



**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE
DALAM PENINGKATAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
SISWA KELAS VII MTsN 2 PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan*

OLEH :

**LISKA YANTI HASIBUAN
NIM. 15 201 00014**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PADANGSIDIMPUAN**

2019



**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE
DALAM PENINGKATAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
SISWA KELAS VII MTsN 2 PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

LISKA YANTI HASIBUAN
NIM 15 201 00014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILM KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2019



**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE
DALAM PENINGKATAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA KELAS VII
MTsN 2 PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan*

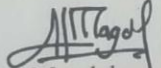
Oleh

LISKA YANTI HASIBUAN
NIM. 15.20100014

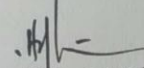


PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PEMBIMBING I


Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP 19740319 200003 2 001

PEMBIMBING II


Hamidah, M.Pd.
NIP 19720602 200701 2 029

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2019**

Hal : Skripsi

a.n. Liska Yanti Hasibuan

Padangsidempuan, 27 Juni 2019

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-

Padangsidempuan

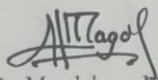
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Liska Yanti Hasibuan yang berjudul: *Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan*, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

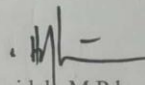
Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP. 19740319 200003 2 001

PEMBIMBING II



Hamidah, M.Pd.
NIP. 19720602 200701 2 029

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 27 Juni 2019

Pembuat Pernyataan,



LISKA YANTI HASIBUAN

NIM 1520100014

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Liska Yanti Hasibuan
Nim : 1520100014
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemiliki hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 37 Juni 2019

Pembuat Pernyataan,

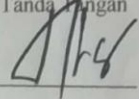
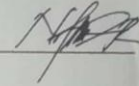
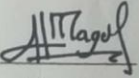
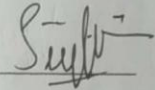


LISKA YANTI HASIBUAN

NIM 1520100014

DEWAN PENGUJI
UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : Liska Yanti Hasibuan
NIM : 1520100014
JUDUL SKRIPSI : Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*
Dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar
Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2
Padangsidempuan

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag. (Ketua/Penguji Bidang PAI)	
2.	Nur Fauziah Siregar, M.Pd. (Sekretaris/Penguji Bidang Umum)	
3.	Dr. Magdalena, M.Ag. (Penguji Bidang Metodologi)	
4.	Latifa Annum Dalimunthe, S.Ag., M.Pd.I. (Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah:

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 29 Juli 2019
Pukul : 14.00 s.d. 17.00 WIB.
Hasil/Nilai : 90 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3.67
Predikat : **Pujian**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*
Dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah
Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2
Padangsidimpuan
Ditulis Oleh : Liska Yanti Hasibuan
Nim : 1520100014

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



Padangsidimpuan, 31 Juli 2019

Dekan,

Dr. Lelya Hilda, M. Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : LISKA YANTI HASIBUAN
NIM : 15 201 00014
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan

Penelitian ini dilatar belakangi kegiatan belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Padangsidimpuan yang terlalu monoton. Dokumen RPP menunjukkan guru selalu mencantumkan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga memberi dampak kepada hasil belajar siswa. Maka dari itu, perlu diadakan penelitian yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* menjadi strategi pembelajaran yang peneliti pilih untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan dan untuk menganalisis penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-2 dengan jumlah 35 orang. Untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data observasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan. Pada aspek aktivitas belajar terjadi peningkatan dari siklus I 33,32%, siklus II 49,04%, dan siklus III 63,80%. Sedangkan pada aspek hasil belajar juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 62,14%, siklus II 80,95%, dan siklus III 95,89%. Dengan demikian terjadi peningkatan pada aspek aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklus.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Name : LISKA YANTI HASIBUAN
NIM : 15 201 00014
Study Program : Islamic Education
Title : The application of Crossword Puzzle In Learning Strategies To Increased Activity and Learning Outcomes of Islamic Cultural History On VII grade of MTsN 2 Padangsidimpuan

The background of this research is the teaching and learning activities of the Islamic cultural history subject in MTsN 2 Padangsidimpua that too monotonous. The RPP document shows the teacher always use the konvensional method in the learning process. This causes students become less of activity in teaching and learning process, thus giving an impact on student learning outcomes. Therefore, it is necessary to conduct research that can improve the activities and results of learning Islamic Cultural History. The crossword puzzle learning strategy is a learning strategy that researchers choose to improve their activities and learning outcomes Islamic Culture History at VII grade students in MTsN 2 Padangsidimpuan.

This study aims to analysis the implementation of crossword puzzle learning strategies to improve learning activities of Islamic Culture History of VII grade in MTsN 2 Padangsidimpuan and to analysis the implementation of crossword puzzle learning strategies can improve learning outcomes of Islamic Culture History subject on VII grade in MTsN 2 Padangsidimpuan

This research is a classroom action research. The subjects in this study were students of class VII-2 with a total responden is 35 people. To obtain data, this study uses observation data collection instruments and tests.

Result of the research showed that the application of crossword puzzle learning strategies can improve the activity and learning outcomes of Islamic Culture subject at VII grade in MTsN 2 Padangsidimpuan. In the aspect of learning activities there was an increase from the first cycle of 37,13%, cycle II 49,99%, and the third cycle 63.80%. While the aspects of learning outcomes also increased from the first cycle of 62.14%, the second cycle 80.95%, and the third cycle 95,89%. Thus an increase in aspects of activities and student learning outcomes in each cycle.

Keywords: Crossword Puzzle Learning Strategies, Learning Activities, Learning Outcomes, Islamic Cultural History.

KATA PENGANTAR



Syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadiran Allah swt, yang mana berkat rahmat dan hidayah serta inayahNya penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Shalawat dan salam kejunjungan kita Nabi besar Muhammad saw yang telah menghantarkan kita dari alam kegelapan menuju alam yang penuh hikmat yang berlandaskan Alquran dan Hadis.

Skripsi yang berjudul “**Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan**” merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk mendapat gelar sarjana di IAIN Padangsidimpuan.

Penulis sangat menyadari keterbatasan sebagai manusia yang tentunya berpengaruh pada hasil karya ini. Namun berkat bimbingan orangtua dan arahan dari dosen pembimbing, bantuan dari teman sejawat serta bantuan dan motivasi dari semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Magdalena, M.Ag. selaku Pembimbing I dan Ibu Hamidah, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim, M.CL, selaku rektor IAIN Padangsidimpuan beserta seluruh Civitas Akademik IAIN Padangsidimpuan.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan. Bapak Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si, M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Ali Asrun, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pd.I, M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Drs. Abdul Sattar Daulay, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
5. Ibu Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan nasehat kepada penulis selama masa perkuliahan di IAIN Padangsidempuan.
6. Seluruh staf perpustakaan IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Busro Effendy, S.Ag selaku Kepala Madrasah MTsN 2 Padangsidempuan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MTsN 2 Padangsidempuan.
8. Teman-teman prenelitian payung, Nur Halimah, Siti Aminah Lubis, Aidul Safitri, Nikmah Nur Rambe, Nur Mawaddah W.G, Dinda Kurniasari, dan Bestari Endayana yang telah memberikan motivasi serta dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Teristimewa kepada ayahanda Puddin Hasibuan dan Ibunda Derliana Harahap yang telah mengasuh, membesarkan, memberikan motivasi, do'a, dan

dukungan serta memberikan bantuan moril dan material kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan pendidikan di IAIN Padangsidimpuan. Serta saudara tercinta Sanusi Yahya Hasibuan, Lenni Handayani Hasibuan, Gojali Rohman Hasibuan, dan Ansor Hasibuan yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan memohon rahmat dan ridho dari Allah swt semoga pihak-pihak yang penulis sebutkan di atas selalu dalam lindungan Allah swt. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan, penulis ucapkan terimakasih.

Padangsidimpuan, Juni 2019

Liska Yanti Hasibuan
NIM 1520100014

ABSTRAK

Nama : LISKA YANTI HASIBUAN
NIM : 15 201 00014
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan

Penelitian ini dilatar belakangi kegiatan belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Padangsidimpuan yang terlalu monoton. Dokumen RPP menunjukkan guru selalu mencantumkan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga memberi dampak kepada hasil belajar siswa. Maka dari itu, perlu diadakan penelitian yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* menjadi strategi pembelajaran yang peneliti pilih untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan dan untuk menganalisis penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-2 dengan jumlah 35 orang. Untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data observasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan. Pada aspek aktivitas belajar terjadi peningkatan dari siklus I 33,32%, siklus II 49,04%, dan siklus III 63,80%. Sedangkan pada aspek hasil belajar juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 62,14%, siklus II 80,95%, dan siklus III 95,89%. Dengan demikian terjadi peningkatan pada aspek aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklus.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Name : LISKA YANTI HASIBUAN
NIM : 15 201 00014
Study Program : Islamic Education
Title : The application of Crossword Puzzle In Learning Strategies To Increased Activity and Learning Outcomes of Islamic Cultural History On VII grade of MTsN 2 Padangsidimpuan

The background of this research is the teaching and learning activities of the Islamic cultural history subject in MTsN 2 Padangsidimpuan that too monotonous. The RPP document shows the teacher always use the conventional method in the learning process. This causes students become less of activity in teaching and learning process, thus giving an impact on student learning outcomes. Therefore, it is necessary to conduct research that can improve the activities and results of learning Islamic Cultural History. The crossword puzzle learning strategy is a learning strategy that researchers choose to improve their activities and learning outcomes Islamic Culture History at VII grade students in MTsN 2 Padangsidimpuan.

This study aims to analysis the implementation of crossword puzzle learning strategies to improve learning activities of Islamic Culture History of VII grade in MTsN 2 Padangsidimpuan and to analysis the implementation of crossword puzzle learning strategies can improve learning outcomes of Islamic Culture History subject on VII grade in MTsN 2 Padangsidimpuan

This research is a classroom action research. The subjects in this study were students of class VII-2 with a total responden is 35 people. To obtain data, this study uses observation data collection instruments and tests.

Result of the research showed that the application of crossword puzzle learning strategies can improve the activity and learning outcomes of Islamic Culture subject at VII grade in MTsN 2 Padangsidimpuan. In the aspect of learning activities there was an increase from the first cycle of 37,13%, cycle II 49,99%, and the third cycle 63.80%. While the aspects of learning outcomes also increased from the first cycle of 62.14%, the second cycle 80.95%, and the third cycle 95,89%. Thus an increase in aspects of activities and student learning outcomes in each cycle.

Keywords: Crossword Puzzle Learning Strategies, Learning Activities, Learning Outcomes, Islamic Cultural History.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIK	v
BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSYAH	vi
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah.....	7
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian.....	10
H. Indikator Tindakan	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	12
1. Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	12

a.	Pengertian Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	12
b.	Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> ..	19
c.	Kegunaan Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	20
d.	Kelemahan dan Kelebihan Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	21
2.	Teori Belajar Konstruktivisme	22
a.	Pengertian Teori Belajar Konstruktivisme	22
b.	Konsep Mendasar dalam Konstruktivisme	25
c.	Implikasi Konstruktivisme Dalam Pembelajaran	27
3.	Aktivitas Belajar	28
a.	Pengertian Aktivitas Belajar	28
b.	Jenis-Jenis Aktivitas Belajar	32
c.	Manfaat Aktivitas Belajar	32
4.	Hasil Belajar	33
a.	Pengertian Hasil Belajar	33
b.	Indikator Hasil Belajar	39
c.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	40
B.	Penelitian Terdahulu	42
C.	Hipotesis Tindakan	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

1.	Lokasi dan Waktu Penelitian	46
2.	Jenis Penelitian	46
3.	Latar dan Subjek Penelitian	47
4.	Instrument Pengumpulan Data	48
5.	Prosedur Penelitian	51
6.	Analisis Data	57

BAB IV HASIL PENELITIAN

A.	Deskripsi Setting Penelitian	59
1.	Sejarah MTsN 2 Padangsidimpuan	59

2.	Letak Geografis MTsN 2 Padangsidempuan	60
3.	Kondisi Fisik Madrasah	60
4.	Keadaan Perlengkapan Sarana dan Prasana Belajar	61
5.	Keadaan Peserta Didik di MTsN 2 Padangsidempuan.....	61
6.	Keadaan Guru di MTsN 2 Padangsidempuan	61
B.	Tindakan	62
1.	Siklus I	62
a.	Perencanaan.....	62
b.	Pelaksanaa	62
c.	Observasi.....	64
d.	Refleksi	67
2.	Siklus II.....	70
a.	Perencanaa.....	70
b.	Pelaksanaan	70
c.	Observasi.....	72
d.	Refleksi	75
3.	Siklus III.....	77
a.	Perencanaa.....	77
b.	Pelaksanaan	77
c.	Observasi.....	80
d.	Refleksi	81
C.	Hasil Tindakan	82
1.	Hasil Tindakan Siklus I.....	82
2.	Hasil Tindakan Siklus II	84
3.	Hasil Tindakan Siklus III	85
4.	Perbandingan Hasil Tindakan	87
5.	Pengujian Hipotesis Tindakan.....	89
D.	Pembahasan Hasil Penelitian	90
E.	Keterbatasan Penelitian	92

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	94
B. Saran-Saran	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

SURAT PENGESAHAN JUDUL

SURAT PERMOHONAN RISET

SURAT BALASAN RISET

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Menjelaskan Pelajaran Siklus I.....	64
2. Menjawab Tes Siklus I.....	65
3. Memberi Hadiah Kepada Kelompok Terbaik	65
4. Menjelaskan Pelajaran Siklus II	72
5. Menjawab Tes Siklus II.....	73
6. Membagi Kertas <i>Crossword Puzzle</i> Bergambar	79
7. Menjawab Tes Siklus III	80
8. Mengoreksi Bersama Jawaban Tes Siklus III.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Aktivitas Belajar	31
2. Kriteria Hasil Belajar	38
3. Pedoman Observasi	48
4. Pedoman Tes Siklus I	49
5. Pedoman Tes Siklus II	50
6. Pedoman Tes Siklus III	50
7. Keadaan Siswa MTsN 2 Padangsidempuan	62
8. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	84
9. Hasil belajar Siswa Siklus I	84
10. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	86
11. Hasil Belajar Siswa Siklus II	86
12. Aktivitas Belajar Siswa Siklus III	88
13. Hasil Belajar Siswa Siklus III	88
14. Perbandingan Aktivitas Belajar Siklus I, II, dan III	89
15. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
16. Sarana dan Prasarana MTsN 2 Padangsidempuan	
17. Keadaan Guru MTsN 2 Padangsidempuan	
18. RPP Siklus I	
19. RPP Siklus II	
20. RPP Siklus III	
21. Pedoman Tes Siklus I	
22. Pedoman Tes Siklus II	
23. Pedoman Tes Siklus III	
24. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	
25. Hasil Belajar Siswa Siklus I	
26. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	
27. Hasil Belajar Siswa Siklus II	
28. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	
29. Hasil Belajar Siswa Siklus III	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan inti dalam kegiatan pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar, dimana semua komponen pengajaran akan berproses di dalamnya. Komponen inti yakni manusia, guru, dan anak didik melakukan kegiatan dengan tugas dan tanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹

Konsep mengajar salah satunya adalah proses penyampaian materi kepada siswa. Sebagai subjek belajar maka guru harus menyampaikan materi semaksimal mungkin.² Salah satu cara yang dapat guru lakukan dalam menyampaikan materi ajar adalah menggunakan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dipilih oleh pendidik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.³ Strategi pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran berhasil dari segi aktivitas maupun hasil belajar. Strategi pembelajaran harus digunakan secara optimal, kesalahan dalam menerapkan strategi akan memberi dampak buruk bagi kegiatan belajar mengajar.

Guru harus inovatif dalam menerapkan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran inovatif salah satunya adalah strategi pembelajaran *crossword*

¹Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), hlm. 11-12.

²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hlm. 94.

³Hamruni, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), hlm. 2.

puzzle. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* memungkinkan siswa dapat belajar secara optimal karena menyenangkan dan siswa tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran.⁴

Sebagaimana pencarian jurnal yang terindeks moraref ditemukan beberapa penelitian terkait dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Taufikin meneliti strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* sebagai permainan dalam pelajaran Bahasa Arab.⁵ Nurul meneliti strategi pembelajaran *crossword puzzle* terkait *vocabulary* dalam pelajaran Bahasa Inggris.⁶ Sukirman dan Astuti meneliti strategi pembelajaran *crossword puzzle* terkait peningkatan *vocabulary* dalam pelajaran Bahasa Inggris.⁷

Penelitian tentang strategi pembelajaran *crossword puzzle* lebih banyak ditujukan pada objek-objek pelajaran bahasa, baik bahasa Arab maupun bahasa Inggris. Sedangkan peneliti ingin melakukan penelitian terkait strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Sebagaimana pencarian jurnal yang terindeks moraref, ditemukan beberapa penelitian terkait dengan aktivitas dan hasil belajar. Alis meneliti

⁴Retno Wijastuti, "Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* Pada Hasil Belajar IPS," *Journal of Elementary Education* 2, no. 2, (July 1, 2013), hlm. 30-34. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2741>.

⁵Mirwan Akhmad Taufiq, "ومشكلاته خصائصه خاصة؛ لأغراض العربية تعليم منهج," *Arabia* 10, no. 2 (December 18, 2018): 1–19, <https://doi.org/10.21043/ARABIA.V10I2.4275>.

⁶Nurul Puspita, and Nurlaily Sabiqoh, "Teaching Vocabulary by Using Crossword Puzzle," *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris* 10, no. 2, hlm. 1-19, (September 20, 2017): 308–25, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/ENGEDU/article/view/1753>.

⁷Sukirman and Asti Astuti Ningsih, "Designing *Crossword Puzzle* To Improve Students' Vocabulary Mastery Of The Third Semester In English Education Department Student Of UIN Alauddin Makassar," *ETERNAL (English, Teaching, Learning and Research Journal)* 2, no. 1, hlm. 37-54 (June 30, 2016): 37–54, <https://doi.org/10.24252/Eternal.V21.2016.A4>.

penerapan *think pair share* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.⁸ Muncarno meneliti tentang permainan *card sort* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.⁹ Rusmartini meneliti penerapan model *cooperative learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.¹⁰

Alis, Muncarno dan Rusmartini telah meneliti peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan *think pair share*, *card sort* dan *cooperative learning*. Penelitian terkait aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* tidak banyak dilakukan. Maka dalam hal ini peneliti ingin meneliti aktivitas dan hasil belajar yang dikaitkan dengan salah satu strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle*.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* pernah diteliti oleh beberapa peneliti. Ahlak meneliti strategi pembelajaran *crossword puzzle* untuk mengetahui peningkatan motivasi dan keaktifan siswa dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.¹¹ Dani meneliti strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap

⁸Alis Suryanti, "Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Purwosari Tahun Pelajaran 2013/2014," *AKSIOMA Journal of Mathematics Education* 4, no. 1, hlm 27-37, (July 1, 2015), <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.66>.

⁹Muncarno Muncarno, "Penerapan Model *Active Learning* Permainan *Card Sort* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 05 Metro Selatan," *AKSIOMA Journal of Mathematics Education* 4, no. 2, hlm. 61-71, (December 31, 2015), <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i2.294>.

¹⁰Rusmartini Rusmartini, "Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Nambahrejo," *AKSIOMA Journal of Mathematics Education* 4, no. 2, hlm. 95-105, (December 31, 2015), <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i2.304>.

¹¹Tafkhirul Akhlaq, NIM. 12485221, "Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ulumuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014," July 10, 2014, <http://digilib.uin-suka.ac.id/14094/>.

peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam¹². Aisyah meneliti Strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).¹³

Ahlak, Dani, dan Aisyah meneliti penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terkait dengan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa secara terpisah. Masih sedikit penelitian yang menggabungkan antara aktivitas dengan hasil belajar. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian terkait penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penggunaan strategi *crossword puzzle* tampaknya dapat menjadi pilihan yang efektif, terutama bagi siswa Madrasah Tsanawiyah. Hal ini dikarenakan siswa Tsanawiyah sedang dalam masa peralihan yang mengalami perkembangan fisik maupun psikis. Pada masa ini akan terjadi juga perkembangan fungsi psikologis seperti peningkatan kekuatan mental, kemampuan berpikir, kemampuan dalam memahami, dan kemampuan dalam mengingat. Hal ini menyebabkan mereka menyukai hal-hal yang bersifat aktif dan menyenangkan.¹⁴

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa belajar merupakan hasil dari pengalaman individu. Teori konstruktivisme mengarahkan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman nyata, dan peserta didik mentransformasikan informasi yang mereka peroleh dengan

¹²Dani Pranata, "Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas V MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung," August 27, 2018, <http://repository.radenintan.ac.id/4309/>.

¹³Siti Asiyah, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Di MIN Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014," January 8, 2014, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/709/>.

¹⁴Miftahul Jannah, "Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam," *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 1, no. 1, hlm. 243-255, (August 8, 2017), <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493>.

informasi baru dari lingkungan belajarnya. Peserta didik dituntun untuk berperan aktif dalam pembelajaran agar mampu membentuk pengetahuan yang kompleks. Dalam hal ini guru tidak memiliki peran yang banyak dalam pembelajaran, guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan siswa, sedangkan siswa harus membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang nyata.¹⁵

Prinsip pembelajaran melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle* sesuai dengan teori belajar konstruktivisme. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* menuntun peran aktif siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan belajar bersama kelompok belajar. Selain itu, siswa diajak bekerja aktif dalam kegiatan pembelajaran karena prinsip dari pembelajaran *crossword puzzle* adalah pembelajaran aktif dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar. Dengan belajar aktif bersama kelompok belajar, siswa diharapkan mampu membentuk pengetahuan yang kompleks sehingga mampu memperoleh aktivitas dan hasil belajar yang baik.

Realitas yang terjadi di lapangan khususnya di MTsN 2 Padangsidimpuan, sebagaimana data dokumen RPP menunjukkan guru selalu mencantumkan metode ceramah. Hal ini menunjukkan guru monoton menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Tentu saja hal ini menjadikan proses belajar mengajar cenderung pasif, karena tidak adanya interaksi aktif antara guru dan murid.

¹⁵Ahmad Susanto, "Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar-Google Buku," accessed May 20, 2019, hlm. 96-97, <https://books.google.co.id/books?id=IeVNDwAAQBAJ&pg=PA96&dq=teori+belajar+konstruktivisme&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwitzpmMjKjiAhXTfisKHU1LAIwQ6AEILDAB#v=onepage&q=teori belajar konstruktivisme&f=false>.

Melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII, menyatakan bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang cenderung membosankan dibandingkan mata pelajaran lain. Karena pelajaran sejarah menuntut ingatan yang berkaitan dengan nama, kejadian, tahun dan tempat suatu peristiwa, membuat peserta didik sulit memahaminya. Hal inilah yang membuat siswa kurang berminat belajar Sejarah Kebudayaan Islam.¹⁶

Hal ini tentu memberi dampak kepada hasil belajar yang diperoleh siswa. Sebagaimana ketika siswa kelas VII-2 melaksanakan ujian MID Semester. Nilai KKM pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah 80. Dari 35 siswa di kelas VII-2 tidak ada satu pun peserta didik yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dari berbagai permasalahan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui strategi pembelajaran aktif dan inovatif. Dalam hal ini peneliti memilih strategi pembelajaran *crossword dpuzzle* yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan.

Sehingga judul penelitian yang peneliti ajukan ialah **“Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan”**.

¹⁶Leli Khairani Hasibuan, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII, *Wawancara*, Tanggal 03 Oktober 2018, Pukul 14:26 WIB.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru monoton menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran.
2. Proses belajar mengajar masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran.
3. Minat belajar siswa pada bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam rendah.
4. Siswa kurang aktif dalam belajar dikarenakan minimnya penggunaan media belajar oleh guru.
5. Hasil belajar siswa rendah dikarenakan kurangnya minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam.
6. Siswa tidak mencapai batas kriteria ketuntasan minimal dalam ujian tengah semester mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

C. Batasan Masalah

Berbagai identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka fokus penelitian ini hanya terkait dengan penggunaan metode belajar, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dibuat batasan istilah sebagai berikut:

1. Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Penerapan merupakan “tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa”¹⁷. Strategi Pembelajaran adalah “suatu rancangan yang berisi tentang serangkaian kegiatan-kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran”.¹⁸ *Crossword puzzle* merupakan “suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan”.¹⁹

Jadi, penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tindakan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran di kelas dengan penggunaan teka-teki silang agar pelajaran yang disampaikan dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar

Peningkatan merupakan “proses perubahan meningkat yang berarti proses perubahan menjadi lebih baik”.²⁰ Aktivitas belajar adalah “kegiatan

¹⁷Tim Penyusun Kamus Pustaka Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 854.

¹⁸Warni Tune Sumar Dan Intan Abdul Razak, "Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill, Google Buku," accessed May 15, 2019, hlm. 20 <https://books.google.co.id/books?id=7B6vDQAAQBAJ&dq=Warmi+Tune+Sumar+dan+Intan+Abdul+Razak,+Strategi+Pembelajaran+Dalam+Implementasi+Kurikulum+Berbasis+Soft+Skill+Warni+Tune+Sumar+dan+Intan+Abdul+Razak+Strategi+Pembelajaran+Dalam+Implementasi+Kurikulum+Be>, hlm. 20.

¹⁹Candra Mufti Ali and Endryansyah, “Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4, no. 2, hlm. 367-374, (2015), <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/11325>,

²⁰Suprihatiningsih, "Keterampilan Tata Busana Di Madrasah Aliyah, Google Buku," accessed May 19, 2019, https://books.google.co.id/books?id=a8uIDQAAQBAJ&dq=Suprihatiningsih+Keterampilan+Tata+Busana+Di+Madrasah+Aliyah&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiGv5P8gabiAhUU_XMBHZSyBkMQ6AEIKDAA.

yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran yang mencerminkan adanya motivasi ataupun keinginan siswa untuk belajar”.²¹ Hasil belajar merupakan perwujudan dari prestasi yang telah dicapai setelah siswa menyelesaikan aktivitas belajar sesuai dengan jumlah materi pelajaran yang ditentukan.²²

Jadi yang dimaksud dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar dalam penelitian ini adalah proses perubahan dalam kegiatan pembelajaran yang diwujudkan melalui prestasi yang telah dicapai setelah siswa selesai menyelesaikan pembelajaran dengan materi pelajaran yang telah ditentukan.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam Jurnal Pendidikan Islam tulisan Maryamah menyatakan bahwa:

Sejarah Kebudayaan Islam adalah ilmu yang membahas tentang hasil akal budi (cipta, karya, dan karsa) umat Islam yang dihasilkan pada masa yang telah lalu, baik berupa gagasan, aktivitas maupun karya. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam dimasa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab Pra Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw, Khulafaurrasyidin, sampai masa sekarang.²³

Adapun pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada penelitian ini dibatasi hanya pada materi Sejarah Khulafaurrasyidin pada kelas VII-2 di MTsN 2 Padangsidempuan.

²¹L Mufidah et al., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Matriks,” *Lppm.Skipgri-Sidoarjo.Ac.Id*, accessed May 15, 2019, hlm. 117-125, <http://lppm.stkipgri-sidoarjo.ac.id/files/Penerapan-Model-Pembelajaran-Kooperatif-Tipe-TPS-untuk-Meningkatkan-Aktivitas-Belajar-Siswa-pada-Pokok-Bahasan-Matriks.pdf>.

²²Sinar, *Active Learning* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 20.

²³Maryamah Universitas Islam Negeri Raden Fatah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, *Ta'dib : Jurnal Pendidikan Islam., Ta'dib: Journal of Islamic Education (Jurnal Pendidikan Islam)*, vol. 19, 2014, hlm. 253-264, <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/17>.

E. Rumusan Masalah

Sesuai dengan judul dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan.
2. Untuk menganalisis penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan acuan untuk memperluas wawasan dalam bidang strategi pembelajaran aktif sehingga

aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dapat meningkat, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Praktis

- a) Siswa yaitu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada umumnya dan materi Khulafaurrasyidin pada khususnya.
- b) Guru yaitu sebagai bahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif demi menghilangkan kejenuhan terhadap strategi pembelajaran yang monoton.

H. Indikator Tindakan

Adapun indikator tindakan penelitian ini sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar meliputi: bertanya, membaca, mendengarkan, menulis, bersemangat, dan bosan. Aktivitas belajar siswa dikatakan meningkat apabila siswa mencapai keaktifan $\geq 60\%$ pada siklus III.
2. Hasil belajar yaitu peningkatan skor tes pada ranah kognitif peserta didik pada tingkat pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*) dan penerapan atau aplikasi (*application*). Hasil belajar siswa dikatakan meningkat pada aspek pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi apabila 90% siswa mencapai KKM yaitu siswa mencapai nilai ≥ 80 pada siklus III.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1) Pengertian Strategi

Strategi dalam bahasa Inggris disebut “*strategy* yang berarti strategi, ilmu siasat, atau akal”.¹ Menurut terminologi strategi mengandung makna “rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai tujuan khusus”. Dalam dunia pengajaran, strategi sering diidentifikasi dengan “teknik, pendekatan dan metode, walaupun pada hakikatnya ketiganya memiliki perbedaan”.²

Mulya sumantri dan Johar Permana dalam buku yang dikutip Warni Tune Sumar dan Intan Abdul Razak menyatakan bahwa “strategi berasal dari kata *strategos* yang mengandung makna jenderal atau dalam hal ini perwira Negara (*state officer*) yang bertanggung jawab merencanakan suatu strategi dan mengarahkan pasukannya untuk mencapai kemenangan”.

Shirley merumuskan pengertian strategi sebagai “keputusan-keputusan bertindak yang diarahkan dan keseluruhannya diperlukan untuk mencapai tujuan”.

¹John M Echols, dkk., *An Indonesia-English Dictionary* (Jakarta: PT Gramedia, 2010), hlm.560.<https://books.google.co.id/books?id=0eg4aaaaiaaj&dq=editions:90mueeenrhsc&hl=id&sa=x&ved=0ahukewjgrbv-5niahvciqwkfh5faa4q6aeimjab>.

²Samsuddin, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Teori Dan Praktek)* (Padangsidimpuan: Padangsisimpulan, 2016), hlm. 40.

Secara umum strategi mempunyai pengertian sebagai “suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan”.³ Dalam kaitannya dengan belajar mengajar, pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar. Maksudnya agar tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara berdaya guna dan berhasil guna. Dengan rumusan lain, dapat juga dikemukakan bahwa strategi berarti pilihan pola kegiatan belajar mengajar yang diambil untuk mencapai tujuan secara efektif.⁴

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik dipandang sebagai individu yang unik dan berbeda antara satu dengan yang lainnya memiliki kemampuan berbeda seperti kemampuan akademik, minat, dan latar belakang.⁵

³Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 220.

⁴Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 11-12.

⁵Arsad Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Ujung Pandang. Lembaga Penelitian, Nurazizah Musmuliadi, and Muhiddin Palennari, *Insani : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*

Konsep pembelajaran menurut Corey adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Sering dikatakan mengajar adalah mengorganisasikan aktivitas siswa dalam arti yang luas. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.⁶

Untuk lebih memahami makna pembelajaran, akan dipaparkan beberapa pengertian pembelajaran, yaitu:

- 1) Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.
- 2) UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁷

Pembelajaran melibatkan dua karakteristik utama sebagai berikut:

- 1) Pertama, dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut

Sumberdaya Manusia., Indonesian Journal of Educational Studies, vol. 20, hlm. 73-79, (Lembaga Penelitian, IKIP Ujung Pandang, 2017), <http://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/4815>.

⁶Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 61.

⁷Sagala, "*Konsep Dan Makna...*", hlm. 62.

siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir.

- 2) Kedua, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.⁸

Dengan demikian pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah antar pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan kreatifitas yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Penjelasan mengenai strategi dan pembelajaran di atas, memberikan titik terang untuk merumuskan pengertian strategi pembelajaran. Adapun pengertian strategi pembelajaran menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

- 1) Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
- 2) Kozma menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
- 3) Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu.
- 4) Dick dan Carey menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- 5) Cropper mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu

⁸Sagala, "*Konsep Dan Makna ...*", hlm. 63.

yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁹

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara siswa dengan guru dan lingkungan sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3) Pengertian *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle adalah strategi yang dikembangkan dan diklasifikasikan oleh Mel Silberman pada *active learning* bagian keempat bagaimana agar belajar tidak lupa. *Crossword puzzle* digunakan sebagai *post tes* untuk membantu siswa mengingat dan meninjau kembali materi dan konsep yang telah didapat sebelumnya.

Kerry Jones menyatakan “*Crossword puzzles have been an American brainchallenge staple since the early 1900’s, and they have not really lost steam. They have simply become more high-tech*”. Yang berarti bahwa *crossword puzzle* sudah menjadi permainan asah otak di Amerika sejak awal tahun 1900-an dan masih digemari sampai sekarang.

Untuk lebih mengenal permainan asah otak *crossword puzzle*, Dzulkarnain menyebutkan bahwa “*crossword puzzle is a word game that consists of an arrangement of words which has to be filled into numbered squares that go across and down*”. Sehingga *crossword*

⁹Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 2-3.

puzzle merupakan sebuah permainan yang terdiri dari susunan kata jawaban yang harus diisi pada kolom yang memiliki nomor dan disusun secara horizontal maupun secara vertikal.¹⁰

Teka-teki silang atau *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik sejak awal. Sehingga aktivitas belajar terasa lebih menarik dan bermakna.¹¹ *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Amin:

Teka-teki silang merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasa petunjuk dibagi dalam kategori mendatar dan menurun tergantung kata yang harus diisi.¹²

¹⁰Diah Rahma Sari, M. Shaifuddin, and M. Ismail Sriyanto, "Peningkatan Pemahaman Konsep Koperasi Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle*," 2013, <https://eprints.uns.ac.id/14119/>.

¹¹Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development, 2007), hlm. 73.

¹²L Radili, MJKTPIFIP UNP - Jurnal E-Tech, and undefined 2012, "Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi," *Ejournal.Unp.Ac.Id*, accessed May 15, 2019, hlm. 1-12, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/viewFile/1402/1220>.

Crossword puzzle atau TTS merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir seseorang. Selain itu, akan mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk menjadi kreatif dan mempunyai rasa senang dalam belajar.

Haun menyatakan sejumlah manfaat untuk menggunakan permainan di dalam kelas, akan berdampak pada pengembangan kognitif siswa, dapat memotivasi siswa untuk belajar, bukan hanya menghafal, dan meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika mereka mendapatkan respon yang benar.¹³

Dengan demikian *crossword puzzle* merupakan kotak-kotak yang terdiri atas kotak mendatar dan menurun, memiliki nomor berisi kata-kata atau istilah-istilah tertentu yang mampu mengasah otak peserta didik tentang materi pelajaran.

Dari beberapa pengertian dan pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebuah cara teratur yang digunakan dalam pembelajaran oleh guru di dalam kelas dengan menggunakan permainan kata yang telah menjadi permainan asah otak pokok di Amerika sejak awal tahun 1900-an, yang terdiri dari susunan kata-kata

¹³D Nirmalasari et al., "Studi Komparasi Penggunaan Media Mind Map Dan Crossword Puzzle Pada Metode Proyek Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi," *Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id*, accessed May 16, 2019, hlm. 110-117, <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/2815>.

yang harus diisi ke dalam kotak bernomor dan disusun secara mendatar maupun menurun. *Crossword puzzle* digunakan untuk membantu siswa berperan secara aktif dengan harapan siswa dapat mengingat dan meninjau kembali materi yang telah dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan.

b. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebagai berikut:

1. Langkah pertama adalah mencurahkan gagasan (*brainstorming*) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
2. Susunlah teka-teki silang sederhana terkait materi Sejarah Khulafaurrasyidin, yang mencakup item-item sebanyak yang diperoleh. Kemudian isilah kotak-kotak ruangan dengan istilah atau nama-nama tertentu yang telah dicantumkan.
3. Buatlah contoh-contoh item-item silang terkait materi Sejarah Khulafaurrasyidin, dengan menggunakan macam-macam berikut ini:
 - (a) Definisi pendek.
 - (b) Kategori yang sesuai dengan item.
 - (c) Contoh.
 - (d) Lawan kata.
4. Bagikan teka-teki silang tersebut kepada siswa. Dalam hal ini siswa dibentuk dalam kelompok belajar.

5. Batasi waktu mengerjakan.
6. Berilah hadiah kepada kelompok dengan jawaban terbaik dan kelompok yang paling cepat mengerjakan.¹⁴

c. Kegunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Adapun kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yaitu :

- 1) Sebagai alat evaluasi belajar

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sebagai alat evaluasi belajar bagi guru dan siswa. Untuk guru, strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sebagai pengukur sejauh mana guru berhasil atau tidaknya dalam memberikan materi ajar, dan bagi siswa berguna untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya tentang materi ajar yang telah diberikan oleh guru.

- 2) Sebagai daya ingat

Strategi pembelajaran ini dapat berguna untuk membangkitkan kembali daya pikir siswa.

- 3) Media pembelajaran

Strategi ini mampu memberikan nuansa yang menarik dalam proses belajar mengajar, karena strategi ini dapat dijadikan media pembelajaran alternatif untuk dapat memberikan nuansa pembelajaran yang aktif.

- 4) Strategi ini dapat berfungsi untuk menumbuh kembangkan kreatifitas seseorang khususnya siswa dalam proses belajar mengajar.¹⁵

¹⁴Mel Silberman, *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, Terj. Sarjuli (Yogyakarta: Yappendis, 2005), hlm 230.

d. Kelemahan dan Kelebihan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Setiap strategi pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Adapun kelemahan dan kelebihan strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Kelemahan strategi pembelajaran *crossword puzzle*
 - (a) Setiap jawaban teka teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab.
 - (b) Strategi ini hanya bisa dilakukan di akhir pembelajaran sebagai evaluasi mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran.
- 2) Kelebihan strategi pembelajaran *crossword puzzle*
 - (a) Melalui strategi *crossword puzzle* siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa.
 - (b) Strategi *crossword puzzle* simple untuk diajarkan, sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran.
 - (c) Strategi *crossword puzzle* dapat melatih ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak.

¹⁵US Anggraini, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode Crossword," 2017, hlm. 25, http://repository.uinsu.ac.id/3886/1/SKRIPSI_ULFA_SUCI_ANGGRAINI_NIM_31133307.pdf.

- (d) Strategi *crossword puzzle* mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.
- (e) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.¹⁶

2. Teori Belajar Konstruktivisme

a. Pengertian Teori Belajar Konstruktivisme

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme, teori ini lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam pembelajaran adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu.¹⁷

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang mendeskripsikan proses dari konstruktivisme pengetahuan. Konstruksi pengetahuan merupakan suatu proses aktif, bukan pasif. Konstruktivis mempercayai bahwa pengetahuan tidak hanya tersimpan dalam pikiran

¹⁶Candra Mufti Ali and Endryansyah, "Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4, no. 2, hlm. 367-374, (2015), <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/11325>.

¹⁷Suyono Dan Haryanto, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 107.

siswa, melainkan hal ini harus dikonstruksi oleh siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.¹⁸

Teori belajar konstruktivisme ini bukan hal yang baru dalam Islam, karena Islam selalu mengajarkan umatnya untuk saling tolong-menolong dalam hal kebaikan. Sebagaimana firman Allah dalam Qur'an surah Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

^طوَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ
^طوَالْعَدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۗ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya”.¹⁹

Makna ayat tersebut di atas sejalan dengan tujuan dari teori belajar konstruktivisme dimana teori ini mencoba melibatkan peserta didik dalam pembelajaran aktif sehingga siswa saling berbagi pengetahuan yang mereka miliki. Sedangkan dalam Islam, umat muslim diajarkan untuk selang tolong-menolong dalam kebaikan. Belajar merupakan sutau

¹⁸Jazim, Rahmad Bustanul Anwar, and Dwi Rahmawati, “Pengembangan Modul Matematika Smp Berbasis Pendekatan Konstruktivisme,” *AKSIOMA Journal of Mathematics Education* 5, no. 2 (January 3, 2017), hlm. 105-109, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.667>.

¹⁹Penyusun Terjemah Per Kata, Tajwid Warna, dan Terjemah Inggris: Agus Hidayatullah, Dkk., *Aljamil Al-Quran Tajwid Warna, Terjemah Per Kata, Terjemah Inggris* (Jawa Barat: Cipta Bagus Segara, 2012), hlm. 106.

kebaikan bahkan kewajiban bagi umat muslim, maka tolong-menolong dalam belajar juga merupakan suatu kebaikan.

Educational Broadcasting Corporation memberikan batasan konstruktivisme sebagai berikut “*Constructivism is basically a theory based on observation and scientific study about how people learn. It says that people construct their own understanding and knowledge of the world, through experiencing things and reflecting on those experiences*”.

Konstruktivisme dalam dataran yang paling praktis menyarankan agar peserta didik menggunakan pengalaman dan merefleksikan pengalamannya tersebut untuk membentuk struktur pengetahuan yang baru. Pengalaman hidup seseorang dengan demikian merupakan titik tolak bagi pembelajar konstruktivistik.

Matson dan Parsons menyebutkan bahwa, setidaknya terdapat dua pemahaman dasar atas konstruktivisme, yaitu: “*First, constructivism is a philosophical view or perspective on how knowledge is acquired. Second, individuals construct knowledge to make sense of their world Knowledge is influenced by our senses and the mental images we carry in our mind*”.

Konstruktivisme secara filosofis merupakan cara pandang tentang bagaimana suatu pengetahuan dimiliki oleh seseorang. Nussbaum memandang konstruktivisme sebagai sebuah konsep mayor yang ingin merubah paradigma *logical positivist* atau *objectivist*, yaitu suatu logika

yang memandang pengetahuan sebagai sesuatu yang absolut, menjadi *relativistic view*, bahwa pengetahuan disusun secara individu.²⁰

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa belajar merupakan hasil dari pengalaman belajar individu. Teori belajar konstruktivisme mengarahkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman nyata, sehingga siswa mampu mentransformasikan informasi yang mereka peroleh dengan informasi baru dari lingkungan belajarnya. Siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran, agar mampu membentuk pengetahuan yang kompleks. Dalam hal ini, guru tidak memiliki peran yang banyak dalam pembelajaran, guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan siswa, sedangkan siswa harus membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang nyata.

b. Konsep Mendasar dalam Konstruktivisme

1) *Scaffolding*

Dalam lingkungan pembelajaran, proses pembentukan makna dalam diri siswa membutuhkan dukungan guru berupa topangan (*scaffolding*). Topangan adalah bantuan yang diberikan dalam wilayah perkembangan terdekat (*zone of proximal development*). Bantuan tersebut dapat berupa petunjuk, dorongan, peringatan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh,

²⁰Sabar Nurohman, "Peningkatan Thinking Skills Melalui Pembelajaran IPA Berbasis Konstruktivisme Di Sekolah Alam," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 11, no. 1, hlm.128-144, (September 17, 2013), <https://doi.org/10.21831/pep.v11i1.1423>.

dan tindakan-tindakan lain yang memungkinkan siswa itu belajar mandiri.

2) Proses *Top Down* Pendekatan

Pendekatan konstruktivitis dalam pengajaran lebih menekankan proses pengajaran secara *top-down* dari pada *bottom-up*. Konteks *Top-down* adalah siswa mulai dengan masalah kompleks untuk dipecahkan dan kemudian siswa memecahkan atau menemukan (dengan bimbingan guru) keterampilan-keterampilan dasar yang diperlukan.

3) *Zone of Proximal Development (ZPD)*

Zone of proximal development (ZPD) dimaknai sebagai jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya dalam bentuk kemampuan pemecahan masalah secara mandiri, dengan tingkat perkembangan potensial dalam bentuk kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan guru atau melalui kerjasama dengan teman sejawat yang lebih mampu. Siswa yang bekerja dalam ZPD mereka, berarti siswa tersebut tidak dapat menyelesaikan tugas-tugasnya, dan dapat terselesaikan jika mendapat bantuan dari teman sebaya atau guru.

4) Pembelajaran Kooperatif

Vygotsky dalam Slavin menyarankan agar dalam pembelajaran digunakan pendekatan pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, dan penemuan. Salah satu implikasi penting teori Vygotsky dalam pendidikan adalah perlunya kelas berbentuk pembelajaran kooperatif antar siswa, sehingga siswa dapat berinteraksi dalam

menyelesaikan tugas-tugas dan dapat saling memunculkan strategi pemecahan masalah yang efektif di dalam masing-masing ZPD mereka.²¹

c. Implikasi konstruktivisme dalam pembelajaran

Implikasi konstruktivisme dalam pembelajaran dapat dinyatakan sebagai berikut:

1) Orientasi

Orientasi merupakan fase untuk memberi kesempatan kepada siswa memperhatikan dan mengembangkan motivasi terhadap topik materi pembelajaran.

2) Elicitasi

Elicitasi merupakan fase untuk membantu siswa menggali ide-ide yang dimilikinya dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan atau menggambarkan pengetahuan dasar atau ide mereka melalui poster, tulisan yang dipresentasikan kepada peserta didik.

3) Restrukturisasi ide

Restrukturisasi dalam hal ini siswa melakukan klarifikasi ide dengan cara mengontraskan ide-idenya dengan ide orang lain atau teman melalui diskusi. Membangun ide baru hal ini jika terjadi dalam

²¹YR Subakti - Jurnal SPPS and undefined 2010, "Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme," *Usd.Ac.Id*, accessed May 18, 2019, hlm. 31-53, https://usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/Jurnal_Historia_Vitae/vol24no1april2010/PARADIGMA_PEMBELAJARAN_SEJARAH_YR_Subakti.pdf.

diskusi idenya bertentangan dengan ide lain atau idenya tidak dapat menjawab pertanyaan teman-temannya.

4) Aplikasi ide

Aplikasi ide adalah langkah yang dibentuk siswa yang perlu diaplikasikan pada bermacam macam situasi yang dihadapi.

5) *Review*

Fase ini memungkinkan siswa mengaplikasikan pengetahuannya pada situasi kehidupan yang dihadapi sehari-hari, merevisi gagasannya dengan menambah suatu keterangan atau dengan cara mengubahnya menjadi lebih lengkap.²²

3. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Kegiatan belajar mengajar merupakan inti kegiatan dalam pendidikan, yaitu segala sesuatu yang telah diprogramkan dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, komponen inti meliputi manusia, guru dan anak didik melakukan kegiatan dengan tugas dan tanggungjawab dalam kebersamaan yang berlandaskan interaksi normatif untuk bersama-sama mencapai tujuan pembelajaran.²³

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat dan memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan

²²Irfan Saputra, "Penggunaan Strategi Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas VIII E Smp N 22 Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013," *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika* 3, no. 2, hlm. 158-160, (September 25, 2013), hlm. 158-60, <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/718>.

²³Mardianto, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Medan: Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sumatera Utara, 2010), hlm. 18.

yang diharapkan. Karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas peserta didik.²⁴

Aktivitas belajar sudah ada sejak lama dalam Islam, yakni sejak lahirnya manusia pertama yaitu Nabi Adam a.s. Nabi Adam a.s telah mendapat pengajaran dari Allah swt. sebagaimana yang terdapat dalam Qur'an Surah al-Baqarah ayat 33:

قَالَ يَتْلُوا آيَاتِ اللَّهِ أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ الْغَيْبَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ
وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ ﴿٣٣﴾

Allah berfirman: "Hai Adam, beritahukanlah kepada mereka Nama-nama benda ini." Maka setelah diberitahukannya kepada mereka Nama-nama benda itu, Allah berfirman: "Bukankah sudah Ku katakan kepadamu, bahwa Sesungguhnya aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan?"²⁵

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah swt. mengajari Nabi Adam a.s nama-nama benda, dan Nabi Adam a.s menyebutkan nama-nama benda tersebut dihadapan Malaikat. Dari ayat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Islam sudah mempunyai konsep aktivitas belajar sejak zaman dahulu, sejak Nabi Adam diciptakan oleh Allah swt. hingga sekarang. Kemudian aktivitas belajar yang dilakukan oleh Nabi Adam memang belum dalam taraf yang kompleks seperti yang kita alami di dunia modern

²⁴Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 23.

²⁵Penyusun Terjemah Per Kata, Tajwid Warna, dan Terjemah Inggris: Agus Hidayatullah, *"Aljamil Al-Quran Tajwid..."*, hlm. 6.

seperti sekarang ini. Kegiatan yang dilakukan sebagaimana tercantum dalam ayat di atas hanya pada kegiatan mengulang apa yang telah Allah ajarkan kepadanya. Hal ini sesuai dengan aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa pada zaman sekarang. Proses pengulangan kembali apa yang telah diajarkan oleh guru tidak pernah lepas dari aktivitas belajar di sekolah. Sehingga ayat tersebut dapat menjadi contoh bagi aktivitas belajar di sekolah.

Aktivitas belajar diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, siswa berkerja atau berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengetahuan, pengalaman, pemahaman dan aspek-aspek lain tentang apa yang ia lakukan.

Menurut Mudjiman belajar aktif menuntut kegiatan pembelajaran lebih dari itu. Secara fisik siswa dituntut untuk melakukan kerja individual, kerja kelompok, diskusi, dan kegiatan gabungan dari metode ceramah. Secara mental belajar aktif juga menuntut pembelajar untuk melakukan kegiatan kognitif yang lebih tinggi, yaitu analisis, sintesis dan evaluasi. Ciri-ciri fisik dan mental dapat menumbuhkan ciri kualitas yaitu presistensi, keterarahan menuju tujuan, dan belajar aktif kreativitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri aktivitas adalah ciri fisik, ciri mental, dan ciri kualitas.²⁶

²⁶Purmiati Mia, "Penerapan Metode Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar IPA Siswa Di SMP Negeri 7 Purworejo," *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika* 1, no. 1, hlm. 4-6 (October 19, 2012), hlm. 4-6, <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/230>.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan sejumlah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, dimana siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Sehingga fisik dan mental siswa akan lebih terarah dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Aktivitas belajar dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik. Aktivitas belajar memiliki kriteria tertentu untuk bisa dikatakan baik maupun kurang baik. Adapun kriteria aktivitas belajar adalah sebagai berikut:

Tabel. 2 Kriteria Aktivitas Belajar

No.	Skor (%)	Kriteria
1.	0-25	Kurang baik
2.	25-50	Cukup baik
3.	50-70	Baik
4.	70-100	Sangat baik.

Aktivitas belajar pada penelitian ini dikatakan meningkat apabila siswa telah mencapai keaktifan $\geq 60\%$ pada siklus III.²⁷

b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Banyak aktivitas yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Aktivitas belajar siswa tidak monoton hanya mendengarkan dan mencatat pelajaran

²⁷“IPI Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III di SD Inpres Marantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing : View Article,” accessed June 20, 2019, <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=277131>.

saja. Menurut Paul D. Dierich aktivitas belajar siswa yang antara lain digolongkan sebagai berikut:

- a) *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya: membaca, memperhatikan gambar, percobaan, dan memperhatikan pekerjaan orang lain.
- b) *Oral Activities*, yang termasuk di dalamnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan presentasi.
- c) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian atau percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
- d) *Writing Activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- e) *Drawing Activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
- f) *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.
- g) *Mental Activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- h) *Emotional Activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.²⁸

Dari pendapat di atas, maka aktivitas yang dimaksud dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam penelitian ini meliputi: bertanya, membaca, mendengarkan, menulis, bersemangat, dan bosan.

c. Manfaat Aktivitas Belajar

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri proses belajar.
- 2) Berbuat sendiri mampu mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.

²⁸Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011), hlm. 101.

- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok dan jiwa sosial diantara mereka.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
- 6) Pembelajaran dilaksanakan secara realistis dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 7) Pembelajaran menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.²⁹

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.³⁰ Sedangkan pengertian belajar secara umum dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku, akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Interaksi ini biasanya dilakukan seseorang secara sengaja.³¹

Burton, dalam sebuah buku *The Guidance of Learning Activities* sebagaimana yang dikutip oleh Aunurrahman dalam buku Belajar dan Pembelajaran menyatakan bahwa “belajar sebagai perubahan tingkah laku

²⁹Dian Ratnasari, “Penerapan Model Pembelajaran Word Square Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTS Aulia Cendekia Palembang.[SKRIPSI],” 2017, hlm. 16, <http://eprints.radenfatah.ac.id/906/>.

³⁰Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014) , hlm. 44.

³¹Lefudin, "Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, - Google Buku," accessed May 16, 2019, hlm. 2, <https://books.google.co.id/books?id=adwwDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=LEFUDIN+Belajar+%26+Pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjDtbGW2J7iAhVWbn0KHbw7DoQQ6AEIKDAA#v=onepage&q=LEFUDIN+Belajar+%26+Pembelajaran&f=false>.

pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Dalam buku *Educational Psychology*, H.C. Witherington, mengemukakan bahwa “belajar adalah satu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai satu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian”.³²

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat relatif konstan.

Penjelasan mengenai hasil belajar di atas sesuai dengan firman Allah dalam Al-quran surah Al-Maidah ayat 31 yang berbunyi:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورَثُ
 سَوْءَةَ أَخِيهِ ۗ قَالَ يَتُوبَلَىٰ أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا
 الْغُرَابِ فَأُورَثَ سَوْءَةَ أَخِي ۗ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku

³²Aunurrahman, *Belajar & Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013, 2013) , hlm. 35.

ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.³³

Ayat tersebut memperlihatkan bagaimana Qabil yang tidak tahu apapun, kemudian Allah menunjukkan kepadanya sutau pelajaran melalui burung gagak yang memperlihatkan kepadanya sesuatu yang belum pernah dia lihat sebelumnya. Burung gagak tersebut menggali-gali tanah untuk menguburkan seekor burung, dan Qabil mulai berpikir untuk melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan burung gagak.

Peristiwa Qabil tersebut sesuai dengan konsep hasil belajar. Dimana hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui pengalaman tertentu. Kemudian dari ayat tersebut terlihat bahwa hasil belajar yang telah diperoleh Qabil ialah ia telah mampu meniru apa yang dilakukan gagak, dengan mengubur saudaranya seperti cara gagak mengubur burung ke dalam tanah.

Setelah memaparkan pengertian hasil dan belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru, dari sisi siswa hasil belajar merupakan

³³Penyusun Terjemah Per Kata, Tajwid Warna, dan Terjemah Inggris: Agus Hidayatullah, "Aljamil Al-Quran Tajwid...", hlm. 112.

tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar, tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.³⁴

Sedangkan hasil belajar menurut Brigg adalah “seluruh kecakapan yang diraih melalui proses belajar mengajar yang ditetapkan dengan angka-angka dan diukur berdasarkan tes hasil belajar”.³⁵

Lebih lanjut dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan pembelajaran dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui tes yang berbentuk nilai hasil belajar. Penyelesaian belajar ini bisa berbentuk hasil dalam satu sub pokok bahasan, maupun dalam beberapa pokok bahasan yang dilakukan dalam satu tes, yang merupakan hasil dari usaha sungguh-sungguh untuk mencapai perubahan prestasi belajar siswa yang dilakukan dengan penuh tanggung jawab.³⁶

Sudijono mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran.³⁷

³⁴Endang Sri Murningsih, *Madaniyah: Terciptanya Insan Akademis Berkualitas & Berakhlak Mulia.*, *Madaniyah*, vol. 4, hlm. 214-229, (STIT Pemalang, 2016), <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/46>.

³⁵Cut Aswar, “Pencapaian Hasil Belajar Melalui Penumbuhan Sikap Mahasiswa,” *Lantanida Journal* 2, no. 2, hlm. 202-217, (May 8, 2017): 202–17, <https://doi.org/10.22373/LJ.V2I2.1408>.

³⁶Sinar, *Active Learning*, hlm. 22.

³⁷Valiant Lukad Perdana Sutrisno and Budi Tri Siswanto, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Sedangkan menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.³⁸

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan pembelajaran, berupa penambahan pengetahuan, sikap dan kemampuan psikomotrik peserta didik. Karena pada dasarnya hasil belajar siswa mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotrik siswa. Semakin

Kota Yogyakarta,” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1, hlm. 111-120, (March 16, 2016): 111, <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>.

³⁸Agus Suprijono, *Cooperative Learning* ((Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 5-7.

baik proses belajar mengajar yang dilakukan guru, semakin baik pula hasil belajar yang akan diperoleh siswa.

Setiap proses pembelajaran yang berlangsung selalu menghasilkan hasil belajar, baik itu hasil belajar yang baik maupun kurang baik. Hasil belajar memiliki kriteria tertentu untuk bisa dikatakan baik maupun kurang baik. Adapun kriteria hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel. 2 Kriteria Hasil Belajar

Kriteria Hasil Belajar	Presentasi Nilai
Istimewa/ Maksimal	100%
Baik Sekali/ Optimal	76 - 99%
Baik/ Minimal	60 - 75%
Kurang	0 - 59 %

Hasil belajar suatu kelas dikatakan meningkat apabila terdapat minimal 90% siswa yang telah mencapai nilai ≥ 80 . Indikator pencapaian hasil penelitian ini adalah apabila persentase nilai siswa secara klasikal minimal masuk kategori baik sekali/ optimal.³⁹

b. Indikator Hasil Belajar

Kesuksesan belajar merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh setiap anak didik. Untuk mengetahui sukses tidaknya belajar anak didik, perlu memperhatikan indikator-indikatornya. Mengenai indikator kesuksesan belajar anak didik, peneliti merujuk kepada teori al-Māwardi. al-Māwardi mengatakan:

³⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 107.

Setiap perkataan yang diucapkan mengandung lafadh yang didengar dan makna yang dipahami. Bila pelajar memahami makna tersebut, maka akan mengetahui maksudnya, membantunya untuk menghafal dan tetap melekat dalam otaknya, karena makna-makna itu akan hilang karena mengabaikannya dan ilmu akan menjadi liar karena lepas dari ingatan. Bila ilmu dihafal setelah dipahami maka ilmu itu akan jinak, dan bila ilmu itu diingat-ingat kembali setelah dijinakkan, maka ilmu itu akan berlabuh atau tertambat dalam otak.

Menurut penjelasan al-Māwardi di atas, sekurang-kurangnya ada empat indikator keberhasilan belajar anak didik, yaitu:

1) Menghafal

Menghafal merupakan usaha meresapkan teori atau konsep tertentu ke dalam pikiran agar selalu ingat. Menurut al-Māwardi, menghafal merupakan salah satu indikator keberhasilan belajar yang sangat penting. Hal ini karena menghafal akan membantu kesuksesan anak didik dalam penguasaan ilmu pengetahuan. Meskipun menghafal akan membantu kesuksesan anak didik dalam belajar, tapi menghafal berada pada tingkat rendah dalam penguasaan ilmu pengetahuan karena menghafal hanya sekedar mengetahui sesuatu.

2) Memahami

Memahami adalah upaya yang dilakukan untuk menguasai sesuatu yang telah diketahui dengan pikiran. Belajar menurut al-Māwardi tidak cukup dengan menghafal apa yang diperlukan, melainkan harus mengerti atau memahami makna atau maksud dari yang dipelajari itu. Menghafal suatu konsep atau simbol tanpa memahami maksudnya belum mencapai keberhasilan belajar yang sempurna.

3) Mengetahui tujuan belajar

Sama dengan aktivitas lain, belajar juga mempunyai tujuan yang diharapkan. Tujuan belajar versi al-Māwardi adalah tujuan belajar yang positif (baik). Karena itu, setiap siswa harus mengetahui untuk apa ia belajar, sehingga benar-benar bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

4) Mengamalkan ilmu

Dalam pandangan al-Māwardi, ilmu tidak hanya semata-mata untuk diketahui, tapi yang paling penting adalah pengamalan (aplikasi) dari apa yang diketahui itu. Pengaplikasian ilmu merupakan tuntutan yang harus dilaksanakan oleh anak didik,

karena ilmunya akan bertambah dan lebih bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.⁴⁰

Keempat indikator keberhasilan belajar anak didik menurut al-Māwardi di atas dapat diklasifikasikan kepada indikator keberhasilan belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimana ke tiga komponen tersebut saling melengkapi dan berkesinambungan. Siswa yang belajar tidak cukup hanya mengetahui tanpa memahami, pemahaman juga tidak akan bertahan lama apabila tidak ada aksi atau aplikasi. Dengan demikian siswa yang belajar harus menerapkan indikator belajar di atas agar hasil belajar yang diperoleh dapat lebih bermakna.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor kemampuan siswa dan lingkungan. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Selain faktor kemampuan yang dimiliki oleh siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, dan faktor fisik dan psikis. Faktor tersebut banyak menarik perhatian para ahli pendidikan untuk diteliti, seberapa jauh kontribusi/sumbangan yang diberikan oleh faktor tersebut

⁴⁰Nurhayati AR and Syahrizal Syahrizal, "Teori Belajar Al-Māwardi: Studi Analisis Tujuan Dan Indikator Keberhasilan Belajar," *Ulumuna* 18, no. 1, hlm. 41-58, (November 8, 2017): 41-58, <https://doi.org/10.20414/ujis.v18i1.152>.

terhadap hasil belajar siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya sesuatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Ia harus berusaha mengerahkan segala upaya untuk mencapainya.

Meskipun demikian, hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pengajaran. Oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran.

Pendapat ini sesuai dengan teori belajar Bloom yang mengatakan ada tiga variabel utama dalam teori belajar di sekolah, yakni karakteristik individu, kualitas pengajaran dan hasil belajar. Sedangkan Carroll berpendapat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni: (a) bakat pelajar, (b) waktu yang tersedia untuk belajar, (c) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, (d) kualitas pengajaran, dan (d) kemampuan individu.⁴¹

⁴¹Ahmad Sabari, *Strategi Belajar Mengajar Dan Micro Teaching* (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), hlm. 48-49.

Dari berbagai pendapat yang mengemukakan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di atas, maka peneliti dalam hal ini berusaha menggabungkan pendapat tersebut. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut peneliti ialah kemampuan siswa, lingkungan, minat, motivasi, kebiasaan belajar, ekonomi, kualitas pengajaran, kemampuan individu dan faktor fisik dan psikis.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tafkhirul Ahlak, NIM. 12485221 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga tahun 2014 dengan judul penelitian “Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ulumuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014”. Penelitiannya dilakukan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan, wawancara mendalam, dokumentasi, dan angket. Sehingga hasil penelitiannya menunjukkan terdapat peningkatan pada aspek motivasi siswa sebanyak 82,27% pada siklus I dan 84,67% pada siklus II. Kemudian keaktifan siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 60,84% dan siklus II sebesar 73,84%.⁴²

⁴²NIM. 12485221 Tafkhirul Akhlaq, “Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ulumuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014,”. July 10, 2014, hlm. Vii, <http://digilib.uin-suka.ac.id/14094/>.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahlak dan peneliti berbeda, dimana penelitian yang dilakukan Ahlak terkait dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan penelitian ini terkait dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Kemudian penelitian Ahlak dilakukan di sekolah dasar pada siswa kelas IV, sedangkan penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah pada siswa kelas VII.

2. Dani pranata, NIM. 1411010275 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018 dengan judul penelitian “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas V MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung”. Penelitiannya dilakukan karena hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tergolong rendah. Sehingga Dani dalam penelitiannya mencoba menerapkan strategi *crossword puzzle*. Penelitian dilakukan dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Sehingga hasil penelitiannya menunjukkan hasil belajar siswa pra-siklus sebesar 42% meningkat menjadi 58% pada siklus I dan meningkat menjadi 83% pada siklus II.⁴³

Penelitian yang dilakukan oleh Dani dan peneliti berbeda, dimana penelitian yang dilakukan Dani terkait dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah

⁴³Dani Pranata, “Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas V MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung,” August 27, 2018, hlm. iii, <http://repository.radenintan.ac.id/4309/>.

Kebudayaan Islam, sedangkan penelitina ini terkait dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa. Kemudian subjek penelitian Dani ialah siswa SD MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung kelas V, sedangkan subjek penelitian ini siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Padangsidempuan kelas VII.

3. Siti Aisyah, NIM. 3217103081 Institut Agama Islam Negeri Tulungagung tahun 2014 dengan judul penelitian “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Di MIN Kolomayan Wonodabi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang menggunakan model, strategi dan media pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan minat belajar siswa menjadi rendah. Sehingga Aisyah dalam penelitiannya menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sehingga hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 33,33 % menjadi 81,48 % terjadi peningkatan sebesar 48,15%.⁴⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah dan peneliti berbeda, dimana penelitian yang dilakukan Aisyah terkait dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini terkait dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

⁴⁴Siti Asiyah, “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Di MIN Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014,” January 8, 2014, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/709/>, hlm. xvii-xviii.

Kemudian mata pelajaran dalam penelitian Aisyah ialah pelajaran PKn, sedangkan mata pelajaran dalam penelitian ini ialah Sejarah Kebudayaan Islam. Subjek penelitian Aisyah ialah siswa kelas V di MIN Kolomayan Wonodabi Blitar, sedangkan subjek penelitian ini ialah siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis tindakan yang diajukan adalah:

1. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa MTsN 2 Padangsidempuan.
2. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa MTsN 2 Padangsidempuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 2 Padangsidempuan yang terletak di Jln. H.T. Rizal Nurdin km. 6,5 Pal-IV Pijor Koling. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Juli 2018 sampai bulan April 2019.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri untuk perbaikan pembelajaran, serta melihat pengaruh nyata dari upaya itu.¹ Penelitian ini adalah penelitian kolaboratif, dimana peneliti bekerjasama dengan guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam dalam proses pembelajaran.² Berdasarkan tujuan maka penelitian ini termasuk pada penelitian *development*, penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan metode yang sudah ada. Dari metode analisis datanya maka penelitian ini termasuk pada jenis kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Berdasarkan manfaatnya maka penelitian ini termasuk penelitian tindakan

¹Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 13.

²Muh. Fitrah & Luthfiyah "Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus - - Google Buku," accessed June 17, 2019, hlm. 179, <https://books.google.co.id/books?id=UVRtDwAAQBAJ&pg=PA179&dq=penelitian+kolaboratif&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiBgs--4PDiAhXHso8KHVSHCrwQ6AEIKTAA#v=onepage&q=penelitian kolaboratif&f=false>.

yaitu penelitian yang diarahkan pada pemecahan masalah atau perbaikan terhadap masalah praktis yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan kedalaman analisis data maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk menggambarkan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat tertentu. Jika dilihat dari prosedur pengumpulan datanya, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif yaitu penelitian yang prosedur pengumpulan datanya dilakukan pada saat kejadian berlangsung. Kemudian berdasarkan tempat, maka penelitian ini termasuk penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati peristiwa yang terjadi di lapangan.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kolaboratif dimana peneliti dibantu oleh teman sejawat. Peneliti berperan sebagai pengajar dan hasil tindakan berupa aktivitas belajar diobservasi oleh teman sejawat yang bernama Nur Halimah dan Nur Mawaddah W.G.

3. Latar dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berbasis kelas dengan latar MTsN 2 Padangsidempuan yang terletak di Jln. H.T. Rizal Nurdin km. 6,5 Pal-IV Pijor Koling. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-2 MTsN 2 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 35 orang. Pemilihan subjek didasarkan nilai ujian MID semester pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil ujian MID semester siswa kelas VII menunjukkan bahwa siswa kelas VII-2 memperoleh nilai terendah dibanding kelas lainnya. Hal ini menjadi dasar peneliti memilih kelas VII-2 sebagai subjek penelitian.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian adalah observasi partisipatif (*participant observation*), dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yang sedang diamati tingkah lakunya.³ Alat observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi sistematis.

Observasi ini dilaksanakan berdasarkan kerangka kerja yang memuat faktor-faktor yang telah diatur kategorisasinya. Faktor-faktor yang tercantum dalam lembar observasi itulah yang diamati dan dicatat. Adapun dalam melakukan observasi, peneliti fokus pada pedoman observasi sebagai berikut:

Tabel 3. Pedoman Observasi

No.	Kegiatan/ Aspek yang dinilai	Jumlah siswa
1.	Bertanya	
2.	Membaca	
3.	Mendengarkan	
4.	Menulis	
5.	Berseemangat	
6.	Bosan	

b. Tes

Penelitian ini menggunakan tes formatif, yaitu tes tertulis yang dilakukan setiap selesai mempelajari materi tertentu.⁴ Tes yang dilakukan pada setiap siklus bervariasi, berupa tes benar-salah, tes isian, dan tes melengkapi. Pada siklus pertama tes berjumlah 8 butir soal, tes benar-salah berjumlah 2 soal, tes isian berjumlah 4 soal, dan tes melengkapi berjumlah 2 soal. Setiap soal tes memperoleh

³Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2012), hlm. 77.

⁴Syaiful Bachri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 252.

bobot nilai 1. Siswa menjawab soal tes secara berkelompok yang terdiri dari 4 kelompok dengan jumlah 9 orang. Guru membatasi waktu mengerjakan selama 15 menit.

Tes siklus kedua berjumlah 12 butir soal, tes dalam bentuk benar-salah berjumlah 3 soal, tes isian berjumlah 5 soal, dan tes melengkapi berjumlah 4 soal. Setiap soal tes memperoleh bobot nilai 1. Siswa menjawab soal tes secara berkelompok yang terdiri dari 7 kelompok dengan jumlah 5 orang. Guru membatasi waktu mengerjakan selama 20 menit. Kemudian pada tes siklus ketiga berjumlah 16 butir soal, tes dalam bentuk benar-salah berjumlah 4 soal, tes isian berjumlah 6 soal, dan tes melengkapi berjumlah 6 soal. Setiap soal tes memperoleh bobot nilai 1. Siswa menjawab soal tes secara individu. Guru membatasi waktu mengerjakan selama 25 menit.

Dalam melakukan tes ini, peneliti fokus pada kisi-kisi tes yang telah dibuat, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Pedoman Tes Siklus I

Materi Ajar	Indikator Tes	Jenis Tes			Ranah Kognitif (C ₁ , C ₂ , C ₃)
		B.S	Isian	Melengkapi	
Sejarah Khulafaurasyidin	1. Pengertian Khulafaurasyidin		3		C ₁
	2. Profil Khulafaurasyidin	1	4		C ₂
	3. Model Kepemimpinan Khulafaurasyidin		5		C ₁
	4. Proses Pengangkatan Khulafaurasyidin	2	6		C ₂

	5. Mampu mengaplikasikan sikap Khulafaurrasyidin dalam kehidupan sehari-hari.			7, 8	C ₃
--	---	--	--	------	----------------

Tabel 5. Pedoman Tes Siklus II

Materi Ajar	Indikator Tes	Jenis Tes			Ranah Kognitif (C ₁ , C ₂ , C ₃)
		B.S	Isian	Melengkapi	
Sejarah Khulafaurrasyidin	1. Profil Khulafaurrasyidin	1, 3	4		C ₁
	2. Proses pengangkatan Khulafaurrasyidin	2	5		C ₃
	3. Model kepemimpinan Khulafaurrasyidin		6, 7, 8	9, 10, 11, 11	C ₁ , C ₂ , C ₃

Tabel 6. Pedoman Tes Siklus III

Materi Ajar	Indikator Tes	Jenis Tes			Ranah Kognitif (C ₁ , C ₂ , C ₃)
		B.S	Isian	Melengkapi	
Sejarah Khulafaurrasyidin	1. Profil Khulafaurrasyidin	1			C ₁
	2. Model kepemimpinan Khulafaurrasyidin	2, 3	5, 6, 7, 10		C ₁ , C ₂
	3. Prestasi kepemimpinan khulafaurrasyidin	4	8, 9, 15, 16		C ₂
	4. Mampu mengaplikasikan sikap Khulafaurrasyidin dalam kehidupan sehari-hari.			11, 12, 13, 14	C ₃

Penilaian hasil tes siswa dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Mentah}}{\text{Skor Maksimum Total}} \times 100$$

Keterangan:

Skor mentah : Perolehan dari hasil belajar dari setiap tindakan

Skor maksimum : Total nilai dari bobot pencapaian

5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Model penelitian Kurt Lewin melakukan empat langkah dalam satu siklus, yang terdiri dari perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).⁵ Prosedur penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga siklus dimana dalam setiap siklus dilakukan dalam satu kali pertemuan. Adapun prosedur dari tiap-tiap siklus yaitu sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan

- a) Peneliti melakukan pertemuan dengan guru pelajaran.
- b) Peneliti berperan sebagai guru.
- c) Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- d) Guru menelaah materi Sejarah Khulafaurrasyidin.

⁵Tukiran Taniredja, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis Dan Mudah* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 23 .

- e) Guru menyusun tes benar-salah, tes isian, tes melengkapi terkait materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
 - f) Guru merancang strategi pembelajaran *crossword puzzle*.
 - g) Guru menyiapkan kertas manila putih yang berisi kotak-kotak *crossword puzzle*.
 - h) Guru menyiapkan potongan-potongan kertas jawaban *crossword puzzle* yang terbuat dari kertas hvs.
 - i) Guru menulis huruf-huruf yang merupakan jawaban tes *crossword puzzle*.
 - j) Guru menyiapkan lembar observasi siswa yang diisi oleh teman sejawat.
- 2) Tindakan
- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsen siswa.
 - b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - c) Guru menyampaikan materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
 - d) Guru membagi siswa dalam 4 kelompok besar, setiap kelompok terdiri dari 8-9 orang.
 - e) Guru menempel *crossword puzzle* yang terbuat dari kertas manila di papan tulis maupun dinding kelas.
 - f) Masing-masing ketua kelompok mengambil amplop yang berisi huruf-huruf beserta soal pertanyaan yang akan dijawab dalam *crossword puzzle*.
 - g) Setiap kelompok menjawab pertanyaan yang tercantum dalam *crossword puzzle*.
 - h) Guru membatasi waktu mengerjakan selama 15 menit.

- i) Guru dibantu dengan dua observer lain (teman sejawat) memperhatikan aktivitas siswa selama pembelajaran.
 - j) Kelompok yang mampu menjawab pertanyaan langsung menempel jawaban dalam *crossword puzzle* yang tersedia.
 - k) Kelompok yang tidak mampu menjawab soal dalam waktu 15 menit membiarkan *crossword puzzle* tetap kosong agar dijawab bersama.
 - l) Guru bersama peserta didik mengoreksi jawaban *crossword puzzle*.
 - m) Guru memberi hadiah kepada kelompok dengan jawaban terbaik.
 - n) Guru menyimpulkan materi pembelajaran.
 - o) Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.
- 3) Observasi

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dimulai, maka peneliti dibantu dengan dua orang observer (teman sejawat) untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, teman sejawat juga mengamati hal-hal menjanggal yang terjadi pada siklus ini.

4) Refleksi

Pada akhir siklus diakan refleksi. Refleksi dilakukan untuk mengetahui apasaja kekurangan yang perlu diperbaiki pada tindakan yang telah dilakukan. Oleh karena itu, segala kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I akan di pergunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus II, sehingga kegiatan dalam siklus II lebih baik dari pada siklus I.

b. Siklus II

1) Perencanaan

- a) Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- b) Guru menelaah materi materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- c) Guru menyusun tes benar-salah, tes isian, dan tes melengkapi terkait materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- d) Guru merancang modifikasi strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan menggunakan kertas asturo pelangi.
- e) Guru menyiapkan kertas asturo pelangi yang berisi kotak-kotak *crossword puzzle*.
- f) Guru menyiapkan potongan-potongan kertas jawaban *crossword puzzle* yang terbuat dari kertas hvs.
- g) Guru menyiapkan lembar observasi siswa yang diisi oleh teman sejawat.

2) Tindakan

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsen siswa.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c) Guru menyampaikan materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- d) Guru membagi siswa dalam 7 kelompok sedang yang terdiri dari 5 orang.
- e) Guru membagikan kertas *crossword puzzle* berwarna kepada setiap kelompok.
- f) Masing-masing ketua kelompok mengambil amplop yang berisi huruf-huruf beserta soal pertanyaan yang akan dijawab dalam *crossword puzzle*.

- g) Setiap kelompok menjawab pertanyaan sebanyak 12 soal yang tercantum dalam *crossword puzzle*.
 - h) Guru membatasi waktu mengerjakan selama 20 menit.
 - i) Guru bersama dua observer lain (teman sejawat) memperhatikan keaktifan siswa dalam belajar.
 - j) Kelompok yang sudah selesai mengisi *crossword puzzle* mengumpulkan jawaban mereka ke meja guru.
 - k) Kelompok yang tidak mampu menjawab soal dalam waktu 20 menit membiarkan *crossword puzzle* tetap kosong agar dijawab bersama.
 - l) Guru bersama siswa mengoreksi bersama jawaban *crossword puzzle*.
 - m) Guru memberi hadiah kepada kelompok dengan jawaban terbaik.
 - n) Guru menyimpulkan materi pembelajaran.
 - o) Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.
- 3) Observasi

Sebagaimana observasi yang dilakukan pada siklus I, maka pada siklus ini peneliti juga dibantu dengan dua orang observer (teman sejawat) mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, teman sejawat juga mengamati hal-hal menjanggal yang terjadi pada siklus ini.

4) Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi. Refleksi dilakukan untuk mengetahui apa saja kekurangan yang perlu di perbaiki pada tindakan yang telah dilakukan. Oleh Karena itu, segala kekurangan-kekurangan yang terjadi

pada siklus II akan di pergunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus III, sehingga kegiatan dalam siklus III lebih baik dari pada siklus II.

c. Siklus III

1) Perencanaan

- 1) Guru menyusun RPP mengenai materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- 2) Guru menelaah materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- 3) Guru menyusun tes benar-salah, tes isian, dan tes melengkapi terkait materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- 4) Guru merancang modifikasi strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan memberi gambar pada kertas.
- 5) Guru menyiapkan lembar observasi siswa yang diisi oleh teman sejawat.

2) Tindakan

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsen siswa.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 6) Guru menyampaikan materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- c) Guru membagikan *crossword puzzle* bergambar kepada setiap peserta didik.
- d) Siswa menjawab pertanyaan sebanyak 16 soal yang tercantum dalam *crossword puzzle*.
- e) Guru membatasi waktu mengerjakan selama 25 menit.
- f) Guru dibantu dua observer lain (teman sejawat) memperhatikan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- g) Siswa yang telah selesai mengerjakan *crossword puzzle* mengumpulkan jawaban di meja guru.

- h) Guru bersama siswa mengoreksi jawaban *crossword puzzle*.
- i) Guru memberi hadiah kepada siswa dengan jawaban terbaik.
- j) Guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- k) Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

3) Observasi

Sebagaimana observasi yang dilakukan pada siklus II, maka pada siklus III ini peneliti juga dibantu dengan dua orang observer (teman sejawat) mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, teman sejawat juga mengamati hal-hal yang menjanggal pada siklus ini.

4) Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi. Refleksi yang dilakukan pada siklus III ini adalah mengumpulkan semua hasil instrumen. Kemudian peneliti menganalisis hasil observasi. Hasil observasi menjadi bahan untuk peneliti agar dapat menggambarkan kegiatan pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang telah diterapkan pada siklus I, II, dan III mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa MTsN2 Padangsidempuan.

6. Analisis data

Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data yang diperoleh setelah penelitian. Analisis data ini berfungsi untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Aktivitas belajar

Data yang diperoleh melalui lembar observasi aktivitas belajar dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, yang nantinya akan dihasilkan dalam bentuk gambaran mengenai situasi yang diteliti dalam bentuk uraian.

b. Hasil belajar

Data yang diperoleh dengan melalui tes hasil belajar dianalisis dengan analisis cara berikut:

- 1) Reduksi data, yaitu peneliti mengumpulkan data berdasarkan tes yang diperoleh dari hasil belajar siswa. Data tersebut dirangkum untuk melihat nilai rata-rata siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

a) Nilai rata-rata

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

b) Persentase ketuntasan

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}^6} \times 100$$

- 2) Penyanyian data yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyanyian data dalam penelitian ini dengan teks yang bersifat naratif.
- 3) Penarikan kesimpulan yaitu merangkum uraian-uraian dalam beberapa kalimat yang mengandung suatu pengertian secara singkat dan padat.⁷

⁶Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: rineka cipta, 2002), hlm. 131-132.

⁷Burhan Bungin, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 87.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Sejarah MTsN 2 Padangsidempuan

MTsN 2 Padangsidempuan yang terletak di jalan Mandailing berdiri pada tahun 2004 atas inisiatif bapak KAKANDEPAG Padangsidempuan Zainal Arifin Tampubolon. Pada awalnya MTsN 2 Padangsidempuan ini didirikan bersamaan dengan MTs Ujung Gurap. Adapun dasar pendirian sekolah ini adalah, karena pada saat itu KAKANDEPAG dan KAKANWIL Padangsidempuan merasa bahwa minimnya bangunan Sekolah Madrasah, sehingga direncanakan 5 bangunan yang ingin dibangun. Namun, keterbatasan APBD maka pada saat ini baru dua sekolah yang bisa dibangun yaitu MTsN 2 Padangsidempuan dan MTs yang berada di Ujung Gurap.

Adapun surat keputusan tentang pendirian Madrasah/sekolah ini disahkan oleh KANWIL Padangsidempuan pada tanggal 23 Desember 2004, dimana lokal bangunannya berupa tanah yang dihibahkan oleh masyarakat PAL IV Pijorkoling, yang terdiri dari 6 lokal. Dari awal berdirinya, sekolah dikepalai oleh bapak Drs. Awaluddin Ritonga. Namun pada tahun 2010, beliau meninggal dunia dan sekarang sekolah tersebut dipimpin oleh bapak Busro Effendy, S.Ag yang dibantu oleh bapak PKM yang terdiri dari urusan kurikulum bapak Maralias Siregar, S.Ag, MA , urusan kesiswaan oleh ibu

Yusnaini Rambe, S.Pd.I, sarana prasarana oleh bapak Drs. Zamaluddin Harahap, Humas dan Keagamaan oleh bapak Drs. Saiful Safri.

Sehubungan dengan usianya yang masih muda, madrasah/sekolah ini masih dalam tahapan renovasi dan penambahan sarana prasarana. Saat ini MTsN 2 ini telah memiliki 16 ruang belajar, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang BK, 1 ruang UKS, musholla dan 2 toilet.¹

2. Letak Geografis MTsN 2 Padangsidimpuan

MTsN2 Padangsidimpuan apabila dilihat dari segi fisiknya cukup memadai dan bisa dikatakan baik. MTsN 2 Padangsidimpuan terletak diatas lahan tanah seluas $\pm 5.000 \text{ m}^2$.

MTsN 2 Padangsidimpuan terletak $\pm 6,5 \text{ KM}$ dari pusat kota Padangsidimpuan yang beralamat di Jl. H.T. Rizal Nurdin, Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara. Dapat dikatakan MTsN 2 Padangsidimpuan:

- a) Sebelah Utara berbatasan dengan perkebunan masyarakat
- b) Sebelah Timur berbatasan dengan perkebunan dan perumahan masyarakat
- c) Sebelah Selatan berbatasan dengan perkebunan, dan
- d) Sebelah Barat berbatasan dengan sekolah MIN 2 Padangsidimpuan.

3. Kondisi Fisik Madrasah

Kondisi fisik madrasah ini sudah cukup baik dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar. Madrasah ini telah memiliki 15 ruang belajar permanen, dan beberapa diantaranya berlantai keramik. Selain itu, madrasah

¹Zamaluddin, WKS Sarana dan Prasana MTsN 2 Padangsidimpuan, *Wawancara*, Tanggal 08 Maret 2019, Pukul 09.00-09.35 WIB.

ini memiliki 1 buah kantor guru, ruang olahraga, perpustakaan, musholla yang cukup besar dan sebuah lapangan volley.

4. Keadaan Perlengkapan Sarana dan Prasana Belajar

Untuk menunjang kegiatan pendidikan pada suatu sekolah, diperlukan sarana dan prasana yang memadai. Dari observasi penulis, sarana dan prasana MTsN 2 Padangsidempuan yaitu terdapat ruang belajar, ruang guru, ruang kepala sekolah, dan ruang perpustakaan. Ruangan tersebut merupakan tempat berinteraksi antara guru dan peserta didik (lihat lampiran 1).

5. Keadaan Peserta Didik MTsN 2 Padangsidempuan

Table 7. Keadaan Siswa MTsN 2 Padangsidempuan

	Kelas	Jumlah Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
Tahun Ajaran 2018/2019	VII	6	82	123	205
	VIII	5	88	120	208
	IX	5	101	111	212
	Jumlah	16	271	354	625

Sumber data: Dokumen MTsN 2 Padangsidempuan

6. Keadaan Guru MTsN 2 Padangsidempuan

Tenaga pengajar dan staf tata usaha di MTsN 2 Padangsidempuan berjumlah 52 orang yang diantaranya 15 orang laki-laki dan 37 orang perempuan. Status guru di MTsN 2 Padangsidempuan terdiri dari PNS dan GTT. Tenaga pengajar di MTsN 2 Padangsidempuan bersal dari lulusan pendidikan yang berbeda, selain itu setiap guru memiliki bidang studi yang diajarkan masing-masing di Madrasah (lihat lampiran 2).

B. Tindakan

1. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 03 Maret 2019. Adapun langkah-langkah perencanaan yang telah dilaksanakan pada siklus I sebagai berikut:

- 1) Guru (peneliti bertindak sebagai guru) telah mempersiapkan materi pembelajaran tentang Sejarah Khulafaurasyidin.
- 2) Guru telah menyusun tes benar-salah, tes isian, dan tes melengkapi terkait materi Sejarah Khulafaurasyidin.
- 3) Guru menyiapkan kertas manila putih yang berisi kotak-kotak *crossword puzzle*, dan telah menyiapkan potongan-potongan kertas jawaban *crossword puzzle* yang terbuat dari kertas hvs.
- 4) Guru telah menulis huruf-huruf yang merupakan jawaban tes *crossword puzzle*.
- 5) Guru telah menyiapkan lembar observasi siswa yang diisi oleh observer.

b. Pelaksanaan

Tindakan pada siklus I telah dilaksanakan pada hari Senin tanggal 04 Maret 2019 pukul 12.40–14.00 WIB. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII-2 MTsN 2 Padangsidimpuan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) Sebelum pembelajaran dimulai, guru dan peserta didik berdoa bersama, kemudian guru mengabsen siswa.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru menjelaskan materi pelajaran Sejarah Khulafurrasyidin. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar. 1 Menjelaskan pelajaran siklus I

- 4) Guru membagi siswa dalam 4 kelompok besar, setiap kelompok terdiri dari 8-9 orang.
- 5) Guru menempel *crossword puzzle* yang terbuat dari kertas manila putih di papan tulis dan di dinding kelas.
- 6) Masing-masing ketua kelompok mengambil amplop yang berisi huruf-huruf beserta soal pertanyaan yang akan dijawab dalam *crossword puzzle*.
- 7) Setiap kelompok menjawab pertanyaan yang tercantum dalam *crossword puzzle* dalam waktu 15 menit. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar. 2 Menjawab tes siklus I

- 8) Setelah 15 menit, guru mengumpulkan kertas jawaban *crossword puzzle* setiap kelompok dan mengoreksi bersama jawaban *crossword puzzle*.
- 9) Guru memberikan hadiah kepada kelompok dengan jawaban terbaik, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar. 3 Memberi hadiah kepada kelompok terbaik

c. Observasi

Observasi pada siklus I telah dilakukan. Observer mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Hasil observasi ditemukan bahwa ada beberapa *point*

dari perencanaan pembelajaran yang tidak dilakukan oleh guru. Dalam hal perencanaan tertulis bahwa guru dan siswa membaca doa sebelum belajar, namun hal ini tidak dilaksanakan. Sebagaimana peraturan di MTsN 2 Padangsidempuan membaca doa sebelum belajar dilakukan pada pagi hari, sehingga siswa tidak membaca doa sebelum belajar di siang hari. Kemudian guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan langsung menjelaskan materi belajar.

Ketika guru menjelaskan pelajaran, suasana kelas kurang kondusif. Terdapat sebanyak 12 orang siswa tidak mendengarkan penjelasan guru, mereka mengobrol bersama teman sebangku, ada yang merebahkan kepala di atas meja, dan ada juga siswa yang mencoret-coret buku karena merasa bosan. Cuaca panas menjadi salah satu pendorong siswa malas untuk belajar, karena siswa kegerahan di dalam kelas. Walaupun begitu, masih terdapat 23 orang siswa yang mendengarkan penjelasan guru, dan sebagian besar yang mendengarkan penjelasan guru adalah siswi wanita dan siswa yang berada di barisan depan, serta juara kelas. Walaupun mereka mendengarkan penjelasan guru, namun tidak semua dari mereka mencatat penjelasan guru, hanya 8 orang siswa yang mencatat. Kemudian ketika siswa disuruh bertanya, hanya 4 orang yang mau bertanya tentang materi pelajaran yang disampaikan, sedangkan siswa yang lain hanya berperan sebagai pendengar.

Ketika strategi pembelajaran *crossword puzzle* dilaksanakan, suasana kelas mulai berubah. Siswa yang bosan dan kurang semangat

belajar pun sudah mulai bersemangat dalam mengerjakan tes *crossword puzzle*. Sifat kompetitif yang ada pada *crossword puzzle* mendorong semangat belajar siswa. Siswa mulai antusias dalam mengerjakan tes yang diberikan guru, walaupun masih terdapat beberapa anggota kelompok yang tidak mau terlibat dalam pembelajaran. Selain itu terdapat 10 orang siswa yang merasa bosan dalam belajar, dan malas bergerak dari kursinya untuk membantu anggota kelompoknya. Terdapat siswa yang lebih memilih diam di kursi mereka, dan ada yang berjalan mondar-mandir ke kelompok lain untuk mengganggu kegiatan kelompok lain yang memicu keributan di kelas.

Siswa mencari jawaban huruf-huruf *crossword puzzle* dengan antusias. Kerjasama antara anggota kelompok memang belum terlihat bagus. Tidak jarang terdapat perdebatan karena pendapat yang berbeda, sehingga suasana kelas menjadi ricuh. Selain itu, jumlah siswa dalam satu kelompok terlalu banyak, hal ini menyebabkan tidak semua siswa aktif dalam pembelajaran.

Siswa merasa kesulitan ketika menjawab *crossword puzzle* karena jarak antara potongan-potongan huruf yang ada di meja dengan kertas *crossword puzzle* mereka yang di tempel di dinding terlalu jauh. Sehingga menghabiskan waktu yang banyak bagi siswa untuk menempel kertas jawaban ke *crossword puzzle* mereka. Selain itu, potongan-potongan huruf yang ringan dan tipis menyebabkannya mudah jatuh karena cuaca yang

sedang berangin, selain itu siswa mengalami kesulitan mengambil potongan-potongan huruf yang ada di meja.

Guru membatasi waktu mengerjakan soal selama 15 menit. Setelah 15 menit, guru mengumpulkan kertas jawaban *crossword puzzle* setiap kelompok. Namun ada satu kelompok yang tidak mau menyerahkan kertas *crossword puzzle* mereka dengan alasan belum selesai. Hal ini memicu keributan di kelas, dan terjadi sorak menyorak antar kelompok. Hal ini membuat suasana kelas menjadi ricuh dan mengulur waktu untuk mengoreksi jawaban *crossword puzzle*.

Setelah selesai mengoreksi bersama jawaban *crossword puzzle*, guru membagikan hadiah kepada satu kelompok terbaik. Namun siswa dari kelompok yang lain tidak terima kalau hanya satu kelompok yang diberi hadiah. Sehingga mereka menuntut untuk mendapatkan hadiah dipertemuan berikutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan *Alhamdulillah* dan salam.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan tes tertulis yang telah dilakukan pada siklus I terhadap aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* ditemukan bahwa peserta didik cukup antusias mengerjakan *crossword puzzle* yang telah dilaksanakan, walaupun masih terdapat peserta didik yang pasif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil belajar peserta didik belum

bisa dikatakan baik, berdasarkan hasil tes siklus I tidak terdapat siswa yang mencapai standar kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Dalam pelaksanaan penelitian, terdapat kendala-kendala yang dihadapi peneliti. Adapun kendala-kendala yang dihadapi oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilakukan pada siang hari yaitu jam 12.40-14.00 WIB dengan kondisi cuaca yang panas, sehingga siswa kegerahan di ruangan dan sebagian siswa malas bergerak.
- 2) Peneliti tidak melakukan kegiatan berdoa sebelum belajar sebagaimana yang terdapat dalam perencanaan. Hal ini dikarenakan peraturan di Madrasah yang mewajibkan siswa untuk membaca doa belajar hanya pada pagi hari. Sedangkan peneliti melakukan pembelajaran pada siang hari, sehingga kegiatan tersebut tidak dilaksanakan.
- 3) Peneliti tidak menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran sebagaimana yang telah tercantum dalam perencanaan.
- 4) Jumlah siswa dalam satu kelompok terlalu banyak, menyebabkan tidak semua siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran.
- 5) Peserta didik belum menunjukkan ketertarikan terhadap strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang dilakukan.
- 6) Potongan huruf-huruf *puzzle* terlalu ringan dan tipis sehingga mudah jatuh karena cuaca yang sedang berangin dan siswa kesulitan mengambilnya.

- 7) Jarak antara *crossword puzzle* yang ditempel di dinding dengan potongan-potongan huruf yang ada di meja siswa terlalu jauh, sehingga memerlukan waktu yang banyak bagi siswa untuk menempel.
- 8) Peserta didik tidak terima apabila hadiah hanya diberikan kepada satu kelompok terbaik, dan meminta agar hadiah juga diberikan kepada setiap kelompok.

Oleh karena kendala-kendala yang telah dihadapi peneliti pada siklus I, untuk itu peneliti melakukan perbaikan pada siklus II agar kendala yang dihadapi pada siklus I tidak terulang kembali. Adapun perbaikan yang dilakukan untuk siklus II, yaitu:

- 1) Proses pembelajaran dilaksanakan pada pagi hari.
- 2) Siswa tidak membaca doa sebelum belajar, hanya membaca *basmalah*.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4) Kelompok belajar siswa dibuat dalam jumlah yang lebih sedikit yaitu 5 orang dalam satu kelompok.
- 5) *Crossword puzzle* dibuat dalam kertas asturo pelangi sehingga lebih menarik perhatian siswa.
- 6) Potongan huruf-huruf *puzzle* ditempel dalam kertas karton sehingga lebih tebal dan kuat.
- 7) Setiap kelompok mengerjakan *crossword puzzle* di meja masing-masing.
- 8) Setiap kelompok diberi hadiah dengan jenis yang berbeda.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II telah dilaksanakan hari Minggu tanggal 17 Maret 2019. Siklus II ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan-kekurangan pada siklus I. Adapun langkah-langkah yang telah dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru telah mempersiapkan materi pembelajaran tentang Sejarah Khulafaurrasyidin.
- 2) Guru telah menyusun tes benar-salah, tes isian, dan tes melengkapi terkait materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- 3) Guru telah merancang modifikasi strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan menggunakan kertas asturo pelangi agar lebih menarik perhatian peserta didik, dan telah menyiapkan potongan-potongan kertas jawaban *crossword puzzle* yang terbuat dari kertas hvs yang telah ditempel dikertas karton.
- 4) Guru telah menulis huruf-huruf yang merupakan jawaban tes *crossword puzzle*.
- 5) Guru telah menyiapkan lembar observasi siswa yang diisi oleh observer.

b. Pelaksanaan

Tindakan pada siklus II telah dilaksanakan pada hari Senin tanggal 17 Maret 2019 pukul 09.30–11.05 WIB. Pembelajaran dilaksanakan pada pagi hari dikarenakan kegiatan belajar-mengajar pada siklus I

dilaksanakan pada siang hari kurang kondusif. Adapun langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) Sebelum pembelajaran dimulai, guru dan peserta didik membaca *basmalah*, dan tidak membaca doa sebelum belajar karena hal itu sudah dilakukan pada jam pertama sedangkan pembelajaran yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada jam ke tiga, kemudian guru mengabsen siswa.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran.
- 3) Guru menjelaskan materi pelajaran Sejarah Khulafurrasyidin. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Menjelaskan pelajaran siklus II

- 4) Guru membagi siswa dalam 7 kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 5 orang.
- 5) Setiap ketua kelompok mengambil amplop yang berisi potongan-potongan huruf dan lembar tes.

- 6) Guru membagikan kertas *crossword puzzle* berwarna kepada setiap kelompok.
- 7) Setiap kelompok menjawab pertanyaan sebanyak 12 soal yang tercantum dalam *crossword puzzle* dalam waktu 20 menit. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Mengerjakan tes siklus II

- 8) Setelah 20 menit, guru mengumpulkan kertas *crossword puzzle* setiap kelompok dan mengoreksi bersama jawaban *crossword puzzle* yang telah dikumpulkan.
 - 9) Guru memberikan hadiah kepada setiap kelompok.
- c. Observasi

Observasi pada siklus II telah dilakukan. Observer mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Hasil observasi ditemukan bahwa pembelajaran yang berlangsung pada siklus II cukup kondusif. Siswa mulai mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, walaupun masih terdapat 7 orang siswa

yang tidak fokus kepada pembelajaran. Terdapat siswa yang bercerita dengan teman sebangku, ada juga siswa yang tertawa saat guru menjelaskan, memanggil-manggil kawannya yang membuat kelas menjadi bising, terdapat juga siswa yang menyanyi serta terdapat juga siswa yang memukul-mukul meja. Namun hal itu dapat diatasi oleh guru dengan baik. Selain itu, terdapat 15 siswa mencatat penjelasan guru, siswa juga sudah berani bertanya kepada guru, terdapat 4 orang siswa bertanya tentang penjelasan guru yang kurang jelas, ketika guru menyuruh siswa bertanya, 3 orang siswa mulai berani mengangkat tangan untuk menanyakan materi yang tidak mereka pahami, dan 3 orang siswa juga bertanya tentang penjelasan guru yang belum sempat mereka tulis.

Setelah guru selesai menjelaskan pelajaran, selanjutnya guru membagi siswa dalam 7 kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Namun ketika membagi kelompok, banyak siswa menolak bergabung dengan kelompoknya, dan sebagian siswa merasa tidak senang dengan teman sekelompoknya. Suasana kelas menjadi ricuh karena banyak siswa yang menolak bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan. Hal ini tentu menghabiskan waktu yang banyak bagi guru untuk mengamankan siswa, dan tentu hal ini mengulur jam belajar. Namun hal ini tidak berlangsung lama, karena guru akhirnya bisa menjelaskan kepada siswa tentang alasan pemilihan anggota kelompok mereka, dan siswa pun bisa menerima teman sekelompoknya.

Strategi pembelajaran dimulai, siswa diminta bergabung bersama kelompoknya. Namun, karena kondisi kelas yang kurang memadai, dimana terdapat banyak lobang yang tidak bisa dipakai menyebabkan jarak antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain berdekatan. Selain itu, peserta didik juga kesusahan untuk membentuk meja mereka dalam kelompok karena ruangan kelas yang sempit.

Setelah siswa sudah bergabung dengan kelompok masing-masing, guru mulai membagikan kertas *crossword puzzle* kepada setiap kelompok. Dalam mengerjakan tes *crossword puzzle* siswa tampak sangat antusias dan bersemangat. Tidak ditemukan siswa yang tidur, namun masih ada siswa yang bercerita dengan teman sekelompoknya dan tidak membantu temannya mengerjakan tes. Suasana belajar berjalan kondusif, namun karena jarak antar satu kelompok dengan kelompok lain berdekatan, ada sebagian anggota kelompok yang mencontoh jawaban dari kelompok lain, hal inilah yang memicu keributan di kelas. Namun terlepas dari segala kendala yang dihadapi, proses pembelajaran sudah semakin baik.

Kerjasama antar anggota kelompok juga sudah nampak bagus. Siswa saling berbagi pendapat tentang jawaban, dan siswa sangat kompak ketika menempel huruf-huruf jawaban *crossword puzzle*. Namun terdapat kendala yang dihadapi siswa ketika menempel jawaban *crossword puzzle*, yaitu *double tape* yang digunakan untuk menempel tidak lengket, dan sebagian kelompok kehilangan huruf-huruf jawaban mereka. Hal ini tentu mengganggu siswa dalam menjawab tes *crossword puzzle* mereka. Namun

siswa tetap mampu mengerjakan soal tes *crossword puzzle* dalam waktu yang telah ditentukan guru.

Setelah 20 menit, guru mengumpulkan kertas *crossword puzzle* setiap kelompok dan mengoreksi bersama jawaban *crossword puzzle* mereka. Siswa antusias menjawab bersama jawaban *crossword puzzle*. Selain itu banyak kelompok yang mendapatkan nilai yang bagus pada siklus ini.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan tes tertulis yang telah dilakukan pada siklus II terhadap aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan strategi *crossword puzzle*, yaitu adanya perubahan atau kemajuan dalam aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Siswa bersemangat mengerjakan tes *crossword puzzle* yang telah dilaksanakan. Selain itu, kerjasama antara siswa terbangun dengan baik, siswa juga telah menunjukkan antusias yang baik ketika mengerjakan tes *crossword puzzle*. Kemudian hasil belajar siswa juga sudah menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya, terbukti semakin banyaknya jumlah siswa yang tuntas pada tes yang diberikan. Siswa juga semakin memahami materi pelajaran yang disampaikan guru .

Walaupun proses pembelajaran sudah berjalan lumayan baik, namun masih terdapat kendala-kendala yang dihadapi oleh peneliti dalam penelitian ini. Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti adalah adalah:

- 1) Jarak antara satu kelompok dengan kelompok lain terlalu berdekatan sehingga siswa yang jahil mengganggu kelompok lain.
- 2) Jarak antara kelompok yang berdekatan menyebabkan siswa bisa mendengar diskusi kelompok lain, dan mencontoh jawaban dari kelompok lain, hal ini membuat siswa kurang kondusif dalam mengerjakan tes.
- 3) Siswa kesulitan menempel huruf-huruf jawaban *crossword puzzle* karena ukurannya yang kecil dan sebagian lem yang diberikan hilang atau tidak lengket.
- 4) Kertas asturo pelangi yang diberikan kepada siswa kurang menarik perhatian, karena kertas asturo pelangi sudah biasa dipakai siswa dalam membuat kreasi di sekolah. Hal ini terlihat ketika guru membagikan kertas asturo kepada peserta didik, hanya sedikit peserta didik yang menunjukkan mimik wajah senang, dan tertarik.

Oleh karena kendala-kendala yang ditemukan pada siklus II, maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus III agar kendala yang dihadapi pada siklus II tidak terulang kembali. Adapun perbaikan yang dilakukan untuk siklus III yaitu:

- 1) Siswa tidak bekerja dalam kelompok, namun individu. Hal ini dilakukan agar siswa tidak saling mengganggu ketika mengerjakan tes.
- 2) Siswa menjawab soal secara individu. Dengan bekerja secara individu diharapkan agar siswa lebih kondusif dalam mengerjakan tes, tanpa ada gangguan dari siswa lain.

- 3) Siswa tidak perlu menempel huruf-huruf ke *crossword puzzle*, siswa dapat langsung menulis jawabannya di dalam *crossword puzzle* yang dibagikan.
- 4) *Crossword puzzle* dimodifikasi dengan memberikan gambar-gambar pada kertas agar siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan tes.
- 5) Ukuran kertas *crossword puzzle* diubah ke dalam kertas hvs. Hal ini dilakukan karena siswa akan bekerja secara individu, sehingga kertas yang digunakan harus lebih kecil agar mudah ditulis oleh siswa.

3. Siklus III

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus III dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Maret 2019. Adapun langkah-langkah yang telah dilaksanakan pada tindakan III adalah sebagai berikut:

- 1) Guru telah mempersiapkan materi pembelajaran tentang Sejarah Khulafaurrasyidin.
- 2) Guru telah menyusun tes benar-salah, tes isian, dan tes melengkapi terkait materi Sejarah Khulafaurrasyidin.
- 3) Guru telah merancang modifikasi strategi pembelajaran *crossword puzzle* dengan memberi gambar pada kertas agar lebih menarik perhatian siswa.
- 4) Ukuran kertas *crossword puzzle* diubah ke dalam kertas hvs agar mudah ditulis oleh siswa.

5) Guru telah menyiapkan lembar observasi siswa yang diisi oleh observer.

b. Pelaksanaan

Tindakan pada siklus III telah dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 Maret 2019 pukul 07.30–08.50 WIB. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi kekurangan-kekurangan pada siklus II. Adapun langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) Sebelum pembelajaran dimulai, guru dan siswa berdoa bersama, kemudian guru mengabsen siswa.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru menjelaskan materi pelajaran sejarah khulafurrasyidin.
- 4) Guru membagikan kertas *crossword puzzle* bergambar kepada setiap peserta didik. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Membagi kertas *crossword puzzle* bergambar

- 5) Siswa menjawab pertanyaan sebanyak 16 soal yang tercantum dalam *crossword puzzle* dalam waktu 25 menit. Dapat terlihat pada gambar berikut:



Gambar 7. Menjawab tes siklus III

- 6) Setelah 20 menit, guru mengumpulkan kertas *crossword puzzle* setiap kelompok dan mengoreksi bersama jawaban *crossword puzzle* yang telah dikumpulkan. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 8. Mengoreksi bersama jawaban tes siklus III

7) Guru memberi hadiah kepada setiap siswa.

c. Observasi

Observasi pada siklus III telah dilakukan. Observer mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Hasil observasi ditemukan bahwa pembelajaran yang berlangsung pada siklus III sangat baik. Ketika guru memulai pembelajaran, siswa mendengarkan guru dengan baik. Tidak ditemukan siswa yang tidur selama pembelajaran, namun masih terdapat 4 siswa yang berbisik-bisik dengan kawannya untuk bercerita, tetapi hal itu dapat diatasi oleh guru sehingga hal tersebut tidak mengganggu proses pembelajaran.

Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa dengan semangat menulis penjelasan guru, walaupun masih terdapat 8 siswa yang tidak menulis, namun mereka mendengarkan penjelasan guru dan tidak mengganggu proses pembelajaran. Siswa juga semakin berani dalam bertanya, apabila terdapat penjelasan yang mereka tidak pahami, mereka akan langsung bertanya kepada guru. Kemudian apabila terdapat penyebutan nama tokoh, tempat, maupun tanggal yang tidak sempat mereka tulis, mereka langsung menanyakan kepada guru. Siswa juga semakin memahami materi pelajaran dengan baik. Hal ini terlihat ketika guru bertanya kepada siswa, siswa sudah mampu menjawab dengan jawaban yang bagus.

Ketika strategi pembelajaran *crossword puzzle* berlangsung, dan kertas *crossword puzzle* dibagikan kepada setiap siswa, siswa mulai

menunjukkan antusias dan semangat. Guru membatasi waktu mengerjakan tes selama 25 menit, dan siswa menjawab tes *crossword puzzle* dengan kondusif. Suasana kelas aman dan tidak ada yang ribut ataupun berjalan mondar-mandir. Walaupun ditemukan siswa yang berdiskusi dengan teman sebangku selama mengerjakan tes, namun tidak mengganggu proses pembelajaran. Tidak semua siswa yang mengerjakan tes *crossword puzzle* bersemangat, masih terdapat 3 siswa yang kurang bersemangat dalam mengerjakan tes. Hal ini terlihat dari wajahnya yang murung, dan enggan mencari jawaban *crossword puzzle* walaupun teman semejanya sudah bersemangat mencari jawaban.

Ketika waktu mengerjakan sudah habis, guru mengumpulkan kertas *crossword puzzle* setiap siswa. Kemudian guru bersama siswa menjawab bersama jawaban *crossword puzzle*. Siswa bersemangat mengoreksi jawaban mereka. Diakhir pembelajaran ditemukan 34 siswa yang mencapai nilai di atas KKM, dan hanya 1 siswa yang tidak mencapai nilai KKM.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilakukan pada siklus III, penerapan strategi *crossword puzzle* telah menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII-2 MTsN 2 Padangsidempuan. Selain itu, pelaksanaan strategi *crossword puzzle* pada siklus III ini juga mengalami peningkatan pada berbagai aspek, yaitu semangat siswa dalam belajar, keaktifan siswa dalam

merespon pembelajaran, dan keaktifan siswa dalam mengerjakan tes, dan siswa memiliki pengetahuan yang semakin baik tentang materi Sejarah Khulafaurrasyidin.

C. Hasil Tindakan

1. Hasil Tindakan Siklus I

a. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan materi pembelajaran Sejarah Khulafaurrasyidin melalui penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* telah dilaksanakan. Pengamatan yang dilakukan oleh observer berpedoman kepada lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti yang terkait dengan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel aktivitas belajar siswa berikut:

Table 8. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan
1.	Bertanya	4	11,42 %
2.	Membaca	8	22,85 %
3.	Mendengarkan	23	65,71 %
4.	Menulis	8	22,85 %
5.	Berseemangat	25	71,42 %
6.	Bosan	10	28,57 %
Jumlah		78	222,82%
Rata-rata		13	37,13%

Hasil observasi pada siklus I ini menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh

guru. Banyak peserta didik yang merasa bosan ketika guru menjelaskan. Selain itu, ketika guru menjelaskan pelajaran, sebagian siswa tidak mendengarkan dan bercerita dengan kawan sebangkunya. Pada saat guru melakukan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*, siswa mulai menunjukkan ketertarikan, namun masih terdapat siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan yang dilaksanakan dan memilih untuk diam, atau bergurau bersama kawannya (lihat lampiran 9).

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I dengan materi pelajaran Sejarah Khulafaurrasyidin melalui penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Siklus I	Nilai Rata-Rata Kelas
Skor maksimal (100)	62,14

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa skor maksimal yang harus dicapai siswa setelah dilakukan tes adalah skor 100. Jumlah soal yang diberikan kepada siswa adalah 8 soal yang bervariasi, yang terdiri dari tes benar-salah, tes isian, dan tes melengkapi. Setelah dilakukan tes kepada siswa kelas VII-2, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 62.14 (lihat lampiran 10). Hasil rata-rata yang diperoleh kurang dari skor maksimal, hal ini membuktikan bahwa pengetahuan siswa tentang materi Sejarah Khulafaurrasyidin masih kurang.

2. Hasil Tindakan Siklus II

a. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa siklus II dengan materi pembelajaran Sejarah Khulafaurasyidin melalui penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* telah dilaksanakan. Pengamatan yang dilakukan oleh observer berpedoman kepada lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti yang terkait dengan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel aktivitas belajar siswa berikut:

Tabel 10. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan
1.	Bertanya	10	28,57 %
2.	Membaca	17	48,57 %
3.	Mendengarkan	28	80 %
4.	Menulis	15	42,85 %
5.	Berseemangat	29	82,85 %
6.	Bosan	6	17,14 %
Jumlah		105	299,28%
Rata-rata		17,5	49,99%

Hasil observasi pada siklus II ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Banyak peserta didik yang merespon ketika guru menjelaskan pelajaran. Peserta didik juga bersemangat dan antusias mengikuti tes *crossword puzzle* yang diberikan oleh guru karena kertas *puzzle* yang diberikan guru berbeda dari siklus I. Kertas *puzzle* yang diberikan adalah

kertas asturo pelangi, sehingga lebih menarik perhatian peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru (lihat lampiran 11).

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus II dengan materi pembelajaran Sejarah Khulafaurasyidin melalui penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Siklus II	Nilai Rata-Rata Kelas
Skor maksimal (100)	80,95

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII-2 adalah 80,95 (lihat lampiran 12). Hal ini membuktikan bahwa sudah terlihat adanya perubahan dan peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sejarah Khulafaurasyidin.

3. Hasil Tindakan Siklus III

a. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa siklus III dengan materi pembelajaran Sejarah Khulafaurasyidin melalui penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* telah dilaksanakan. Pengamatan yang dilakukan oleh observer berpedoman kepada lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti yang terkait dengan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel aktivitas belajar siswa berikut:

Tabel 12. Aktivitas Belajar Siswa Siklus III

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan
1.	Bertanya	17	48,57 %
2.	Membaca	24	68,57 %
3.	Mendengarkan	31	88,57 %
4.	Menulis	27	77,14%
5.	Bersemangat	32	91,42 %
6.	Bosan	3	8,57 %
Jumlah		134	382,84%
Rata-rata		22	63,80%

Hasil observasi pada siklus III ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Banyak peserta didik yang merespon ketika guru menjelaskan pelajaran. Peserta didik juga bersemangat dan antusias mengikuti tes *crossword puzzle* yang diberikan oleh guru karena kertas *puzzle* yang diberikan guru berbeda dari siklus sebelumnya. Dimana kertas *puzzle* diberikan gambar-gambar, sehingga lebih menarik perhatian peserta didik, selain itu kertas *puzzle* juga telah diubah dalam bentuk kertas hvs sehingga lebih mudah ditulis oleh peserta didik. Hal ini menyebabkan antusias siswa mengikuti pembelajaran semakin tinggi (lihat lampiran 13).

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa siklus III dengan materi pembelajaran Sejarah Khulafaurrasyidin melalui penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Hasil Belajar Siswa Siklus III

Siklus III	Nilai Rata-Rata Kelas
Skor maksimal (100)	95,89

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII-2 adalah 95,89 (lihat lampiran 14). Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat dari siklus I, dan II. Peningkatan ini terlihat dari nilai hasil belajar peserta didik yang semakin baik. Selain itu peserta didik juga semakin memahami materi Sejarah Khulafaurrasyidin ketika diberikan tes oleh guru.

4. Perbandingan Hasil Tindakan

a) Aktivitas Belajar

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari siklus I, siklus II, dan siklus III terdapat peningkatan aktivitas belajar sebagaimana yang terlihat pada tabel perbandingan di bawah ini:

Table 14. Perbandingan Aktivitas Belajar Siklus I, II, dan III

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa			Persentase Keaktifan		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Bertanya	4	10	17	11,42	28,57	48,57
2.	Membaca	8	17	24	22,85	48,57	68,57
3.	Mendengarkan	23	28	31	65,71	80	88,57
4.	Menulis	8	15	27	22,85	42,85	77,14
5.	Berseangat	25	29	32	71,42	82,85	91,42
6.	Bosan	10	6	3	28,57	17,14	8,57

Berdasarkan tabel aktivitas belajar siswa di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa dari siklus, I, II, dan III semakin baik. Pada

siklus I masih banyak siswa yang tidak merespon pembelajaran yang diberikan guru, sebagian siswa juga masih bercerita bersama kawan sebangku dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Siswa juga belum menunjukkan ketertarikan terhadap strategi pembelajaran yang diberikan guru, hal ini terlihat masih banyak siswa yang kurang antusias dan merasa bosan selama pelajaran berlangsung.

Pada siklus II, aktivitas belajar peserta didik semakin baik. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan baik, tetapi masih terdapat beberapa peserta didik yang mengobrol dengan teman sebangkunya selama guru menjelaskan pelajaran. Peserta didik juga merespon pelajaran guru dengan baik, hal ini terlihat dari respon peserta didik kepada penjelasan guru. Peserta didik sudah mulai menulis apa yang guru jelaskan, dan mereka juga bertanya kepada guru tentang pelajaran yang kurang mereka pahami. Kemudian, peserta didik sudah menunjukkan antusias yang baik ketika strategi pembelajaran *crossword puzzle* dilaksanakan. Peserta didik menjawab tes *crossword puzzle* dengan semangat dan antusias.

Kemudian pada siklus III, aktivitas belajar peserta didik sangat baik. Peserta didik antusias dan bersemangat menerima pembelajaran yang diberikan guru. Ketika guru menjelaskan, peserta didik mendengarkan dengan seksama, kemudian peserta didik mencatat penjelasan guru, dan peserta didik juga membaca buku mereka. Walaupun tidak semua peserta didik melakukannya, namun kondisi kelas sudah kondusif. Peserta didik juga semangat dan antusias ketika mengerjakan tes *crossword puzzle* yang

diberikan oleh guru. Aktivitas belajar peserta didik dari tiap siklus terus meningkat dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini cocok digunakan oleh pendidik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

b) Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tindakan yang diperoleh dari siklus I, siklus II, dan siklus III terdapat peningkatan sebagaimana yang terlihat pada tabel perbandingan di bawah ini:

Tabel 15. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I, II, dan III

Siklus	Skor Maksimal	Nilai Rata-Rata Kelas
I	100	62,14
II	100	80,95
III	100	95,89

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa terus meningkat dari siklus I persentase sebesar 62,14, siklus II 80,95, dan siklus III 95,89. Hasil belajar peserta didik tiap siklus terus meningkat dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini cocok digunakan oleh pendidik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Pengujian Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar Sejarah

Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan, dan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diketahui bahwa aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa terus meningkat dari siklus I hingga siklus III. Aktivitas belajar pada siklus I 37,13%, siklus II 49,99%, siklus III 63,80%. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan, hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 62,14%, siklus II 80,95%, dan siklus III 95,89%.

Berdasarkan hasil observasi dan tes di atas, penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan, maka hipotesis tindakan diterima.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* mulai dari siklus I, II, sampai III terlihat adanya peningkatan. Hasil penelitian ini mendukung teori yang terdapat dalam kajian teori yaitu strategi pembelajaran *crossword puzzle* mempunyai kelebihan yaitu melalui strategi *crossword puzzle* sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri yang pada setiap siswa, dan *crossword puzzle* ini mudah untuk diajarkan, dapat melatih

ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak, mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, dan sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju. Selain itu, peneliti juga selalu melakukan modifikasi *crossword puzzle* pada setiap siklus yang membuat pembelajaran semakin menarik dan menumbuhkan minat serta semangat belajar siswa.

Dengan demikian strategi pembelajaran *crossword puzzle* cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini karena strategi *crossword puzzle* ini dapat menciptakan pembelajaran aktif dan siswa bisa belajar mandiri secara kreatif, selain itu strategi pembelajaran *crossword puzzle* menjadikan siswa lebih bersemangat dan antusias dalam belajar sehingga siswa lebih memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru serta dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan siswa ketika belajar.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar Sejarah kebudayaan Islam siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa belajar merupakan proses pembangunan pengetahuan yang diperoleh dari pengetahuan orang lain. Teori belajar konstruktivisme mengarahkan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman nyata dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menekankan pembelajaran kooperatif, sehingga dalam proses belajar mengajar lebih berpusat pada peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran melalui strategi pembelajara *crossword puzzle* siswa belajar secara berkelompok. Hal tersebut dilakukan, agar siswa saling bertukar informasi tentang pengetahuan yang mereka miliki, sehingga siswa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu karena transfer informasi yang telah dilakukan bersama teman sekelompok. Selain itu, siswa diajak aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, namun siswa juga ikut aktif dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran lebih bermakna dan terasa nyata bagi peserta didik. Dengan demikian teori belajar konstruktivisme sesuai dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle* karena mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan siswa juga mampu memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang dilakukan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan. Hal tersebut terlihat dari peningkatan yang terjadi mulai dari siklus I, siklus II, hingga siklus III.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilaksanakan mempunyai beberapa keterbatasan.

Adapun keterbatasan yang terjadi dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Soal-soal tes *crossword puzzle* yang diberikan oleh peneliti kepada siswa tidak melalui uji validitas.
2. Jadwal penelitian tidak bisa direncanakan oleh peneliti, karena pihak sekolah tidak memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian pada jam belajar karena dikhawatirkan mengganggu jam belajar siswa.

Walaupun demikian, peneliti masih diberikan izin melakukan penelitian pada jam belajar apabila terdapat guru yang tidak hadir pada jam tersebut.

3. Pembelajaran pada siklus II kurang kondusif, hal ini dikarenakan siswa tidak menyukai kelompok belajar yang telah dibentuk oleh guru, sehingga banyak siswa yang protes kepada guru untuk mengganti teman sekelompoknya. Hal ini menyebabkan jam belajar tidak efisien.
4. *Crossword puzzle* yang diberikan guru kepada siswa pada siklus I, dan III mengalami kesalahan penulisan. Kotak-kotak *puzzle* yang ditulis oleh peneliti pada siklus I nomor 8 lebih dari jumlah huruf yang akan dijawab, sehingga menyebabkan kebingungan siswa dalam menempel huruf-huruf jawaban. Selain itu, kotak-kotak *puzzle* yang ditulis oleh peneliti pada siklus II, lebih dari jumlah yang telah dibuat. Terdapat dua kotak nomor 7 di dalam kertas *crossword puzzle* siswa, yaitu 7 mendatar dan 7 menurun, hal ini menyebabkan siswa bingung dalam menjawab tes.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil pengujian hipotesis berdasarkan rumusan masalah penelitian disimpulkan bahwa adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan dengan penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, siklus II, dan siklus III, diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan efektif dan efisien. Siswa mengikuti pembelajaran yang diberikan guru dengan baik, siswa juga bersemangat mengerjakan tes *crossword puzzle* yang diberikan guru. Aktivitas belajar siswa dari siklus I hingga siklus III selalu mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Hasil rata-rata aktivitas siswa siklus I 37,13%, siklus II 49,99%, dan siklus III 63,80%. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dari siklus I hingga siklus III mengalami perubahan kearah yang lebih baik.

Hasil belajar siswa juga menunjukkan perubahan yang signifikan dari setiap siklus. Siklus I jumlah nilai rata-rata siswa 62,14%, siklus II jumlah nilai rata-rata siswa 80,95%, dan siklus III jumlah nilai rata-rata siswa 95,89%. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa semakin baik pada setiap siklus.

Penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang bervariasi pada setiap siklus membuat siswa semangat dan antusias dalam belajar serta mampu menghilangkan rasa jenuh siswa pada saat pembelajaran. Walaupun *crossword*

puzzle ini memiliki kelemahan dan kelebihan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, namun tidak menutup kemungkinan masih ada strategi pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

B. Saran-Saran

Berdasarkan temuan penulis dalam penelitian ini bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan, adapun saran-saran dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam, pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk itu, guru bidang studi SKI dapat menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini sebagai alternatif dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa, pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bukanlah pelajaran yang sulit dan membosankan. Belajar sejarah Islam dapat memperluas wawasan keislaman dan juga menyenangkan, serta pelajaran sejarah akan mudah dipahami jika tekun belajar dan mau berusaha. Jika malas belajar sejarah ingatlah bahwasanya bangsa yang hebat adalah bangsa yang mengingat sejarahnya, dengan begitu semangat mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam akan lebih giat lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Ahmadi, Abu. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2005.
- Ali, Candra Mufti, and . Endryansyah . “Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4, no. 2 (2015). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/11325>.
- Anggraini, US. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Dengan Metode Crossword,” 2017. [http://repository.uinsu.ac.id/3886/1/Skripsi Ulfa Suci Anggraini, NIM 31133307.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/3886/1/Skripsi%20Ulfa%20Suci%20Anggraini,%20NIM%2031133307.pdf).
- AR, Nurhayati, and Syahrizal Syahrizal. “Teori Belajar Al-Māwardi: Studi Analisis Tujuan Dan Indikator Keberhasilan Belajar.” *Ulumuna* 18, no. 1 (November 8, 2017): 41–58. <https://doi.org/10.20414/ujis.v18i1.152>.
- Asiyah, Siti. “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Di MIN Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014,” January 8, 2014. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/709/>.
- Aswar, Cut. “Pencapaian Hasil Belajar Melalui Penumbuhan Sikap Mahasiswa.” *Lantanida Journal* 2, no. 2 (May 8, 2017): 202–17. <https://doi.org/10.22373/LJ.V2I2.1408>.
- Aunurrahman. *Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Muh. Fitrah & Luthfiyah "Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus - - Google Buku," accessed June 17, 2019, hlm. 179, [https://books.google.co.id/books?id=UVRtDwAAQBAJ&pg=PA179&dq=penelitian+kolaboratif&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiBgs4PDiAhXHso8KHVSHCrwQ6AEIKTAA#v=onepage&q=penelitian kolaboratif&f=false](https://books.google.co.id/books?id=UVRtDwAAQBAJ&pg=PA179&dq=penelitian+kolaboratif&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiBgs4PDiAhXHso8KHVSHCrwQ6AEIKTAA#v=onepage&q=penelitian%20kolaboratif&f=false).

Lefudin, "Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi - Google Buku." Accessed May 16, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=adwwDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=LEFUDIN+Belajar+%26+Pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjDtbGW2J7iAhVWbn0KHbw7DoQQ6AEIKDAA#v=onepage&q=LEFU Belajar %26 Pembelajaran&f=false>.

Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.

Hamruni. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani, 2012.

Hisyam Zaini. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development, 2007.

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Ujung Pandang. Lembaga Penelitian., Arsad, Nurazizah Musmuliadi, and Muhiddin Palennari. *Insani : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sumberdaya Manusia. Indonesian Journal of Educational Studies*. Vol. 20. Lembaga Penelitian, IKIP Ujung Pandang, 2017. <http://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/4815>.

Jazim, Rahmad Bustanul Anwar, and Dwi Rahmawati. "Pengembangan Modul Matematika Smp Berbasis Pendekatan Konstruktivisme." *AKSIOMA Journal of Mathematics Education* 5, no. 2 (January 3, 2017): 105. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.667>.

John M echols, dkk. *An Indonesia-English Dictionary*. Jakarta: PT Gramedia, 2010. <https://books.google.co.id/books?id=0eG4AAAIAAJ&dq=editions:90mUeeEnrhc&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEWjLgrbV5niAhVCiqwKHf5fAa4Q6AEIMjB>.

Mardianto. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Medan: Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sumatera Utara, 2010.

Mel Silberman. *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*, Terj. Sarjuli. Yogyakarta: Yappendis, 2005.

Burhan Bungin, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.

Mia, Purmiati. "Penerapan Metode Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar IPA Siswa di SMP Negeri 7 Purworejo." *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (October 19, 2012): 4–6. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/230>.

- Murningsih, Endang Sri. *Madaniyah: Terciptanya Insan Akademis Berkualitas & Berakhlak Mulia. Madaniyah*. Vol. 4. STIT Pemalang, 2016. <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/46>.
- Nirmalasari, D, B Mulyani, B Utami - *Jurnal Pendidikan Kimia*, and undefined 2013. "Studi Komparasi Penggunaan Media Mind Map Dan Crossword Puzzle Pada Metode Proyek Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi." *Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id*. Accessed May 16, 2019. <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/2815>.
- Nurohman, Sabar, and Sabar Nurohman. "Peningkatan Thinking Skills Melalui Pembelajaran IPA Berbasis Konstruktivisme Di Sekolah Alam." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 11, no. 1 (September 17, 2013). <https://doi.org/10.21831/pep.v11i1.1423>.
- Pranata, Dani. "Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas V Mi Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung," August 27, 2018. <http://repository.radenintan.ac.id/4309/>.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Radili, L, MJKTPIFIP UNP - *Jurnal E-Tech*, and undefined 2012. "Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi." *Ejournal.Unp.Ac.Id*. Accessed May 15, 2019. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/viewFile/1402/1220>.
- Ratnasari, Dian. "Penerapan Model Pembelajaran Word Square Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTS Aulia Cendekia Palembang.[SKRIPSI]," 2017. <http://eprints.radenfatah.ac.id/906/>.
- Sabari, Ahmad. *Strategi Belajar Mengajar Dan Micro Teaching*. Ciputat: Quantum Teaching, 2005.
- Sagala, Syaiful. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Samsuddin. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Teori Dan Praktek)*. 2016th ed. Padangsidempuan: Padangsisimpuan, 2016.

Saputra, Irfan. "Penggunaan Strategi Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas VIII E SMP N 22 Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013." *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika* 3, no. 2 (September 25, 2013): 158–60. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/718>.

Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Rineka Cipta, 2002.

Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011.

Sari, Diah Rahma, M. Shaifuddin, and M. Ismail Sriyanto. "Peningkatan Pemahaman Konsep Koperasi Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle," 2013. <https://eprints.uns.ac.id/14119/>.

Sinar. *Active Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.

SPPS, YR Subakti - Jurnal, And Undefined 2010. "Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme." *Usd.ac.id*. Accessed may 18, 2019. https://usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/jurnal_historia_vitae/vol24no1april2010/paradigma_pembelajaran_sejarah_yr_subakti.pdf.

Suprijono, Agus. *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

Sutrisno, Valiant Lukad Perdana, and Budi Tri Siswanto. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1 (March 16, 2016): 111. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>.

Suyono Dan Haryanto. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Tafkhirul Akhlaq, NIM. 12485221. "Penerapan Strategi Crossword Puzzle Untuk Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ulumuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014," July 10, 2014. <http://digilib.uin-suka.ac.id/14094/>.

Djamarah, Syaiful Bachri. *Guru Dan Anak Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.

Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2012.

- Tukiran Taniredja, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis Dan Mudah*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Wiriaatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Candra Mufti Ali, and Endryansyah “Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Smkn 1 Jetis Mojokerto.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4, no. 2 (2015). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/11325>.
- Asiyah, Siti. “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Di MIN Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014,” January 8, 2014. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/709/>.
- Jannah, Miftahul. “Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam.” *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 1, no. 1 (August 8, 2017). <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493>.
- Suprihatiningsih, “Keterampilan Tata Busana Di Madrasah Aliyah - - Google Buku.” Accessed May 19, 2019. https://books.google.co.id/books?id=a8uIDQAAQBAJ&dq=Suprihatiningsih+Keterampilan+Tata+Busana+Di+Madrasah+Aliyah&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiGv5P8gabiAhUU_XMBHZSyBkMQ6AEIKDAA.
- Mufidah, L, E Dzulkifli, T Titi - STKIP PGRI Sidoarjo, and undefined 2013. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Matriks.” *Lppm.Stkipgri-Sidoarjo.Ac.Id*. Accessed May 15, 2019. <http://lppm.stkipgri-sidoarjo.ac.id/files/Penerapan-Model-Pembelajaran-Kooperatif-Tipe-TPS-untuk-Meningkatkan-Aktivitas-Belajar-Siswa-pada-Pokok-Bahasan-Matriks.pdf>.
- Muncarno, Muncarno. “Penerapan Model Active Learning Permainan Card Sort Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 05 Metro Selatan.” *AKSIOMA Journal of Mathematics Education* 4, no. 2 (December 31, 2015). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i2.294>.
- Pranata, Dani. “Penererapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas V MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung,” August 27, 2018.

<http://repository.radenintan.ac.id/4309/>.

Puspita, Nurul, Nurul Puspita, and Nurlaily Sabiqoh. "Teaching Vocabulary by Using Crossword Puzzle." *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris* 10, no. 2 (September 20, 2017): 308–25. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/ENGEDU/article/view/1753>.

Rusmartini. "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Nambahrejo." *AKSIOMA Journal of Mathematics Education* 4, no. 2 (December 31, 2015). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i2.304>.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2012.

Warni Tune Sumar Dan Intan Abdul Razak, "Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill - - Google Buku." Accessed May 15, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=7B6vDQAAQBAJ&dq=Warmi+Tune+Sumar+dan+Intan+Abdul+Razak,+Strategi+Pembelajaran+Dalam+Implementasi+Kurikulum+Berbasis+Soft+Skill+Warmi+Tune+Sumar+dan+Intan+Abdul+Razak+Strategi+Pembelajaran+Dalam+Implementasi+Kurikulum+Be>.

Suryanti, Alis. "Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 1 Purwosari Tahun Pelajaran 2013/2014." *AKSIOMA Journal of Mathematics Education* 4, no. 1 (July 1, 2015). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.66>.

Taufiq, Mirwan Akhmad. "ومشكلاته خصائصه خاصة؛ لأغراض العربية تعليم منهج." *Arabia* 10, no. 2 (December 18, 2018): 1–19. <https://doi.org/10.21043/ARABIA.V10I2.4275>.

Ahmad Susanto, "Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar - - Google Buku." Accessed May 20, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=IeVNDwAAQBAJ&pg=PA96&dq=teori+belajar+konstruktivisme&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwitzpmMjKjiAhXTfisKHU1LAiwQ6AEILDAB#v=onepage&q=teori belajar konstruktivisme&f=false>.

Tim Penyusun Kamus Pustaka Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2001.

- Penyusun Terjemah Per Kata, Tajwid Warna, dan Terjemah Inggris: Agus Hidayatullah, Dkk., *Aljamil Al-Quran Tajwid Warna, Terjemah Per Kata, Terjemah Inggris*, Jawa Barat: Cipta Bagus Segara, 2012.
- Universitas Islam Negeri Raden Fatah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Maryamah. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam. Ta'dib: Journal of Islamic Education (Jurnal Pendidikan Islam)*. Vol. 19, 2014. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/17>.
- Wijiastuti, Retno. "Keefektifan Strategi Crossword Puzzle Pada Hasil Belajar IPS." *Journal of Elementary Education* 2, no. 2 (July 1, 2013). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2741>.
- Sukirman and Asti Astuti Ningsih, "Designing *Crossword Puzzle* To Improve Students' Vocabulary Mastery Of The Third Semester In English Education Department Student Of UIN Alauddin Makassar," *ETERNAL (English, Teaching, Learning and Research Journal)* 2, no. 1, hlm. 37-54 (June 30, 2016): 37–54, <https://doi.org/10.24252/Eternal.V21.2016.A4>.
- Leli Khairani Hasibuan, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII, *Wawancara*, Tanggal 03 Oktober 2018, Pukul 14:26 WIB.
- Zamaluddin, WKS Sarana dan Prasana MTsN 2 Padangsidimpuan, *Wawancara*, Tanggal 08 Maret 2019, Pukul 09.00-09.35 WIB.

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Liska Yanti Hasibuan
NIM : 15 201 00014
Jurusan/ Program : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam
Tempat/ Tanggal Lahir : Muaratais III/ 25 November 1996
Alamat : Muaratais III, kec. Angkola Muaratais,
kab. Tapanuli Selatan

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Puddin Hasibuan
Pekerjaan : -
Nama Ibu : Derliana Harahap
Pekerjaan : Petani
Alamat : Muaratais III, kec. Angkola Muaratais,
kab. Tapanuli Selatan

C. Pendidikan

SD : Negeri No 101110 Muaratais III tamat tahun 2009
SLTP : MTsN 2 Padangsidimpuan tamat tahun 2012
SLTA : MAN 1 Padangsidimpuan tamat tahun 2015

Lampiran 1

Sarana dan Prasarana MTsN 2 Padangsidimpuan

No.	Sarana Prasana	Keterangan
1	Lahan/bangunan	5000 m ²
2	Ruangan belajar	16 ruangan
3	Ruangan Laboratorium	Tidak Ada
4	Ruangan guru	1 ruangan
5	Ruangan Perpustakaan	1 ruangan
6	Ruangan Kepala Sekolah	1 ruangan
7	Musholla	Ada
8	Sarana Olahraga	Ada
9	Sarana Telephon	Tidak ada
10	Sarana Listrik	Ada
11	Ruang Bimbingan Olimpiade	Tidak ada
12	Gudang	Tidak ada
13	Kantin	Ada
14	KamarMandi/Toilet	2buah
15	Rumah Penjaga Sekolah	Ada
16	Ruang BK	Ada
17	Ruang UKS	Ada

Sumber data: Dokumen MTsN 2 Padangsidimpuan

Lampiran 2

Keadaan Guru MTsN 2 Padangsidempuan

No	Nama Guru	Lulusan Pendidikan	Bidang Studi Yang Diajarkan
1	Busro Effendy, S.Ag	IAIN SUMUT	Al-Quran Hadis
2	Dra. Hoiriah, M.A	IAIN SUMUT	Fiqih
3	Maralias Siregar, S.Ag, M.A	IAIN SUMUT	Bahasa Arab
4	Faujiah Sidebang, S.Ag	STAIS DAIRI	Aqidah Ahlak
5	Siti Junaidah Harahap, S.Ag	STAIN Padangsidempuan	Aqidah Ahlak
6	Herawati Hutabarat, S.Pd	FKIP USU	Pkn
7	Yusnaini Rambe, S.Pd.I	STAI PERTINU	Al-Quran Hadis
8	Elfi Zahra Nazution, S.Pd	IKIP NEGERI MEDAN	IPA
9	Abdul Rahman Ritonga, S.Pd	UMTS	B. Konseling
10	Karya Elvidar Hasibuan, S.Pd	UMTS	Matematika
11	Siti Hania Hasibuan, S.Pd	UNIMED	B. Indonesia
12	Hotna Sari Pohan, S.Pd	UGN	Matematika
13	Drs. Zamaluddin	IAIN SUMUT	Al-Quran Hadis
14	Drs. Saiful Safri	IAIN SUMUT	Aqidah Ahlak
15	Nurhamidah Siregar, S.Pd	USU	IPA
16	Mismida. S.Pd	UNIMED	Penjas
17	Murti Sastrawati Dly, S.Pd	UMTS	Bahasa Inggris
18	Keptidawarni Dalimunthe, S.Ag	IAIN SUMUT	Bahasa Arab
19	Lely Khairani Hasibuan, S.Ag	STAIN Padangsidempuan	Al-Quran Hadis
20	Fatwa Alama, S.Pd	UNIMED	B. Indonesia
21	Bukti Berbakti, S.Pd	UNIMED	Penjas
22	Hanna Laila, S.Pd	UNIMED	Matematika
23	Hasnah Mardiyah, S.Pd.I	STAIN Padangsidempuan	Fiqih
24	Martua Roni Rakhmat, S.Pd	UNIMED	IPA
25	Lenni Kholila, S.Pd	UGN Padangsidempuan	PKN
26	Henriyanto Sitompul, S.H.I	STAI PERTINU	IPS
27	Hasan Basri, S.Pd.I	STAI PERTINU	Al-Quran Hadis
28	Ika Alianan Ritonga, S.Pd	UMTS	Bahasa Inggris

29	Hasan Basri	MAN 1 Padangsidempuan	BTQ
30	Evi Wahyuni, S.Pd	UMTS	Matematika
31	Fitri Sri Hartati Lubis, S.Pd	UMTS	IPA
32	Irpan Ali Syukri Siregar, S.Pd	UMTS	Matematika
33	Milpa Hannum Napitupulu, S.Pd.I	STAIN Padangsidempuan	Fiqih
34	Naimah Daulay, S.Pd.I	UMTS	Bahasa Arab
35	Nila Suaidah Lubis, S.Pd	UMTS	Bahasa Inggris
36	Nurhalijah Pohan, S.Pd	UMTS	IPS
37	Nurhijriyah Nasution, S.Pd	UMTS	Seni Budaya
38	Rafni Dewi Yanti, S.Pd	UMTS	Bahasa Inggris
39	Salmidar Ritonga, S.Pd	UMTS	Seni Budya
40	Jumatil Syawal, S.Pd.I	STAIN Padangsidempuan	Al-Quran Hadis
41	Rizki Fauziah, S.Pd	UMTS	Prakarya
42	Sari Maryati. S.Pd	UMTS	IPA
43	Fitri Hamdiyah Lubis, S.Pd	STKIP	B. Indonesia
44	Rosida Rambe, S.Pd.I	STAIN Padangsidempuan	BTQ
45	Muhammad Asrul Siregar, S.Pd.I	STAIN Padangsidempuan	IPS
46	Ahmad Husein Harahap, S.Pd	UMTS	STAF TU
47	Rosmaida Siregar, S.Pd	UMTS	IPS
48	Novita Sari Dewi Harahap, S.Pd	UMN Nusantara	IPS
49.	Ummu Zunairah Haruan Al rasyid	UINSU	B. Konseling
50.	Ikrima Harahap	STKIP	B. Indonesia
51	Zulhamdi Abadan Ritonga, SP	STKIP	Staf TU
52.	Nurhafni, S.Pd.I	STAIN Padangsidempuan	IPS

Sumber data: Dokumen MTsN 2 Padangsidempuan

Lampiran 3

RPP Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Satuan Pendidikan	: MTsN 2 Padangsidempuan
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Kelas/Semester	: VII-2/II (Genap)
Tahun Pelajaran	: 2018/2019
Tema/Topik	: Khulafaurasyidin Cermin Akhlak Rasulullah
Sub Tema	: a. Sejarah khulafaurasyidin b. Model kepemimpinan khulafaurasyidin c. Prestasi khulafaurasyidin
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

- KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghargai perilaku khulafaurrasyidin cermin dari akhlak Rasulullah saw.
- 2.1 Merespon nilai-nilai yang terkandung dari prestasi-prestasi yang dicapai oleh khulafaurrasyidin untuk masa kini dan yang akan datang.
- 2.2 Merespon gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
- 3.1 Memahami berbagai prestasi yang dicapai oleh khulafaurrasyidin.
- 4.1 Meniru model kepemimpinan khulafaurrasyidin.
- 4.2 Menyajikan kisah ketegasan Abu Bakar ash-Shiddiq dalam menghadapi kekacauan umat Islam saat wafatnya Nabi Muhammad saw.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai khulafaurrasyidin.
2. Mengklasifikasi prestasi khulafaurrasyidin.
3. Menjelaskan prestasi khulafaurrasyidin yang menonjol.
4. Menjelaskan hikmah yang dapat diambil dari prestasi khulafaurrasyidin.
5. Mengkaitkan prestasi khulafaurrasyidin perkembangan kondisi sekarang.
6. Menjelaskan gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
7. Mengidentifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
8. Mengklasifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
9. Menjelaskan kisah ketegasan Abu Bakar ash-Shiddiq dalam menghadapi kekacauan saat wafatnya Nabi Muhammad saw.

D. Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik mampu:

1. Menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai khulafaurrasyidin.
2. Mengklasifikasi prestasi khulafaurrasyidin.
3. Menjelaskan prestasi khulafaurrasyidin yang menonjol.
4. Menjelaskan hikmah yang dapat diambil dari prestasi khulafaurrasyidin.
5. Mengkaitkan prestasi khulafaurrasyidin perkembangan kondisi sekarang.
6. Menjelaskan gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.

7. Mengidentifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
8. Mengklasifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
9. Menjelaskan kisah ketegasan Abu Bakar ash-Shiddiq dalam menghadapi kekacauan saat wafatnya Nabi Muhammad saw.

E. Materi Ajar :

1. Sejarah khulafaurrasyidin.
2. Model kepemimpinan khulafaurrasyidin.
3. Prestasi khulafaurrasyidin.

F. Pendekatan Pembelajaran :

Pendekatan Saintifik *active learning* strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan ceramah.

G. Media, alat, Sumber belajar

1. Media
Lembar kerja.
2. Alat
Kertas manila, potongan kertas hvs, amplop, dan *double tape*.
3. Sumber pembelajaran
 - a) Buku Pedoman Guru mapel SKI kls VII Kemenag.
 - b) Buku Pegangan siswa mapel SKI kls VII Kemenag.

H. Langkah-langkah pembelajaran

a. Pendahuluan :

1. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.
2. Guru memeriksa kehadiran siswa dan posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
3. Sebelum melanjutkan pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dari tema khulafaurrasyidin cermin ahlak Rasulullah saw.

4. Guru dapat menggunakan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya.

b. Kegiatan inti :

1. Guru membentuk peserta didik ke dalam 4 kelompok besar, yang terdiri dari 8-9 orang.
2. Guru menempel *crossword puzzle* yang terbuat dari kertas manila putih di papan tulis maupun dinding.
3. Masing-masing ketua kelompok mengambil amplop yang berisi huruf-huruf beserta soal pertanyaan yang akan dijawab dalam *crossword puzzle*.
4. Tiap kelompok mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan yang ada di *crossword puzzle*.
5. Guru membatasi waktu mengerjakan selama 15 menit.
6. Kelompok yang mampu menjawab pertanyaan langsung menempel jawaban di kertas manila.
7. Guru dan observer mengamati aktivitas belajar peserta didik.
8. Guru bersama peserta didik mengoreksi bersama jawaban *crossword puzzle*.
9. Guru memberi hadiah kepada kelompok terbaik.

Refleksiku

1. Sebelum mengakhiri pembelajaran, setiap peserta didik diminta melakukan refleksi dengan merangkum materi pelajaran hari itu.
2. Guru meminta sebagian peserta didik menyampaikan hasil refleksinya.
3. Diusahakan memilih peserta didik yang tidak terbiasa menyampaikan pendapatnya atau komentarnya.
4. Guru menghargai setiap hasil refleksi peserta didik.

5. Mengomentari untuk membenarkan atau menyalahkan, cukup dengan kata bagus atau hebat atau kata-kata yang memotivasi peserta didik mau mengungkapkan pendapatnya.

c. Penutup :

1. Peserta didik merefleksi pembelajaran.
2. Peserta didik menyimak kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas-tugas individu yang diberikan guru.
3. Guru menyampaikan tema materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang.
4. Guru mengingatkan peserta didik untuk belajar di rumah dan menutup pembelajaran dengan doa penutup.
5. Guru mengucapkan salam penutup.

I. PENILAIAN

1. Prosedur : Tes Formatif
2. Jenis : Tulisan
3. Bentuk : Benar-Salah, Isian, dan Melengkapi

Pedoman Pen-skoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (8)}} \times 100$$

Mengetahui
Guru SKI

Padangsidempuan,
Peneliti

2019

Leli Khairani Hasibuan, S.Ag
NIP. 19741201 200710 2 007

Liska Yanti Hasibuan
NIM. 15201 000 14

Kepala Madrasah

Busro Effendy, S.Ag
NIP. 19600807 199103 1 002

Lampiran 4

RPP Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Satuan Pendidikan	: MTsN 2 Padangsidempuan
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Kelas/Semester	: VII-2/II (Genap)
Tahun Pelajaran	: 2018/2019
Tema/Topik	: Khulafaurasyidin Cermin Akhlak Rasulullah
Sub Tema	: a. Sejarah khulafaurasyidin b. Model kepemimpinan khulafaurasyidin c. Prestasi khulafaurasyidin
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

- KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghargai perilaku khulafaurrasyidin Cermin dari Akhlak Rasulullah saw.
- 2.1 Merespon Nilai-nilai yang terkandung dari prestasi-prestasi yang dicapai oleh khulafaurrasyidin untuk masa kini dan yang akan datang.
- 2.2 Merespon gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
- 3.1 Memahami berbagai prestasi yang dicapai oleh khulafaurrasyidin.
- 4.1 Meniru model kepemimpinan khulafaurrasyidin.
- 4.2 Menyajikan kisah ketegasan Abu Bakar as-shiddiq dalam menghadapi kekacauan umat islam saat wafatnya Nabi Muhammad saw.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan Berbagai prestasi yang dicapai khulafaurrasyidin.
2. Mengklasifikasi Prestasi khulafaurrasyidin.
3. Menjelaskan prestasi khulafaurrasyidin yang menonjol.
4. Menjelaskan hikmah yang dapat diambil dari prestasi khulafaurrasyidin.
5. Mengkaitkan prestasi khulafaurrasyidin perkembangan kondisi sekarang.
6. Menjelaskan gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
7. Mengidentifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
8. Mengklasifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
9. Menjelaskan kisah ketegasan Abu Bakar dalam menghadapi kekacauan saat wafatnya Nabi Muhammad saw.

D. Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik mampu:

1. Menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai khulafaurrasyidin.
2. Mengklasifikasi prestasi khulafaurrasyidin.
3. Menjelaskan prestasi khulafaurrasyidin yang menonjol.
4. Menjelaskan hikmah yang dapat diambil dari prestasi khulafaurrasyidin.
5. Mengkaitkan prestasi khulafaurrasyidin perkembangan kondisi sekarang.
6. Menjelaskan gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.

7. Mengidentifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
8. Mengklasifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
9. Menjelaskan kisah ketegasan Abu Bakar dalam menghadapi kekacauan saat wafatnya Nabi Muhammad saw.

E. Materi Ajar :

1. Sejarah khulafaurrasyidin.
2. Model kepemimpinan khulafaurrasyidin.
3. Prestasi khulafaurrasyidin.

F. Pendekatan Pembelajaran :

Pendekatan Saintifik *active learning* strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan ceramah.

G. Media, alat, Sumber belajar

1. Media
Lembar kerja.
2. Alat
Kertas asturo pelangi, potongan kertas manila yang telah ditempel ke karton, amplop, dan *double tape*.
3. Sumber pembelajaran
 - a) Buku Pedoman Guru mapel SKI Kls VII Kemenag.
 - b) Buku Pegangan siswa mapel SKI Kls VII Kemenag.

H. Langkah-langkah pembelajaran

a. Pendahuluan :

1. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.
2. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

3. Sebelum melanjutkan materi, guru mengulang kembali tema sejarah Khulafaurrasyidin, dengan menanyakan secara lisan kepada beberapa peserta didik. Adapun pertanyaan tersebut adalah:
 - a) Apa pelajaran yang bisa diambil dari profil khalifah?
 - b) Bagaimana menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari?
4. Guru dapat menggunakan Media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya.

b. Kegiatan inti :

1. Guru membentuk peserta didik ke dalam 7 kelompok, yang terdiri dari 5 orang.
2. Guru membagikan *crossword puzzle* dalam kertas asturo pelangi kepada tiap kelompok.
3. Tiap kelompok mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan sejarah khulafaurrasyidin yang terdapat dalam *crossword puzzle*.
4. Guru membatasi waktu mengerjakan selama 20 menit.
5. Guru bersama observer mengamati aktivitas belajar peserta didik.
6. Setelah 20 menit guru mengumpulkan jawaban *crossword puzzle* setiap kelompok.
7. Guru dan peserta didik mengoreksi jawaban *crossword puzzle* bersama.
8. Guru memberi hadiah kepada kelompok terbaik.

Refleksiku

1. Sebelum mengakhiri pembelajaran, setiap peserta didik diminta melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang ada.
2. Guru meminta sebagian peserta didik menyampaikan hasil refleksinya.

3. Diusahakan memilih peserta didik yang tidak terbiasa menyampaikan pendapatnya atau komentarnya.
4. Guru menghargai setiap hasil refleksi peserta didik.
5. Mengomentari untuk membenarkan atau menyalahkan, cukup dengan kata bagus atau hebat atau kata-kata yang memotivasi peserta didik mau mengungkapkan pendapatnya.

c. Penutup :

1. Peserta didik merefleksi pembelajaran.
2. Peserta didik menyimak kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas-tugas individu yang diberikan guru.
3. Guru menyampaikan tema materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang.
4. Guru mengingatkan peserta didik untuk belajar di rumah dan menutup pembelajaran dengan doa penutup.
5. Guru mengucapkan salam penutup.

I. PENILAIAN

1. Prosedur : Tes Formatif
2. Jenis : Tulisan
3. Bentuk : Benar-Salah, Isian, dan Melengkapi

Pedoman Pen-skoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (12)}} \times 100$$

Mengetahui
Guru SKI

Padangsidempuan,
Peneliti

2019

Leli Khairani Hasibuan, S.Ag
NIP. 19741201 200710 2 007

Liska Yanti Hasibuan
NIM. 15201 000 14

Kepala Madrasah

Busro Effendy, S.Ag
NIP. 19600807 199103 1 002

Lampiran 5

RPP Siklus III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Satuan Pendidikan	: MTsN 2 Padangsidempuan
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Kelas/Semester	: VII-2/II (Genap)
Tahun Pelajaran	: 2018/2019
Tema/Topik	: Khulafaurasyidin Cermin Akhlak Rasulullah
Sub Tema	: a. Sejarah khulafaurasyidin b. Model kepemimpinan khulafaurasyidin c. Prestasi khulafaurasyidin
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

- KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghargai perilaku khulafaurrasyidin Cermin dari Akhlak Rasulullah saw.
- 2.1 Merespon Nilai-nilai yang terkandung dari prestasi-prestasi yang dicapai oleh khulafaurrasyidin untuk masa kini dan yang akan datang.
- 2.2 Merespon gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
- 3.1 Memahami berbagai prestasi yang dicapai oleh khulafaurrasyidin.
- 4.1 Meniru model kepemimpinan khulafaurrasyidin.
- 4.2 Menyajikan kisah ketegasan Abu Bakar as-shiddiq dalam menghadapi kekacauan umat islam saat wafatnya Nabi Muhammad saw.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai khulafaurrasyidin.
2. Mengklasifikasi prestasi khulafaurrasyidin.
3. Menjelaskan prestasi khulafaurrasyidin yang menonjol.
4. Menjelaskan hikmah yang dapat diambil dari prestasi khulafaurrasyidin.
5. Mengkaitkan prestasi khulafaurrasyidin perkembangan kondisi sekarang.
6. Menjelaskan gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
7. Mengidentifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
8. Mengklasifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
9. Menjelaskan kisah ketegasan Abu Bakar dalam menghadapi kekacauan saat wafatnya Nabi Muhammad saw.

D. Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik mampu:

1. Menjelaskan berbagai prestasi yang dicapai khulafaurrasyidin.
2. Mengklasifikasi prestasi khulafaurrasyidin.
3. Menjelaskan prestasi khulafaurrasyidin yang menonjol.
4. Menjelaskan hikmah yang dapat diambil dari prestasi khulafaurrasyidin.
5. Mengkaitkan prestasi khulafaurrasyidin perkembangan kondisi sekarang.
6. Menjelaskan gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.

7. Mengidentifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
8. Mengklasifikasi gaya kepemimpinan khulafaurrasyidin.
9. Menjelaskan kisah ketegasan Abu Bakar dalam menghadapi kekacauan saat wafatnya Nabi Muhammad saw.

E. Materi Ajar :

1. Sejarah khulafaurrasyidin.
2. Model kepemimpinan khulafaurrasyidin.
3. Prestasi khulafaurrasyidin.

F. Pendekatan Pembelajaran :

Pendekatan Saintifik *active learning* strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan ceramah.

G. Media, alat, Sumber belajar

1. Media
Lembar kerja.
2. Alat
Kertas *crossword puzzle* bergambar dan pulpen.
3. Sumber pembelajaran
 - a) Buku Pedoman Guru mapel SKI Kls VII Kemenag.
 - b) Buku Pegangan siswa mapel SKI Kls VII Kemenag.

H. Langkah-langkah pembelajaran

a. Pendahuluan :

1. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.
2. Guru memeriksa kehadiran siswa, dan posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
3. Sebelum melanjutkan pembelajaran, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dari tema Khulafaurrasyidin cermin ahlak Rasulullah.

4. Guru dapat menggunakan Media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya.

b. Kegiatan inti :

Aktivitasku

1. Guru membagikan *crossword puzzle* kepada setiap peserta didik.
2. Setiap peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di *crossword puzzle*.
3. Guru mengamati aktivitas belajar peserta didik.
4. Guru membatasi waktu mengerjakan selama 25 menit.
5. Setelah 25 menit guru mengumpulkan jawaban *crossword puzzle* peserta didik.
6. Guru dan peserta didik mengoreksi jawaban *crossword puzzle*.
7. Guru memberi hadiah kepada siswa dengan jawaban terbaik.

Refleksiku

1. Sebelum mengakhiri pembelajaran, setiap peserta didik diminta melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang ada.
2. Guru meminta sebagian peserta didik menyampaikan hasil refleksinya.
3. Diusahakan memilih peserta didik yang tidak terbiasa menyampaikan pendapatnya atau komentarnya.
4. Guru menghargai setiap hasil refleksi peserta didik.
5. Mengomentari untuk membenarkan atau menyalahkan, cukup dengan kata bagus atau hebat atau kata-kata yang memotivasi peserta didik mau mengungkapkan pendapatnya.

c. Penutup

1. Peserta didik merefleksi pembelajaran.
2. Peserta didik menyimak kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas-tugas individu yang diberikan guru.
3. Guru menyampaikan tema materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang.
4. Guru mengingatkan peserta didik untuk belajar di rumah dan menutup pembelajaran dengan doa penutup.
5. Guru mengucapkan salam penutup.

I. PENILAIAN

1. Prosedur : Tes Formatif
2. Jenis : Tulisan
3. Bentuk : Benar-Salah, Isian, dan Melengkapi

Pedoman Pen-skoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (16)}} \times 100$$

Mengetahui
Guru SKI

Padangsidempuan,
Peneliti

2019

Leli Khairani Hasibuan, S.Ag
NIP. 19741201 200710 2 007

Liska Yanti Hasibuan
NIM. 15201 000 14

Kepala Madrasah

Busro Effendy, S.Ag
NIP. 19600807 199103 1 002

Lampiran 6

Pedoman Tes Siklus I

MENDATAR

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan tepat!

3. Tempat pertemuan Muhajirin dan Anshar di Madinah dalam membicarakan kepemimpinan setelah Nabi Muhammad saw. wafat adalah...
5. Tidak gentar membela kebenaran merupakan aplikasi sifat Khalifah Ali bin Abi Thalib.
6. Tidak pelit kepada teman merupakan aplikasi sifat Khalifah Usman bin Affan.
8. Khalifah Ali bin Abi Thalib gugur dalam perang melawan golongan khawarij. Adapun orang yang membunuh khalifah Ali bin Abi Thalib bernama...

MENURUN

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan tepat!

1. Panggilan Abu Bakar ash Shiddiq sebelum masuk Islam adalah...
2. Para penguasa yang menggantikan kedudukan Nabi Muhammad saw. sebagai kepala pemerintahan dan agama disebut...
4. Umar bin Khattab merupakan khalifah yang diangkat melalui tim formatur.
 - a. Benar
 - b. Salah
7. Al-faruq yang berarti sang pembeda merupakan gelar yang diberikan Nabi Muhammad saw. kepada khalifah yang ke dua.
 - a. Benar
 - b. Salah

SELAMAT MENGERJAKAN TEAM!!!!!!

KUNCI JAWABAN	
Mendatar	Menurun
3. Tsaqifah Bani Saidah 5. Berani 6. Dermawan 8. Abdurrahman bin Mulzam	1. Abdul Kabah 2. Khulafaurrasyidin 4. Salah 7. Benar

Lampiran 7

Pedoman Tes Siklus II

MENDATAR

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan tepat!

4. Pada masa khalifah umat Islam terbagi ke dalam tiga golongan, yaitu Khawarij, Syiah, dan Murjiah.
6. Khalifah mengangkat kaum kerabat menjadi pejabat-pejabat yang menduduki jabatan tinggi.
7. Abu bakar menjabat sebagai khalifah selama...
10. Bilal bin Rabah adalah hamba sahaya yang yang dibebaskan oleh Abu Bakar ash Shiddiq.
 - a. Benar
 - b. Salah
11. Ruqayyah dan Ummu Kalsum merupakan putri Nabi Muhammad saw. yang telah dinikahi oleh khalifah Usman bin Affan sehingga beliau diberi gelar...

MENURUN

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan tepat!

1. Ketika menjabat sebagai khalifah, Umar bin Khattab menamai dirinya sebagai...
2. Usman bin Affan diangkat sebagai khalifah ketika berusia...
3. Proses pemilihan khalifah yang paling banyak gejolak terjadi pada masa khalifah...
4. Khalifah selalu melakukan musyawarah dengan sahabat sebelum melakukan sesuatu perbuatan.
5. Model kepemimpinan khalifah menjadikan wilayah Islam menyebar hingga ke Eropa, system administrasi Negara ditata dengan baik, dan ditetapkan kalender hijriah.
8. Abu bakar dijuluki ash Shiddiq karena ia merupakan orang pertama yang mempercayai peristiwa *isra' mi'raj* Nabi Muhammad saw.

a. Benar

b. Salah

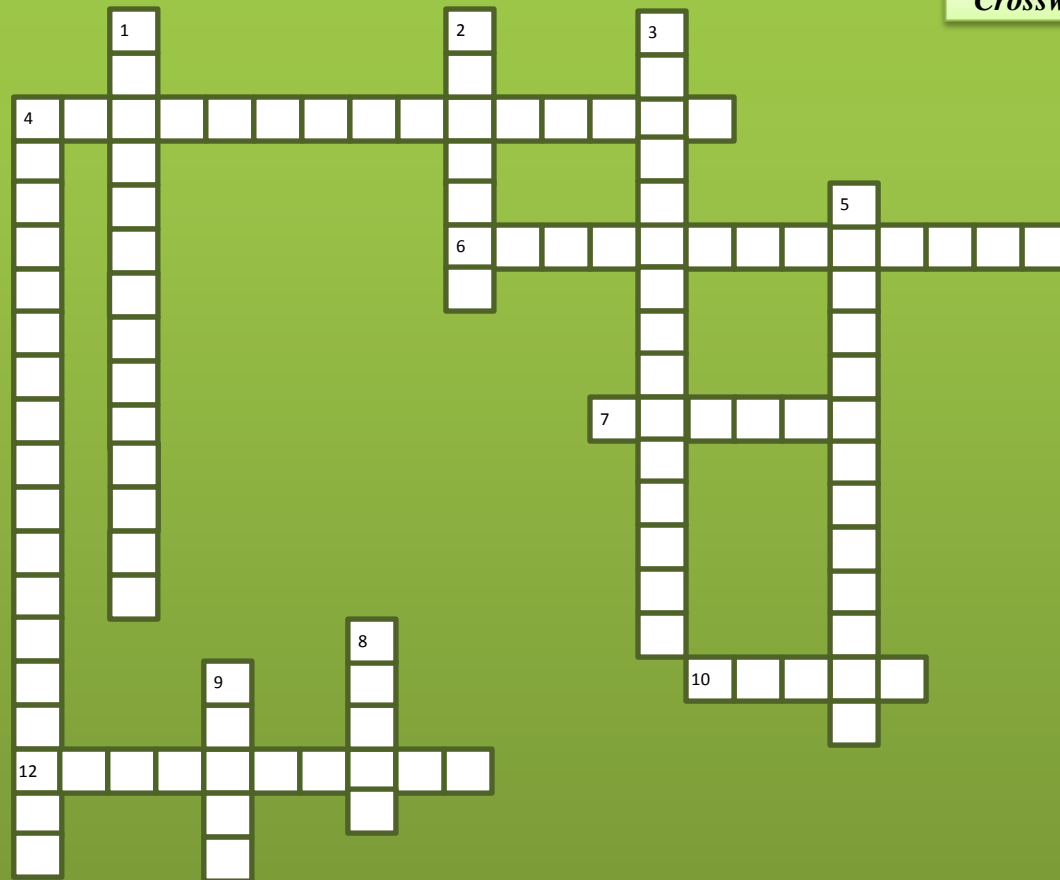
9. Pengangkatan khalifah Abu Bakar ash shiddiq menggunakan istilah demokrasi.

a. Benar

b. Salah

KUNCI JAWABAN	
Mendatar	Menurun
4. Ali bin Abi Thalib 6. Usman bin Affan 7. 3 Tahun 10. Benar 11. Dzul Nurain	1. Amirul Mukminin 2. 70 Tahun 3. Ali bin Abi Thalib 4. Abu Bakar as shiddiq 5. Umar bin Khattab 8. Benar 9. Benar

Crossword Puzzle Siklus II



G
O
O
D
L
U
C
K
T
E
A
M

Lampiran 8

Pedoman Tes Siklus III

MENDATAR

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan tepat!

4. Pembunuh khalifah Umar bin Khattab bernama...
6. Pemberontakan, munculnya nabi-nabi palsu, dan murtad terjadi pada masa khalifah...
7. Golongan yang keluar dari barisan khalifah Ali bin Abi Thalib menamakan dirinya sebagai golongan...
8. Khalid bin Walid adalah actor penting dalam pemberantasan gerakan pemurtadan dan nabi palsu.
 - a. Benar
 - b. Salah
9. Tidak pelit kepada teman merupakan contoh aplikasi sifat ... khalifah Usman bin Affan.
11. Menggani pejabat yang kurang cakap, membentuk baitul mal, memajukan ilmu bahasa, dn bidang pembangunan merupakan prestasi khalifah...
13. Musailamah al-Kazab merupakan orang yang mengaku sebagai nabi pada masa pemerintahan khalifah Abu Bakar ash-Shiddiq.
 - a. Benar
 - b. Salah
15. Memprotes kebijakan pemerintah yang tidak sesuai dengan syariat Islam merupakan contoh aplikasi sifat Khalifh Umar bin Khattab.
16. Mengatakan kebenaran walaupun itu pahit merupakan contoh aplikasi sifat Khalifah Abu Bakar ash Shiddiq.

MENURUN

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan tepat!

1. Penetapan kalender Islam menjadi kalender hijriyah terjadi pada masa khalifah...

2. merupakan bangunan bersejarah yang direnovasi pada masa khalifah Usman bin Affan.
3. Kodifikasi mushaf Al-quran merupakan salah satu prestasi khalifah Abu Bakar ash Shiddiq.
 - a. Benar
 - b. Salah
5. Golongan yang merupakan pendukung khalifah Ali bin Abi Thalib menamakan dirinya sebagai golongan...
10. Tidak gentar membela kebenaran merupakan contoh aplikasi sifat Khalifah Ali bin Abi Thalib.
12. Abu Amr merupakan nama khalifah Usman bin Affan sebelum masuk Islam.
 - a. Benar
 - b. Salah
14. Kota merupakan khalifah Ali bin Abi Thalib sebagai basis pertahanan kemudian berubah menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan.

KUNCI JAWABAN	
Mendatar	Menurun
4. Abu Luluah	1. Umar bin Khattab
6. Abu Bakar as Shiddiq	2. Masjid Nabawi
7. Khawarij	3. Salah
8. Benar	5. Syiah
9. Dermawan	10. Berani
11. Ali bin Abi Thalib	12. Benar
13. Benar	14. Kuffah
15. Kritis	
16. Jujur	

Crossword Puzzle Siklus III

DO IT !!!

YOU CAN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

The crossword puzzle grid consists of 16 numbered starting points for words. The grid is surrounded by illustrations of people in traditional Islamic attire, cacti in pots, and the text 'DO IT !!!' and 'YOU CAN'.

Lampiran 9**Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I**

No.	Nama Siswa	Bertanya	Membaca	Mendengarkan	Menulis	Berseemangat	Bosan
1.	Adi Alpaizal	×	×	×	×	×	✓
2.	Ahmad Al Farizi	×	×	✓	×	✓	×
3.	Alya Rahman Putri	×	×	✓	✓	✓	×
4.	Annisa Syahrani Tanjung	✓	×	✓	×	✓	×
5.	Armando Fahlevi	×	×	×	×	✓	×
6.	Asrul Waton Siregar	×	×	×	×	✓	×
7.	Aulia Azmal Siregar	×	×	×	×	×	✓
8.	Dea Inri Ani	×	×	✓	✓	✓	×
9.	Doli Andika Darli	×	×	×	×	×	✓
10.	Elpina Syariah Ritonga	×	×	×	×	×	✓
11.	Eva Yunita HRP	×	×	×	×	✓	×
12.	Fatima Handayani HRP	✓	×	✓	×	✓	×
13.	Faudzan Azizi Rohim	✓	×	✓	×	✓	×
14.	Hanita Harahap	×	×	✓	✓	✓	×
15.	Inez Mulyadi	✓	✓	✓	✓	✓	×
16.	Islahul Mawaddah	×	×	✓	×	✓	×
17.	Lambok Lubis	×	×	✓	×	×	✓
18.	Mhd. Ari Kurniawan	×	×	✓	×	✓	×
19.	Muhammad Imam Afandi	×	✓	✓	×	✓	×
20.	Muhammad Imam Anhari DLM	×	✓	✓	✓	×	✓
21.	Nia Rahmadani Zega	×	×	✓	×	✓	×
22.	Nurhalijah Harahap	×	✓	✓	×	✓	×

23.	Ragil Rizky Abimayu	×	×	×	×	✓	×
24.	Raisyah Aulia Zahra	×	×	×	×	×	✓
25.	Riqky Nur Fadli	×	×	×	×	×	✓
26.	Rizkiah Safiqoh NST	×	×	✓	✓	×	✓
27.	Rodiyah Hanafi Harahap	×	×	✓	×	✓	×
28.	Roian Pratama HRP	×	×	×	×	✓	×
29.	Salwa Aulia Wardana	×	✓	✓	✓	✓	×
30.	Shalimar Kamila SRG	×	✓	✓	×	✓	×
31.	Suci Wulandari	×	✓	✓	✓	✓	×
32.	Syahdeni Adelina	×	×	✓	×	✓	×
33.	Tiara Hasibuan	×	×	✓	×	✓	×
34.	Wahda Nadiya	×	✓	✓	×	×	✓
35.	Yoga Hady Cahyono	×	×	×	×	✓	×
	Jumlah	4	8	23	8	25	10
	Rata-rata	11,42%	22,85%	65,71%	22,85%	71,42%	28,57%

Lampiran 10

Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama	Hasil Tindakan	Keterangan
1.	Adi Alfaizal	62,5	Tidak Tuntas
2.	Ahmad Alfarizi	62,5	Tidak Tuntas
3.	Alya Rahman Putri	37,5	Tidak Tuntas
4.	Annisa Syahrani Tanjung	62,5	Tidak Tuntas
5.	Armando Fahlevi	50	Tidak Tuntas
6.	Asrul Waton SRG	62,5	Tidak Tuntas
7.	Aulia Azmal SRG	50	Tidak Tuntas
8.	Dea Inri Ani	50	Tidak Tuntas
9.	Doli Andika Darli	37,5	Tidak Tuntas
10.	Elvina Syariah Ritonga	37,5	Tidak Tuntas
11.	Eva Yunita HRP	50	Tidak Tuntas
12.	Fatimah Handayani	50	Tidak Tuntas
13.	Faudzan Azizi Rohim	50	Tidak Tuntas
14.	Hanita Harahap	75	Tidak Tuntas
15.	Inez Mulyadi	75	Tidak Tuntas
16.	Islahul Mawaddah	50	Tidak Tuntas
17.	Lambok Lubis	37,5	Tidak Tuntas
18.	Muhammad Ari Kurniawan	62,5	Tidak Tuntas
19.	Muhammad Imam Anhari DLM	75	Tidak Tuntas
20.	Muhammad Imam Apandi	50	Tidak Tuntas
21.	Nia Ramadhani Zega	62,5	Tidak Tuntas
22.	Nurhalijah HRP	75	Tidak Tuntas
23.	Ragil Rizky Abimayu	37,5	Tidak Tuntas
24.	Raisyah Aulia Zahra	75	Tidak Tuntas
25.	Riqky Nur Fadli	75	Tidak Tuntas
26.	Rizkiah Safiqoh NST	62,5	Tidak Tuntas
27.	Rodiyah Hanafi HRP	62,5	Tidak Tuntas
28.	Roian Pratama	75	Tidak Tuntas
29.	Salwa Aulia Wardana	62,5	Tidak Tuntas
30.	Shalimar Kamila SRG	37,5	Tidak Tuntas
31.	Suci Wulandari	37,5	Tidak Tuntas
32.	Syahdeni Adelina	50	Tidak Tuntas
33.	Tiara Hasibuan	75	Tidak Tuntas
34.	Wahda Nadiya	37,5	Tidak Tuntas
35.	Yoga Hady Cahyono	37,5	Tidak Tuntas
	Jumlah	2175	
	Rata-rata	62,14	
	Jumlah siswa yang tuntas	0	
	% Ketuntasan	0	

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor siswa} \\ \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah skor maksimum}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{2175}{3500} \times 100 = 62,14 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \\ &= \frac{0}{35} \times 100 = 0 \end{aligned}$$

Lampiran 11**Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II**

No.	Nama Siswa	Bertanya	Membaca	Mendengarkan	Menulis	Berseemangat	Bosan
1.	Adi Alpaizal	×	×	✓	×	✓	×
2.	Ahmad Al Farizi	✓	✓	✓	×	✓	×
3.	Alya Rahman Putri	×	✓	✓	✓	✓	×
4.	Annisa Syahrani Tanjung	×	×	✓	✓	✓	×
5.	Armando Fahlevi	✓	✓	✓	×	✓	×
6.	Asrul Waton Siregar	✓	✓	✓	✓	✓	×
7.	Aulia Azmal Siregar	×	×	×	×	✓	×
8.	Dea Inri Ani	×	✓	✓	✓	✓	×
9.	Doli Andika Darli	×	×	×	×	×	✓
10.	Elpina Syariah Ritonga	×	×	✓	✓	✓	×
11.	Eva Yunita HRP	×	✓	✓	✓	×	✓
12.	Fatima Handayani HRP	×	×	✓	✓	✓	×
13.	Faudzan Azizi Rohim	✓	✓	✓	×	✓	×
14.	Hanita Harahap	×	×	✓	×	✓	×
15.	Inez Mulyadi	✓	✓	✓	✓	✓	×
16.	Islahul Mawaddah	✓	×	×	×	✓	×
17.	Lambok Lubis	×	×	×	×	×	✓
18.	Mhd. Ari Kurniawan	×	×	✓	×	✓	×
19.	Muhammad Imam Afandi	×	✓	✓	✓	✓	×
20.	Muhammad Imam Anhari DLM	×	✓	✓	✓	✓	×
21.	Nia Rahmadani Zega	×	✓	✓	×	✓	×
22.	Nurhalijah Harahap	×	✓	✓	×	✓	×

23.	Ragil Rizky Abimayu	✓	✓	✓	✓	✓	×
24.	Raisyah Aulia Zahra	×	×	×	×	×	✓
25.	Riqky Nur Fadli	✓	×	✓	×	✓	×
26.	Rizkiah Safiqoh NST	×	✓	✓	×	✓	×
27.	Rodiyah Hanafi Harahap	×	✓	✓	×	✓	×
28.	Roian Pratama HRP	✓	×	✓	×	✓	×
29.	Salwa Aulia Wardana	×	×	✓	✓	×	✓
30.	Shalimar Kamila SRG	×	✓	✓	×	✓	×
31.	Suci Wulandari	×	✓	✓	✓	✓	×
32.	Syahdeni Adelina	×	×	×	×	✓	×
33.	Tiara Hasibuan	×	✓	✓	✓	✓	×
34.	Wahda Nadiya	×	×	✓	×	×	✓
35.	Yoga Hady Cahyono	✓	✓	×	✓	✓	×
	Jumlah	10	17	28	15	29	6
	Rata-rata	28,57%	48,57%	80%	42,85%	82,85%	17,14%

Lampiran 12

Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama	Hasil Tindakan	Keterangan
1.	Adi Alfaizal	83, 33	Tuntas
2.	Ahmad Alfarizi	83, 33	Tuntas
3.	Alya Rahman Putri	91, 66	Tuntas
4.	Annisa Syahrani Tanjung	75	Tidak Tuntas
5.	Armando Fahlevi	75	Tidak Tuntas
6.	Asrul Waton SRG	83, 33	Tuntas
7.	Aulia Azmal SRG	75	Tidak Tuntas
8.	Dea Inri Ani	83, 33	Tuntas
9.	Doli Andika Darli	75	Tidak Tuntas
10.	Elvina Syariah Ritonga	75	Tidak Tuntas
11.	Eva Yunita HRP	75	Tidak Tuntas
12.	Fatimah Handayani	83, 33	Tuntas
13.	Faudzan Azizi Rohim	75	Tidak Tuntas
14.	Hanita Harahap	91, 66	Tuntas
15.	Inez Mulyadi	91, 66	Tuntas
16.	Islahul Mawaddah	75	Tidak Tuntas
17.	Lambok Lubis	75	Tidak Tuntas
18.	Muhammad Ari Kurniawan	83, 33	Tuntas
19.	Muhammad Imam Anhari DLM	75	Tidak Tuntas
20.	Muhammad Imam Apandi	83, 33	Tuntas
21.	Nia Ramadhani Zega	83, 33	Tuntas
22.	Nurhalijah HRP	83, 33	Tuntas
23.	Ragil Rizky Abimayu	75	Tidak Tuntas
24.	Raisyah Aulia Zahra	83, 33	Tuntas
25.	Riqky Nur Fadli	75	Tidak Tuntas
26.	Rizkiah Safiqoh NST	75	Tidak Tuntas
27.	Rodiyah Hanafi HRP	83, 33	Tuntas
28.	Roian Pratama	83, 33	Tuntas
29.	Salwa Aulia Wardana	91, 66	Tuntas
30.	Shalimar Kamila SRG	75	Tidak Tuntas
31.	Suci Wulandari	75	Tidak Tuntas
32.	Syahdeni Adelina	83, 33	Tuntas
33.	Tiara Hasibuan	91, 66	Tuntas
34.	Wahda Nadiya	83, 33	Tuntas
35.	Yoga Hady Cahyono	83, 33	Tuntas
	Jumlah	2833,25	
	Nilai rata-rata	80,95	
	Jumlah siswa yang tuntas	20	
	% Ketuntasan	57,14	

$$\begin{aligned} & \text{Jumlah skor siswa} \\ \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{ \times 100}{\text{Jumlah skor maksimum}} \\ &= \frac{2833,25}{3500} \times 100 = 80,95 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} & \text{Jumlah siswa yang tuntas} \\ \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{ \times 100}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= \frac{20}{35} \times 100 = 57,14 \end{aligned}$$

Lampiran 13**Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus III**

No.	Nama Siswa	Bertanya	Membaca	Mendengarkan	Menulis	Berseemangat	Bosan
1.	Adi Alpaizal	×	×	✓	✓	✓	×
2.	Ahmad Al Farizi	✓	✓	✓	✓	✓	×
3.	Alya Rahman Putri	×	✓	✓	✓	✓	×
4.	Annisa Syahrani Tanjung	✓	✓	✓	✓	✓	×
5.	Armando Fahlevi	✓	×	✓	×	✓	×
6.	Asrul Waton Siregar	✓	✓	✓	✓	✓	×
7.	Aulia Azmal Siregar	✓	×	×	✓	×	✓
8.	Dea Inri Ani	×	✓	✓	✓	✓	×
9.	Doli Andika Darli	×	×	×	×	×	✓
10.	Elpina Syariah Ritonga	×	×	✓	×	×	✓
11.	Eva Yunita HRP	×	✓	✓	✓	✓	×
12.	Fatima Handayani HRP	×	✓	✓	✓	✓	×
13.	Faudzan Azizi Rohim	✓	✓	✓	✓	✓	×
14.	Hanita Harahap	✓	✓	✓	✓	✓	×
15.	Inez Mulyadi	✓	✓	✓	✓	✓	×
16.	Islahul Mawaddah	✓	✓	×	×	✓	×
17.	Lambok Lubis	×	×	✓	×	✓	×
18.	Mhd. Ari Kurniawan	×	✓	✓	✓	✓	×
19.	Muhammad Imam Afandi	×	✓	✓	✓	✓	×
20.	Muhammad Imam Anhari DLM	×	✓	✓	✓	✓	×
21.	Nia Rahmadani Zega	✓	✓	✓	✓	✓	×
22.	Nurhalijah Harahap	×	✓	✓	✓	✓	×

23.	Ragil Rizky Abimayu	×	✓	✓	✓	✓	×
24.	Raisyah Aulia Zahra	×	×	×	×	✓	×
25.	Riqky Nur Fadli	✓	×	✓	×	✓	×
26.	Rizkiah Safiqoh NST	×	✓	✓	✓	✓	×
27.	Rodiyah Hanafi Harahap	✓	✓	✓	✓	✓	×
28.	Roian Pratama HRP	✓	✓	✓	✓	✓	×
29.	Salwa Aulia Wardana	✓	✓	✓	✓	✓	×
30.	Shalimar Kamila SRG	×	✓	✓	✓	✓	×
31.	Suci Wulandari	✓	×	✓	✓	✓	×
32.	Syahdeni Adelina	×	×	✓	✓	✓	×
33.	Tiara Hasibuan	×	×	✓	✓	✓	×
34.	Wahda Nadiya	✓	✓	✓	×	✓	×
35.	Yoga Hady Cahyono	✓	✓	✓	✓	✓	×
	Jumlah	17	24	31	27	32	3
	Rata-rata	48,57%	68,57%	88,57%	77,14%	91,42%	8,57%

Lampiran 14

Hasil Belajar Siswa Siklus III

No.	Nama	Hasil Tindakan	Keterangan
1.	Adi Alfaizal	100	Tuntas
2.	Ahmad Alfarizi	87,50	Tuntas
3.	Alya Rahman Putri	100	Tuntas
4.	Annisa Syahrani Tanjung	93,75	Tuntas
5.	Armando Fahlevi	100	Tuntas
6.	Asrul Waton SRG	100	Tuntas
7.	Aulia Azmal SRG	93,75	Tuntas
8.	Dea Inri Ani	93,75	Tuntas
9.	Doli Andika Darli	93,75	Tuntas
10.	Elvina Syariah Ritonga	75	Tidak Tuntas
11.	Eva Yunita HRP	100	Tuntas
12.	Fatimah Handayani	100	Tuntas
13.	Faudzan Azizi Rohim	100	Tuntas
14.	Hanita Harahap	93,75	Tuntas
15.	Inez Mulyadi	93,75	Tuntas
16.	Islahul Mawaddah	100	Tuntas
17.	Lambok Lubis	93,75	Tuntas
18.	Muhammad Ari Kurniawan	100	Tuntas
19.	Muhammad Imam Anhari DLM	87,50	Tuntas
20.	Muhammad Imam Apandi	87,50	Tuntas
21.	Nia Ramadhani Zega	93,75	Tuntas
22.	Nurhalijah HRP	100	Tuntas
23.	Ragil Rizky Abimayu	100	Tuntas
24.	Raisyah Aulia Zahra	100	Tuntas
25.	Riqky Nur Fadli	93,75	Tuntas
26.	Rizkiah Safiqoh NST	100	Tuntas
27.	Rodiyah Hanafi HRP	100	Tuntas
28.	Roian Pratama	100	Tuntas
29.	Salwa Aulia Wardana	93,75	Tuntas
30.	Shalimar Kamila SRG	100	Tuntas
31.	Suci Wulandari	100	Tuntas
32.	Syahdeni Adelina	93,75	Tuntas
33.	Tiara Hasibuan	100	Tuntas
34.	Wahda Nadiya	93,75	Tuntas
35.	Yoga Hady Cahyono	93,75	Tuntas
	Jumlah	3356,25	
	Nilai rata-rata	95,89	
	Jumlah siswa yang tuntas	34	
	% Ketuntasan	97,14	

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{3356,25}{3500} \times 100 = 95,89\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \\ &= \frac{34}{35} \times 100 = 97,14\end{aligned}$$



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

Nomor : ¹⁶²...../In.14/E.5a/PP.00.9/00/2018

04, Oktober 2018

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Kepada Yth. 1. **Dr. Magdalena, M.Ag.** (Pembimbing I)
2. **Hamidah, M.Pd.** (Pembimbing II)

Di
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan hasil Sidang Tim Pengkaji Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini:

Nama : **Liska Yanti Hasibuan**
NIM. : **15 201 00 014**
Sem/ T. Akademik : **VIII, 2017/2018**
Fak./Jur-Lokal : **FTIK/Pendidikan Agama Islam -I**
Judul Skripsi : **Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan**

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi Pembimbing I dan II penulisan skripsi yang dimaksud.

Demikian disampaikan, ataskesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Ketua Prodi PAI

Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag.
NIP. 19680517 199303 1 003

PERNYATAAN KESEDIAN SEBAGAI PEMBIMBING

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
Pembimbing I

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
Pembimbing II

Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP. 19740319 200003 2 002

Hamidah, M.Pd.
NIP. 19720602 200701 2 029





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faksimile (0634) 24022

Nomor : B - 80 /In.14/E/TL.00/01/2019
Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

24 Januari 2019

Yth. Kepala MTsN 2 Padangsidempuan
Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Liska Yanti Hasibuan

NIM : 1520100014

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : MUARATAIS III

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidempuan".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.



M.Si.

200003 2 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PADANGSIDIMPUAN
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2

Jalan H.T. Rizal Nurdin Km. 6,5 Gg. Pendidikan Padangsidimpuan

Nomor : B-994/Mts.02.28/TL.00/04/2019
Hal : Pelaksanaan Riset

Padangsidimpuan, 30 April 2019

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan
di –
Padangsidimpuan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan Nomor : B-80/In.14/E.1/TL.00/01/2019 tanggal 24 Januari 2019 hal dipokok surat, maka bersama ini kami beritahukan kepada Bapak bahwa :

Nama : **Liska Yanti Hasibuan**
N I M : 1520100014
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Muaratais III

Telah melaksanakan riset pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Padangsidimpuan dengan judul :

“ Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTsN 2 Padangsidimpuan ”.

Demikian disampaikan atas kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

