

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI METODE *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATERI INDAHNYA SALING MENGHARGAI

Ardila Bugis

SDN 2 Dalapuli

Email: ardilabugis01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan Hasil Belajar IndahNya Saling Menghargai pada peserta didik SD Negeri 2 Dalapuli tahun pelajaran 2021/2022 melalui metode *Crossword Puzzle*. Penelitian dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa t kelas V SDN 2 Dalapuli tahun 2022 yang berjumlah 10 siswa. Selanjutnya teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *CrosswordPuzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada topik “indahNya saling menghargai”. Hal ini terlihat pada Siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 50% (sedang), sedangkan pada Siklus II semakin meningkat menjadi 100% (tinggi). Dengan demikian hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, metode ini juga meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penerapan model *CrosswordPuzzle* pada Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Akhlak dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Motivasi, Experiential Learning, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

This research aims to improve the Beautiful Learning Outcomes of Mutual Respect for students at SD Negeri 2 Dalapuli for the 2021/2022 academic year through the *CrosswordPuzzle* method. The research was conducted through Classroom Action Research. The subjects of this research were 10 students of class V at SDN 2 Dalapuli in 2022. Furthermore, data collection techniques use observation and questionnaires. The research results show that the *CrosswordPuzzle* method can improve student learning outcomes on the topic "the beauty of mutual respect". This can be seen in Cycle I, student learning outcomes increased to 50% (medium), while in Cycle II it increased to 100% (high). In this way, student learning outcomes increase. Apart from that, this method also increases student activity and enthusiasm in the learning process in class. Therefore, applying the *CrosswordPuzzle* model to Islamic Religious Education and Moral Education can improve student learning outcomes. *improvement of*

28.05 from the initial condition of 48.81 and 14.96 from Cycle I's result of 61.90. Additionally, this method also increased students' activity and enthusiasm in the classroom learning process. Therefore, the application of the Experiential Learning model in Islamic Religious Education and Moral Education can enhance students' learning outcomes

Keyword: Motivation, CrosswordPuzzle, Islamic education

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dalam pengertian yang sangat luas dan didalamnya mencakup aspek pengetahuan, sifat dan keterampilan. Hasil belajar juga merupakan suatu hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang yang mengalami proses belajar mengajar.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar perlu dikembangkan penyempurnaan strategi, teknik dan model pembelajaran yang tepat. Pranata pendidikan harus mampu memberikan kontribusi dalam peningkatan pendidikan, terutama pengembangan sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi, karakter pranata pendidikan dan mengembangkan model pembelajaran yang efektif,efisien,menarikdan tepat1.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan prosesmental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya2.

Secara teoritis, guru harus profesional dalam melaksanakan tugasnya, hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen yang menegaskan bahwa gurua dalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usiadinjalurpendidikan formal,pendidikandasar danpendidikanmenengah3.

Profesional adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian,

¹NanaSudjana,(2009),*PenilaianHasilProsesBelajarMengajar*,Bandung:Remajaosdakarya, h.3

²Rusman,dkk(2011),*PembelajaranBerbasisTeknologiInformasiDanKomunikasi*Jakarta:PTRajaGraf indoPersada,h.7.

³Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 1 Tentang Guru dan Dosen, h.2

kemahiran atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi.

Keseluruhantugasutamatersebutharusberkaitansatusamalainnyakarenasecar apribadiguruharusmemilikisifat-sifatyangbaikdalam berinteraksi sesama guru dengan sesama peserta didik. Selama dalamproses belajar mengajar guru harus mampu mengolah pelajaran sejak awalhingga akhir pelajaran. Sebelum guru belajar, guru juga harus memahamiilmu-ilmu yang berkaitan dengan pendidikan dan pengajarannya terutamitentangmetode belajar.

Untuk mendorong kemauan anak dalam belajar biasanya dalam pembelajaran guru dapat menetapkan dan menerapkan metode yang tepat dalam menyampaikan konten atau isi pembahasan. Metode merupakan carayang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik.

Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Oleh sebab itu, perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan langsung peran peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata Pendidikan Agama Islam. Salah satunya adalah dengan memilih metode pembelajaran yang tepat yang akan di ajarkan oleh peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif adalah metode Crossword Puzzle.

Dari hasil pengamatan dan bservasi penulis di SDN 2 Dalapuli saat pembelajaran berlangsung, terlihat proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru atau dengan metode berceramah. Akibatnya peserta didik menjadi pasif sehingga siswa tidak memiliki keantusiasan daam mengikuti pembelajaran hal tersebut berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik sehingga berakibatkan pada hasil belajar siswa cenderung menurun dan tidak maksimal.

Disisi lain guru dituntut untuk kreatif dan harus memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan. Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen yang berpengaruh untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar, diantaranya kondisi pembelajaran, hasil pembelajaran, dan metode pembelajaran.Terkait ketiga komponen tersebut maka perlu diketahui guru harus menciptakan suasana belajar yang dapat diterima murid dengan menggunakan metode yang menarik agar pelajaran tersebutdapatterekam di otak mereka.⁴

⁴Ira Irsanti, *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Murid Kelas VSd Inpres Pare' - Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa* (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017)

Dari uraian diatas maka perlu adanya upaya untuk mengatasi persoalan tersebut, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya yang dimaksud adalah dengan mengubah cara mengajar guru yang monoton sebelumnya dengan menerapkan metode CrosswordPuzzle yang dianggap dapat meningkatkan Hasil belajar peserta didik di kelas. Dengan ini, peneliti tertarik melakukan PenelitianTindakan Kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode CrosswordPuzzle Pada Materi IndahNya Saling Menghargai Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti diKelas 5 SDN Negeri 2 Dalapuli Tahun Pelajaran 2021/2022”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau disebut dengan *CrosswordPuzzle* yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas atau sekolah tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Adanya tuntutan mutu pendidikan yang berkualitas sangat berimbas kepada tuntutan kinerja guru dalam melakukan tugas pokoknya. Guru dituntut untuk lebih profesional dan harus mampu meningkatkan kemampuan peserta didik secara maksimal. Kondisi inilah yang membutuhkan tindakan kongkrit dari guru yang salah satu wujudnya dengan melakukan PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN 2 Dalapuli pada Fase C kelas V. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan tingkat hasil belajar peserta didik. Data diperoleh dari hasil angket pada siklus I dan II. Hasil belajar setiap peserta didik SDN 2 Dalapuli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikatakan tinggi pada rentang skor 67-100, sedang pada rentang skor 56-66, dan rendah pada rentang skor 0-55.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan metode Crossword Puzzle, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran materi IndahNya Saling Menghargai fase C kelas V SDN 2 Dalapuli. Pembelajaran masih berpusat kepada pendidik, peserta didik cenderung pasif karena lebih banyak mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik belum menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1, Hasil Prasiklus siswa kelas V SDN 2 Dalapuli

Kategori	Prasiklus
Rata-Rata Hasil Belajar	54,67
Jumlah Siswa Tuntas	5
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	5
% Tuntas	50 %
% Tidak Tuntas	50 %

Tindakan Siklus I

Tahap perencanaan secara kolaborasi dengan guru merencanakan hal-hal apa saja yang dilakukan dalam penelitian. Peneliti bersama guru kelas melakukan diskusi permasalahan yang terjadi kelas V yakni tentang hasil belajar peserta didik yang masih di bawah ketuntasan minimum yaitu 70. Selain itu yang menjadi ganjalan guru saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung peserta didik kurang memperhatikan materi yang telah diajarkan dan mereka lebih mudah bosan serta mengantuk saat guru hanya berceramah. Sehingga penyampaian materi pembelajaran agama harus bisa dirancang semenarik mungkin agar peserta didik menjadi lebih semangat dan fokus dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Permasalahan lain yaitu peserta didik menjadi kurang memperhatikan pelajaran karena sekolah kami berdekatan dengan tiga sekolah lain sehingga suara gaduh sering terdengar ke kelas kami.

Dari sinilah peneliti mencoba menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Guru kelas menyetujui tawaran dari peneliti karena ingin pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan menarik melalui model pembelajaran yang baru akan dilaksanakan melalui siklus ini. Peneliti merancang scenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan membuat lembar observasi.

Setelah peneliti mengidentifikasi masalah, maka peneliti menyusun rencana tindakan yang akan digunakan, yaitu berupa penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Selanjutnya peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang

berupa Modul ajar, LKPD dan soal-soal tes aspek kognitif dan psikomotorik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 untuk kelas V SD Negeri 2 Dalapuli dilaksanakan langsung oleh peneliti pada tanggal 05 September 2022 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit.

Pada pertemuan ini, meliputi tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir berupa refleksi dan evaluasi.

a. Pendahuluan

Proses awal pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dengan guru mengucapkan salam dan dilanjutkan uru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar serta melakukan absensi. Setelah itu guru memeriksa kesiapan belajar peserta didik dengan cara melihat kerapian berpakaian, kebersihan ruangan, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Setelah itu, berdo'a bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik, dilanjutkan dengan mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan. Setelah semua dalam kondisi siap selanjutnya guru memulaimenyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti pembelajaran, guru mulai menjelaskan model pembelajaran Crossword Puzzle kemudian menerapkan model pembelajaran, yaitu dengan membentuk 2 kelompok belajar peserta didik yang terdiri dari 5 anak perkelompok. Setelah terbentuk kelompok, peserta didik diminta mengamati gambar tentang menyambut usia Baligh dengan memberikan tugas pengalaman kepada peserta didik berdasarkan gambar yang diamati, dengan harapan melalui gambar yang telah diberikan, peserta didik memiliki minat penuh dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah menyimak video pembelajaran, mengamati gambar dengan metode Crossword Puzzle peserta didik mengerjakan tugas kelompok mereka selama 15 menit dan mempresentasikan hasil kelompok yang sudah dibahas dalam kelompok kemudian. Setelah itu guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil kerja kelompok. Setelah mengumpulkan LKPD, peserta didik diminta untuk menceritakan hasil kerja kelompok. Kemudian guru memberikan ice breaking sebagai jeda dalam kegiatan pembelajaran.

a. Penutup

Pada kegiatan penutup, dimana guru bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar hari ini, dilanjutkan dengan mengerjakan tes evaluasi pembelajaran. Setelah itu melakukan refleksi dan penyampaian singkat materi yang akan dipelajari minggu depan, kemudian pembelajaran ditutup dengan salam dari guru dan peserta didik dipersilakan untuk pulang.

Observasi dilakukan terhadap aktifitas guru dan aktifitas peserta didik. Pengamatan dilakukan untuk merekam semua kemampuan kognitif tentang materi menyambut usia baligh untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan guru. Aspek-aspek kognitif yang diamati terhadap kegiatan peserta didik adalah:

- a) Peneliti mengamati keaktifan peserta didik dalam mendiskusikan materi dengan teman kelompoknya.
- b) Peneliti mengamati peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- c) Peneliti mengamati keterampilan peserta didik dalam menceritakan pengalamannya berdasarkan tema tiap kelompok
- d) Peneliti mengamati kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan materi yang dicapai selama pembelajaran

Hasil pengamatan yang didapatkan oleh peneliti terhadap ketrampilan peserta didik pada siklus pertama, adalah sebagai berikut :

1. Penelitian siklus I ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal, 05 September 2022 tetapi Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) seharusnya dibagikan setelah peserta didik maju untuk menempelkan gambar ke papan tulis agar dapat dianalisa kemampuan berpikir peserta didik setelah disajikan materi melalui pengamatan gambar.
2. Peserta didik belum mampu menyelesaikan tugas dengan baik karena masih ada yang belum memahami konsep atau materi pembelajaran. Sehingga pelaksanaan pembelajaran belum terlaksana dengan baik dan nilai peserta didik banyak yang tidak tuntas.
3. Peserta didik belum bisa memaksimalkan waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas. Masih

ada peserta didik yang mengobrol dengan teman sekelompoknya. Nilai hasil belajar peserta didik dalam siklus I diambil dari nilai tugas kelompok peserta didik pada akhir siklus.. Nilai akhir siklus I dapat peneliti gambarkan sebagai berikut :

Tabel 4.2 Nilai Tugas Kelompok Pelajaran PAI Siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Siklus I	Persentase	Keterangan
1	Alfin Salamun	70	85	85%	Tuntas
2	Abdurahman Puluhulawa	70	65	65%	Tuntas
3	Danuarta Papatungan	70	60	60%	BelumTuntas
4	Marvel Monoarfa	70	60	60%	BelumTuntas
5	RehanTangahu	70	65	65%	BelumTuntas
6	Ainun Monoarfa	70	80	80%	Tuntas
7	Ainun Pantuko	70	70	70%	Tuntas
8	Fathin Mahmud	70	60	60%	BelumTuntas
9	Putri Alhasni	70	85	85%	Tuntas
10	Safira Adjuai	70	65	65%	BelumTuntas

Tabel 2 Analisis Hasil Belajar Siklus I

No	Hasil Belajar	PostTest
1	Rata-Rata	67,33
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai terendah	50
4	Jumlah Peserta Didik Tuntas	5
5	Jumlah Peserta belum Didik Tuntas	5
6	Persentase Ketuntasan	50%
7	Presentase belum tuntas	50%

Dari data di atas pada tabel, diperoleh fakta bahwa rata-rata Diskusi Kelompok siklus 1 adalah 67,33 dengan nilai terendah 50, nilai tertinggi 85, serta persentase ketuntasan klasikal mencapai 46,67% dari 10 peserta didik. Dari table dapat dilihat 5 peserta didik yang belum mencapai nilai 70 dan 5 peserta didik yang mendapat nilai di atas 70. Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang optimal dalam melaksanakan diskusi dengan kelompoknya, hal ini terlihat dari beberapa peserta didik yang masih belum bisa mengerjakan tugas dengan benar dan masih ada beberapa peserta didik yang mengobrol sendiri saat proses pembelajaran berlangsung.

Tindakan Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II untuk kelas V SDN 2 Dalapuli dilaksanakan langsung oleh peneliti pada tanggal 26 September 2022 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit. Proses awal pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dengan guru mengucapkan salam, menyapa dan mengkondisikan kesiapan siswa. Dilanjutkan memberikan penguatan pentingnya berdoa sebelum belajar dan berdo'a bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah itu guru menyapa siswa dan menanyakan kabar serta melakukan absensi. Setelah itu guru bersama siswa membaca melakukan tepuk fokus agar lebih berkonsentrasi mengikuti proses pembelajaran. Kemudian guru memberikan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran serta materi yang akan dipelajari.

Setelah kegiatan pendahuluan selesai dalam waktu 10 menit, selanjutnya masuk dalam kegiatan inti pembelajaran, guru mulai menerapkan model pembelajaran Crossword Puzzle, yaitu dengan membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Kemudian diarahkan untuk mengamati tayangan video pembelajaran tentang materi Indahnya Saling Menghargai. dengan harapan melalui tayangan video yang telah diberikan, siswa mendapatkan informasi tentang memahami usia baligh, memahami tanda-tanda baligh dan memahami tanggung jawab setelah baligh. Setelah menyimak video pembelajaran, siswa dipersilakan untuk menanyakan hal yang belum mereka pahami. Kemudian guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah ditayangkan.

Setelah sesi tanya jawab. guru membagikan LKPD pada setiap kelompok kemudian memberikan petunjuk pengerjaan LKPD berdasarkan tema setiap kelompok. Setelah itu, siswa dipersilahkan untuk berdiskusi mengenai pekerjaan tugas sembari guru memantau keaktifan siswa dalam berdiskusi. Hasil diskusi siswa kemudian dituliskan di lembar kerja. Kemudian perwakilan setiap kelompok diminta untuk menjelaskan hasil diskusi kelompok didepan kelas, yang berupa menceritakan pengalaman yang akan diberi respon oleh kelompok lain. alasan memilih dan menempelkan gambar tersebut. Setelah itu, guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil kerja kelompok. Setelah mengumpulkan LKPD, siswa diminta untuk melakukan ice breaking.

Selanjutnya masuk pada kegiatan penutup, di mana guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar hari ini, kemudian melakukan evaluasi berupa tes tulis. Guru melakukan refleksi dan penyampaian singkat materi yang akan dipelajari minggu depan, kemudian guru mengajak siswa untuk menanyikan salah satu lagu nasional, setelahnya pembelajaran ditutup dengan berdoa sebelum pulang dan salam dari guru.

Observasi dilakukan terhadap aktifitas guru dan aktifitas siswa. Pengamatan dilakukan untuk merekam semua kemampuan kognitif materi menyambut usia baligh dan aktifitas belajar siswa dan kegiatan guru. Aspek-aspek kognitif yang diamati terhadap kegiatan siswa adalah:

- a. Peneliti mengamati keaktifan siswa dalam mendiskusikan materi dengan temankelompoknya.
- b. Peneliti mengamati siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- c. Peneliti mengamati keterampilan siswa dalam menceritakan pengalamanmenggunakan bahasanya sendiri
- d. Peneliti mengamati kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi yangdicapai selama pembelajaran.

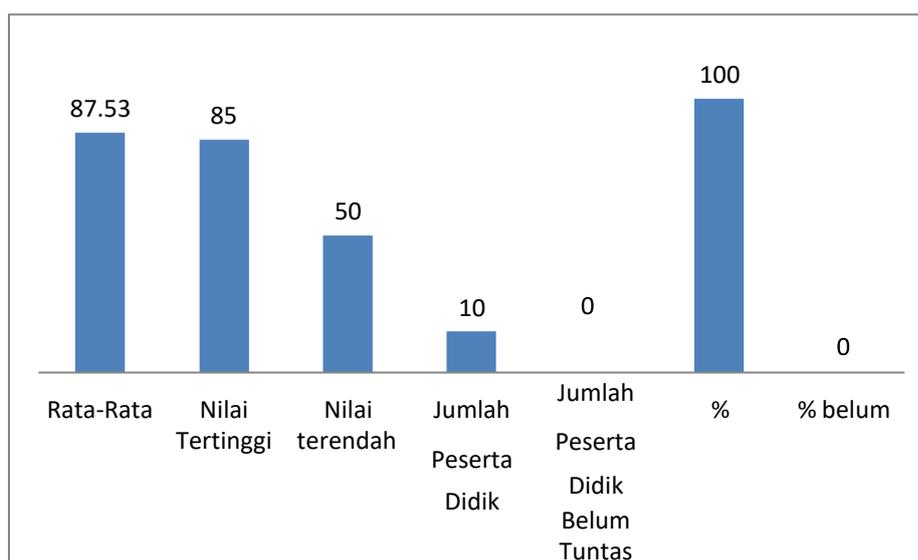
Tabel 3, Nilai Post Test Aspek Kognitif Pelajaran PAI Siklus II

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Siklus II	Persentase	Keterangan
1	Alfin Salamun	70	85	85%	Tuntas
2	Abdurahman Puluhulawa	70	65	65%	Tuntas
3	Danuarta Paputungan	70	75	75%	Tuntas
4	Marvel Monoarfa	70	70	70%	Tuntas
5	RehanTangahu	70	70	70%	Tuntas

6	Ainun Monoarfa	0	180	80%	Tuntas
7	Ainun Pantuko	0	70	70%	Tuntas
8	Fathin Mahmud	0	75	75%	Tuntas
9	Putri Alhasni	0	85	85%	Tuntas
10	Safira Adjuai	0	80	80%	Tuntas

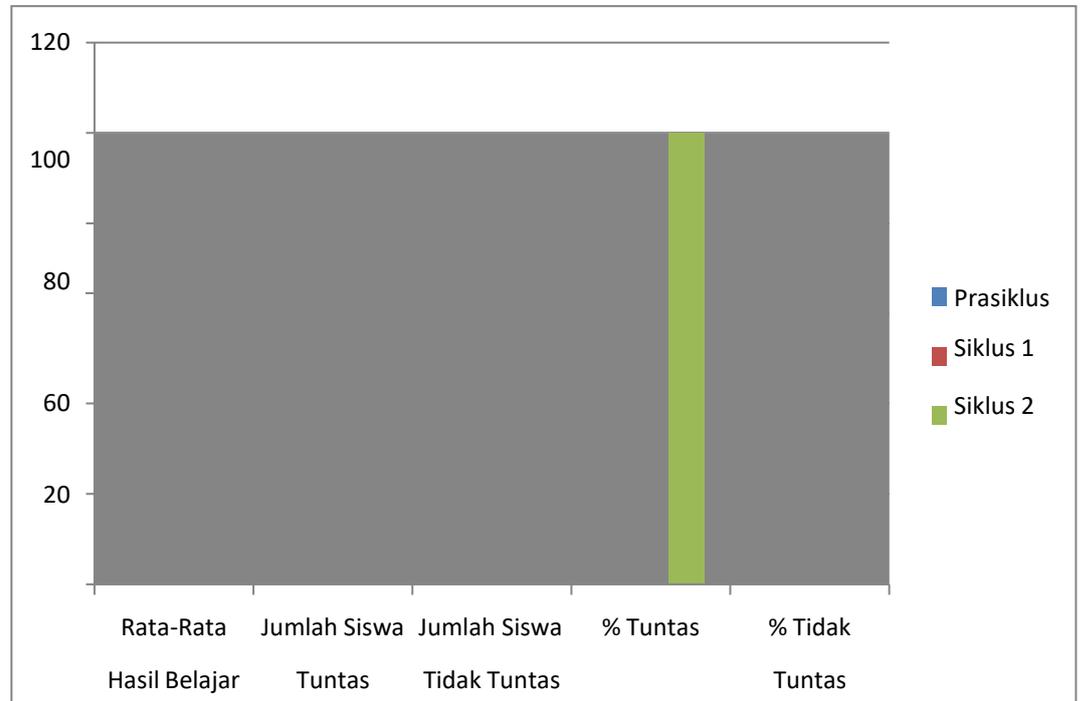
Tabel 4. Analisis Hasil Belajar Siklus II

No	Hasil Belajar	Nilai
1	Rata-Rata	87,53
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai terendah	50
4	Jumlah Peserta Didik Tuntas	10
5	Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	0
6	% ketuntasan	100
7	% belum tuntas	0



Gambar 1, Grafik Siklus II

Dari data di atas menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang belum mencapai nilai 70 dari 10 siswa atau 100% siswa yang mendapat nilai di atas 70. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Crossword Puzzle yang diterapkan oleh peneliti telah berhasil meningkatkan pemahaman Peserta Didik dalam mempelajari materi Menyambut Usia Baligh. Adapun rekapitulasi peningkatan setiap siklus Adapun rekapitulasi peningkatan setiap siklus adalah sebagai berikut.



Gambar 2, Grafik Siklus II Gambar Rekapitulasi Nilai Pelaksanaan Persiklus

Dari berbagai kegiatan dan siklus yang telah dilakukan dan dilaksanakan terlihat bahwa pada siklus I siswa yang menjadi subjek penelitian menunjukkan antusias yang tinggi dalam menyambut pembelajaran dengan experiential learning model, mereka bersemangat untuk mengikuti pelajaran, hal ini berpengaruh terhadap hasil evaluasi siklus I dimana dari segi aktivitas siswa dalam belajar dinyatakan aktif dan pada siklus I terdapat ada 5 orang siswa yang tuntas dari jumlah 10 orang siswa secara keseluruhan, Hal ini disebabkan karena siswa kurang optimal dalam melaksanakan diskusi dengan kelompoknya, hal ini terlihat dari beberapa siswa yang masih belum bisa mengerjakan tes dengan benar dan masih ada beberapa siswa yang bermain saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian terdapat 5 orang siswa yang dinyatakan tidak tuntas pada siklus I hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa belum dikatakan tuntas karena presentase ketuntasan kurang dari 75% dari ketuntasan yang seharusnya dicapai siswa secara klasikal. Adapun hal-hal yang harus diperbaiki peneliti untuk siklus berikutnya yang telah diisi oleh observer antara lain:

1. Siswa belum sepenuhnya memahami peroses belajar dengan metode experiential learning sehingga peneliti harus bekerja keras dalam mengendalikan kelas. Hal ini menjadi perbaikan peneliti untuk siklus berikutnya.
2. Siswa berpartisipasi dengan baik namun karena tidak begitu memahami proses belajar sehingga suasana kelas menjadi tidak teratur.
3. Siswa membuat forum diskusi sendiri ketika peneliti menjelaskan di depan kelas

Dengan melakukan refleksi terhadap siklus I bahwa perlu diadakannya kembali pembelajaran dalam bingkai penelitian yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya dengan berpedoman pada perbaikan dan saran-saran yang menjadi masukan observer terhadap peneliti selama peroses penelitian siklus I.

Pada siklus II pada penelitian dapat di lihat dari lembar observasi yang diisi oleh observer menunjukkan ada peningkatan dalam hal keaktifan siswa dalam pembelajaran baik dalam penjelasan peneliti maupun dalam mereka berdiskusi, pada siklus II terlihat siswa lebih siap menerima pelajaran dengan Experiential Learning model hal ini juga terlihat dari hasil evaluasi dengan tes formatif yang menunjukkan ada peningkatan dalam hasil belajar yang terjabar dari hasil yang ada yakni ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai lebih dari 75% dari ketuntasan siswa seluruhnya yakni mencapai 85% yang dapat dikatakan bahwa siswa tuntas sebagai syarat untuk mencapai hasil belajar yang baik, baik secara individu maupun klasikal dengan menggunakan model Crossword Puzzle.

Dari teori dan data yang telah dikemukakan dijelaskan bahwa proses pembelajaran berbasis pengalaman menyediakan peroses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD pada umumnya untuk memahami suatu konsep pelajaran anak-anak harus diajak terlibat langsung dalam peroses belajar dengan memanfaatkan keadaan dan kondisi baik di dalam maupun diluar kelas untuk menyokong keberlangsungan pembelajaran yang aktif dan lebih nyata bagi siswa sehingga siswa lebih faham atas apa yang sedang di pelajari dan lebih dimengerti dengan demikian bahwa siswa terbantu dalam meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran yang telah diterapkan. Hal ini dapat dikatakan bahwa pada siklus II ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang telah dicapai, dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi dan hasil belajar disebabkan karena proses pembelajaran yang menyenangkan, ini bisa dilihat dari antusias siswa yang muncul ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan siswa bisa belajar saling menghargai dan bertanggung jawab satu sama lain. Dengan

demikian siswa mampu berpikir bahwa teman dalam satu kelompok atau pasangannya yang harus saling bekerjasama untuk mendapatkan hasil yang lebih tinggi. Simpulan yang diperoleh dari hasil analisis data siklus I dan siklus II maka diperoleh bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Experiential Learning pada materi Indahnya Saling Menghargai pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 2 Dalapuli.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN 2 Dalapuli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran pada Siklus I memiliki hasil belajar sebesar 50% , kemudian pada Siklus II sebesar 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- AbdulMajiddanDianAndayani,(2006),*PendidikanAgamaIslamBerbasisKompetensi KonsepdanimplementasiKurikulum2004*,Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- AnasSudijono.(2015),*Pengantar StatistikPendidikan*, Jakarta:PT RajaGrafindo.
- AnnisaIkaCahyani,(2012),*PenerapanStrategiCrooswordPuzzleDalamUpayaPeningkatanHasilBelajar Matematika siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Mojosongo*, Surakarta, UMS
- ArindahPratiwi,(2020),*PengaruhStrategiPembelajaranCrosswordPuzzle(Teka-TekiSilang)TerhadapHasilBelajarSiswaKelasIVpadaMuatanPembelajaranIPA Di SDN Gunung Sari 1Kecamatan Rappocini Kota Makassar (Makassar: Program Studi PGSD FIP UniversitasNegeriMakassar*.
- Cucu Sutianah,(2021), *Belajar Dan Pembelajaran Pasuruan: Qiara Media*
- ElbaDiansyah(last)andMasyni,(2021),*Belajar&PembelajaranKonsep,Teori,DanPraktik*.KalimantanTimur:Sebatik
- FATHONI,Abdurrahmat, (2006),*MetodelogiPenelitian*.Jakarta:RinekaCipta
- Hamdani.2017.*StrategiBelajarMengajar*.Bandung:PustakaSetia
- Hisyam Zaini and dkk, (2009) ,*Strategi Pembelajaran Aktif Yogyakarta: Pustaka Insan Madani*
- Ibnu Saputra,(2020),*TTS Seru Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas VI UntukMadrasah IbtidaiyahBogor: Guepedia*.
- IraIrsanti,(2017) *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-TekiSilang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Murid Kelas V Sd InpresPare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa:*

- Makassar, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Irwan, Umar. Jurnal Studi Pendidikan. Volume XV. Nomor 1 2017.
- Khalilullah, Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat).
- Linda Indriawati, (2004), Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sawahan Juwiring Klaten, (Surakarta, UMS 2012)
- Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: PTR Ineka Cipta
- Madya, S. (2007). Penelitian tindakan kelas. Bandung: Alfabeta.
- Mardianto dkk, (2013), Panduan Penulisan Skripsi. Bandung: Alfabeta
- Milles dan Huberman (1993), Analisis Data Kualitatif, Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Nana Sudjana and Ibrahim, (2009), Penelitian Dan Penilaian Pendidikan, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Sudjana, (2009), Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurhidayah, N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Market Place Activity Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas VIII MTs Al Jam'iyatul Washliyah Tembung (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Oktavia and Has, (2015), Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru.
- Pratiwi, Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pembelajaran IPA Di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
- Riduwan, (2014),
Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian, Bandung: Alfabeta
- Rusman, dkk (2011), Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shilfia Alfitry, (2020),
Model Discovery Learning Dan Pemberian Motivasi Dalam Pembelajaran
- Sri Haryati Oktavia and Zakir Has, (2017),
Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru, PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akutansi FKIP UIIR 5.
- Sularsih, Assyari, and Muhammad Husyairi, (2020), Cakap Dan Kreatif Mendidik, Jawa Barat: Edu Publisher