

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLE A
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN CRITICAL
THINKING SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS VII MTs DARUSSALAM KETANDAN DAGANGAN MADIUN
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



Oleh:

SALMA ABADIYAH

NIM.201200393

IAIN

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

2024

ABSTRAK

Abadiyah, Salma. 2024. *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Assemble A Crossword Puzzle Terhadap Kemampuan Critical Thinking Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII MTs Darussalam Ketandan Dagangan Madiun.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Assemble A Crossword Puzzle, Critical Thinking.*

Critical thinking adalah proses dimana manusia merespons orang lain dengan mengumpulkan informasi dan menarik kesimpulan. media dalam pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat *Critical thinking* siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun media yang sering digunakan yaitu media visual saja tidak bervariasi yang sering digunakan yaitu berupa *slide power point* karna itu menurut pendidik satu-satunya media yang mudah dibuat dan di dapatkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “efektivitas penggunaan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* terhadap *critical thinking* siswa pada materi Iman Kepada Malaikat-Malaikat Allah dan Mahluk Ghaib Selain Malaikat di kelas VII MTs Darussalam Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif. Dengan jenis eksperimen dengan kelas VII A dan VII C sebagai populasi penelitian. Populasi tersebut dibagi menjadi dua kelompok kelas yakni kelas VII A sebagai kelompok kelas *kontrol* dan kelas VII C sebagai kelompok kelas *eksperimen* yang diberikan *treatment* berupa penerapan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle*. Data yang diperoleh dari penelitian ini di uji menggunakan uji statistic berupa *uji-t* dan *uji N-Gain* untuk mengetahui tingkat signifikansi dan keefektivitasnya.

Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* dalam pembelajaran akidah akhlak pada siswa kelas eksperimen. Di sisi lain juga karena adanya acuan perangkat pembelajaran yang peneliti gunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil uji *N-Gain* dan *uji One Tailed Test* yang memperoleh hasil t-hitung sebesar 19.440 dan t-tabel 0,413 yang artinya jika t-hitung lebih besar dari t-tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* ada perbedaan kelas dalam menggunakan media pembelajaran dalam kemampuan *critical thinking* siswa dalam pembelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Darussalam Ketandan Dagangan Madiun.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Salma Abadiyah
NIM : 201200393
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Assemble A Crossword Puzzle*
Terhadap Peningkatan Kemampuan *Critical Thinking* Siswa
Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII MTs Darussalam
Ketandan Dagangan Madiun Tahun Pelajaran 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Ponorogo, 09 Oktober 2024

Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A
NIP. 197404181999031002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Ponorogo



Dr. Khairul Wathoni, M.Pd.I.
NIP. 197306252003121002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Salma Abadiyah
NIM : 201200393
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran *Assemble A Crossword Puzzle* terhadap Kemampuan *Critical Thinking* Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII MTs Darussalam Ketandan Dagangan Madiun Tahun Pelajaran 2023/2024

telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 01 November 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada :

Hari :Senin
Tanggal :11 November 2024

Ponorogo, 11 November 2024

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



[Signature]
Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:
Ketua Sidang :Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd.
Penguji I :Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.
Penguji II :Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A.

[Signature]

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salma Abadiyah
NIM : 201200393
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Assemble A Crossword Puzzle*
Terhadap Peningkatan Kemampuan *Critical Thinking* Siswa
Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII MTs
Darussalam Ketandan Dagangan Madiun Tahun Pelajaran
2023/2024

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar sarjana).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 09 Oktober 2024
Yang Membuat Pernyataan



Salma Abadiyah

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

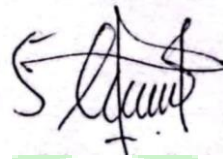
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salma Abadiyah
NIM : 201200393
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran Assemble A Crossword Puzzle terhadap Kemampuan Critical Thinking Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII MTs Darussalam Ketandan Dagangan Madiun Tahun Pelajaran 2023/2024

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah ini dipublikasikan oleh pihak perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses melalui **etheses.iainponorogo.ac.id**. adapun isi dari seluruh tulisan tersebut menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 11 November 2024



Salma Abadiyah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seberapa baik siswa diajarkan untuk berkembang secara langsung dipengaruhi oleh jenis pendidikan yang mereka peroleh. Di sinilah siswa menilai pemahamannya, menjadikannya pusat proses pembelajaran. Pendidikan Indonesia diatur dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003. Bab II Pasal 3 undang-undang nomor 20 tahun 2003 menguraikan tujuan dan pedoman penyelenggaraan pendidikan nasional. Tujuannya untuk menanamkan kesalehan beragama pada anak sekaligus menumbuhkan kebanggaan dan budaya bangsa. Ya Tuhan yang maha kuasa, Engkau berkuasa mengantarkan masa demokrasi dan masyarakat yang taat hukum karena sifat-Mu yang mulia, tangguh, cakap, berdaya cipta, dan mandiri. Keterampilan *critical thinking* adalah salah satu hal yang dapat membantu pengacara mencapai tujuan pendidikan mereka.¹

Seberapa baik siswa diajarkan untuk berkembang secara langsung dipengaruhi oleh jenis pendidikan yang mereka peroleh. Di sinilah siswa menilai pemahamannya, menjadikannya pusat proses pembelajaran. Pendidikan Indonesia diatur dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003. Bab II pasal 3 undang-undang nomor 20 tahun 2003 menguraikan tujuan dan pedoman penyelenggaraan pendidikan nasional.

Keterampilan *critical thinking* merupakan salah satu hal yang dapat membantu pengacara mencapai tujuan pendidikannya dalam menilai hasil

¹ Rizky Alfariiez, Nadiah, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK 71 Jakarta," *Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, Vol 6, No 1 (2023): 13.

pembelajaran.² Sepanjang pembelajaran, guru akan memberikan berbagai tugas kepada siswanya berdasarkan sumber belajar yang telah digunakannya.

Media pembelajaran memperjelas segala sesuatu yang dapat dilakukan untuk memenuhi tujuan pendidikan.³ Memberikan ceramah yang panjang di kelas menghambat guru dalam menemukan strategi kreatif untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan menghalangi siswa untuk lebih tertarik pada apa yang mereka pelajari. dan lembaga pendidikan kekurangan sumber daya yang memadai.

Media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* merupakan sarana pembelajaran yang sangat bermanfaat karena sifat unik dari konten yang dibahas dalam penelitian ini, yang selanjutnya mendukung karakter teoritis dari data yang digunakan. Karena kebijakan dan fasilitas di sekolah yang melarang penggunaan media elektronik menjadi subjek penelitian ini. Mengingat sekolah berfungsi sebagai lingkungan belajar dan asrama, *assemble a crossword puzzle* bahan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dipelihara secara manual.⁴

Seorang peneliti bertanya tentang Akidah Akhlak kepada seorang guru di MTs Darussalam, salah satu MTs di Ketandan Dagangan Madiun, setelah mengamati keadaan yang ada. Wawancara berfungsi sebagai landasan bagi temuan peneliti. Hasil wawancara penelitian memberikan gambaran tentang

² M. Mirza Fatahullah, "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS," *Edukasi*, Vol.7, no. 2 (2016).

³ Ainun Nurul Ulufah, "Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan *Mind Mapping* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Di SDIT Darussalam Gontor", *maalim*, vol.2, (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo,2021), 7.

⁴ Rizky Alfariiez, Nadiah, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMKN 71 Jakarta," *MA'ALIM*, Vol 6, no 1 (2023): 02.

keadaan prosedur pembelajaran yang berpusat pada guru dan seringkali berbasis ceramah yang dilakukan di sana. Hasil ini memberikan lebih banyak bukti bahwa media tidak terlibat dalam penyelesaian masalah. Kapasitas siswa untuk *critical thinking* sangat terganggu. Mengingat pemanfaatan media di dalam kelas dapat meningkatkan pembelajaran dan berpengaruh besar terhadap keterampilan siswa *critical thinking*. *Power point* adalah salah satu media pembicaraan visual yang lebih banyak digunakan dan standar. Dosen menyatakan bahwa slide *power point* adalah satu-satunya jenis media visual yang disiapkan untuk pembuatan dan penggunaan.⁵

Dampak penyusunan materi pembelajaran *assemble a crossword puzzle* terhadap tumbuhnya *critical thinking* dalam pendidikan etika kekhawatiran yang diangkat menjadikan topik Akhlak kelas VII MTs Darussalam Ketandan Madiun Tahun Pelajaran 2023/2024 menjadi bahan kajian yang menarik bagi para ahli.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti dapat mengidentifikasi dan akan menyelidiki permasalahan berikut berdasarkan riwayat permasalahan:

1. Pemilihan alat pengajaran yang buruk menyebabkan siswa sulit memahami materi dan berhubungan satu sama lain, sehingga pembelajaran terasa melelahkan.
2. Dalam memilih bahan ajar, guru masih kurang kreatif.
3. Rendahnya *critical thinking* di kalangan Siswa.

⁵ Rosliyana, “ Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle Picture* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMPN 2 Way Seputih Bandar Lampung ,” (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020): 18.

4. Sumber belajar merakit *assemble a crossword puzzle* belum pernah dimanfaatkan untuk pembelajaran di MTs Darussalam.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah sangat penting untuk memastikan tidak terjadi kesalahpahaman sepanjang pembahasan penelitian karena ada banyak unsur yang perlu dijelaskan. Peneliti memberikan batasan efektivitas media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* terhadap kemampuan *critical thinking* siswa pada akhlak kelas VII MTs Darussalam Ketandan Dagangan Madiun tahun pelajaran 2023–2024 dikarenakan cakupan pembahasan yang luas dengan tenaga dan waktu yang terbatas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian yaitu “apakah terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* terhadap *critical thinking* siswa pada materi iman kepada malaikat-malaikat alloh dan makhluk ghaib selain malaikat di kelas VII MTs Darussalam Tahun Pelajaran 2023/2024 ?”.

E. Tujuan Penelitian

Terdapat tujuan yang harus dicapai dari penelitian yakni “apakah terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* terhadap *critical thinking* siswa pada materi iman kepada malaikat-malaikat alloh dan makhluk ghaib selain malaikat di kelas VII MTs Darussalam tahun pelajaran 2023/2024”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Tujuan teoritis dari penelitian ini adalah untuk memajukan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya di bidang pengembangan alat bantu pembelajaran *assemble a crossword puzzle* yang dapat menjadi sumber atau bahan pertimbangan untuk penelitian skala besar dan perolehan data ilmiah baru.

2. Manfaat praktis

- a. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan dan pedoman baru bagi para pendidik sehingga dapat membantu keberhasilan peserta didik dalam studinya, khususnya dalam bidang akidah akhlak.
- b. Bagi tenaga pendidik, agar anggota staf pengajar menggunakannya sebagai umpan balik untuk meningkatkan cara penggunaan *assemble a crossword puzzle*. sumber belajar dalam upaya menunjang dan membantu belajar siswa, khususnya dalam konteks akidah akhlak, agar ilmunya tertanam dalam ingatannya.
- c. Bagi lembaga, apabila menggunakan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* untuk menilai prestasi belajar siswa pada ranah akidah akhlak dan permasalahan lainnya, maka lembaga pendidikan diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan evaluasi.

G. Sistematika Pembahasan

Demi mendapatkan susunan yang sistematis dan mudah dipahami oleh pembaca, maka dalam penyusunan skripsi ini penulis membagi menjadi beberapa bab yang saling berkaitan. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

Bab pertama, merupakan gambaran umum mengenai permasalahan yang terjadi pada lembaga pendidikan terutama yang berhubungan dengan media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan identifikasi terhadap permasalahan yang menjadi sebab perlunya media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas. Pada akhirnya karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga maka dilakukan pembatasan masalah, kemudian dirumuskan pertanyaan-pertanyaan mengenai masalah tersebut yang akhirnya menjadi tujuan masalah dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang lain.

Bab kedua, berisi tentang kajian teori, telaah penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian, sebagai pedoman umum yang digunakan untuk landasan dalam melakukan penelitian. Menjelaskan hubungan antar variabel yang akan diteliti secara teoritis serta mempermudah dalam penyusunan hipotesis penelitian sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti.

Bab ketiga, berisi metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, operasional variabel penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, validitas dan reliabilitas dan teknik analisis data. Menjelaskan bagaimana

proses penelitian dilakukan dengan memanfaatkan elemen yang ada dan yang diperlukan dalam penelitian

Bab keempat, temuan dan hasil penelitian, meliputi deskripsi statistic, inferensial statistic berupa uji asumsi dan uji hipotesis dan interpretasi dan hasil penelitian.

Bab kelima, merupakan bab akhir dari skripsi yang didalamnya diuraikan mengenai kesimpulan sebagai jawaban dari pokok permasalahan dan saran-saran terkait dengan hasil penelitian, dan sebagai pelengkap akan dilampirkan daftar pustaka, daftar tabel dan lampiran-lampiran.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut etimologi, kata Latin "medius", yang berarti "perantara" atau "pengantar", adalah asal kata "media" dalam bahasa Inggris. Di sisi lain, "media" diterjemahkan dari bahasa Arab sebagai "وساءل", yang mengacu pada utusan atau perantara yang *mentransfer* pesan dari pengirim ke penerima. Yang dimaksud dengan "media" mencakup berbagai macam instrumen dan bentuk komunikasi, antara lain radio, televisi, surat kabar, majalah, film, poster, dan spanduk, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia.⁶ Untuk menghasilkan jaringan tanaman, bakteri, atau sel, juga mengandung "nutrisi", yaitu senyawa yang dapat berbentuk cair atau dipadatkan dengan menambahkan gelatin. Media terkadang dapat berfungsi sebagai penghubung atau perantara antara dua pihak.⁷

Berbagai administrasi dan organisasi juga telah mengusulkan pembatasan terhadap media, termasuk: metode yang mencatat, menganalisis, dan mengevaluasi data menggunakan elektronik, grafik, atau fotografi. Mereplikasi konten lisan atau visual biasanya digunakan untuk menunjukkan cara kerja pengajaran dan pembelajaran.

⁶ Khoirun Nisak, "Pengaruh Media Pembelajaran *Prezi* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto", (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), hlm. 24

Selain itu, media juga mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Sesuai dengan uraian sebelumnya, media pembelajaran mencakup semua instrumen atau bahan yang digunakan dalam upaya pendidikan untuk menguraikan gagasan atau informasi, menggugah rasa ingin tahu siswa, mendorong pemikiran analitis, dan menghasilkan hasil pembelajaran yang berhasil dan memuaskan.⁸

b. Manfaat Media Pembelajaran

Keunggulan media pembelajaran bagi proses pendidikan siswa dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai sebagai berikut:

- 1) Pendidikan akan menarik lebih banyak siswa, sehingga meningkatkan keinginan mereka untuk belajar dan keuntungan lainnya.
- 2) Dapat ditampilkan melalui program komputer dalam bentuk animasi, model, atau diagram.

Menurut Wibawanto manfaat media/alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:

- 1) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya; Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar. Gerak yang

⁸ Aynun Nurul Ulufah, "Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan *Mind Mapping* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Di SDIT Darussalam Gontor", *MA'ALIM*, vol.2, (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021), 5.

terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, atau foto objek yang terlalu kompleks, dapat disajikan dengan model, diagram atau melalui program komputer animasi.

- 3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan motivasi belajar, memungkinkan *interaksi* langsung antara anak didik dengan lingkungan secara seperti senyatanya, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan media adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan *interaksi* antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.⁹

Menurut Asyar dan Khairinal fungsi utama dari media pembelajaran, yaitu :

⁹ Ainun Nurul Ulufah, "Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan *Mind Mapping* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Di SDIT Darussalam Gontor", *MA'ALIM*, vol.2, (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo,2021), 8.

1) Media sebagai sumber belajar

Peran guru sebagai sumber belajar (pengetahuan/informasi) bagi siswa dapat digantikan dengan media pembelajaran. Salah satu bagian dari sistem pembelajaran yang juga mencakup pesan, orang, sumber, alat, dan prosedur yang mungkin mempengaruhi hasil belajar siswa adalah media pembelajaran.

2) Fungsi semantik

Sumber daya instruksional dapat memperkenalkan kosa kata, atau simbol linguistik, kepada siswa sedemikian rupa sehingga memungkinkan mereka memahami makna dan tujuannya secara lengkap. Simbol adalah sesuatu yang digunakan atau dipahami untuk mewakili konsep lain (yang tidak terlihat). Media pembelajaran dalam konteks tersebut membantu mengkonkretkan gagasan dan memberikan kejelasan sehingga informasi dan pengalaman pendidikan lebih mudah diserap.

3) Fungsi manipulatif, fiktatif, dan distributive

Tergantung kebutuhannya, fungsi manipulatif media pembelajaran dapat menduplikasi suatu objek atau peristiwa dalam berbagai cara. Fiksi berfungsi untuk menggambarkan bagaimana media pembelajaran dapat digunakan untuk menangkap, menyimpan, dan memutar ulang suatu benda atau peristiwa. Fungsi distributif memungkinkan banyak orang untuk menonton suatu

objek atau peristiwa dan mencakup wilayah yang luas dalam satu tampilan.

2. *Assemble a crossword puzzle*



a. *Pengertian Assemble a crossword puzzle*

Assemble a crossword puzzle menurut Tarigas merupakan media pembelajaran teka-teki silang dengan *template* berbentuk persegi panjang yang terdiri dari sejumlah kotak yang mempunyai dua jalur, yaitu jalur mendatar dan jalur menurun.¹⁰ Fakta bahwa permainan *assemble a crossword puzzle* ini mudah diperoleh dalam bentuk buku khusus atau media populer membuat *assemble a crossword puzzle* ini sudah dikenal oleh masyarakat umum. Karena media *assemble a crossword puzzle* hanya menggunakan indera penglihatan siswa, maka termasuk dalam kategori media visual.¹¹

¹⁰ Nova Wijaya, "Penyusunan Papan Jawaban Teka-Teki Silang Menggunakan *Bcktracking*", *SIMETRIS*, vol.9 (Program Studi Manajemen Informatika AMIK Multi Data Palembang, 2015), 6.

Menurut Tarigas, *assemble a crossword puzzle* merupakan salah satu jenis alat pembelajaran *assemble a crossword puzzle* tertentu yang terdiri dari beberapa kotak yang disusun berbentuk persegi panjang dengan dua jalur yaitu jalur menurun dan jalur mendatar.

Menurut Zaini, orang dapat memecahkan *assemble a crossword puzzle* karena memiliki keahlian merangkai huruf-huruf untuk menghasilkan frasa yang masuk akal dalam konteks tertentu.

Crossword puzzle, alat pembelajaran *assemble a crossword puzzle* berbentuk kotak dengan dua jalur, mengajarkan siswa untuk berpikir *kreatif* tentang cara memasukkan huruf ke dalam kata sesuai dengan panjang kotak yang tersedia dan dapat membantu daya ingat siswa.

b. Manfaat Assemble A Crossword Puzzle

Menurut pendapat Ghanoe, kemampuan analitis anak muda mencari jawaban atas pertanyaan yang sebelumnya tidak pernah mereka tanyakan untuk memberikan jawaban baru.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* ini mampu membuat siswa belajar dengan rasa nyaman serta menghibur dan dapat mengasah daya ingat siswa dengan mudah.¹²

3. Critical Thinking (Berfikir Kritis)

Critical thinking adalah proses dimana manusia merespons orang lain dengan mengumpulkan informasi dan menarik kesimpulan. Topiknya rumit, dan konsep ini memiliki banyak definisi, yang sebagian besar

¹² Nova Wijaya, "Penyusunan Papan Jawaban Teka-Teki Silang Menggunakan *Bcktracking*", *SIMETRIS*, vol.9 (Program Studi Manajemen Informatika AMIK Multi Data Palembang, 2015), 3.

melibatkan *skeptisme*, analisis rasional, ketidak berpihakan, atau penilaian terhadap bukti faktual.¹³ Selain sebagai proses berpikir mendalam, *critical thinking* umumnya mengacu pada kapasitas evaluasi diri dan pengembangan kemandirian.

Keuntungan utama dari *critical thinking* adalah memfasilitasi pengamatan terhadap isu-isu terkini. Secara umum, mereka yang memiliki kemampuan *critical thinking* yang kuat akan selalu berpikir logis dan rasional.¹⁴

Kapasitas analisis ini dapat membantu siswi dalam menghasilkan konsep-konsep segar dan mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada. Hal ini tidak diragukan lagi penting dan membantu ketika seseorang perlu menyuarakan pendapatnya, terutama dalam lingkungan kelompok. Saat ini, dalam dunia pendidikan modern, siswa perempuan sebenarnya harus lebih responsif dalam segala hal, mulai dari menanggapi pertanyaan hingga menyesuaikan diri dengan lingkungan kelas. Sayangnya, tidak semua orang memiliki tingkat keterampilan tersebut.¹⁵

Kemahiran dalam *critical thinking* sangat bermanfaat selama perjalanan pendidikan. Seperti disebutkan sebelumnya, proses berpikir analitis memungkinkan Anda mengidentifikasi peluang di tempat kerja yang mungkin tidak dipertimbangkan oleh orang lain. Dalam beberapa

¹³ Tantan Sutandi Nugraha, Ali Mahmudi, “ Keefektifan Pembelajaran Berbasis Masalah dan *Problem Posing* Ditinjau Dri Kemampuan Berpikir Kritis Logis dan Kritis”, *RISSET PENDIDIKAN MATEMATIKA*, vol.2 (Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 9.

¹⁴ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 54.

¹⁵ ¹⁵ Tantan Sutandi Nugraha, Ali Mahmudi, “ Keefektifan Pembelajaran Berbasis Masalah dan *Problem Posing* Ditinjau Dri Kemampuan Berpikir Kritis Logis dan Kritis”, *RISSET PENDIDIKAN MATEMATIKA*, vol.2 (Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 4.

keadaan, Anda juga dapat melihat aspek positif dan negatifnya. kemampuan analitis anda yang tajam memungkinkan anda menanggapi pertanyaan orang lain dengan mudah.¹⁶

Terkadang ego seseorang yang tinggi dapat menyebabkan dirinya terpancing emosi ketika berusaha menyelesaikan suatu masalah secara berkelompok. *Critical thinking* dapat membantu anda menjadi lebih mahir dalam mengkomunikasikan dan menyajikan konsep dengan cara yang terorganisir dan mencerahkan. Misalnya saat berbicara dengan orang lain atau memberikan presentasi di rapat kantor.

Menemukan solusi tercepat dan terbaik terhadap suatu masalah adalah keuntungan terakhir dari memiliki kemampuan *critical thinking* yang kuat. Ingatlah bahwa selalu ada perselisihan, masalah, dan kesulitan di tempat kerja. Ini mencakup masalah internal dengan rekan kerja, bisnis, dan entitas lainnya juga.

Menurut John Dewey, *critical thinking* adalah proses mengevaluasi secara aktif, tekun, dan menyeluruh suatu sudut pandang atau jenis informasi apa pun yang diperoleh dari berbagai sumber *perspektif argumen ilustratif dan konklusif*. Ketika seseorang memiliki kendali mental dan dapat mengatur proses berpikirnya, maka tindakan dan pikirannya akan diperhitungkan dan tepat.¹⁷

¹⁶ Deti Ahmatika, Peningkatan kemampuan berpikir kritis metode *Inkuiri (Jurnal Euclid*, 2012), hlm. 377.

¹⁷ ¹⁷ Tantan Sutandi Nugraha, Ali Mahmudi, “ Keefektifan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Problem Posing Ditinjau Dri Kemampuan Berpikir Kritis Logis dan Kritis”, *RISSET PENDIDIKAN MATEMATIKA*, vol.2 (Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 13.

Dua belas komponen yang menunjukkan kemampuan *critical thinking* dicantumkan oleh R.H. Ennis. Diantaranya sebagai berikut: a) Proses pembuatan persoalan, analisis pernyataan, mengajukan dan menjawab pertanyaan, menentukan keandalan sumber informasi, mengamati dan mengevaluasi laporan hasil observasi, melakukan kesalahan dalam melakukan deduksi dan menilai deduksi, menguji induksi dan mengevaluasi induksi, bersenandung penilaian, pemecahan masalah melibatkan berbagai aktivitas, termasuk b) membuat dan mengevaluasi definisi, c) mengidentifikasi asumsi, d) mengambil kesimpulan dan melaksanakannya, dan e) berkomunikasi dengan orang lain.¹⁸

Petunjuk di atas menunjukkan pemikiran kritis karena tidak dapat dikatakan bahwa tanpa mempertimbangkan faktor-faktor tertentu, seseorang dapat *critical thinking*, namun seseorang juga harus mampu merumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi inti persoalan, mampu membedakannya. masalah dari yang lain agar tidak bingung, dan yang terpenting bisa fokus dan mendalam.

Analisis diperlukan untuk menghindari opini, rutinitas, dan prasangka karena tidak mungkin melakukan pemikiran kritis jika hanya mengandalkan prasangka dan informasi yang ambigu. Oleh karena itu, jangan bertindak atau berpikir hanya berdasarkan perasaan dan emosi sesaat.

Ennis mencantumkan sejumlah penanda *critical thinking*, antara lain: 1) Menguraikan unsur-unsur kunci permasalahan, 2) memaparkan

¹⁸ Hendra Surya, *Strategi Jitu Mencapai Kesuksesan Belajar* (Jakarta: Elek Media Komputindo, 2011), hlm. 129.

informasi yang diketahui, 3) memilih argumen yang masuk akal, dan 4) mengidentifikasi bias dari berbagai sudut pandang, dan 5) Membuat kesimpulan.¹⁹

Dalam kelompok diskusi, siswi hendaknya mewaspadaai kesalahan-kesalahan yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya ketika melakukan proses *critical thinking*. Hasilnya, setiap orang akan lebih mahir dalam mengidentifikasi masalah dan berupaya menyelesaikannya. Dalam dunia pendidikan, kemampuan memecahkan masalah merupakan hal yang krusial.

4. Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Pembelajaran Akidah Akhlak

Pendidikan agama islam secara umum mencakup tiga mata pelajaran utama: agama (aqidah), islam (syariah), dan ihsan (akhlak). sejarah kebudayaan islam, fiqh, Al-Qur'an Hadits, dan Aqidah Akhlak merupakan beberapa topik yang dibahas dalam pendidikan agama Islam. mata pelajaran ini telah diajarkan di semua jenjang pendidikan Islam, mulai dari sekolah negeri dan swasta hingga universitas dan madrasah ibtidaiyah (MI). Istilah “Aqidah” dan “Akhlak” digunakan untuk mewakili keyakinan moral. “Aqoda, ya'qidu, 'aqdan, 'aqidatan” (aqidah dalam bahasa masdar) adalah ungkapan yang menunjukkan kesimpulan, korelasi, atau hubungan. Pendidikan agama islam mencakup tiga mata pelajaran utama: iman (aqidah), islam (syariah), dan ihsan (akhlak). Aqidah Akhlak, fiqh, Al-Qur'an Hadits, dan sejarah kebudayaan Islam

¹⁹ Harlinda Fatmawati, Mardiyana, Triyanto, “Analisis Berpikir Kritis Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Polya pada Pokok Bahasan Persamaan” (*Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol. 2, 2014), 913.

merupakan beberapa mata pelajaran yang dibahas dalam pendidikan agama islam. Semua jenjang pendidikan islam, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah (MI) hingga perguruan tinggi, baik lembaga pendidikan negeri maupun swasta, telah mengajarkan mata pelajaran tersebut. Untuk keyakinan moral digunakan frasa “Aqidah” dan “Akhlak”. Dalam Masdar, “aqidah” merupakan ungkapan untuk istilah “aqoda, ya’qidu, ‘aqdan, ‘aqidatan” (yang menunjukkan kesimpulan, hubungan, konektivitas, kesepakatan, dan stabilitas). Namun yang dimaksud dengan “aqidah” adalah kepercayaan, keyakinan, dan keyakinan dalam arti formal. Aqidah biasanya berkembang dari hati karena keyakinan itu berasal dari sana.²⁰

Al-Banna Al-Banna menekankan bahwa aqidah merupakan keyakinan kuat yang perlu ditanamkan dalam hati agar tercipta ketenangan batin. Hukum Islam mendefinisikan aqidah sebagai pernyataan keimanan secara vokal yang tercakup dalam dua baris syahadat yang menunjukkan keimanan seutuhnya kepada Allah SWT, Yang Maha Esa, dan Nabi-Nya Muhammad SAW. Lebih lanjut, Lughat mengklaim bahwa istilah Arab jamak "khuluqun", yang berarti "karakter, temperamen, perilaku, atau tata krama", adalah asal mula kata "akhlak". Ungkapan “moral” yang mencakup seluruh moralitas dan etika, lazim digunakan dalam bahasa Indonesia untuk menggambarkan aspek psikologis luar dan dalam dari perilaku seseorang.

²⁰ Khoirun Nisak, “Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas X di MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KABUPATEN MOJOKERTO”, Skripsi,UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, (2021). Hlm. 56.

Definisi "moralitas" masih menjadi perdebatan di kalangan profesional. Ibnu Maskawaih menegaskan bahwa akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang menggugahnya untuk bertindak tanpa ragu-ragu. Menurut Al-Ghazali, akhlak merupakan sifat bawaan dari ruh, dan perbuatan timbul darinya secara otomatis dan tanpa pemikiran sadar. Mengingat perbedaan definisi seperti yang telah disebutkan sebelumnya, mempelajari keyakinan moral merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat membantu pengembangan dasar rasa keimanan guna menciptakan generasi manusia yang memiliki standar moral yang tinggi baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Dengan demikian, agama ini mulai terbentuk sejak usia muda.

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Adapun tujuan dari pembelajaran akidah akhlak yang termaktub dalam KMA No. 183 tahun 2019, antara lain:

- 1) Mewujudkan akidah melalui penanaman, pengembangan, dan perluasan pengetahuan, pemahaman, pengalaman, pembiasaan, dan pengamalan aqidah Islam agar peserta didik menjadi umat islam yang harus mempertebal keimanan dan ibadahnya kepada Allah SWT.
- 2) Mengembangkan manusia indonesia yang, baik secara individu maupun kolektif, memegang teguh prinsip dan ajaran Islam, berakhlak mulia, dan menjauhi perbuatan maksiat dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kajian Penelitian Relevan

1. Jurnal yang ditulis oleh Rizku Alfariez, Nadiah. “ *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMKN 71 Jakarta.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur dan menguji seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 71 Jakarta. Metodologi penelitian korelasional digunakan dalam penelitian ini. Sampel penelitian yang berjumlah 35 siswa semuanya terdaftar di kelas XI RPL 2, dan teknik *nonprobability* sampling digunakan untuk memperoleh data. Metode *korelasi product moment* digunakan untuk menganalisis data penelitian ini, dan hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran mempunyai pengaruh yang cukup signifikan (0,834 atau 83,4%) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Selanjutnya perbandingan antara r tabel 5% dan 1% serta U_{xy} menunjukkan hasil yang positif dan signifikan dari uji signifikansi nilai korelasi. Mengingat Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa nilai r untuk tabel 1% dan 5% masing-masing adalah 0,442 dan 0,344. maka $r_{xy} \geq r$ tabel 5% dan 1%, menunjukkan hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis nol H_0 ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berdampak pada kapasitas berpikir kritis siswa.

Walaupun penelitian peneliti dan penelitian lain sama-sama melihat pada media pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis, terdapat beberapa perbedaan. Penelitian peneliti melihat pada media pembelajaran saja; tidak membahas penggunaan media pembelajaran yang dimaksudkan.

Penelitian peneliti melihat dampak penerapan media pembelajaran membuat teka-teki silang untuk membantu siswa kelas VII MTs Darusslam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran aqidah akhlak.

2. Skripsi yang ditulis oleh **Khoirun Nisak Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul *Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MAN 1 Kabupaten Mojokerto.***

Mengetahui bermanfaat atau tidaknya perangkat pembelajaran Prezi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kabupaten Mojokerto untuk aqidah moral kelas berdampak pada motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran merupakan salah satu dari tiga tujuan utama penelitian ini.

Hasil penggunaan prezi sebagai alat pengajaran di kelas sebagai berikut dicatat: Sebelas siswa dalam kategori teratas, dua puluh satu anak dalam kelompok sedang, dan sebelas siswa dalam kelompok rendah masing-masing diberikan kepada empat siswa. Hal ini menunjukkan bagaimana sumber belajar prezi dapat menarik minat siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai moral. Tiga puluh enam siswa menyatakan keinginannya untuk menjadi kelompok eksperimen dan kontrol saat mereka belajar. Berdasarkan temuan penelitian, terdapat dua belas siswa pada kelas eksperimen kategori tinggi, delapan belas siswa pada kategori sedang, dan enam anak pada kategori rendah, dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 61,28 dan nilai *post-test* sebesar 76,86. Rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol sebesar 52,47 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 68 kelas. Dari jumlah tersebut, 3 siswa berada pada kelompok rendah, 27 siswa berada pada kelompok sedang, dan 6 siswa berada pada kelompok

tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa keyakinan moral kelompok eksperimen lebih dipengaruhi oleh aspirasi siswa untuk mencapai kemajuan. 110 3. Dengan skor kelas eksperimen sebesar $76,86 > 68,14$ dan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka hasil uji Independent Sample T-test menunjukkan bahwa rata-rata skor kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas eksperimen skor. mengontrol nilai rata-rata kelas. Selain itu analisis hasil uji hipotesis determinasi dengan menggunakan software SPSS 22.0 menghasilkan nilai R Square sebesar 0,550. Namun temuan uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linier dasar menghasilkan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,50$. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa RPP prezi untuk kelas tersebut dinyatakan berbeda, dengan H_a diterima dan H_o ditolak.

Terlepas dari kenyataan bahwa keduanya mengukur antusiasme siswa untuk belajar, pekerjaan para peneliti berbeda dari penelitian sebelumnya dalam beberapa hal. Penggunaan sumber belajar prezi dibahas pada bagian pertama, dan pengaruh penggunaan sumber belajar teka-teki silang terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa dibahas pada bagian kedua. Mendidik siswa kelas VII Darussalam tentang moralitas.

3. Skripsi yang ditulis oleh **Heny Apriani Putri Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Univesitas Jambi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Nurul Iman Kota Jambi.***

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan sumber belajar teka teki silang berpengaruh positif dan besar terhadap

hasil belajar siswa laki-laki dan perempuan kelas XI. Itu menggunakan bahan teka-teki ejaan instruksional.

Hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1. Tujuan pembelajaran dan sumber perbandingan teka-teki silang mata pelajaran ekonomi putra kelas XI. Hal ini dibuktikan dengan meninjau hasil uji t dengan menggunakan koefisien $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($20,199 > 2,03693$) dan hasil rata-rata kelas Eksperimen 1 adalah 81 (Laki-laki) kelas 81 (Laki-laki). 2. Melalui pengujian hasil uji t Hasil belajar siswa pada kelas XI tema ekonomi dan ($73,24$) menunjukkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran kooperatif seperti spelling puzzle memberikan dampak terhadap belajar siswa. Koefisien $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,976 > 2,03693$) mendukung hal tersebut.

Meskipun penyusunan alat peraga teka-teki silang merupakan tema umum antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya, penelitian sebelumnya berbeda karena penelitian ini menggunakan ejaan. Peneliti menemukan bahwa siswa dapat lebih memahami konsep moral siswa kelas VII MTs Darusslam dengan menggunakan sumber belajar teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Materi-materi tersebut dikaitkan dengan tujuan pembelajaran.

4. Jurnal yang ditulis oleh **Mia Marhamah Nasution , Muhammad Syafii , dan Azhar, Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau dengan judul *PENERAPAN CROSSWORD PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI TATA SURYA KELAS VII SMPN 1 PEKANBARU***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran informasi tentang tata surya pada

siswa pada pembelajaran kooperatif kelas VII di SMPN 1 Pekanbaru dapat meningkatkan semangat belajarnya. Lebih lanjut, menurut penelitian ini, penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran kooperatif dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang tata surya.

Penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran kooperatif di kelas VII HJ SMPN 1 Pekanbaru terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dari pembahasan topik dan temuan analisis data. Empat ukuran motivasi siswa perhatian, kepercayaan diri, relevansi, dan kepuasan semuanya menunjukkan peningkatan motivasi, dengan kelompok sedang menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 0,40.

Sementara penelitian ini melihat bagaimana pembuatan teka-teki silang dengan menggunakan media pembelajaran, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang juga melihat motivasi belajar dan kooperatif elearning. Upaya peneliti fokus pada bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran aqidah moral di kelas VII MTs Darusslam dapat ditingkatkan dengan menggunakan sumber belajar membuat teka-teki silang.

C. Kerangka Pikir

Maka berdasarkan pada landasan teori dan telaah pustaka sebelumnya, dibuat kerangka pemikiran pada penelitian ini, sebagai berikut:

Variabel Independen (X) : Penerapan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle*.

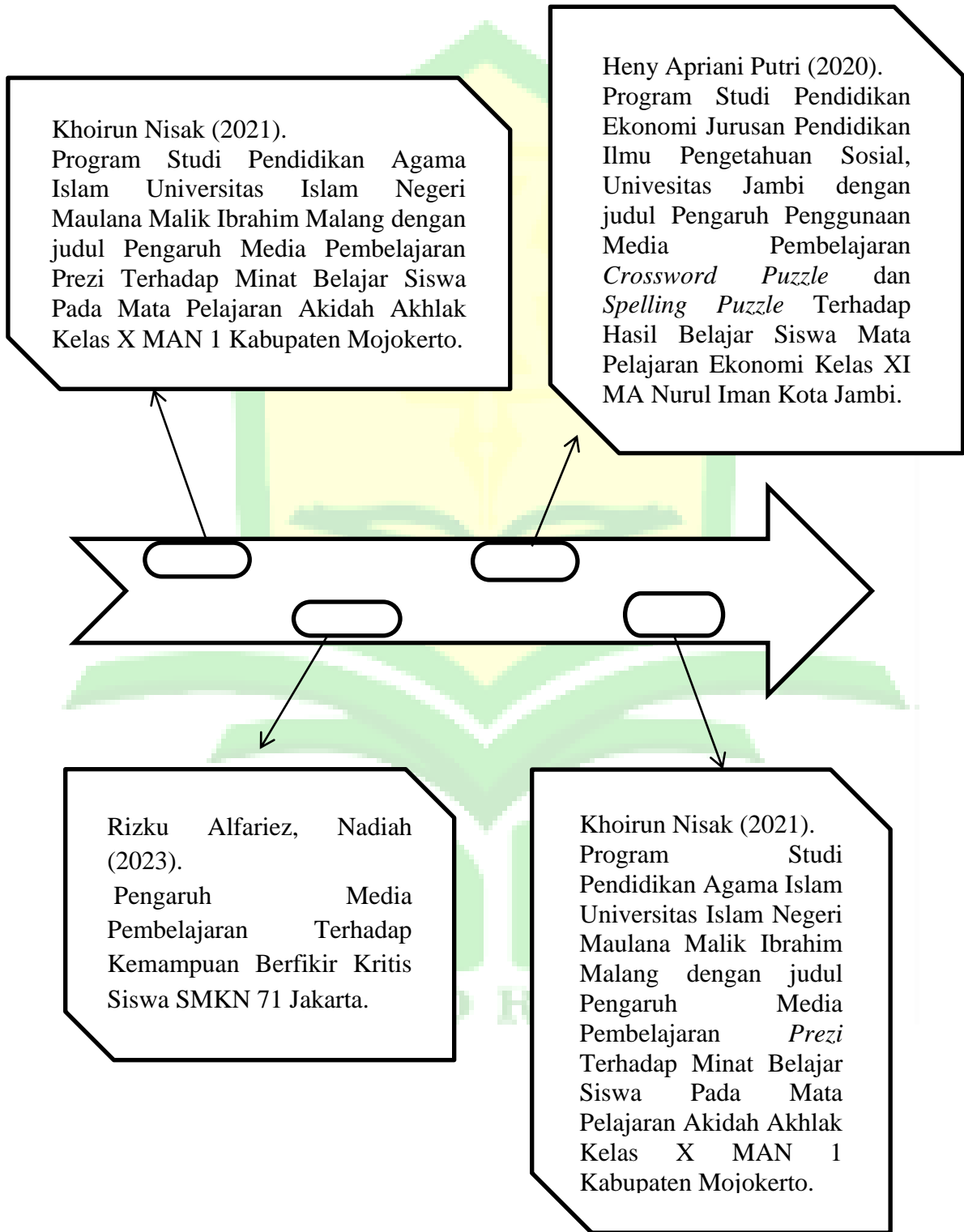
Variabel Dependen (Y) : Keberhasilan pembelajaran Akidah Akhlak.

1. Jika penerapan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* baik, maka keberhasilan dalam pembelajaran Akidah Akhlak siswa akan tinggi.
2. Jika penerapan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* kurang baik, maka keberhasilan pembelajaran Akidah Akhlak siswa akan rendah.



Gambar 1.1

Kerangka Berpikir



BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif sebagai metodologi penelitiannya. Menurut pendekatan kuantitatif, perilaku manusia bersifat objektif, terukur, dan dapat diprediksi karena adanya realitas sosial. Selain itu, pendekatan kuantitatif adalah metodologi penelitian yang mempelajari suatu populasi dengan menggunakan teknik pengumpulan data sampling tertentu sampling *cluster* menjadi strategi yang paling populer. Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, dan statistik digunakan untuk mengevaluasinya guna menguji hipotesis.

Penelitian terkadang dapat menggunakan eksperimen untuk memastikan bagaimana variabel independen mempengaruhi variabel dependen dalam hasil yang terkondisi. Terdapat dua kelas dalam penelitian eksperimen kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penelitian selanjutnya, peneliti akan menggunakan desain eksperimen semu sebagai metodologi penelitian. Model kelompok kontrol yang tidak setara. Dalam desain dengan kelompok kontrol nonekuivalen, tidak ada pemilihan acak antara kelompok eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Tabel yang menampilkan desain eksperimen semu yang memanfaatkan paradigma desain kelompok kontrol *nonekuivalen* dapat dilihat di bawah ini:

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Kelas Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Tabel 1.1 Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

O₁ dan O₃ : pemberian *pre-test* untuk kelas kontrol dan eksperimen

X₁ : perlakuan dengan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle*

X₂ : perlakuan dengan pembelajaran konvensional

O₂ dan O₄ : pemberian *post-test* untuk kelas kontrol dan eksperimen

Tabel di atas menggambarkan bagaimana kelas eksperimen dan kelas kontrol akan ditangani secara berbeda oleh peneliti penelitian. Sedangkan kelas kontrol akan mendapat perlakuan pembelajaran melalui metode konvensional, sedangkan kelas eksperimen akan mendapat perlakuan pembelajaran melalui media pembelajaran berbentuk *assemble a crossword puzzle*. Sebelum pengajaran dimulai, tes awal akan diberikan ke kedua kelas untuk menentukan di mana setiap siswa berada di kelas. Kedua kelompok kelas tersebut mendapat terapi yang berbeda setelahnya. Setelah keduanya mendapat perlakuan, dilakukan *post-test* untuk mendemonstrasikan dampak konstruk media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* (X).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Darussalam kelas VII yang berlokasi di desa Ketandan kecamatan Dgangan kabupaten Madiun. MTs Darussalam ini oleh peneliti dijadikan sebagai tempat pelaksanaan penelitian karena sekolah ini merupakan sekolah yang menurut peneliti bisa di jadikan penelitian, karena adanya problematika yang bisa diambil menjadi sebuah penelitian, jadi peneliti cukup mengetahui pembelajaran yang di terapkan di sekolah. Sedangkan waktu dilakukannya penelitian ini yakni pada tanggal 4 Maret 2024 sampai dengan 6 April 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah jumlah total partisipan yang peneliti rencanakan untuk dipelajari. Sudut pandang yang beragam menyoroti fakta bahwa setiap karakteristik yang berkaitan dengan subjek penelitian memberikan deskripsi linguistik dari populasi. Parameter adalah nilai yang keluar dari perhitungan dengan populasi ini. Sugiyono mengartikan populasi sebagai istilah umum untuk obyek atau orang dengan jumlah dan kualitas tertentu yang dipilih peneliti untuk diteliti guna menarik kesimpulan.

ISIA
PONOROGO

Populasi penelitian adalah siswa kelas VII MTs Darussalam yang terbagi menjadi tiga kelas, yaitu kelas A, kelas B, dan kelas C. Jadi jumlah seluruh kelas VII adalah sebagai berikut.²¹

Tabel 1.2

Jumlah Populasi

No	Peserta Didik (Kelas)	Jumlah Peserta Didik
1	Kelas A	23
2	Kelas B	25
3	Kelas C	25
Jumlah		73

2. Sampel

Sampel adalah sekelompok orang atau komponen yang diambil dari populasi. Seluruh populasi digunakan sebagai sampel, atau sampel jenuh, dalam penelitian ini.²² Praktek pengumpulan sampel dari setiap anggota populasi dikenal dengan istilah sampling jenuh. Ketika mencoba menggeneralisasi dengan tingkat kesalahan yang rendah atau jumlah populasi yang kecil, metode ini sering digunakan. Jadi, sampel dalam penelitian ini berjumlah 73 siswa.²³

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 117.

²² Wulansari, *Aplikasi Statistika Nonparametrik Dalam Penelitian*, 8

²³ Zulkarnain Lubis, *Statistika Terapan Untuk Ilmu-Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, ed. Raditya Indra Arhadi, 1st ed. (Yogyakarta: ANDI, 2021), 106

D. Operasional Variabel Penelitian

Dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel X yang bersifat bebas dan variabel Y yang bersifat terikat. Adaptable definisi operasional variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Media Pembelajaran/X)

Asyhar mengklaim media pembelajaran dapat diterapkan baik sebagai metode maupun sebagai alat pembelajaran. Sanjaya menggarisbawahi bahwa semua media pembelajaran adalah sumber dan instrumen yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pilihan pembelajaran manual dan elektronik tersedia bagi guru untuk diberikan kepada siswanya.

2. Variabel Terikat (*Critical Thinking*/Y)

Variabel yang dipengaruhi atau diakibatkan oleh adanya variabel bebas disebut variabel terikat. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan *critical thinking* siswa kelas VII MTs Darussalam Ketandan merupakan variabel terikat.

Menurut Tarigas, *assemble a crossword puzzle* berfungsi sebagai platform untuk Menggunakan template persegi panjang dengan beberapa kotak dan dua jalur jalur horizontal dan jalur menurun Anda dapat menguasai *assemble a crossword puzzle* . Karena *assemble a crossword puzzle* ini mudah diakses dalam bentuk majalah khusus atau media populer, masyarakat luas sudah mengenalnya.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Adapun data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Data mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan mata pelajaran Akidah Akhlak kepada siswa kelas VII MTs Darussalam tahun ajaran 2023/2024.
- b. Data mengenai pemahaman konsep materi iman kepada malaikat-malaikat alloh dan makhluk ghaib selain malaikat siswa kelas VII MTs Darussalam Madiun tahun pelajaran 2023/2024.

2. Tes

Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan yang harus ditanggapi oleh siswa untuk mengukur faktor tertentu. Ujian pilihan ganda yang dibuat khusus untuk mengukur pemahaman siswa terhadap gagasan beriman kepada malaikat Allah dan makhluk gaib selain malaikat akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Ujian sekarang akan dilaksanakan dua kali satu kali sebelum kedua kelas menerima perlakuan (*pre-tes*) dan satu kali lagi setelah perlakuan (*post-tes*). Sebelum siswa mendapat perlakuan, kondisi awal siswa diukur dan ditentukan melalui pemberian *pre-test*. Setelah kelas eksperimen, *post-test* diberikan untuk mengevaluasi kemandirian pendekatan pembelajaran

turnamen permainan tim. Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan yang harus ditanggapi oleh siswa untuk mengukur faktor tertentu. Ujian pilihan ganda yang dibuat khusus untuk mengukur pemahaman siswa terhadap gagasan beriman kepada malaikat Allah dan makhluk gaib selain malaikat akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

3. Observasi

Observasi adalah proses melihat sesuatu terjadi pada lingkungan tertentu. Yang dimaksud dengan “observasi” dalam penelitian ini adalah mengamati tingkah laku dan sikap siswa selama di kelas, baik melalui interaksi guru-siswa maupun interaksi siswa-siswa.

4. Dokumentasi

Data yang termuat dalam dokumentasi antara lain daftar nilai, foto - foto kegiatan saat pembelajaran, hasil kerja kelompok, dan hasil observasi.

5. Instrumen

Instrumen adalah perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk proyek penelitian.

F. Lembar Observasi

Tindakan menyaksikan sesuatu yang terjadi dalam lingkungan tertentu mengarah pada observasi. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan “observasi” adalah mengamati gerak-gerik dan sikap siswa ketika sedang belajar, baik melalui interaksi guru-siswa maupun interaksi siswa-siswa. Observasi digunakan untuk memperoleh data

terkait dengan media pembelajaran dan *critical thinking* yang ada di MTs Darussalam Ketandan Dagangan Madiun. Adapun kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yaitu:

Tabel 1.3
Instrumen Pengumpulan Data

No	Indikator	Sub Indikator
1	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Pemahaman Tujuan Pembelajaran
		Pencapaian Kompetensi
		Refleksi dan Penyesuaian
		Keterlibatan dalam Proses Pembelajaran
	Interaktivitas	Kolaborasi dalam Kelompok
		Penerimaan Umpan Balik
	Kemudahan Penggunaan	Kesesuaian Materi
		Kemudahan Berinteraksi
		Pembaruan dan Peningkatan
2	Memberikan penjelasan sederhana	Memfokuskan pertanyaan
		Menganalisis pertanyaan
		Bertanya dan menjawab tentang sesuatu pertanyaan atau tantangan
	Membangun keterampilan dasar	Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya
		Mengamati dan mempertimbangkan suatu

		laporan hasil observasi
Menyimpulkan		Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi
		Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi
		Membuat dan menentukan pertimbangan
Memberikan penjelasan lanjut		Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi dalam tiga dimensi
		Mengidentifikasi asumsi
Mengatur strategi dan taktik		Menentukan tindakan
		Berinteraksi dengan orang lain

G. Validasi dan Reliabilitas

Menurut Guilford, validitas tes adalah sejauh mana hasil dapat diprediksi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Menurut Crocker dan Algina, proses memperoleh data untuk mendukung berbagai macam kesimpulan yang mungkin diambil berdasarkan hasil tes disebut validitas. Apabila seluruh komponen suatu instrumen disusun sesuai dengan pedoman yang ditentukan, maka instrumen tersebut dianggap sah.

Sedangkan reliabilitas merupakan bentuk keajegan atau konsistennya hasil dari pengukuran instrumen penelitian. Pada dasarnya tidak ada sebuah instrument yang hasil reliabilitasnya sempurna, hal ini dikarenakan adanya kesalahan yang timbul dari instrumen itu sendiri ataupun dari individu yang menggunakan instrumen, akibatnya hasil yang diperoleh sudah bukan lagi hasil yang sebenarnya tetapi sudah ditambah dengan kekeliruannya. Suatu instrument dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi apabila nilai $\alpha > 0,05$.

H. Teknik Analisis Data

Metode uji *kolmogrov smirnov* akan digunakan untuk terlebih dahulu memeriksa homogenitas dan normalitas data sebelum seluruh data yang terkumpul dilakukan uji statistik berupa analisis *n-gain*. Untuk memastikan apakah data tersebut terdistribusi secara teratur atau tidak, dilakukan uji normalitas. Sedangkan derajat homogenitas data ditentukan dengan uji homogenitas. Uji-t kemudian digunakan untuk mengevaluasi hipotesis jika data homogen dan terdistribusi secara teratur.

Data yang telah didapat dari hasil observasi, *pre-test*, dan *post-test* dianalisis melalui tahapan berikut:

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Dengan menggunakan tabel *koefisien korelasi*, uji validitas berdasarkan rumus *korelasi product moment* dievaluasi untuk

mengetahui tingkat validitas *pre-test* dan *post test* yang dilakukan peneliti. Untuk *korelasi product moment* digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n xy - \sum_{i=1}^n x \sum_{i=1}^n y}{\sqrt{[n \sum_{i=1}^n x^2 - (\sum_{i=1}^n x)^2] [n \sum_{i=1}^n y^2 - (\sum_{i=1}^n y)^2]}}$$

$$r_{tabel} = r(n)$$

Keputusan :

Tolak H_0 apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$

Untuk mencari arti harga nilai dari r dapat dikonsultasikan dengan tabel *interpretasi koefisien korelasi* nilai r sebagai berikut :

Tabel 1.4

Interpretasi Koefisien Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Cukup kuat
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 1,999	Sangat rendah

$$R^2 = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Keterangan :

R^2 = nilai koefisien determinasi

r_{xy} = nilai koefisien korelasi *product moment*

Jika diperoleh hasil $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir soal dinyatakan valid. Setelah data ditemukan tingkat validitasnya maka selanjutnya adalah pengujian reliabilitas data.

Berikut merupakan hasil dari uji validitas dan reliabilitas yang peneliti lakukan :

Tabel 1.5

Hasil Uji validitas instrument soal *pre-test*

No. Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,429	0,413	Valid
2	0,420	0,413	Valid
3	0,395	0,413	Valid
4	0,429	0,413	Valid
5	0,367	0,413	Valid
6	0,373	0,413	Valid
7	0,367	0,413	Valid
8	0,420	0,413	Valid
9	0,402	0,413	Valid
10	0,365	0,413	Valid
11	0,395	0,413	Valid

12	0,395	0,413	Valid
13	0,395	0,413	Valid
14	0,442	0,413	Valid
15	0,390	0,413	Valid
16	0,361	0,413	Valid
17	0,365	0,413	Valid

Tabel 1.6

Hasil Uji validitas instrument soal *post-test*

No. Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,388	0,413	Valid
2	0,419	0,413	Valid
3	0,423	0,413	Valid
4	0,400	0,413	Valid
5	0,373	0,413	Valid
6	0,408	0,413	Valid
7	0,447	0,413	Valid
8	0,373	0,413	Valid
9	0,447	0,413	Valid
10	0,388	0,413	Valid
11	0,394	0,413	Valid
12	0,400	0,413	Valid

13	0,394	0,413	Valid
14	0,364	0,413	Valid
15	0,420	0,413	Valid
16	0,423	0,413	Valid
17	0,408	0,413	Valid

Setelah data diuji kevalidannya, maka selanjutnya dilakukan uji reabilitas sebagai berikut:

Tabel 1.7

Uji Reabilitas *Pre-test*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.274	17

Tabel 1.8

Uji Reabilitas *Post-test*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.422	17

Tabel 1.9
 Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Crombach Alpha	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,274	Reliabel
<i>Post-test</i>	0,422	Reliabel

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai Rhitung > dari Rtabel sehingga kedua instrument tas *pretest* dan *post test* tersebut valid.

1. Uji Normalitas

Guna menguji normalitas data yang diperoleh, peneliti menggunakan uji *kolmogrov smirnov* dengan rumus sebagai berikut:

Hipotesis :

Ho : data berdistribusi normal

H1 : data tidak berdistribusi normal

Statistik Uji:

$$D_{max} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[\frac{fk_i}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Dimana:

n = jumlah data

F_i = frekuensi

fk_i = frekuensi kumulatif

$$z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

$$D_{tabel} = D_{\alpha(n)}$$

Keputusan :

Tolak H_0 apabila $D_{hitung} > D_{tabel}$

2. Uji Homogenitas

Teknik statistik yang disebut uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah varians kedua kelompok dapat dibandingkan. Dianggap homogen jika varians pada kedua kelompok sama. Rumus berikut akan digunakan untuk menguji hipotesis:

Hipotesis :

H_0 : Varians homogen

H_1 : Varians tidak homogen

Statistik uji :

$$F_{hitung} = \frac{S_{max}^2}{S_{min}^2}$$

Dimana:

S_{max}^2 = varians terbesar

S_{min}^2 = varians terkecil

$$F_{tabel} = F_{\alpha(N_{max}-1; N_{min}-1)}$$

Keputusan:

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

3. Uji-t

Kemajuan dan variasi skor pemahaman siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinilai menggunakan uji t. Para peneliti menggunakan uji t satu sisi dalam penyelidikan mereka.

Rumus t_{hitung} yang digunakan adalah:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:²⁴

\bar{x}_1 : rata - rata nilai kelas eksperimen

\bar{x}_2 : rata - rata nilai kelas kontrol

S : simpangan baku total

s_1 : simpangan baku kelas eksperimen

s_2 : simpangan baku kelas kontrol

n_1 : jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 : jumlah anggota kelas kontrol

²⁴ Retno Widyaningrum, M.Pd, *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Ponorogo : STAIN Po PRESS), 45

Jika signifikansi statistik kurang dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a ditolak dan H_0 diterima apabila hasil signifikan lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang nyata antara hasil pemahaman konseptual siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Visi dan Misi Madrasah

MTs Darussalam merupakan lembaga pembelajaran yang dipercaya untuk memenuhi dan memajukan Visi dan Misi Pendidikan Nasional di samping pendidikan daerah. Oleh karena itu, MTs Darussalam perlu memiliki Visi dan Misi madrasah yang dapat dijadikan arah kebijakan guna mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Visi

MTs Darussalam memiliki visi: “terwujudnya peserta didik berprestasi, berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdasarkan iman dan taqwa (IMTAQ).”

Misi

- a. Meningkatkan prestasi akademik lulusan
- b. Membentuk peserta didik yang berakhlak mulia
- c. Meningkatkan prestasi *ekstrakurikuler*
- d. Menumbuhkan minat baca dan tulis
- e. Meningkatkan potensi berbahasa Arab dan Inggris
- f. Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat, bersih, indah, aman, dan nyaman.

2. Profil Madrasah

a. Identitas Sekolah

NPSN : 20582468

Nama Sekolah : MTs Darussalam
 Alamat : JL. Raya Wilis
 Kelurahan/Desa : Ketandan
 Kecamatan : Dagangan
 Kabupaten/Kota : Madiun
 Provinsi : Jawa Timur
 Telepon/HP : 081335610050
 Jenjang : SLTP
 Status : Swasta
 Tahun Berdiri : 1984
 Hasil Akreditasi : B

b. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 1.10

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Indikator	Kriteria	Jumlah (Orang)
1	Kualifikasi Pendidikan Guru	SMA Sederajat	-
		D1	-
		D2	-
		D3	-
		S1	10
		S2	1
		S3	-
		Jumlah	11

2	Sertifikasi	Sudah	6
		Belum	5
		Jumlah	11
3	Gender	Pria	6
		Wanita	5
		Jumlah	11
4	Status Kepegawaian	PNS	1
		GTT	-
		GTY	10
		Honorar	-
		Jumlah	11
5	Pangkat/Golongan	II a	-
		II b	-
		II c	-
		II d	-
		III a	-
		III b	1
		III c	-
		III d	-
		IV a	-
		IV b	-
Di atas IV b	-		
Non PNS	-		

		Jumlah	1
6	Kelompok Usia	Kurang dari 30 Tahun	4
		31-40 Tahun	4
		41-50 Tahun	1
		51-60 Tahun	2
		Di atas 60 Tahun	-
		Jumlah	11
7	Masa Kerja	Kurang dari 6 Tahun	1
		6-10 Tahun	1
		11-15 Tahun	2
		16-20 Tahun	5
		21-25 Tahun	-
		26-30 Tahun	-
		Di atas 30 Tahun	2
		Jumlah	11

c. Jumlah Siswa

Berikut adalah data jumlah siswa MTs Darussalam Ketandan, Dagangan, Madiun Tahun Pelajaran 2023/2024.

ICAIN
P O N O R O G O

Tabel 1.11

Data Jumlah Siswa MTs Darussalam

Kelas	Jumlah Siswa
VII A	23
VII B	24
VII C	25
VIII A	22
VIII B	20
IX A	27
IX B	26
Total Siswa	167

d. Kondisi Sarana dan Prasarana

Tabel 1.12

Data Kondisi Sarana dan Prasarana

Kriteria	Data	Satuan
Luas Lahan	6.380	M2
Jumlah Lantai Bangunan	1	Tingkat
Jumlah Rombel	7	Rombel
Jumlah Siswa	165	Orang
Rasio Lahan THD Siswa	1:62	Orang/m2

Kriteria	Satuan	Kondisi			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Jml
Jumlah Total Ruang Kelas	Kelas	7	-	-	7
Kapasitas Maksimum	Orang	40	-	-	7
Rata-Rata Luas Ruang Kelas	M2	42	-	-	7
Ratio Luas Ruang Kelas	Orang/m ²	1/1	-	-	7
Rata-Rata Lebar Ruang Kelas	M2	6	-	-	7
Perabot					
Jumlah Kursi Siswa	Buah	165	-	-	165
Jumlah Meja Siswa	Buah	83	-	-	83
Jumlah Kursi Guru	Buah	7	-	-	7
Jumlah Meja Guru	Buah	7	-	-	7
Jumlah Lemari di Kelas	Buah	-	-	-	-
Jumlah Papan Panjang	Buah	7	-	-	7

Jumlah Papan Tulis	Buah	7	-	-	7
Jumlah Tempat Sampah	Buah	7	-	-	7
Jumlah Tempat Cuci Tangan	Buah	7	-	-	7
Jumlah Jam Dinding	Buah	7	-	-	7
Jumlah Stop Kontak Listrik	Buah	7	-	-	7

3. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Assemble A Crossword Puzzle* Pada Kelas VII Di MTs Darussalam Ketandan.

Seorang pengamat yang bertugas memantau proses pembelajaran ikut serta bersama peneliti saat mereka melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajarana *assemble a crossword puzzle*. Orang tersebut adalah bapak Achmad Haris, S.Pd.I., pengajar Aqidah Akhlak MTs Darussalam Ketandan. Ada dua tahapan dalam pembelajaran: yang pertama adalah saat penyampaian materi dan pelaksanaan *pre-test*. Pembagian materi pembelajaran *assemble a crossword puzzle* dan kegiatan *post test* menjadi topik pertemuan kedua. Peneliti menggunakan dua mata kuliah kelas VII B yang berfungsi sebagai kelas kontrol dan kelas VII C yang berfungsi sebagai kelas eksperimen sebagai kelas penelitian untuk mempraktekkan pembelajaran tersebut. Ada 25 siswa di setiap kelas, di setiap kelas.

Latihan pembelajaran setiap pertemuan dilaksanakan dengan terampil. Kolaborasi yang baik antara peneliti, guru, dan siswa di kelas kontrol dan eksperimen mendukung hal tersebut. Selain itu, proses pembelajaran berjalan lancar karena media dan sumber pendidikan peneliti yang telah disetujui oleh guru dan pengamat digunakan untuk membantu pembelajaran. Informasi lebih lanjut terdapat pada lampiran.

Selain memantau peneliti saat melakukan pembelajaran, pengamat juga mengamati siswa yang berpartisipasi untuk mengetahui apakah ada perubahan perilaku siswa sebelum atau sesudah menggunakan sumber belajar *assemble a crossword puzzle*.²⁵

b. Pemahaman Siswa dalam Materi Iman Kepada Malaikat-Malaikat Allah Beserta Mahkluk Ghaib Lainnya

Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal pilihan ganda pada lembar pre dan post test oleh peneliti untuk mengumpulkan data pemahaman siswa. Hasil data skor *pre* dan *post test* kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 13.1

Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>		Nilai <i>Post-test</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Siswa 1	51	63	70	87

²⁵Nova Wijaya,” Penyusunan Papan Jawaban Teka-Teki Silang Menggunakan *Bcktracking*”, *SIMETRIS* vol.9 (Program Studi Manajemen Informatika AMIK Multi Data Palembang, 2015),

Siswa 2	78	67	67	96
Siswa 3	50	63	70	92
Siswa 4	45	71	82	85
Siswa 5	70	75	64	96
Siswa 6	72	75	78	95
Siswa 7	50	67	67	92
Siswa 8	68	71	64	92
Siswa 9	45	64	78	89
Siswa 10	60	75	64	96
Siswa 11	48	60	68	90
Siswa 12	40	64	71	92
Siswa 13	35	78	70	92
Siswa 14	62	60	57	96
Siswa 15	30	60	51	89
Siswa 16	50	68	60	96
Siswa 17	37	60	78	92
Siswa 18	41	60	78	96
Siswa 19	61	64	60	89
Siswa 20	75	53	78	96
Siswa 21	48	64	53	89
Siswa 22	78	67	75	85
Siswa 23	57	60	65	92
Siswa 24	35	71	75	85

Siswa 25	65	60	78	92
N	25	25	25	25
Mean	56,24	65,6	68,84	78,62
Variansi	294,356	36,8	68,7744	13,1904
Std.Deviasi	17,156	6,0663	8,293033	3,631859
Nilai Maksimum	78	78	82	96

Hasil sebelum dan sesudah tes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda satu sama lain, seperti yang ditunjukkan tabel di atas. Kelas eksperimen mempunyai nilai tertinggi yaitu 78 untuk *pre-test* dan 96 untuk *post-test*, dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 65,6 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 78,62. Sebaliknya, kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 56,24 pada *pretest* dan 68,84 pada *post-test*, dengan skor maksimum 78 pada *pretest* dan 82 pada *posttest*. Hasilnya, kelas eksperimen mendapat skor lebih tinggi²⁶ dibandingkan kelompok kontrol. Nilai pemahaman siswa meningkat. Selanjutnya peneliti mengkaji materi pembelajaran *assemble a crossword puzzle* menggunakan *software n-gain* untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *assemble*. Dengan rumus alat SPSS 27 diperoleh hasil sebagai berikut:

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 98.

Tabel 1.14
 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	25	.48	.91	.7499	.12093
Ngain_persent	25	48.28	91.49	74.9851	12.09311
Valid N (listwise)	25				

Dari tabel di atas terlihat bahwa persen *N-Gain* sebesar 74,9851 termasuk dalam kategori cukup efektif. Tabel kategori interpretasi efektivitas *n-gain score* berfungsi sebagai landasan dalam menentukan derajat efektivitas:

Tabel 1.15
 Tabel Kategori Tafsiran

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

4. Analisis Data dan Uji Hipotesis

a. Uji Prasyarat

Peneliti melakukan uji prasyarat yaitu menilai normalitas dan homogenitas data yang digunakan, sebelum melakukan uji hipotesis (uji t).

b. Uji Normalitas

Tabel 1.16
Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelas1	.144	25	.191	.956	25	.341
kelas2	.162	25	.090	.940	25	.146
kelas3	.140	25	.200*	.945	25	.193
kelas4	.179	25	.038	.883	25	.008

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tujuan uji normalitas adalah untuk menilai apakah data yang dikumpulkan normal atau tidak. Peneliti menggunakan tes *kolmogorov-smirnov* dengan perangkat lunak SPSS 27 untuk mencapai hal ini. Data dianggap normal apabila nilai tingkat signifikansinya lebih besar dari 0,05. Berikut rangkuman hasil uji normalitas yang diperoleh peneliti:

Dengan informasi kelas eksperimen mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,191 dan informasi kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,144 maka data yang dihasilkan berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Sedangkan pada uji normalitas data *pre-test* kelas eksperimen mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,090 dan kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,038 yang keduanya lebih besar dari 0,05.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah metode statistik yang digunakan untuk menilai keterbandingan varians kedua kelompok. Jika tidak ada perbedaan varians kedua kelompok maka dianggap homogen. Kesimpulan yang diperoleh ketika data dalam penelitian ini diolah dengan program SPSS 27 adalah sebagai berikut:

Tabel 1.17
Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2
MEDIA PEMBELAJARAN	Based on Mean	1.597	1	48
	Based on Median	1.528	1	48
	Based on Median and with adjusted df	1.528	1	46.609

Based on trimmed mean	1.577	1	48
-----------------------	-------	---	----

Berdasarkan data di atas maka diperoleh hasil bahwa variansi dari data tersebut bersifat homogen karena nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,213 sehingga lebih besar dari 0,05.

e. Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan uji parametrik berupa uji independent sample t test untuk menguji hipotesis dan mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada kelas eksperimen setelah dilakukan uji statistik diketahui bahwa data berdistribusi normal. penelitian ini. dan semua datanya dapat diandalkan.²⁷

Apabila uji *independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil uji *independent sample t-test* dihitung seperti yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1.18

Hasil Uji *Independent Sample t Test*

Paired Samples Test

Paired Differences	t	df	Sig. (2-
--------------------	---	----	----------

²⁷ Retno Widyaningrum, M.Pd, *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Ponorogo : STAIN Po PRESS), 45

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
1 PRE-TEST - POST-TEST	-26.040	7.254	1.451	-29.034	-23.046	-17.948	24	.000

Setelah mendapat perlakuan, terdapat perbedaan pemahaman materi pelajaran siswa yang cukup besar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi equal variances yang diasumsikan pada tabel di atas, yaitu $0,000 > 0,05$.

Selanjutnya peneliti membuat lebih banyak hipotesis dengan menggunakan hasil uji satu sisi:

Tabel 1.19

Hasil Uji One Tailed Test

One Tailed	df	t-tabel	t-hitung	Keputusan Uji
Eksperimen-Kontrol	49	0,413	19,440	H ₀ ditolak

Dengan demikian karena nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H₀ ditolak dan H_a diterima.²⁸ Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman materi iman kepada malaikat-malaikat alloh beserta makhluk lainnya siswa kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 126.

assemble a crossword puzzle lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran.

5. Pembahasan dan Interpretasi

Keterlaksanaan Media Pembelajaran *Assemble A Crossword Puzzle* Dalam Penyampaian Materi Iman Kepada Malaikat-Malaikat Allah Beserta Mahhluk Lainnya Pada Siswa Kelas VII MTs Darussalam Ketandan Dagangan

Penerapan media pembelajaran ini dilakukan peneliti guna mengoptimalkan hasil belajar sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan, sebagaimana tertuang dalam modul ajar yang dikembangkan peneliti. Peneliti memutuskan untuk memasukkan informasi keimanan kepada malaikat Allah dan makhluk lainnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk latihan pembelajaran ini.²⁹

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pembagian *pre-test* kepada seluruh siswa, baik siswa kategori kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada *pre-test* ini terdapat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan oleh peneliti.

Pertanyaan tentang informasi yang akan disajikan peneliti. Hal ini dimaksudkan untuk berfungsi sebagai ukuran untuk membandingkan seberapa berbeda siswa memahami konsep-konsep pada akhir pendidikan mereka dan untuk mengevaluasi seberapa baik bahan ajar peneliti bekerja.

Kelompok kontrol mengikuti tiga fase kegiatan pembelajaran: persepsi dan pembagian soal *pre-test* sebagai kegiatan pertama, penyampaian materi melalui model pembelajaran tradisional sebagai kegiatan inti, dan pembagian soal *post-test* sebagai kegiatan penutup pembelajaran. Secara

²⁹ Khoirun Nisak, “Pengaruh Media Pembelajaran *Prezi* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto”, (*Skripsi* Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), hlm. 24

bersamaan, tahap yang sama diselesaikan di kelas eksperimen; Namun konten yang disampaikan peneliti menggunakan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle*.

Pemahaman dan daya ingat siswa meningkat dengan latihan pembelajaran seperti ini, terutama pada ungkapan atau kalimat yang memerlukan pemikiran kritis pada mata kuliah iman kepada malaikat Allah dan makhluk lain.

Berdasarkan temuan uji *sample t-test* yang memberikan nilai signifikansi $0,00 < 0,005$, terdapat perbedaan pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menjalani terapi. Selain itu, rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 78,62, sedangkan kelompok kontrol adalah 68,84. Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mempunyai hasil belajar dan pemahaman yang lebih baik dibandingkan siswa pada kelas kontrol.

Jika suatu kegiatan meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa dan kinerja mereka secara keseluruhan, maka kegiatan tersebut mungkin dianggap berhasil. Hasil pembelajaran berbasis komputasi dihasilkan ketika *assemble a crossword puzzle* disusun sebagai alat pengajaran.³⁰ Uji *t* satu sisi lebih besar dibandingkan uji *t* satu sisi, dan diperoleh hasil persentase *n-gain* sebesar t tabel 74,9851 ($19,440 > 0,413$) yang menunjukkan adanya pengaruh yang jelas dari media pembelajaran *puzzle*. Dalam rangka persiapan menghadapi tahun ajaran 2023–2024, siswa Kelas VII MTs

³⁰ Tantan Sutandi Nugraha, Ali Mahmudi, “Keefektifan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Problem Posing Ditinjau Dri Kemampuan Berpikir Kritis Logis dan Kritis”, *RISSET PENDIDIKAN MATEMATIKA*, vol.2 (Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 4.

Darussalam Ketandan Madiun akan mendapat pembelajaran *critical thinking* pada mata pelajaran kepercayaan terhadap malaikat dan makhluk lain.

Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini, minat belajar siswa akan tergugah dan konsep-konsep yang diajarkan di kelas dapat lebih dipahami dengan baik. Salah satu pilihan materi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan tersebut adalah materi pembelajaran *assemble a crossword puzzle*. Instrukturnya ada di sana.

Implikasi dengan di terapkan nya media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* dapat menghasilkan pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dan dapat membantu peserta didik mengingat kosa kata dalam berpikir. Artinya dengan menggunakan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan mampu meningkatkan kemampuan *critical thinking* mereka. Selain itu media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* sesuai apabila diterapkan pada kurikulum merdeka. Karena mampu membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, terlebih lagi pada mata pelajaran akidah akhlak.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas dari penerapan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* dalam pembelajaran akidah akhlak pada siswa kelas eksperimen.

B. Saran

1. Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai anjuran bagi para pendidik sebagai *alternative* media pembelajaran yang diterapkan agar pembelajaran lebih bervariasi dengan tetap memperhatikan kebutuhan belajar siswa.

2. Bagi pendidik

diharapkan menjadikan media pembelajaran *assemble a crossword puzzle* ini guna meningkatkan kemampuan pemahaman siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian di masa depan mengenai topik yang sebanding harus memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai panduan atau titik referensi. Diharapkan pula bagi para peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif secara efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Komparasi Tingkat Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP Negeri 1 Patianrowo Nganjuk Tahun Ajaran 2020/2021.
- Alfariez, Rizky, Nadiah, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMKN 71 Jakarta," *Al Amin*, Vol 6, no 1 (2023).
- Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).
- Budiyono, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jawa Tengah: UNS Press, 2017)
- Fatahullah, M. Mirza, "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS," *Edukasi*, Vol.7, no. 2 (2016).
- Ghofur, Abdul, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Pendekatan 5E dan SETS Berbantu Aplikasi Media Sosial," *Inovasi Pembelajaran*, Vol.4 (2018).
- Hanief, Yulingga Nanda and Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2017).
- Jonathan, Devara, Andreas and Ihsan, Effendi, Analisis Pengelolaan Kas Dalam Upaya Menjaga Tingkat Likuiditas Perusahaan Bongkar Muat (PBM) PT. Tao Abadi Jaya Jakarta Periode Tahun 2011-2016, *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis (JIMBI)* 1, no. 1 (2020):
- Nasution, Mia Marhamah, Muhammad Syafii, and Azhar, "Penerapan *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya Kelas VII SMPN 1 PEKANBARU," 2019 6 (2 juli):
- Nisak, Khoirun, "Pengaruh Media Pembelajaran *Prezi* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas X di MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KABUPATEN MOJOKERTO", *Skripsi*, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, (2021).
- Putri, Heny Apriani, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MADRASAH ALIYAH NURUL IMAN KOTA JAMBI.", *Skripsi*, Universitas Jambi, (2020).
- Priadana, Sidik dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021).

Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2011), 85-86.

Rosliyana, “ Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle Picture* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMPN 2 Way Seputih Bandar Lampung ,” (*Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020):

Sidik Pridana dan Sunarsi, *Metode Penelitian ...*, 201.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung, Alfabeta, 2014).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011),

Syahrur and Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Rusydi Ananda (Bandung: Citapustaka Media, 2014).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011).

Suryabrata, Sumadi, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006).

Wijaya Novan, “Penyusunan Papan Jawaban Teka Teki Silang Menggunakan *Bcktracking*”, vol.9 , No. 1 (*AMIK Multi Data Palembang* 2018)

Mahmudi Ali dan Nugraha Tantan Sutandi, “Keefektifan Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Problem Posing Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Logis dan Kritis”, vol.2 , No. 1 (*Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta 2015)

Ulufah Aynun Nurul, “Kreatifitas Guru Dalam Mengembangkan *Mind Mapping* Sebagai Media Pembelajaran Tematik di SDIT Darussalam Gontor”, *MA'ALIM*, vol. 2 , No 2 (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo 2021)

Basuki, “Analisis Perbedaan Materi Pokok Pembelajaran Akidah Akhlak pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Prototipe 2022”, *MA'ALIM*, vol. , No.1 (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo 2024)