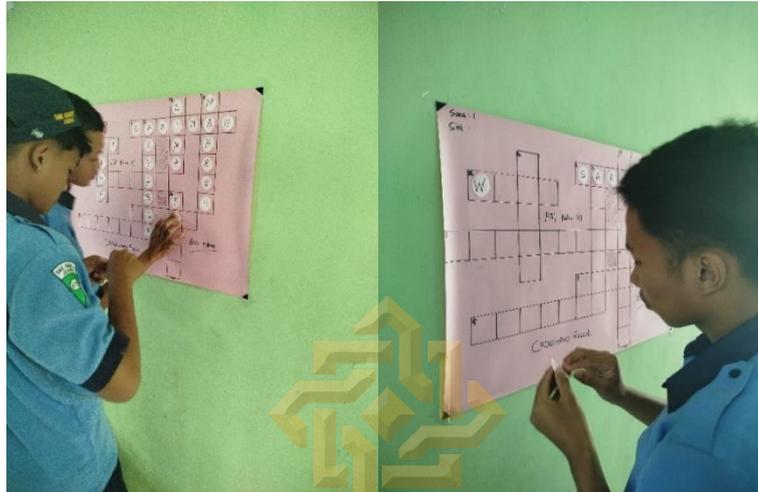
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Lampiran 27***DOKUMENTASI
SIKLUS I**

Penjelasan Materi Pembelajaran



Anggota Kelompok yang lain membantu mencari jawaban *Crossword Puzzle*



Perwakilan Kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Lampiran 28***DOKUMENTASI****SIKLUS II**

Penjelasan Materi Pembelajaran



Memberikan kesempatan perwakilan kelompok untuk menjawab

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Anggota Kelompok yang lain membantu mencari jawaban *Crossword Puzzle*



Perwakilan Kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 29

WAWANCARA DENGAN GURU PENDIDIKAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI



Wawancara dengan Bapak Abdul Khamid selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMKN 5 Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK KELAS XI ATP



Wawancara dengan Mohammad Hasbiyallah di kelas XI ATP



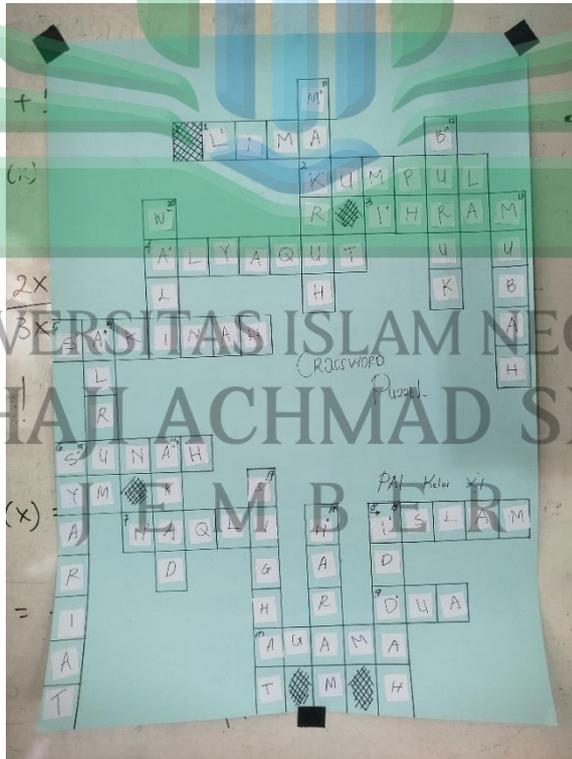
Wawancara dengan Intan Silvia di kelas XI ATP

Lampiran 30

MEDIA CROSSWORD PUZZLE SIKLUS I



MEDIA CROSSWORD PUZZLE SIKLUS II



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HA ACHMAD SIDDIQ

Lampiran 31**BIODATA PENULIS****❖ DATA PRIBADI**

Nama : Muhammad Difiansyah Dharma Putra
 NIM : 212101010064
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Tempat/Tanggal Lahir : Malang, 19 Maret 2003
 Alamat : Karangsentul, Gondangwetan, Pasuruan
 Email : mdifiansyah.d@gmail.com

❖ RIWAYAT PENDIDIKAN

TK Negeri Pembina : (2007-2009)
 SDN Karangsentul 1 : (2009-2015)
 SMPN 1 Gondangwetan : (2015-2018)
 MAN 2 Pasuruan : (2018-2021)
 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : (2021-2025)