

Original Research Article

Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 5

Pancahadi Siswasusila*

Pengawas Madrasah pada Kantor Kementerian Agama Kabupaten Jombang, Mahasiswa Doktor Progam Pasca Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Article history: Received 14 August 2017; Accepted 19 September 2017; Published 30 October 2017

ABSTRACT

The emergence of unpleasant assumptions about Islamic religious education, such as Islam is taught more on memorization that must be practiced. So the problem that is often encountered in teaching, especially teaching Islam is how to present material to students well so that the results are effective and efficient. In order for the learning of Islamic religious education (pendidikan agama Islam/PAI) on the material of the names of the books of God to be embedded in students well, then many concepts of active learning models are offered. One of them is by implementing a cooperative learning model through the crossword puzzle strategy that is expected to increase students' learning motivation. By involving them actively in the learning process, students will experience or even discover science independently. The purpose of this study was to describe the implementation of cooperative learning through the crossword puzzle strategy in increasing learning motivation in the Grade 5 PAI Subjects of Jombatan 1 Elementary School in Jombang Regency. The research method used is action research. In collecting data, the author uses the observation method, checklist, and participatory methods. The results of the study show that the implementation of cooperative learning through crossword puzzle strategies is effective in increasing the motivation to learn PAI subjects. This can be seen from the enthusiasm of students in working on group puzzles in PAI learning about the names of God's books. And learning that had been stiff and boring had become more alive because educators directly involved students in learning, not only listening, seeing and working on the questions given. Having been well implemented and in accordance with existing learning concepts, this could also be seen from the preparation, implementation (an application) and evaluation carried out in well-designed teaching and learning activities.

Keywords: Cooperative Learning, Crossword Puzzle, Motivation

ABSTRAK

Munculnya anggapan-anggapan yang kurang menyenangkan tentang pendidikan agama Islam, seperti Islam diajarkan lebih pada hafalan yang harus dipraktikkan. Sehingga permasalahan yang sering dijumpai dalam pengajaran, khususnya pengajaran agama Islam adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada peserta didik secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien. Agar pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) pada materi nama-nama kitab Allah dapat tertanam dalam diri peserta didik dengan baik, maka banyak konsep model pembelajaran aktif yang ditawarkan. Salah satunya dengan menerapkan model *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, maka peserta didik akan mengalami atau bahkan menemukan ilmu pengetahuan secara mandiri. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan Implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar Mata pelajaran PAI Kelas 5 SDN Jombatan 1 Kabupaten Jombang. Metode Penelitian yang digunakan yaitu *action research*. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode observasi, Chek-list, dan metode partisipatif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran PAI. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam mengerjakan teka-teki berkelompok pada pembelajaran PAI tentang nama-nama kitab Allah. Dan pembelajaran

*Email: pancakapten@yahoo.co.id

Peer reviewed under responsibility of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

© 2017 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, All right reserved, This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

yang tadinya berjalan kaku dan membosankan menjadi lebih hidup karena pendidik melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, tidak hanya mendengar, melihat dan mengerjakan soal yang diberikan. telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan konsep pembelajaran yang ada, hal ini juga dapat dilihat dari persiapan, pelaksanaan (aplikasi) dan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar yang dirancang dengan baik.

Kata kunci: Cooperative Learning, Crossword Puzzle, Motivasi

HOW TO CITE: Siswasusila, Pancahadi. (2017). Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 5, Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, Vol. 2 (1). 35-50. doi: 10.21070/madrosatuna.v2i1.1848

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi suatu Negara. Karena maju dan tidaknya suatu Negara dipengaruhi oleh kemajuannya dalam mengelola dunia pendidikan. Dengan intelektual dan kemampuan yang tinggi, maka suatu Negara akan dapat berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Pendidikan sering ditafsirkan sebagai bimbingan kepada anak untuk mencapai kedewasaan yang kelak mampu berdiri sendiri dan mengejar cita-cita. Maka itu diperlukan suatu bimbingan dan penyuluhan agar seorang anak dapat berkembang dan mempunyai kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Perkembangan mental peserta didik di sekolah untuk mewujudkan tujuan itu antara lain, kemampuan untuk bekerja secara abstraksi menuju konseptual. Implikasinya pada pembelajaran harus memberikan pengalaman yang bervariasi dengan penerapan metode yang efektif mengingat pembelajaran harus memperhatikan minat dan kemampuan peserta didik.

Dalam rangka pengajaran, banyak model alternatif yang bisa dipilih oleh pendidik. Hanya saja permasalahannya bagaimana memilih dan menggunakan model pembelajaran yang dapat menampilkan kegiatan belajar yang optimal dan banyak menampilkan segi-segi keterampilan proses sehingga materi yang diajarkan tidak hanya mencapai ranah kognitif peserta didik melainkan juga sampai pada ranah kognitif-psikomotoriknya. Di samping itu penggunaan model pembelajaran harus mempertimbangkan aspek-aspek seperti tujuan yang akan dicapai, perbedaan individual peserta didik, kemampuan tenaga pendidik, sifat dari materi pelajaran, situasi kelas, kelengkapan fasilitas, dan lain sebagainya sehingga peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti pelajaran demikian pula tujuan pengajaran akan tercapai dengan baik.

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model pembelajaran yang telah

dikembangkan dan diuji keberlakuannya oleh pakar pendidikan, umumnya berorientasi kepada pengembangan kemampuan peserta didik dalam mengolah dan mengatasi informasi yang diterima oleh mereka dengan menitik beratkan aspek intelektual akademis. Salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif yang memiliki ciri yaitu mengutamakan kerjasama antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Etin Solihatin,2007:4) dalam kegiatan kooperatif, peserta didik secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Sedangkan menurut (Etin Solihatin,2007:4) pembelajaran kooperatif adalah upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk memberikan pembelajaran pada peserta didik melalui jalinan kerjasama/gotong royong antar berbagai komponen, baik kerjasama antar peserta didik (belajar secara berkelompok di kelas), kerjasama dengan pihak sekolah (tenaga kependidikan yang ada di sekolah/madrasah), kerjasama dengan anggota keluarga, dan masyarakat. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara 4 sampai 6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Menurut Slavin, Abrani, dan Chambers dalam (Wina Sanjaya,2007:242-243). berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa prespektif, yaitu:

- a. Prespektif motivasi, bahwa pemberian penghargaan kepada kelompok akan memungkinkan anggota kelompok saling bekerja sama.
- b. Prespektif sosial, bahwa melalui kooperatif setiap peserta didik akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan.
- c. Prespektif perkembangan kognitif, bahwa dengan adanya interaksi anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi peserta didik untuk berpikir mengolah berbagai informasi.
- d. Prespektif elaborasi kognitif, bahwa setiap peserta didik akan berusaha untuk memahami dan membina informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya

Jadi, pola belajar kelompok dengan cara kerja sama antar peserta didik, selain dapat mendorong tumbuhnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas peserta didik, juga merupakan nilai sosial bangsa Indonesia yang perlu dipertahankan. Apabila

individu-individu ini bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, ketergantungan timbal-balik atau saling ketergantungan antar mereka akan memotivasi mereka untuk bekerja lebih keras demi keberhasilan secara bersama-sama, dimana kadang-kadang mereka harus menolong seorang anggota secara khusus. Hal tersebut mendorong tumbuhnya rasa ke"kami"an dan mencegah rasa ke"aku"an (Hari Sudrajat,2004:114-115).

Terdapat enam langkah utama atau tahapan dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada Tabel berikut: Trianto, 2007:43-44)

Tabel 1
Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Pendidik menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi	Pendidik menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok kooperatif	Pendidik menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Pendidik membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugasnya.
Fase-5 Evaluasi	Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Pendidik mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil

belajar individu dan kelompok.

Selain model pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran agar kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik anak dapat berkembang dengan baik, strategi pembelajaran juga memiliki peranan dalam menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Salah satu strategi yang menarik dan dapat diterapkan yaitu strategi *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* merupakan suatu game yang memungkinkan user memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter pada kata dan pengisian kata-kata ke dalam kotak pada *crossword puzzle* secara berkesinambungan (Ajeng wirasati dkk,2009:1-2).

Crossword puzzle merupakan permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal (Hisyam dkk, 2002:68).

Adapun cara membuat *Crossword Puzzle* adalah terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti kertas HVS, penggaris, pensil, ballpoint, spidol, dan penghapus. Adapun prosedur permainannya sebagai berikut:

- a. Menulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
- b. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih dan hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata-kata tersebut.
- d. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- e. Setiap kelompok diberi selembar teka-teki yang sama dengan kelompok lain.
- f. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut.
- g. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian.

h. Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar (Melvin L Silberman,2006:238-239).

Selain *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), terdapat permainan puzzle yang lain, yaitu mengisi lembaran berupa teka-teki berdasarkan topik-topik tertentu dengan menandai jawaban yang benar. Permainan puzzle sangat menarik bila dikaitkan dengan pembelajaran akidah akhlak pada materi asmaul husna. Permainan puzzle berupa tulisan tersebut diperlihatkan dalam pembelajaran akidah akhlak bertujuan untuk melatih daya ingat tentang materi yang telah diajarkan. Permainan ini dapat menimbulkan semangat kerjasama dan kreativitas peserta didik serta melatih mereka untuk berfikir sistematis (Nunu A Hamijaya dkk,2007:112).

Maka agar pembelajaran dapat berjalan efektif, dengan mengkombinasikan model *cooperative learning* dengan strategi *crossword puzzle* (teka-teki silang), untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran tanpa mengesampingkan tercapainya tujuan pembelajaran, Dalam mata pelajaran PAI materi nama-nama kitab Allah, merupakan materi pelajaran yang diberikan pada peserta didik untuk mengenalkan kitab-kitab Allah dan menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah yang sangat penting untuk benar-benar difahami. Namun banyak peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran ini karena dianggap terlalu sulit untuk difahami dan membosankan. Sehingga banyak peserta didik yang acuh dengan materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik, ramai sendiri dan mengalihkan perhatiannya dengan cara bermain sendiri.

Jadi, dalam mengikuti pembelajaran ini peserta didik belum menunjukkan hasil yang memuaskan terutama dalam pemahaman dan penguasaan materi. Hal ini tampak dari hasil evaluasi peserta didik setelah menerima materi yang telah disampaikan. Pada umumnya mereka mengalami kesulitan dan menghafal kronologis kejadian ataupun nama-nama tokoh bersejarah. Kondisi semacam ini jika dianalisis banyak faktor penyebabnya, salah satunya terbatasnya kemampuan pengajar dalam mengemas pelajaran sejarah itu sendiri. Sebelumnya dalam menyampaikan suatu materi, pada umumnya pendidik menggunakan metode ceramah sehingga dalam mencapai tujuan pembelajaran dirasa sulit dan kurang bermakna.

Model pembelajaran aktif nampaknya merupakan jawaban atas permasalahan tentang rendahnya motivasi belajar peserta didik di SDN Jombatan 1 Kabupaten Jombang. Dengan menerapkan model pembelajaran tertentu diharapkan kualitas pembelajaran akan lebih

meningkat. Pendidik akan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, maka peserta didik akan mengalami atau bahkan menemukan ilmu pengetahuan secara mandiri. Sehingga apa yang mereka ketahui dan pahami akan menjadi pengetahuan yang mempribadi. Oleh karena itu model dan strategi yang dipakai harus sesuai dan selaras dengan karakteristik siswa, materi, kondisi lingkungan di mana pengajaran berlangsung. Untuk itu, perlu adanya penerapan yang tepat untuk pembelajaran materi nama-nama kitab Allah ini agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik agar meningkatkan motivasi belajar. Salah satu cara yang biasa digunakan adalah *cooperative learning* dengan strategi *crossword puzzle*.

Metode ini merupakan metode yang mudah dan praktis dalam penggunaan dan penerapannya. Dalam strategi *crossword puzzle* ini lebih banyak melibatkan aktifitas peserta didik dan pendidik hanya sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini peserta didik diberi tugas – tugas, kemudian pendidik bertugas untuk mengevaluasi tugas – tugas yang diberikan. Dengan strategi *crossword puzzle* ini maka pembelajaran materi nama-nama kitab Allah lebih bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Perencanaan Tindakan

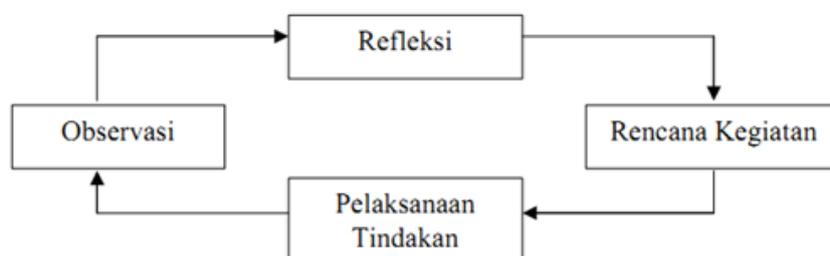
Dalam Penelitian Tindakan ini memakai model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan, sehingga diharapkan semakin lama akan semakin menunjang hasil yang ingin dicapai.

Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam penelitian tindakan ini adalah :

- a. Observasi
- b. Identifikasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar
- c. Merumuskan metode strategi yang sesuai dengan pembelajaran
- d. Melakukan pemilihan metode atau strategi yang sesuai

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan pada satu kelas, yaitu kelas 5 SDN Jombatan 1 yang dimulai pada hari kamis tanggal 22 Mei 2017 dan hari kamis tanggal 29 Mei 2017.

Gambar 1
Alur Penelitian Tindakan



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 2 kali pertemuan pada satu kelas, yaitu kelas V SDN Jombatan yang terbagi menjadi 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah semua peserta didik Kelas 5 SDN Jombatan 1 yang berjumlah 23 anak.

Implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI materi nama-nama kitab Allah kelas Kelas 5 SDN Jombatan 1 dinyatakan berhasil apabila:

1. Peserta didik telah berhasil memenuhi indicator yang sudah ditentukan oleh peneliti sebagaimana yang disebutkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
2. Peserta didik menunjukkan tingkat perubahan menjadi lebih baik setelah dilakukan tindakan.
3. Motivasi belajar PAI pada materi nama-nama kitab Allah siswa lebih meningkat

Berikut dipaparkan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di Kelas 5 SDN Jombatan 1:

Siklus Pertama

Pada siklus 1 dilaksanakan 1 kali pertemuan selama 70 menit. Pada pertemuan ini peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

a. Perencanaan

Pada perencanaan tindakan siklus I, peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif melalui strategi *crossword puzzle*, dapat membantu peserta didik menyebutkan makna Kitab-Kitab Allah yang sulit, menumbuhkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis, dan mengembangkan sikap sosial, serta dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan penyimpanan materi pelajaran yang lebih lama, sehingga peserta didik tidak bermain sendiri dan mempunyai tanggung jawab. Selanjutnya peneliti melakukan persiapan untuk menerapkan pembelajaran kooperatif.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif melalui strategi *crossword puzzle* yang dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2017.

Tabel 2
Skor Tes Kelompok *Crossword Puzzle*
Pelajaran PAI Kelas V

Kelompok	Skor Tes	Keterangan
I	80	Lulus
II	75	Lulus
III	85	Lulus
IV	85	Lulus
V	75	Lulus

c. Pengamatan

Pada pelaksanaan siklus pertama pertemuan pertama ini secara umum dapat dikatakan dengan baik. Peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik pula. Namun ditengah-tengah kegiatan pembelajaran strategi *Crossword Puzzle* berlangsung, beberapa peserta didik mulai terlihat kurang memperhatikan. Sebagian peserta didik terlihat asyik berbicara dengan teman-temannya dan bermain sendiri. Ketika PBM berlangsung, nampak bahwa kondisi kelas

pada waktu pelajaran dimulai hampir semua peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengerjakan semua tugas dalam waktu yang telah ditentukan.

d. Refleksi

Dengan diterapkannya strategi *Crossword Puzzle* di kelas Kelas 5 SDN Jombatan 1 pada pertemuan yang pertama ini kelihatan telah membawa hasil, hampir semua peserta didik antusias dalam mengikuti pelajaran meski ada beberapa yang diam atau mengobrol dengan teman kelompoknya. Penerapan metode ini tidak luput dari adanya suatu kegagalan yaitu dengan adanya sebagian peserta didik yang berbicara sendiri, ramai dengan teman-temannya pada waktu PBM. Kegagalan ini disebabkan oleh:

- Karena kondisi waktu, yang mana proses belajar mengajar tersebut butuh waktu banyak
- Ketika kelompok maju kedepan kelompok yang lain kurang terkondisikan
Dan untuk refleksi atau pembenahan terhadap adanya kegagalan ini adalah
- Pendidik harus bisa mengelola waktu sebaik mungkin agar pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.
- Mengkondisikan peserta didik dengan memberikan tugas kepada setiap kelompok ketika kelompok yang lain sedang bermain peran didepan kelas.

Melalui refleksi dari proses penerapan strategi *Crossword Puzzle* pada siklus I, maka peneliti menyimpulkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dan harus diperbaiki pada siklus II.

Siklus Kedua

a. Perencanaan

Setelah melihat hasil dari tindakan pada siklus yang pertama, Peneliti pada siklus yang kedua ini akan mencoba melakukan tindakan dengan cara memperbaiki tindakan dari siklus pertama yakni pendidik harus bisa mengelola waktu sebaik mungkin agar pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan pendidik bisa mengkondisikan peserta didik dengan memberikan tugas kepada setiap kelompok ketika kelompok yang lain sedang memaparkan hasil kelompoknya.

b. Pelaksanaan

Pada siklus yang kedua ini dilaksanakan pada pertemuan kedua tepatnya pada hari kamis tanggal 29 Mei 2017.

Tabel 3
Daftar Nilai Tes Tulis peserta didik Kelas 5
Siklus II Pertemuan ke II

NO	INISIAL	NILAI Tes Tulis
1	AF	91
2	AFI	90
3	AZF	91
4	DSY	80
5	EE	84
6	FPZ	87
7	FN	86
8	HAZ	84
9	IRI	94
10	KDI	90
11	LB	70
12	MAP	84
13	MF	84
14	MIS	91
15	MRD	70
16	NAD	90
17	QAI	79
18	RYM	97
19	SM	82
20	SA	90
21	SMI	86
22	DMA	81
23	ROF	95
	Jumlah	1976
	Rata-rata	85,9 %

c. Pengamatan

Ketika PBM berlangsung, nampak kondisi kelas banyak mengalami perubahan, hal ini nampak dengan perubahan peserta didik yang antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak ramai sendiri, pengelolaan waktu juga maksimal serta peserta didik terkondisikan dengan baik.

d. Refleksi

Pengunaan Strategi *Crossword Puzzle* pada siklus ini berjalan dengan baik. Hal ini dapat terlihat dari:

1. Antusias peserta didik dalam mengikuti pelajaran PAI
2. Penguasaan materi oleh peserta didik
3. Respon yang diberikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan sangat baik

Secara umum, penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dapat diasumsikan telah berjalan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Penggunaan strategi *Crossword Puzzle* yang telah diaplikasikan pada penelitian ini menunjukkan hasil yang positif. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik. Peningkatan yang diperoleh oleh peserta didik tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengakhiri penelitian yang telah dilakukan dikelas V.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajarnya pada pelajaran PAI dengan mengacu pada hasil observasi pada setiap pertemuan. Penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dan sangat antusias pada saat PBM berlangsung.

Pada siklus II hasil yang diperoleh peserta didik secara umum dari 23 anak, banyak peserta didik yang hasil belajarnya telah tuntas dengan rata-rata nilainya diatas KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Hasil presentase nilai peserta didik dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* adalah 85,9 % jauh diatas nilai KKM yang telah ditentukan.

Pembahasan

Penelitian tindakan dengan penggunaan strategi *Crossword Puzzle* ini dilakukan dalam 2 siklus 2 kali pertemuan. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Jombatan 1 yang berlokasi di jalan Dr. Setiabudi 38 Kabupaten Jombang..

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2017, dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I masih banyak peserta didik yang berbicara

dengan temannya atau bermain sendiri ini dikarenakan ketika kelompok lain maju kedepan kelompok yang lain tidak ada kegiatan yang diberikan. Hambatan kedua juga ada pada pengelolaan waktu karena dalam strategi *Crossword Puzzle* seharusnya pendidik bisa mengelola waktu dengan baik. Pada siklus kedua pendidik memperbaikinya dengan membentuk smemberi tugas kepada kelompok lain ketika kelompok lain sedang maju kedepan memaparkan hasil kelompoknya. Sehingga peserta didik sudah terkondisikan untuk belajar mandiri secara berkelompok. Untuk mengatasi hambatan yang kedua pendidik memberikan waktu ketika memaparkan hasil kelompok sehingga pengelolaan waktu sesuai dengan yang sudah direncanakan.

Dalam pelaksanaannya, penerapan strategi *Crossword Puzzle* pendidik bukan hanya membuat peserta didik aktif, melainkan menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Disamping itu, pendidik juga memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berfikir secara kreatif dan inovatif karena pemberian stimulus yang direspon dengan baik oleh peserta didik. Penerapan strategi *Crossword Puzzle* dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menjelaskan / menyebutkan kitab-kitab Allah ternyata cukup efektif dan juga efisien dan dapat diketahui dari hasil tes kelompok dan tes tulis yang telah mencapai hasil yang memuaskan.

Evaluasi pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan dengan cara melakukan pengamatan untuk memberikan penilaian dari aktivitas dan kerjasama peserta didik dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan pada setiap pertemuan setelah proses pembelajaran berlangsung untuk menentukan sudah sejauh mana pengembangan strategi pembelajaran yang sedang dikembangkan telah berhasil sesuai dengan yang direncanakan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Slamento bahwa salah satu yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu motivasi peserta didik. Dengan motivasi, diharapkan setiap pekerjaan yang dilakukan secara efektif dan efisien, sebab motivasi akan menciptakan kemauan untuk belajar secara teratur, oleh karena itu peserta didik harus dapat memanfaatkan situasi dengan sebaik-baiknya. Banyak peserta didik yang belajar tetapi hasilnya kurang sesuai dengan yang diharapkan, dengan motivasi peserta didik akan mempunyai cara belajar dengan baik. Dengan demikian betapa besarnya peranan motivasi dalam menunjang keberhasilan belajar. Apabila seorang memiliki motivasi dan kebiasaan yang

baik maka setiap usaha yang dilakukan akan memberikan hasil yang memuaskan, menurut (Tadjab,1994:34) motivasi belajar adalah daya penggerak yang ada dalam diri peserta didik yang memunculkan semangat dalam mengikuti KBM serta menjamin kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hal di atas mensinyalir bahwasanya betapa pentingnya motivasi dalam diri setiap individu karena dengan motivasi yang tinggi seseorang dapat meraih apa yang dicita-citakan serta dapat mengikuti perkembangan zaman yang selalu penuh dengan berbagai ilmu pengetahuan seiring dengan semakin tingginya teknologi di segala bidang.

KESIMPULAN

Perencanaan dengan strategi *crossword puzzle* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Nama-nama Kitab Allah. Perencanaan dibuat setelah peneliti mengetahui karakteristik peserta didik kelas V di SDN Jombatan 1 yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Langkah awal perencanaan ini adalah menyusun RPP berdasarkan dengan silabus, menyiapkan alat dan bahan sebagai penunjang pembelajaran, dan lembar observasi motivasi belajar peserta didik.

Pelaksanaan strategi *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran PAI materi menyebutkan nama-nama kitab Allah. adalah dengan pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang setelah itu setiap kelompok diminta untuk mengerjakan teka-teki silang yang sudah dibagikan,dan kemudian hasil dari kelompok dipaparkan kedepan. setelah pembelajaran diadakan Tanya jawab. Hal ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Proses mengevaluasi strategi pembelajaran dengan *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar menyebutkan nama-nama kitab Allah dilakukan pada setiap pertemuan pada saat pembelajaran berlangsung. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam menggunakan metode atau strategi yang telah diterapkan.

REFERENSI

- Emildadiany. Novi, Cooperative Learning-Teknik Jigsaw (<http://www.yahoo.com>, diakses 22 Agustus 2013).
- Fathoni. Muhammad Kholid, (2005), Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional {Paradigma Baru}, Jakarta: Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Kelembagaan Islam.
- Hamalik. Oemar, (1992), Psikologi Belajar dan Mengajar, Bandung: Sinar Baru
- Hamalik. Oemar, (2007), Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik. Oemar, (2007), Proses Belajar Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid. Muhammad, (2004), *Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Hamijaya. Nunu A. dan Nunung K. Rukmana, (2007), *Cara Mudah Bergembira bersama Al-Qur'an*, Bandung: Jembar.
- Hisyam, dkk, (2002), *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: CTSD.
- Lie. Anita, (2007), *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta: Gramedia.
- Majid. Abdul dan Dian Andayani, (2006), *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi dan Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. M. Ngalim, (2006), *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya. Wina, (2006), *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana.
- Sanjaya. Wina , (2007), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Silberman. Melvin L., (2006), *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nuansa.
- Solihatin. Etin, (2007), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Syah. Muhibbin, (2004), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tadjab, (1994), *Ilmu Jiwa Pendidikan*, Surabaya, Karya Abditama.
- Trianto, (2007), *Model-Model pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* , Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno. Hamzah B., (2007), *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.

Usman. Moh. Uzer, (1995), *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yasin. A. Fatah, (2016), *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, Malang: UIN Malang Press.