

**PENGEMBANGAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AHKLAK
KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2
ACEH TIMUR**

Tesis



Oleh:

EVA DEWI
NIM: 5032022103

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Penyusunan Tesis Pada Program Magister (S2)
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana IAIN Langsa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAIN) LANGSA**

2024

**PERNYATAAN KEASLIAN
DAN BEBAS DARI PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: EVA DEWI
NIM	: 5032022103
Jenjang	: Magister (Strata-2)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah Tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Naskah Tesis ini bebas dari plagiarisme. Jika di kemudian hari terbukti bahwa naskah Tesis ini bukan karya saya sendiri atau terdapat plagiasi di dalamnya, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 01 Juli 2024

Saya yang menyatakan,



1000
METERAI
TEMPEL
EA499ALX276783468

EVA DEWI

NIM: 5032022103



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan Meurandeh Kota Langsa Provinsi Aceh
Telepon (0641) - 22619 / 23129; Faksimili (0641) 425139; Surel: info@iainlangsa.ac.id;
Website: <http://pps.iainlangsa.ac.id/>

PENGESAHAN

Tesis Berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH
AHKLAK KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2
ACEH TIMUR**

Nama : EVA DEWI

NIM : 5032022103

Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Tanggal Ujian : Senin, 19 Agustus 2024

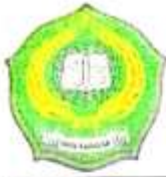
Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar magister pendidikan.

Langsa, 21 Oktober 2024

Direktur,



ZULFIKAR



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PASCASARJANA

PERSETUJUAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH TESIS

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AHKLAK KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 ACEH TIMUR

Nama : EVA DEWI

NIM : 5032022103

Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui tim penguji Seminar Hasil Tesis

Ketua : Dr. Basri, MA

Sekretaris : Dr. Nur Balqis, M.Pd.I

Penguji I : Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, M.A. ()

II : Dr. Lathifah Hanum, S.Pd., MA ()

III : Dr. Mohd. Nasir, MA ()

Diuji di Langsa pada hari, tanggal : Senin, 19 Agustus 2024

Pukul : 15.30 – 17.30 WIB

Tempat : Ruang Seminar Pascasarjana IAIN Langsa

Mengetahui:
Ketua Prodi PAI

Dr. Miswari, M.Ud

NIP. 198609122015031004

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Magister (S2)
Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana
IAIN Langsa

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AHKLAK
KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2
ACEH TIMUR**

Yang ditulis oleh :

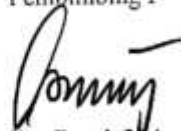
Nama : EVA DEWI
NIM : 5032022103
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa Tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Langsa untuk dilaksanakan Ujian Sidang Munaqasyah Tesis dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan.

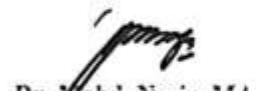
Wassalamu'alaikum wr. wb

Langsa, 09 Juli 2024

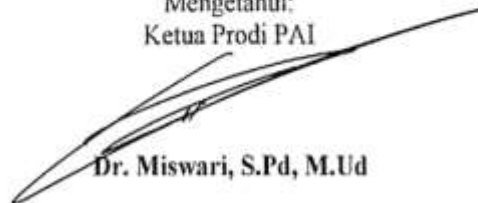
Pembimbing I


Dr. Basri, MA

Pembimbing II


Dr. Mohd. Nasir, MA

Mengetahui:
Ketua Prodi PAI


Dr. Miswari, S.Pd, M.Ud

ABSTRAK

EVA DEWI. 2024 Pengembangan Media *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Ahklak Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Magister Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Langsa. Pembimbing: (I) Dr. Basri, MA., (II) Dr. Mohd. Nasir., MA.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar akidah ahklak kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur. Adapun metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, untuk menyelesaikan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berupa teka-taki silang. Berdasarkan hasil penelitian bahwa: media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sebuah media pembelajaran edukatif yang aman untuk siswa dan dilengkapi dengan pertanyaan menurun dan mendatar yang berisi materi sesuai dengan media *crossword puzzle*. Media *crossword puzzle* disertai gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Sehingga siswa akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* ini memiliki kelayakan atau kevalidan yang cukup tinggi dari ahli isi materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan angket yang diberikan kepada siswa kelas VII MTsN. 2 Aceh Timur. Terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas VII MTsN. 2 Aceh Timur sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri, yaitu ditunjukkan oleh hasil nilai rata-rata *pre-test* yaitu 57, sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 82 dan hasil *post-test* mengalami peningkatan sebesar 25.

Kata Kunci: Pengembangan Media *Crossword Puzzle*, Meningkatkan Hasil Belajar, Akidah Ahklak.

ABSTRACT

EVA DEWI. 2024. *Development of Crossword Puzzle Media in Improving Class VII Akidah Ahklak Learning Outcomes at Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur, Islamic Religious Education Study Program, Postgraduate Masters Program at Langsa State Islamic Institute. Supervisor: (I) Dr. Basri, MA., (II) Dr. Mohd. Nasir., MA.*

The aim of this research is to determine the development of crossword puzzle media in improving the learning outcomes of class VII morals at Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur. The research method that the author uses in this research uses research and development methods, to complete research related to the development of learning media in the form of crossword puzzles. Based on the research results, it is clear that: the crossword puzzle learning media on the Faith in the Last Day material used in this research is an educational learning media that is safe for students and is equipped with descending and horizontal questions which contain material in accordance with the crossword puzzle media. Crossword puzzle media is accompanied by colors and images that can attract students' attention. So students will get more meaningful learning. The results of the trial for developing crossword puzzle learning media have quite high feasibility or validity from content experts, media design experts, learning experts, and questionnaires that were given to class VII students at MTsN 2 East Aceh. There are differences in learning outcomes for students in class VII MTsN. 2 East Aceh before and after using the crossword puzzle learning media on the material Faith in the Last Day, which is shown by the average pre-test score, namely 57, while the post-test average score is 82 and the post-test results have increased. amounting to 25.

Keywords: *Development of Crossword Puzzle Media, Improving Learning Outcomes, Ahklak Creed.*

خلاصة

إيفا ديوي. 2024 تطوير وسائط الكلمات المتقاطعة في تحسين نتائج التعلم للصف السابع عقيدة أخلاقك في المدرسة التساناوية نيجيري 2 أتشيه تيمور، برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، برنامج الماجستير للدراسات العليا في معهد لانجسا الحكومي الإسلامي. المشرف: (أنا) د. بصري، ماجستير، (ثانيا) د. محمد. ناصر، م.

الهدف من هذا البحث هو تحديد مدى تطور وسائط الكلمات المتقاطعة في تحسين نتائج تعلم أخلاق الصف السابع في المدرسة التساناوية نيجيري 2 أتشيه تيمور. ومنهج البحث الذي يستخدمه المؤلف في هذا البحث يستخدم أساليب البحث والتطوير، لاستكمال البحوث المتعلقة بتطوير وسائل التعلم على شكل الكلمات المتقاطعة. وبناء على نتائج البحث يتضح أن: وسيلة تعلم الكلمات المتقاطعة في مادة الإيمان باليوم الآخر والتي استخدمت في هذا البحث هي وسيلة تعليمية تعليمية على شكل مستطيل مصنوعة من الورق وهي آمنة للطلاب والطالبات. مجهز بصناديق مستطيلة الشكل بالإضافة إلى الأسئلة التنازلية والأفقية التي تحتوي على مادة تتوافق مع وسائط الكلمات المتقاطعة. تكون وسائط الكلمات المتقاطعة مصحوبة بالألوان والصور التي يمكن أن تجذب انتباه الطلاب. لذلك سيحصل الطلاب على تعلم أكثر فائدة. تتمتع نتائج تجربة تطوير وسائط تعلم الكلمات المتقاطعة بجدوى أو صلاحية عالية جداً من خبراء المواد وخبراء تصميم الوسائط وخبراء التعلم والاستبيانات التي تم تقديمها لطلاب الصف السابع في MTsN 2 East Aceh. يوجد اختلاف في نتائج التعلم للطلاب في الفصل VII MTsN 2 East Aceh قبل وبعد استخدام وسائط تعلم الكلمات المتقاطعة في مادة الإيمان باليوم الآخر، وهو ما يظهر من خلال متوسط قيمة الاختبار القبلي، وهي 57، في حين أن المتوسط البعدي - قيمة الاختبار هي 82 وزادت نتائج الاختبار البعدي إلى 25.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائط الكلمات المتقاطعة، تحسين مخرجات

التعلم، عقيدة اخلاقك



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan kekuasaan fisik dan mental sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian tesis ini yang berjudul “*Pengembangan Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Ahklak Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur*”. Penulisan Tesis ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, pada Program Pascasarjana (S-2) Institut Agama Islam Negeri Langsa.

Shalawat dan salam peneliti sampaikan pada junjungan kita Nabi besar Muhammad Saw. yang telah mengobarkan obor-obor kemenangan dan mengibarkan panji-panji kemenangan ditengah dunia saat ini yaitu ajaran agama Islam.

Peneliti menyadari dalam penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

- 1 Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf, MA, sebagai Rektor IAIN Cot Kala Langsa, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu pengetahuan.
- 2 Bapak Dr. Yusaini, MA, sebagai Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan; Dr. Sabaruddin, M.Si, sebagai Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum; Prof. Dr. Iskandar, M.CL, sebagai Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Institut Agama Islam Negeri Langsa, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Program Pascasarjana (S-2) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.
- 3 Bapak Dr. Zulfikar, MA, sebagai Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Langsa.
- 4 Bapak Dr. Basri, MA, dan Bapak Dr. Mohd. Nasir, MA, sebagai Dosen Pembimbing I dan II, yang telah menyediakan waktu dan tenaga dalam membimbing penyusunan Tesis ini dengan baik dan lancar.

- 5 Para Dosen yang telah berbagi ilmu kepada peneliti selama perkuliahan di Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Langsa.
- 6 Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan berbagai bentuk bantuan serta motivasinya dalam peneliti menempuh perkuliahan ini.
- 7 Suami tercinta yang telah memberikan spirit yang luar biasa bagi peneliti dalam menempuh perkuliahan.
- 8 Seluruh Staf Pengajar pada Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Langsa yang juga telah memberikan ilmu selama PBM.
- 9 Teman sejawat seangkatan Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Langsa yang telah banyak berbagi ilmu dan pengalaman, baik teoritis maupun praktis selama PBM dan selalu dalam keadaan kompak dan menjadi sandaran se-Almamater dan se-Aqidah.

Akhirnya, atas segala kebaikan semua pihak yang membantu penulis, semoga Allah Swt. membalas semua kebbaikannya dengan pahala yang berlipat ganda, dan penulis berhadap Tesis ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

Langsa, 01 Juli 2024
Penulis,

EVA DEWI
NIM: 5032022105

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
KEPUTUSAN BERSAMA**

**MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA**

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De

ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	ki
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
هـ	Ha	H	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel .3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَـيْ...	Fathah dan ya	ai	a dan u
ـَـوْ...	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوَلَ haula

C. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...إ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ي...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَة talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu

- الجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-naw'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- | | |
|--|---|
| - وَ إِنَّ اللَّهَ هُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ | Wa innallāha Lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha fahuwa khairurrāziqīn |
| - بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا | Bismillāhi majrehā wa mursāhā |

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-umuru jamī`an/Lillāhil-umuru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Penjelasan Istilah.....	9
E. Kegunaan Penelitian	11
F. Kajian Terdahulu	12
G. Kerangka Teori	16
H. Sistematika Penulisan	17
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Media Pembelajaran	19
B. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	28
C. Hasil Belajar	33
D. Pembelajaran Akidah Akhlak.....	42
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
C. Model Penelitian dan Pengembangan.....	54
D. Prosedur Pengembangan.....	57
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum MTsN 2 Aceh Timur	71
B. Desain Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	88
C. Respon Peserta Didik Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII MTsN 2 Aceh Timur	
D. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran	91
E. Pembahasan Hasil Pengembangan Media <i>Crossword Puzzle</i>	97
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	104
B. Saran-Saran	106

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik (secara individu atau kelompok) dengan cara yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya serta memfasilitasi pembelajaran yang efektif baik di dalam maupun di luar kelas.¹ Media pembelajaran merupakan perantara atau penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi sangat penting terutama dalam pengajaran di sekolah khususnya madrasah.

Media pembelajaran merupakan komponen atau alat yang digunakan guna sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, sebagai upaya untuk menyempurnakan informasi atau materi kepada peserta didik.² Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sehingga kontak antara peserta didik dan guru membuat peserta didik lebih aktif.³ Pendidik sangat berperan penting dalam membantu anak-anak mewujudkan potensi penuh mereka.

¹ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, “*Media dan Sumber Pembelajaran*” (Jakarta: Kencana, 2016), 4.

² Trianda Wahyu Setyawidi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Mata Kuliah Tes dan Pengukuran Untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dan Rekreasi*, (Malang: Tesis tidak diterbitkan, 2018), 19.

³ Nila dan Siti Nurjanah, “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kartu Kata Bergambar Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas V di SD Negeri 1 Mendo Barat” *Heutagogia: Jurnal of Islamic Education*, Vol. 1, No 2, Desember 2021.

Agama islam mewajibkan umatnya untuk selalu menuntut ilmu guna mengangkat taraf hidup manusia, yang dijelaskan dalam Alquran surat Al-Mujadalah ayat 11. Al-Qur'an Surah Al-Mujadilah Ayat 11 menunjukkan bahwa pendidikan sangat penting dan bermanfaat bagi kehidupan manusia dan individu. Dibandingkan dengan orang yang tidak berpendidikan, ilmu pengetahuan dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia. Dengan demikian, pendidikan sangat penting bagi mereka yang ingin mengejar karir di dunia akademis dan disediakan di semua tingkatan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Kurikulum yang digunakan oleh pemerintah untuk membangun pembelajaran pada masa kini. Kurikulum ini mengintegrasikan tema dan mengaitkan berbagai pelajaran menjadi satu kesatuan tanpa mengungkapkan kepada peserta didik pelajaran apa yang diajarkan pada setiap tahapan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bisa membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi Pelajaran yang diajarkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak positif pada pemahaman peserta didik. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar mereka.

Pemilihan media yang tepat juga menyenangkan dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berupa permainan dapat membuat peserta didik tidak lagi merasa jenuh atau bosan dalam belajar. Hal ini pesan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Media merupakan segala sesuatu

yang dapat menjadi alat atau saluran dalam berkomunikasi yaitu antara komunikator dan komunikan termasuk permainan. Dalam hal ini permainan sebagai media mempunyai beberapa kelebihan, antara lain (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar dan (3) permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung.⁴

Esensi pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keingintahuan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran akan berjalan lebih baik. Oleh karena itu, wajar bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru biasa.⁵

Pembelajaran yang belum memanfaatkan media pembelajaran akan cenderung membosankan dan akhirnya membuat peserta didik menjadi mudah teralihkan perhatiannya. Banyak dijumpai dalam proses pembelajaran di mana saat pendidik menjelaskan materi tanpa media, maka peserta didik ada yang mengantuk, sibuk bermain sendiri, dan ada yang sibuk bercerita sendiri. Mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) yang diajarkan pada jenjang pendidikan madrasah. Pendidikan Agama Islam di sekolah maupun di madrasah memiliki aspek-aspek yang sama,

⁴ Sufi Jamilatu Nur Arofah dan Mohammad Efendi, *Cross-Game Puzzle Media for Learning English of Deaf Students (Media Permainan Teka-Teki Silang untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu)*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa, 2 (1), 41.

⁵ *Ibid.*,

yaitu aspek hubungan manusia dengan Allah Swt, aspek hubungan manusia dengan sesamanya, dan aspek hubungan manusia dengan alam.⁶

Pendidikan Agama Islam di Madrasah terdiri dari empat mata pelajaran, yaitu: Alquran dan Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqh dan Sejarah Kebudayaan Islam. Empat macam cakupan tersebut setidaknya menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat mewujudkan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya.⁷ Proses pembelajaran akidah akhlak yang dilaksanakan guru belum mampu menumbuhkan sepenuhnya semangat dan minat siswa untuk belajar dengan gigih dan aktif. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi Akidah Akhlak, karena belum ada bahan ajar Akidah Akhlak yang menarik.

Salah satu media pembelajara dalam mata pelajaran akidah akhlak pada materi iman kepada hari akhir adalah menggunakan media *Crossword puzzle* yang merupakan satu media permainan yang bisa digunakan peserta didik untuk memahami suatu materi dalam sebuah konsep pembelajaran. *Puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menjawab pertanyaan atau kata-kata yang sulit untuk diingat yang terdapat dalam materi pembelajaran. Melalui permainan ini, peserta didik dapat belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk mendarat ataupun menurun dalam mengisi kotak kotak yang tersedia dalam lembar kerja yang sudah disediakan oleh pendidik. Berdasarkan wawancara pra penelitian yang didapatkan dari Bapak Idris selaku kepala

⁶ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), 23.

⁷ *Ibid.*

Madrasah dan Ibu Nurjannah selaku Guru mata pelajaran Akidah Ahklak, pada senin tanggal 11 September 2023 belum ada seorang pendidik yang mengembangkan media pembelajaran Akidah Ahklak berbantuan *crossword puzzle* berbentuk lembar tugas. Guru masih menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah dan tanya jawab juga diskusi. Belum adanya media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran Akidah Ahklak kelas VII di MTsN 2 Aceh Timur sehingga hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Disisi lain adanya guru yang belum mengerti terhadap media *crossword puzzle* dikarenakan nama dari media ini menggunakan kata ilmiah, padahal pada kenyataannya sederhana, hal tersebut membuat peneliti berkeinginan mengembangkan hal yang sudah ada dengan mengedepankan nilai-nilai perkembangan yang sedikit saya pahami.

Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* berupa lembar tugas yang didesain khusus oleh guru guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Ahklak media ini sangat mampu menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran *crossword puzzle* ini memiliki kelebihan dalam pembelajaran, selain sifatnya yang khas media pembelajaran *crossword puzzle* ini juga dapat merangsang konsentrasi dan daya saing peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran *crossword puzzle* bisa digunakan untuk memberikan evaluasi kepada peserta didik dan dapat dikerjakan secara kelompok maupun individu. Menerapkan media pembelajaran baru pada sebuah proses pembelajaran

akan menarik perhatian dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Crossword puzzle* adalah sebuah permainan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran, *crossword puzzle* terdiri dari beberapa kotak-kotak putih dengan dua posisi yaitu mendatar dan menurun, diisi dengan satu kata sederhana, kesederhanaan permainan ini dapat menarik perhatian semua orang, karena dapat merangsang konsentrasi dan kreativitas dalam memilih jawaban yang tepat. Melalui media *Crossword Puzzle* yang akan di terapkan MTsN 2 Aceh Timur, diharapkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Akidah Ahklak akan meningkat sehingga didapatkan hasil belajar yang sangat memuaskan dalam artian lain bahwa guru dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) khususnya di kelas VII.

Salah satu penyebab dari peserta didik MTsN 2 Aceh Timur kurang minat belajar Akidah Akhlak sehingga hasil belajar belum maksimal yaitu proses pembelajaran hingga saat ini masih sedikit melibatkan peserta didik dan guru kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional seperti papan tulis dan buku-buku cetak. Peserta didik lebih banyak bersifat pasif, komunikasi bersifat satu arah, dan aktifitas pembelajaran didominasi oleh guru, ketika guru memberikan materi, sedikit peserta didik yang memperhatikan. Media Pembelajaran yang digunakan berupa LKS dan buku cetak masih kurang disukai oleh peserta didik karena penyajiannya yang masih monoton.

Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi menurun dan tidak tercapainya KKM untuk mata pelajaran Akidah Akhlak dan muncul

permasalahan baru yaitu kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak relevan dan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai, maka diperlukan adanya dukungan media pembelajaran, baik itu media cetak maupun media elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga atau media pembelajaran lebih efektif dalam mengembangkan materi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Jika masih ada beberapa pendidik yang tidak menggunakan media, hanya diperlukan pendalaman dalam memilih media pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Media pembelajaran *crossword puzzle* yang akan dikembangkan dipilih dengan pertimbangan berbagai alasan, yaitu (1) media pembelajaran *crossword puzzle* mampu menyajikan pembelajaran yang asik dan kreatif, (2) penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* yang mudah baik bagi guru maupun peserta didik, (3) *crossword puzzle* dapat membuat pelajaran lebih fleksibel dan menyenangkan. Untuk memfasilitasi peserta didik agar hasil belajar meningkat, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *crossword puzzle*. Karena dengan media pembelajaran yang baru ini peserta didik dapat belajar mandiri, kapan saja dan dimana saja dengan waktu yang banyak, selain itu juga media

pembelajaran *crossword puzzle* dapat membantu peserta didik dalam mengingat kembali kata-kata yang sulit dipahami. Pengembangan ini dilakukan melalui penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur”***.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana desain produk pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak di kelas VII MTsN. 2 Aceh Timur?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII MTsN 2 Aceh Timur?
3. Bagaimana respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII MTsN 2 Aceh Timur?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka penulis menyampaikan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain produk pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak di kelas VII MTsN. 2 Aceh Timur.

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII MTsN 2 Aceh Timur.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII MTsN. 2 Aceh Timur.

C. Penjelasan Istilah

Demi menghilangkan kesalahpahaman dalam judul tesis ini, peneliti merasa perlu menjelaskan pengertian dari judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan permainan teka-teki silang yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung bahkan media ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Selain itu, media pembelajaran *crossword puzzle* adalah media pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁸

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* adalah permainan yang dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu media pembelajaran *crossword puzzle* juga dapat digunakan sebagai pengulas materi yang lalu. Media

⁸ Heri Hidayat, dkk, "Peningkatan Kuliatis Hasil Belajar Pendidikan Kewarnageraan di Sekolah Dasar kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle", *Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 2. No. 1 (Januari 2020), 31.

pembelajaran *crossword puzzle* dibuat dengan kotak-kotak mendatar dan menurun, tugas peserta didik mengisi kotak-kotak tersebut dengan benar. Pengerjaannya bisa secara individu ataupun kelompok.

2. Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.⁹

hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.¹⁰

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu: Keefektifan

⁹ Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30.

¹⁰ Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 200.

(*effectiveness*), Efisiensi (*efficiency*) dan Daya Tarik (*appeal*).¹¹

3. Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur merupakan tempat dilangsungkannya penelitian tesis ini. Madrasah tersebut merupakan lokasi penelitian sebagai tempat memperoleh data primer.

D. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya kepada berbagai pihak. Penelitian ini memiliki dua kegunaan, yaitu: kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan permainan teka-teki silang.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Lembaga: Bisa dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran Akidah Akhlak, sehingga efektivitas proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dan hasil belajar peserta didik juga bisa ikut meningkat.
- b. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini diharapkan bisa menjadi petunjuk, arahan, acuan, serta pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berupa teka-teki silang.
- c. Bagi Pembaca: Menambah pengetahuan bahwa permainan teka-teki

¹¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 42.

silang bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

E. Kajian Terdahulu

Penelitian ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan pengembangan media teka-teki silang, antara lain:

1. Dedi Wahyudi, Rahmiyati, Mutiara Afifah, dengan judul penelitian” Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Materi Al Qur’an dan Al Hadits di SDIT Wahdatul Ummah Metro Lampung” penelitian ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran dengan adanya suasana yang menyenangkan serta juga mampu menciptakan dan juga memberikan sebuah suasana yang menyenangkan yang berfungsi supaya siswa dan siswi tersebut tidak merasa tegang dan juga dapat mengikuti pembelajaran secara baik dan efisien. metode penelitian ini adalah Pembelajaran Alquran dan Al-Hadist yaitu sebuah perpaduan yang telah mempunyai dua aktivitas, yang pertama ialah belajar, dan yang kedua ialah mengajar, pada aktivitas belajar ini mempunyai cenderung lebih mendominasi pada peserta didik, sementara dari itu salah satu cara untuk mengajar ialah secara intruksional yang dilakukan kepada seorang guru didapatkan hasil bahwa penggunaan strategi *croosword puzzle* ini yaitu mengembangkan dan juga dapat membangun saraf pada otak yang akan memberikan efek pada kesegaran pada ingatan sehingga kerja otak berfungsi kembali secara optimal oleh sebab itu otak juga dapat dibiasakan untuk selalu terus menerus ketika sedang belajar dapat berjalan dengan santai. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *crossword puzzle* sebagai media pembelajatan. Sedangkan perbedaannya adalah materi

pembelajarannya, desain model dan tempat penelitiannya.

2. Murni, Vinny Aryesha, dengan judul penelitian “Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Strategi Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*)” bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan strategi teka-teki silang (*crossword puzzle*), Pembelajaran PAI menyenangkan dengan penggunaan strategi teka-teki silang (*crossword puzzle*) pada materi iman kepada malaikat Allah untuk anak Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam tulisan ini melalui pengumpulan data dari berbagai literatur yang relevan dengan permasalahan yang dibahas dan dianalisis secara deskriptif dan dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi didapatkan hasil bahwa melalui penggunaan strategi ini pembelajaran PAI, materi Iman kepada malaikat akan lebih menyenangkan.¹² Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *crossword puzzle sebagai media pembelajartan*. Sedangkan perbedaannya adalah materi pembelajarannya, desain model dan tempat penelitiannya.
3. Mutia Rahmawati, dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Metode *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Materi Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah”. Metode penelitian yang akan dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan jumlah siswa 25 orang di kelas VIII B, hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *crossword puzzle* pada materi dan latihan soal Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah swt.

¹² Murni, Vinny Aryesha, Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Strategi Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) *Bina Gogik*, Volume 8 No. 2 September 2021. 209 – 222.

Tujuan dari penelitian ini menyelesaikan latihan soal dan belajar dengan metode yang menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kerjasama dan dapat mengembangkan minat belajar siswa sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal serta dapat mengembangkan kreatifitas mereka berpikir secara aktif dan kritis.¹³

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *crossword puzzle* sebagai media pembelajatan, sama sama mata pelajaran akidah ahklak. Sedangkan perbedaannya adalah desain model dan tempat penelitiannya.

4. Mardeti, Supriadi, Arifmiboy, Salmi Wati, dengan judul penelitian” Pengembangan Bahan Ajar Berupa Modul Akidah Akhlak Berbantuan Teka Teki Silang Kelas X IPA di MAN 2 Agam” di dap Hasil yang diperoleh: 1) kebutuhan bahan ajar menurut guru dan siswa, memperhatikan: (a) konteks berbahasa untuk berbagai ragam tujuan berbahasa, (b) mengikuti perkembangan zaman, (c) sesuai KTSP dengan mengangkat materi yang ada diseputar siswa, (d) relevansi antara bahan ajar guru dan siswa; (f) tugas/latihan dapat mengaktifkan siswa, (g) materi menarik minat siswa, jelas, dan mudah dipahami, dan (h) relatif siap pakai pada kondisi fasilitas Madrasah yang minimal; 2) mengembangkan prototype menjadi bahan ajar Akidah Akhlak dengan Berbantuan Teka Teki Silang (TTS)/ellipse *Crossword* di kelas X MAN 2 Agam dilakukan dengan: (a) menyusun silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar guru dan bahan ajar

¹³ Mutia Rahmawati, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Materi Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah*. Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru. Vol. 2 No. 4 Desember 2022. 358-392.

siswa, (b) materi dan tugas/latihan bersifat otentik dikembangkan secara tematis dan situasional dan mengembangkan wawasan intelektual dan afektif, dan (c) proses penilaian dilakukan dengan Berbantuan Teka Teki Silang (TTS)/*ellipse Crossword*; 3) hasil uji keefektifan dengan uji-t non independen menunjukkan bahan ajar tematis efektif; dan 4) hasil kelayakan pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak dengan Berbantuan Teka Teki Silang (TTS)/*ellipse Crossword* dinyatakan baik dengan komponen penilaian kelayakan isi/materi 77,92%, kebahasaan 73,40%, penyajian materi 77,92%.¹⁴

Tujuan Penelitian ini adalah: 1) merumuskan kebutuhan bahan ajar menurut guru dan siswa, 2) mengembangkan prototy pemen jadi bahan ajar Akidah Akhlak dengan Berbantuan Teka Teki Silang (TTS)/*ellipse Crossword* di MAN 2 Agam, 3) mengetahui keefektifan bahan ajar yang dikembangkan; dan (4) mengetahui kelayakan bahan ajar Akidah Akhlak dengan Berbentuk Teka Teki Silang (TTS)/ *Crossword* di kelas X MAN 2 Agam. Metode penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*) digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *crossword puzzle* sebagai media pembelajtran, sama sama mata pelajaran akidah ahklak. Sedangkan perbedaannya adalah desain model dan tempat penelitiannya.

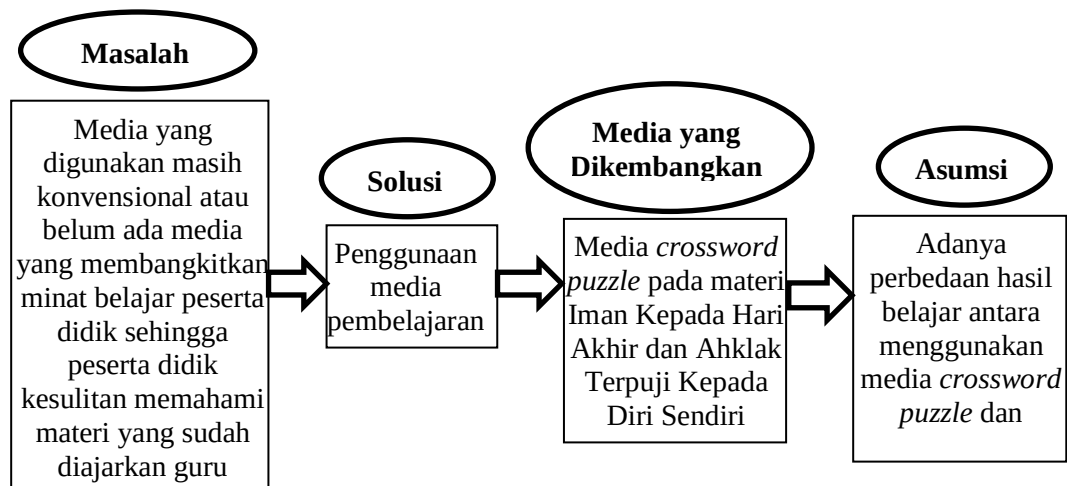
F. Kerangka Teori

Produk yang akan dikembangkan adalah permainan teka-teki silang yang

¹⁴ Mardeti, Supriadi, Arifmiboy, Salmi Wati, *Pengembangan Bahan Ajar Berupa Modul Akidah Akhlak Berbantuan Teka Teki Silang Kelas X IPA di MAN 2 Agam* Jurnal Pendidikan dan Konseling, 2023. Vol. 5 No. 5.

akan digunakan untuk membantu peserta didik mengingat dan memahami pesan pembelajaran yang dialaminya. Penggunaan media teka-teki silang dipilih karena aturan permainannya yang mudah dan sederhana. Meskipun demikian, permainan ini memiliki manfaat untuk mengasah kemampuan seseorang dalam menjawab pertanyaan yang tersedia. Pertimbangan inilah yang membuat peneliti ingin menerapkan permainan teka-teki silang dalam kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak yang nantinya akan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



Seperti yang kita ketahui bersama bahwa pelajaran akidah akhlak adalah termasuk pelajaran yang sangat membosankan karena seringkali seorang guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi yang diajarkan dan waktu berlangsungnya pembelajaran sering di jam terakhir, hingga pembelajaran menjadi sangat membosankan dan monoton. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata *R&D* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Berdasarkan model pengembangan menurut Borg and Gall, langkah yang dilakukan oleh peneliti

yaitu melalui empat tahap (1) tahap pra-pengembangan, (2) tahap pengembangan produk (3) tahap uji coba produk, (4) tahap revisi produk.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tesis yang disusun terbagi menjadi lima bab yang rinciannya sebagai berikut:

- BAB I** : Pada bab ini dijelaskan penegasan judul, latar belakang masalah yang mendasari dari terjadinya penelitian ini, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian terdahulu yang relevan, kerangka teori dan sistematika pembahasan.
- BAB II** : Pada bab ini diuraikan tentang media pembelajaran *crossword puzzle* dan mata pelajaran Akidah Akhlak, pengertian media pembelajaran *crossword puzzle*, pengertian mata pelajaran Akidah Akhlak, dan teori tentang pengembangan model.
- BAB III** : Pada bab ini terdapat tempat dan waktu penelitian pengembangan desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian.
- BAB IV** : Pada bab ini dijelaskan tentang hasil pengembangan yang terdiri dari pembahasan desain media pembelajaran *crossword puzzle*, tingkat kemenarikan media pembelajaran *crossword puzzle* dan analisis tes hasil belajar.
- BAB V** : Pada bab ini membahas tentang pembahasan dari rumusan masalah yang terdiri dari; pembahasan hasil desain media pembelajaran

crossword puzzle, tingkat kelayakan media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri, pembahasan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa, kesimpulan dan saran.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A Gambaran Umum MTs Negeri 2 Aceh Timur

1. Sejarah dan Keadaan MTs Negeri 2 Aceh Timur

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur pada awalnya Bernama Madrasah Tsanawiyah Model di Kabupaten Aceh Timur. Madrasah yang berdiri pada tahun 1969 ini adalah prakarsa masyarakat kecamatan di atau yang lebih populer dengan sebutan Idi Rayeuk, yaitu yang terdiri dari tokoh masyarakat, ulama dan kaum muda. Gagasan untuk mendirikan lembaga madrasah ini adalah melihat animo masyarakat yang berkeinginan menyekolahkan putra putrinya di lembaga pendidikan yang ada pendidikan umum dan pendidikan agama sekaligus. Dan melihat fenomena kemajuan zaman yang semakin hari semakin menentang kaum remaja dalam berbagai aspek kehidupan, maka betapa pentingnya pendidikan agama sebagai dasar ilmu-ilmu yang lain. Bimbingan dan arahan Abu Keutapang Mameh, salah satu tokoh keagamaan yang pada saat itu menjabat sebagai Tokoh Masyarakat Kecamatan Idi Rayeuk, maka disepakatilah untuk mendirikan sebuah madrasah Tsanawiyah, yang berada di pinggir jalan Banda Aceh-Medan KM. 372 tepatnya di Dusun Dulhok Gampong Jalan, Kecamatan Idi Rayeuk dengan 3 ruang belajar.

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Aceh Timur sebagai salah satu lembaga pendidikan formal merupakan tempat pelayanan dan pembinaan untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Tujuan Pendidikan Nasional sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 adalah:

“Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai Agama, Kebudayaan Nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Tujuan Pendidikan Nasional tersebut dapat dicapai apabila seluruh komponen pendidikan melaksanakan secara terpadu dan bersama-sama, dan juga diharapkan harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, Nasional dan Global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan.

Adapun tujuan pendirian MTs Negeri 2 Aceh Timur adalah Mendidik kader umat yang memiliki wawasan yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia serta mampu mengaktualisasikan ilmu dalam kehidupan bermasyarakat. Visi MTs Negeri 2 Aceh Timur adalah Mewujudkan siswa yang unggul dalam prestasi, beriman, bertakwa, cerdas, terampil, mandiri dan menguasai PTEK, sedangkan misi MTs Negeri 2 Aceh Timur adalah sebagai berikut.

1. Membina dan membimbing perilaku dan jati diri peserta didik berdasarkan nilai-nilai Islam.
2. Meningkatkan prestasi di bidang akademik, olahraga dan seni.
3. Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat dan Islami (menjadikan madrasah sebagai laboratorium keagamaan).
4. Meningkatkan kinerja yang dilandasi semangat kekeluargaan, keteladanan dan berakhlakul karimah.

Adapun keadaan siswa di MTs Negeri 2 Aceh Timur tahun 2023-2024 dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut ni:

Tabel 4.1 Jumlah Siswa MTs Negeri 2 Aceh Timur Tahun 2023-2024.

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total	Keseluruhan
VII	79	95	174	495
VIII	88	95	183	
IX	53	85	138	

Sumber: Dokumen Laporan Bulanan MTs Negeri 2 Aceh Timur 2023-2024

Tabel 4.1 di atas memperlihatkan bahwa kelas yang memiliki jumlah siswa paling banyak adalah kelas VIII, yakni berjumlah 183 siswa dari 495 jumlah siswa seluruhnya.⁷⁵ Rekapitulasi jumlah guru MTs Negeri 2 Aceh Timur dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Jumlah Guru dan Tenaga Kependidikan MTs Negeri 2 Aceh Timur Tahun 2023/2024

Kategori	Laki-laki	Perempuan	Total
Guru	15	51	66
Tenaga Kependidikan	8	6	14

Keadaan sarana dan prasarana di MTs Negeri 2 Aceh Timur dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana MTs Negeri 2 Aceh Timur

No	Nama Fasilitas	Jumlah
----	----------------	--------

⁷⁵ Dokumen Laporan Bulanan MTs Negeri 2 Aceh Timur 2023-2024

1	Ruang Kegiatan Belajar	21
2	Ruang Kepala Madrasah	1
3	Ruang Bendahara dan Operator	1
4	Ruang Dewan Guru	1
5	Ruang TU	1
6	Ruang Perpustakaan	1
7	Ruang Laboratorium PA	1
8	Mushalla	2
9	Ruang Multimedia	1
10	Ruang UKS	1
11	Lapangan Upacara	1
12	Lapangan Bola Kaki, Basket, Volli	3
13	Ruang Peralatan Olah Raga	1
14	Gudang	1
15	Kamar Mandi/WC Guru dan Karyawan	4
16	Kamar Mandi/WC Siswa	8
17	Parkir Kendaraan	2
18	Peralatan Drumband	1 set
20	Kantin / koperasi	1
20	Peralatan panahan	5 Set
21	Ruang OSIM	1
22	Peralatan Pencak Silat	1 Set
23	Pentas Pertunjukan dan Lap. Upacara	1

24	Papan pertunjukan/ Mading	1
25	Taman Madrasah	1

B. Desain Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1. Desain Produk Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa di Kelas VII MTsN. 2 Aceh Timur.

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media pembelajaran *crossword puzzle* yang berbentuk lembar kerja dengan materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Aceh Timur. Adapun deskripsi dari media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri adalah sebagai berikut:

Crossword puzzle Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri berbentuk lembar kerja berjumlah 2 lembar. Pada media pembelajaran *crossword puzzle* terbagi atas lembaran berisi kotak teka teki silang dan pertanyaan mendatar juga ada gambar pendukung dan lembaran berisi pertanyaan menurun dan gambar pendukung yang sesuai dengan materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri yang dirancang untuk siswa MTsN kelas VII, Media ini mudah digunakan dan penggunaan media ini hanya menjawab pertanyaan dengan jawaban mendatar dan menurun sesuai jumlah kotak jawaban yang tersedia.

Gambar 4.1 lembar *crossword puzzle*



Gambar 4.2 Lembar *crossword puzzle*

Dalam petunjuk penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terdapat cara dan langkah untuk memainkan *puzzle* dan mengisi lembar kerja siswa pada materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri. Cara pengisian *crossword puzzle* adalah mengisi kotak kotak kosong secara mendatar dan menurun dan jawaban dari pertanyaan tersebut diisi sejumlah kotak yang tersedia. Jawabannya diisi runtut dan dibuat dengan bahasa yang mudah agar dapat mudah dipahami oleh siswa.

2. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII MTsN. 2 Aceh Timur

Setelah pembuatan media pembelajaran *crossword puzzle* selesai, kemudian peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli. Ahli tersebut yaitu ahli isi materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran tujuannya adalah untuk mengetahui kemenarikan dan kevalidan media. Data yang terkumpul berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berasal dari saran dan pendapat para validator yang diberikan pada saat memvalidasi media pembelajaran *puzzle* sebagai acuan untuk kelayakan pengembangan yang sedang dilakukan oleh pengembang dan wawancara dengan guru Akidah Akhlak kelas VII MTsN 2 Aceh Timur. Data kuantitatif dalam penelitian penilaian belajar siswa yang akan dipaparkan sebagai berikut. Namun sebelum membahas hasil validasi dari para validator, berikut ini akan dijelaskan kriteria penskoran nilai dari angket penilaian.

Tabel 4.1
Kriteria Penskoran Ahli isi Materi, Ahli Desain Media, dan Ahli Pembelajaran

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.	2
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.	4

5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah	5
----	---	---

Berikut adalah penyajian data kuantitatif dan data kualitatif oleh ahli isi materi, ahli desain media, ahli pembelajaran dan siswa kelas VII MTsN 2 Aceh Timur sebagai pengguna media pembelajaran *crossword puzzle* yang dikembangkan oleh pengembang. Berikut adalah paparan data hasil validasi media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validasi produk untuk ahli materi dilakukan oleh ahli bidang Akidah Akhlak. Validator isi materi pada media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri adalah Dr. Mulyadi, M.A. yang merupakan dosen Psikologi Pendidikan Islam IAIN Langsa. Hasil dari validasi ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data hasil kualitatif hasil validasi oleh ahli isi materi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

No	Pernyataan	☐		P(%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian isi materi dengan Kurikulum 2013	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2	Kesesuaian isi materi dengan Standar Kompetensi	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Dasar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Kesesuaian isi materi dengan indikator yang dikembangkan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> yang sesuai dengan materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> tepat	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

	sesuai dengan usia siswa					
9	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> tepat	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
10	Kejelasan pertanyaan-pertanyaan pada media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> tepat	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
11	Kejelasan pertanyaan-pertanyaan pada media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> tepat	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
12	Kelengkapan materi yang diberikan pada media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> tepat	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
13	Kesesuaian materi dengan aturan permainannya	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
14	Ketepatan gambar yang digunakan dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

15	Ketepatan gambar yang digunakan dengan media <i>crossword puzzle</i>	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
Jumlah		67	75	89%	Valid	Tidak Perlu Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli isi materi Akidah Akhlak terhadap media pembelajaran *puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri, maka dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran *crossword puzzle* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{75} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan data validasi ahli isi materi Akidah Akhlak dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada tem pertanyaan 15 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* dengan prosentase kevalidan sebesar 89%. Akan tetapi menurut ahli isi materi peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian media pembelajaran supaya media pembelajaran lebih sempurna.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli isi desain media

akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil dari data kualitatif validasi ahli isi materi.

Tabel 4.3
Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli isi Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr. Mulyadi, M.A.	1. Penulisan kata, kalimat, spasi, tanda baca diperbaiki. 2. Gambar pada lembar 1. sebaiknya diberi judul sesuai dengan materi. 3. Penulisan identitas siswa seharusnya setelah pertanyaan bukan ditengah pertanyaan antara menurun dan mendatar

Semua data hasil kritik dan saran dari ahli isi materi Akidah Akhlak dalam pernyataan terbuka tersebut dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran *crossword puzzle* dan memperkaya paparan materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

b. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli isi materi, pada dasarnya media ini perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan, masukan, kritik, dan saran dari ahli isi materi dalam rangkai penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan.

Contoh Revisi Produk. Berikut adalah table hasil dari revisi produk dari ahli isi materi.

Tabel 4.4

Revisi Produk Ahli isi Materi

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Gambar pada lembar 1. sebaiknya diberi judul sesuai dengan materi.		
2.	Penulisan identitas siswa seharusnya setelah pertanyaan bukan ditengah pertanyaan antara menurun dan mendatar		

c. Hasil Validasi Ahli Desain Media

Penilaian uji validasi produk untuk ahli media dilakukan oleh ahli bidang media pembelajaran. Validator desain media pada media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri adalah Dr. Syamsul Rizal, M.Si adalah dosen Metodologi Pengembangan PAI IAIN Langsa. Hasil dari validasi ahli desain media berupa data kuantitatif dan kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli desain media akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Data Kuantitatif Validasi Ahli Desain Media

No	Pernyataan	☐		P(%)	Tingkat kevalidan	Ket
1.	Desain utama media <i>puzzle</i> sesuai dengan isi materi dan menarik minat siswa untuk	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu

	mempelajari lebih lanjut..					Revisi
2.	Desain pada media <i>crossword puzzle</i> sesuai dengan isi materi di dalamnya.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Tampilan media <i>crossword puzzle</i> ini menarik dan sesuai dengan Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Ukuran panjang dan lebar media <i>crossword puzzle</i> sesuai dengan ukuran kertas pada umumnya.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Warna gambar pada media <i>crossword puzzle</i> sangat menarik minat siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Bahan pembuatan media <i>crossword puzzle</i> terbuat dari bahan yang aman.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Gambar gambar pada media <i>crossword puzzle</i> sesuai dengan materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri terlihat jelas.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Tampilan cara penggunaan sangat menarik minat siswa dan mudah dipahami oleh siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9	Ukuran font dan font tulisan pada media <i>crossword puzzle</i> tepat dan sesuai dengan siswa MTs	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10	Tampilan dan isi pada media <i>crossword puzzle</i> menarik	5	5	100%	Sangat	Tidak Perlu

	perhatian siswa.				Valid	Revisi
11	Gambar yang ada didalam media <i>crossword puzzle</i> sudah jelas.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
12	Tampilan warnaipadaimedia <i>crossword puzzle</i> ini tepat dan menarik siswa kelas VII MTs	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
13	Ukuran media <i>crossword puzzle</i> ini tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
Jumlah		58	65	89%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli desain media terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri, maka dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran *crossword puzzle* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{65} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli desain media dapat dikatakan bahwa desain media pembelajaran *crossword puzzle* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada pertanyaan 1 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* dengan prosentase kevalidan sebesar 89%. Akan tetapi menurut ahli

desain media penelitian masih harus tetap merevisi beberapa bagian media pembelajaran supaya media pembelajaran lebih sempurna.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli desain media akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil dari data kualitatif validasi ahli desain media.

Tabel 4.6
Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr. Syamsul Rizal, M.Si	d. Pada bagian paling atas sebelum kotak <i>crossword puzzle</i> Sebaiknya diberi Judul. e. Gambar pendamping sebaiknya ditambah agar semakin menarik. f. Pada gambar akhir agar diperkecil jangan terlalu besar.

Semua data hasil kritik dan saran ahli desain media pada media pembelajaran *crossword puzzle* dalam pernyataan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran *crossword puzzle* dan memperkaya paparan materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

d. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain media, pada dasarnya media ini perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan, masukan, kritik, dan saran dari ahli desain media dalam rangka penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan. Berikut adalah tabel hasil revisi produk dari

ahli desain media.

Tabel 4.7
Revisi Produk Ahli Desain Media

No	Poin yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Dilembaran pertama paling atas dari media <i>crossword puzzle</i> sebaiknya diberi judul dan tulisan diubah menjadi berwarna sehingga tampilan menjadi semakin menarik		
2	Dilembaran kedua gambar sebaiknya diperkecil dan ditambahkan lagi gambar yang lain yang sesuai dengan materi		

e. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian uji validasi produk untuk ahli pembelajaran dilakukan oleh guru Akidah Akhlak kelas VII MTsN 2 Aceh Timur adalah Nurjannah, S.Pd.I. Hasil dari validasi ahli pembelajaran berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli pembelajaran akan dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8
Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	☐		P(%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1.	Materi pada media <i>crossword puzzle</i> yang dikembangkan sesuai dengan Kurikulum 2013.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
2.	Materi yang ada pada media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
4.	Materi pada media pembelajaran sudah mewakili kompetensi dasar materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
5.	Bahasa yang digunakan dalam pertanyaan yang terdapat di media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> komunikatif.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
6.	Gaya bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7.	Permainan yang disajikan dalam media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini dapat membuat siswa senang belajar.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
8.	Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini dapat membantu	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

	pemahaman siswa.					
9.	Gambar- gambar yang ada di tampilkan di media <i>crossword puzzle</i> dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10.	Konten tampilan <i>crossword puzzle</i> dapat menarik siswa untuk semangat belajar.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
11.	Petunjuk penggunaan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini menarik.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
12.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
13.	Media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini mudah digunakan oleh guru.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
14.	Media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini mudah digunakan oleh siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
15.	Ukuran media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini tepat digunakan oleh siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
16.	Media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini mempermudah guru dalam mengajar.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
17.	Media <i>crossword puzzle</i> ini dapat menambah wawasan siswa pada materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

	Sendiri.					
18.	Media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
19.	Media pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ini cukup meningkatkan antusias siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		82	95	86%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian dari pembelajaran terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri, maka dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran *crossword puzzle* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{82}{95} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan data validasi ahli pembelajaran dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-19 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* dengan prosentase kevalidan sebesar 86%.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli pembelajaran akan

dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil dari data kualitatif validasi ahli pembelajaran.

Tabel 4.9
Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Nurjannah, S.Pd.I	Media <i>crossword puzzle</i> yang dikembangkan sudah bagus dan sangat sesuai dengan materi. Media <i>crossword puzzle</i> yang dikembangkan sangat menarik minat siswa Media <i>crossword puzzle</i> yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Semua data hasil kritik dan saran dari ahli isi materi Akidah Akhlak dalam pernyataan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran *crossword puzzle* dan memperkaya paparan materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

C. Respon Peserta Didik Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII MTsN. 2 Aceh Timur

Penentuan tingkat kemenarikan pada media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri ditentukan melalui angket yang berupa penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Data validasi diperoleh dari hasil uji coba

terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* yang melibatkan 22 siswa kelas VII MTsN 2 Aceh Timur. Data yang diperoleh dari hasil validasi penilaian siswa akan dipaparkan dalam tabel. Berikut adalah tabel hasil dari penilaian siswa.

Tabel 4.10
Hasil Kemenarikan Media Menurut Siswa

Subyek Siswa	Aspek Penilaian										ΣN		P(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	5	4	3	5	4	3	5	5	4	42	50	84
2	5	5	3	4	5	5	4	3	5	5	44	50	88
3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	44	50	88
4	4	4	5	3	5	4	5	4	5	4	43	50	86
5	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4	43	50	86
6	5	5	4	4	3	5	5	3	4	3	41	50	82
7	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	45	50	90
8	5	4	5	5	3	3	4	5	5	5	44	50	88
9	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	44	50	88
10	5	5	4	5	3	5	5	3	3	4	42	50	84
11	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	46	50	92
12	3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	44	50	88
13	4	3	5	3	4	5	3	4	4	5	40	50	80
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	50	82
15	4	5	5	4	3	5	4	4	5	5	44	50	88
16	5	5	4	5	4	4	5	3	5	4	44	50	88

17	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	46	50	92
18	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	45	50	90
19	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	47	50	94
20	3	4	4	3	3	5	5	5	4	5	41	50	82
21	5	4	5	5	5	3	4	4	5	4	44	50	88
22	4	4	4	5	5	3	4	5	4	4	42	50	84
Σ_x	96	95	95	92	92	98	96	95	100	97	956	1100	1982
Σ_{xi}	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	1100	1100	2200
%	87	86	86	84	84	89	87	86	91	88	87	1100	90

Keterangan:

Aspek Penilaian 1 Tampilan warna tulisan pada media *crossword puzzle*
:
menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar materi
Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri
Sendiri.

Aspek Penilaian 2 Tampilan gambar pada media *crossword puzzle* sesuai
:
dengan judul materi juga menarik dan menumbuhkan
minat untuk belajar materi Iman Kepada Hari Kiamat.

Aspek Penilaian 3 Bentuk media *crossword puzzle* menarik dan
:
menumbuhkan minat untuk belajar materi Iman Kepada
Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

Aspek Penilaian 4: Media *crossword puzzle* mudah digunakan.

Aspek Penilaian 5: Senang belajar dengan media *Crosswor dipuzzle*.

Aspek Penilaian 6: Media *crossword puzzle* dapat menghilangkan kebosanan.

Aspek Penilaian 7 Media *crossword puzzle* dapat membantu dalam

: menghilangkan kebosanan.

Aspek Penilaian 8 Media *crossword puzzle* membantu memahami materi

: Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

Aspek Penilaian 9 Media *crossword puzzle* membantu memahami materi

: memahami materi, memberi semangat belajar, dan menarik untuk dipelajari oleh siswa.

Aspek Penilaian Media *crossword puzzle* membantu dalam memahami

10 : makna Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

Subyek Siswa: Responden siswa kelas eksperimen pembelajaran Akidah Ahklak

: Jumlah skor deal deal dalam satu tem

$\sum N$: Jumlah skor tiap responden/siswa

Σ : Jumlah keseluruhan jawaban siswa.

Σ : Jumlah keseluruhan skor deal semua tem.

Data kuantitatif diperoleh dari uji lapangan pada tabel 4.10, langkah selanjutnya yakni analisis data. Berikut adalah hasil prosentase tingkat kemenarikan pada media pembelajaran.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1982}{2200} \times 100\% = 86\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 90%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik terhadap produk pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri, karena memudahkan siswa memahami materi, memberi semangat belajar, dan menarik untuk dipelajari oleh siswa.

D. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

Pada uji coba penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* ini peneliti melakukan tes berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat membedakan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Aceh Timur sebelum menggunakan media pembelajaran maupun sesudah menggunakan media *crossword puzzle*. *Pre-test* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan *post-test* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang sudah menggunakan media yang dikembangkan.

Pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut sebelum menggunakan media pembelajaran maupun sesudah menggunakan media *crossword puzzle*. *Pre-test* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan *post-test* dilakukan dengan

kegiatan pembelajaran yang sudah menggunakan media yang dikembangkan.

Pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama	Nilai	
		Pre-Test (☐)	Post-Test ()
1.	Alvi Suhaila	56	76
2.	Alza Shezan Dhafiyah	48	80
3.	Arsyi Azafi Rahman	68	80
4.	Asyifa Hasna Nayla	52	80
5.	Lathifa Syakira	32	72
6.	Muhammad Faiz Alfatih	78	96
8.	Miftahul Rahmah	36	76
9.	Muhammad Al Huzammil	56	80
10.	Muhammad Aqsa	64	84
11.	Muhammad Arkan	44	76
12.	Muhammad Azzam	40	80
13.	Muhammad Farid Nawal	52	84
14.	Muhammad Fattan	48	76
15.	Muhammad rsyadi	68	88
16.	Muhammad Rizhiq	56	84
17.	Nurhaliza	76	88

18.	Rahil Azra Syahla	60	76
19.	Raisa Adila	64	92
20.	Rasyid Aulia Khal	64	88
21.	Siti Athiah	56	80
22.	Ufrizal Azka Khalis	72	80
Jumlah		1250	1808
Rata-rata		57	82

Berdasarkan data tabel 4.11 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 57 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 82. Dalam pembelajaran yang dilakukan KKM dalam pembelajaran ini bernilai 75. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari pada nilai *pre-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

Dari nilai *pre-test* dan *post test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

Langkah 1 Membuat Ho dan Ha dalam bentuk kalimat

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

Ha : Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

Langkah 2. Langkah Mencari dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d}}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

Ho : Tidak ada perbedaan hasilbelajarisiswa dengan menggunakan media *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

Ha : Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

Langkah 2. Langkah mencari dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d}}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t = Uji t

D = Different (X2-X1)

d² = Variasi

n = Jumlah subjek/sampel

Langkah 3. Menentukan Kriteria Uji t

Ha diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan artinya Ha diterima dan Ho ditolak.

Ho diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka signifikan artinya Ha ditolak dan Ho diterima.

Langkah 4. Menghitung Pre-Test dan Post-Test

Tabel 4.12
Hasil Statistik pada Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama	Nilai		X1-X2	D	²
		Pre-Test ()	Post-Test ()			
1.	Alvi Suhaila	56	76	-20	20	400
2.	Alza Shezan Dhafiyah	48	80	-32	32	1024
3.	Arsyi Azafi Rahman	68	80	-12	12	144
4.	Asyifa Hasna Nayla	52	80	-28	28	784
5.	Lathifa Syakira	32	72	-40	40	1600
6.	Muhammad Faiz Alfatih	78	96	-18	18	324
7.	M, Syibral Al Malasyi	60	92	-32	32	1024
8.	Miftahul Rahmah	36	76	-40	40	1600
9.	Muhammad Al Huzammil	56	80	-24	24	576
10.	Muhammad Aqsa	64	84	-20	20	400
11.	Muhammad Arkan	44	76	-32	32	1024
12.	Muhammad Azzam	40	80	-40	40	1600
13.	Muhammad Farid Nawal	52	84	-32	32	1024

14.	Muhammad Fattan	48	76	-28	28	784
15.	Muhammad rsyadi	68	88	-20	20	400
16.	Muhammad Rizhiq	56	84	-28	28	784
17.	Nurhaliza	76	88	-18	18	324
18.	Rahil Azra Syahla	60	76	-16	16	256
19.	Raisa Adila	64	92	-28	28	784
20.	Rasyid Aulia Khal	64	88	-24	24	576
21.	Siti Athiah	56	80	-24	24	576
22.	Ufrizal Azka Khalis	72	80	-8	8	64
$\Sigma n = 22$				$\Sigma d = 564$		$\Sigma d^2 = 16072$

$$\frac{s}{\sigma} = \frac{\frac{\Sigma d^2}{n}}{\sqrt{\frac{\Sigma d^2}{n(n-1)}}}$$

$$\frac{s}{\sigma} = \frac{25,63}{\sqrt{\frac{16072}{22(22-1)}}} = \frac{25,63}{\sqrt{\frac{16072}{22(21)}}}$$

$$= \frac{25,63}{\sqrt{\frac{16072}{462}}} = \frac{25,63}{\sqrt{34,69}}$$

$$= \frac{25,63}{588} = 4,35$$

Langkah 5 Membandingkan <

=ta : db

db =N-1

$$= 22-1$$

$$= 21$$

Pada tabel = $t_{0,05: 21}$

= Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$

$$t_{hitung} (4,35) > t_{tabel} (2,080)$$

Langkah 6 Kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka:

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri dan sesudah menggunakan media *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri. (DITOLAK)

Ha : Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri dan sesudah menggunakan media *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

Berdasarkan dari analisis melalui uji t dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa $t_{hitung} (4,35)$ dan $t_{tabel} (2,080)$. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran

crossword puzzle materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri dan sesudah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri.

E. Pembahasan Hasil Pengembangan Media *Crossword Puzzle*

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media *crossword puzzle* dengan materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri sebagai media penunjang belajar siswa dan pegangan guru dalam melaksanakan pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTsN 2 Aceh Timur dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan. Produk pengembangan media pembelajaran ini adalah media *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri. Pengembangan media pembelajaran berupa media *crossword puzzle* ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran Akidah Akhlak materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri sesuai dengan Kurikulum 2013.

Dengan demikian hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisiensi, dan kemenarikan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN. dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mempererat proses interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan lingkungannya, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagaimana hasil pengembangan media *crossword puzzle* ini didesain disesuaikan dengan materi dan konsep yang ingin

ditanamkan pada siswa.

Media ini didesain di kertas yang berbentuk persegi panjang yang aman untuk siswa dan dilengkapi dengan kotak kotak yang berbentuk persegi dan disertai dengan pertanyaan mendatar dan menurun yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media *crossword puzzle* disertai warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Sehingga siswa akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik, yaitu pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minati yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁷⁶

Validasi media *crossword puzzle* ini dilakukan sebanyak tiga kali, yakni validasi ahli isi materi, validasi desain media, dan ahli pembelajaran. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah produk divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif dari jumlah skor angket ketiga ahli dan analisis data kualitatif dari saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli. Hasil angket dari ketiga ahli tersebut dijadikan ukuran valid media sehingga tidak diperlukan revisi kembali. Artinya media *crossword puzzle* pada materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

⁷⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 15-16.

Validasi dapat dilakukan melalui para pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan sebelum media pembelajaran di uji cobakan kepada siswa. Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 5.1
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentas

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Revisi

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut. Tahap validasi, meliputi:

1. Analisis Hasil Validasi Ahli isi Materi

Ahli isi materi merupakan dosen ahli yang menguasai pembelajaran. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Menguasai karakteristik pembelajaran.
- b. Memiliki wawasan keilmuan terkait dengan produk yang dikembangkan.
- c. Bersedia sebagai penguji produk media *crossword puzzle* kelas VII

MTsN 2 Aceh Timur.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi yang dilakukan oleh Dr. Mulyadi, M.A selaku ahli isi materi diperoleh hasil prosentase 89%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak digunakan ($84\% < \text{skor} \leq 100\%$). Media *crossword puzzle* kelas VII MTsN materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri menurut ahli isi materi sangat valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dengan materi yang ada pada buku. Begitu juga dengan komponen isi buku berupa kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran, kesesuaian standar kompetensi dengan indikator, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran, kejelasan paparan materi, materi yang disajikan dapat memberi motivasi pada siswa, rangkuman materi sesuai dengan pembahasan, ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dalam bahan ajar.

Menurut validator ahli isi materi, media *crossword puzzle* yang disajikan cukup sederhana, menarik, dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dan juga interaktif. Sedangkan untuk evaluasi yang digunakan menurut ahli isi materi sudah sesuai dengan materi dan kurikulum, evaluasi yang diberikan dapat digunakan untuk mengukur peningkatan hasil evaluasi siswa.

Ahli desain media yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk bahan ajar pada dasarnya mempunyai kriteria yang sama dengan ahli isi materi akan tetapi ahli desain media pembelajaran merupakan dosen ahli yang harus menguasai bidang desain pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian ahli

desain media yang dilakukan oleh Dr. Syamsul Rizal M.Si selaku ahli desain media diperoleh hasil prosentase 89%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak digunakan ($84\% < \text{skor} \leq 100\%$).

Penilaian ahli desain tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek, bentuk *crossword puzzle*, warna *crossword puzzle*, gambar *crossword puzzle* dan petunjuk pengisian permainan media *crossword puzzle*. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *crossword puzzle* yang berisi pertanyaan yang berhubungan dengan materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri dan disertai dengan gambar-gambar yang mendukung dalam melakukan pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Ahli Pembelajaran ini merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari produk media *crossword puzzle*. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. **Guru sedang mengajar di tingkat lembaga MTsN.**
- b. Memiliki pengalaman dalam mengajar.
- c. Bersedia sebagai penguji serta produk bahan ajar berupa media pembelajaran *crossword puzzle* untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Nurjannah, S.Pd.I selaku ahli pembelajaran atau guru akidah akhlak kelas VII MTsN 2 Aceh Timur diperoleh hasil prosentase 86%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak untuk digunakan ($84\% \text{ skor } 100\%$). Menurut pendapat ahli pembelajaran, media *crossword puzzle*

dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah sesuai dengan Kurikulum 2013, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang ada.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Akidah Akhlak yang ditujukan untuk kelas VII MTsN 2 Aceh Timur. Media pembelajaran tersebut adalah media *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri yang digunakan dalam proses pembelajaran dan terbukti dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan. Dalam kegiatan ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Aceh Timur. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata pre-test yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dengan nilai rata-rata post-test yaitu setelah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* yaitu 57, sedangkan nilai rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* yaitu 82. Dengan demikian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 dengan menggunakan rumus diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} = 4,35$ sedangkan $t_{tabel} = 2,080$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa ini berkaitan dengan media *crossword puzzle* yang disesuaikan dengan kompetensi dasar untuk siswa kelas VII MTsN 2 Aceh

Timur dan siswa dapat menggunakan media ini secara langsung dan mudah dioperasikan, selain itu media pembelajaran juga sangat interaktif dan efektif untuk pembelajaran di kelas.

Adapun kelebihan dari media *crossword puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar.
- b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa
- c. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
- d. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
- e. Adanya persaingan sehat antara siswa.
- f. Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar.

Adapun kekurangan dari media *crossword puzzle* sebagai berikut:

- a. Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain.
- b. Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain.
- c. Bisa sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan
- d. Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan media *crossword puzzle* yang telah disebutkan di atas, jelas bahwa media *crossword puzzle* dari segi kelebihan dapat menciptakan pembelajaran aktif sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran selain dari itu, dapat menumbuhkan sikap dan karakter siswa itu sendiri, namun dari segi kekurangan media *crossword puzzle* dapat membuat siswa bosan jika dilakukan selalu.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan hasil uji coba terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri pada siswa kelas VII MTsN 2 Aceh Timur ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Desain produk pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* berupa lembar tugas pada materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak di kelas VII MTsN 2 Aceh Timur. Media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sebuah media pembelajaran edukatif yang berbentuk persegi panjang berbahan kertas yang aman untuk siswa dan dilengkapi dengan kotak kotak berbentuk persegi juga terdapat pertanyaan menurun dan mendatar yang berisi materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak di kelas VII MTsN 2 Aceh Timur sesuai dengan media *crossword puzzle*. Media *crossword puzzle* disertai warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Sehingga siswa akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna.
2. Tingkat kelayakan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII MTsN 2 Aceh Timur hasil uji coba pengembangan

media pembelajaran *crossword puzzle* ini memiliki kelayakan atau kevalidan yang cukup tinggi dari ahli isi materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan angket yang diberikan kepada siswa kelas VII MTsN 2 Aceh Timur. Berikut hasil uji coba pengembangan media *crossword puzzle*:

- a. Penilaian dari ahli isi materi memperoleh prosentase kevalidan mencapai 89%.
 - b. Penilaian dari ahli desain media memperoleh prosentase kevalidan mencapai 89%
 - c. Penilaian dari ahli pembelajaran memperoleh prosentase kevalidan mencapai 86%.
 - d. Tanggapan kevalidan penilaian dari uji lapangan memperoleh prosentase kevalidan mencapai 90%.
3. Respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTsN 2 Aceh Timur adalah sangat antusias menerima media pembelajaran *Crossword Puzzle* sehingga kelas menjadi lebih hidup dan komunikasi dalam pembelajaran bersifat 2 arah hal ini dibuktikan terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas VII MTsN 2 Aceh Timur sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi Iman Kepada Hari Akhir dan Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri, yaitu ditunjukkan oleh hasil nilai rata-rata *pre-test* yaitu 57, sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 82. Maka dapat ditunjukkan bahwa hasil *post-test* mengalami peningkatan sebesar 25. Dibuktikan juga dengan hasil uji t bahwa $t_{hitung} = 4,35 = t_{tabel} 2,08$. Hal ini

menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri untuk siswa kelas VII MTsN 2 Aceh Timur dikatakan mempunyai kualitas baik. Hal ini dikarenakan media *crossword puzzle* materi Iman Kepada Hari Akhir dan Ahklak Terpuji Kepada Diri Sendiri dapat memberikan perbedaan hasil belajar siswa menjadi lebih baik antara sebelum menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*.

A. Saran-saran

Berdasarkan Kesimpulan di atas peneliti ingin memberikan saran-saran yang dapat disampaikan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa media *crossword puzzle* ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga pemanfaatannya perlu ditunjang dengan fasilitas yang lebih memadai.
- b. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat digunakan secara layak oleh guru karena sudah melalui proses penelitian. Guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran secara lebih kreatif. Media pembelajaran ini hanya sebagai alat alternatif dan bukan satu-satunya media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran sehingga guru disarankan dapat memadukan dengan strategi yang lebih menarik sehingga siswa dapat termotivasi dalam

kegiatan pembelajaran.

1. Produk pengembangan media pembelajaran ini dapat ditambah lagi jumlahnya. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran Akidah Akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, Metode dan Teknik. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Refika Aditama, 2009
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru. Algesindo, 2013
- Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016**
- Al Bayan ,dkk.*Jurnal Pengembangan Belajar Dan Pembelajaranpendidikan Agama Islam*, Jakarta April 2023, Vol. 3 No. 1
- Alfiani Prihastuti dan Ahmad Agung Yuwono Putro, *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka-Teki Silang TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang*, Jurnal PGSD Indonesia, Vol 3 No 2 Tahun 2017.
- Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Asep Supriatna dkk, *Pembelajaran Akidah Ahklak*, Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rineka Cipta, 2012
- Dimyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- Dimyati Dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Ghanoe. *Mengasah Otak Anda dengan Permainan Teka-teki*, Yogyakarta: Buku Biru, 2010
- Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011
- Heri Hidayat, dkk, “Peningkatan Kuliatis Hasil Belajar Pendidikan Kewarnageraan di Sekolah Dasar kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle”, *Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 2. No. 1 Januari 2020.

- Jejen Musfah, *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011
- Kadek Wirahyuni, Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka-teki Silang dan 'Balsem Plang', *Acarya Pustaka*, Vo. 3, No. 1, Juni 2017
- Khalilullah, Permainan Teka-teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab Mufradat), *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1, 2012.
- Khalimi, *Pembelajaran Akidah dan Ahklak*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009.
- Mardeti, Supriadi, Arifmiboy, Salmi Wati, *Pengembangan Bahan Ajar Berupa Modul Akidah Akhlak Berbantuan Teka Teki Silang Kelas X IPA di MAN 2 Agam* Jurnal Pendidikan dan Konseling, 2023. Vol. 5 No. 5
- Murni, Vinny Aryesha, *Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Strategi Teka-Teki Silang Crossword Puzzle*) Bina Gogik, Volume 8 No. 2 September 2021. 209 – 222
- Muta'allimah, *Akidah Ahklak Kelas VII* Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI 2020.
- Mutia Rahmawati, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Materi Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah*. Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru. Vol. 2 No. 4 Desember 2022. 358-392.
- Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011
- Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012
- Novan Ardy Wiyani, Manajemen Kelas: Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013**
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010

- Rantika dan Faisal Abdulah, *Penggunaan Media Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali*, vol. 1, 2015.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sahibun Nikmah, *Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak*, , dalam jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1207, 2019
- Silberman, Melvin L. *Active Learning:1001 Cara Belajar Aktif*, Bandung: Nusamedia 2016
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012
- Subana dkk, *Statistika Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2005
- Sufi Jamilatu Nur Arofah dan Mohammad Efendi, *Cross-Game Puzzle Media for Learning English of Deaf Students Media Permainan Teka-Teki Silang untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu*), Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa, 2 1).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2008
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003
- Suyatno, *Penjelajah Pembelajaran Inovatif*, Surabaya: Masmedia Buana Pustaka, 2009
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011
- Syaifurahman dan Tri Ujiati, *Manajemen dalam pembelajaran*, Jakarta: Indeks, 2013
- Trianda Wahyu Setyawidi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Mata Kuliah Tes dan Pengukuran Untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dan Rekreasi*, Malang: Tesis tidak diterbitkan, 2018
- Wahidmurni, dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Nuha Litera, 2012

Zainuddin Maliki, *Sosiologi Pendidikan*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2020.