

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA MATERI IMAN KEPADA RASUL-RASUL ALLAH

**Abd. Mujahid**

**SMPN 11 Tanjung Jabung Timur**

*mujahidmubarak26@gmail.com*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan minat belajar siswa menjadi rendah. Selain itu, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru. Pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* ini diharapkan siswa mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan masalah dalam penulisan karya Ilmiah ini adalah (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* dslam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Iman kepada Rasul-rasul Allah di kelas VIII B SMPN 11 Tanjung Jabung Timur?.

Penelitian ini menggunakan prosedur metodologi penelitian karya ilmiah yang berstandar , sistematis dalam penelitian terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Untuk mengetahui peningkatan pada waktu tindakan dan setelah tindakan dilakukan. Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus tindakan.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa mudah memahami materi pembelajaran.Selain itu, dengan penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.B pada materi Iman kepada Rasul Rasul Allah. Pencapaian hasil belajar siswa 81,48 %, mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus yang pertama yang hanya sebesar 40,74 % atau meningkat sebesar 40,74 % atau jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* dari 33,33% menjadi 81,48% terjadi peningkatan sebesar 48,15%. Pencapaian pada siklus kedua ini mengalami peningkatan terhadap semua aspek yang diteliti. Pada pertemuan siklus kedua ini terjadi pula pada hasil penilaian dari pembelajaran yang dilaksanakan, dan hasilnya juga sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.B SMPN 11 Tanjung Jabung Timur mengalami peningkatan. Dengan kata lain penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

## PENDAHULUAN

Guru merupakan ujung tombak dunia pendidikan yang memiliki peran penting dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tugas dan peran guru dari hari kehari semakin berat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui guru di sekolah diharapkan mampu menghasilkan siswa yang memiliki kompetensi tinggi dan siap menghadapi tantangan hidup yang semakin berat dengan penuh keyakinan dan percaya diri yang tinggi.

Guru harus mengajarkan bagaimana siswa bersikap bijak dan arif dalam menghadapi tantangan globalisasi yang semakin hari terus masuk untuk memudahkan nilai-nilai bangsa ini. Guru dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dalam pembelajaran akan tercipta kondisi yang kondusif dan juga nilai-nilai karakter akan dengan mudah ditanamkan kepada siswa.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran PAI saat ini di SMPN 11 Tanjung Jabung Timur cenderung masih berpusat pada guru dengan bercerita atau ceramah. Siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru sangat dominan sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini menyebabkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah dan hasil belajar yang diharapkan tidak tercapai dengan maksimal. Bagi guru asalkan tugasnya sudah dilaksanakan sesuai dengan perintah dan waktu yang ditentukan tanpa peduli materi yang telah diajarkannya dipahami atau tidak.

Begitu banyak permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, akhirnya peneliti menawarkan model pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* yang diciptakan oleh Arthur Wynne<sup>1</sup>, untuk memecahkan masalah ini, meskipun terdapat banyak model pembelajaran namun juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Model pembelajaran aktif ini menekankan pada tingkat kemampuan intelegensi siswa untuk menyelesaikan teka-teki silang dengan melengkapi kotak-kotak yang telah disediakan dari pertanyaan yang ada. Selain itu dalam model pembelajaran aktif ini siswa dituntut untuk mampu menyelesaikan teka teki silang secara cepat dan tepat.

Model pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan permainan teka-teki yang digunakan sebagai model pembelajaran menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Model belajar *crossword puzzle*, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

Selain itu, *crossword puzzle* adalah model pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Maka dari itu, seorang guru dituntut untuk kreatif memadukan suatu permainan di dalam

---

<sup>1</sup> Pekerja Majalah *New York Word*, <http://teka-tekisilangblogspot.com>

proses belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran permainan *crossword puzzle*.

Menurut M. Ghanoe di dalam bukunya mengatakan bahwa teka-teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. : (M. Ghanoe : 2010:10) Manfaatnya yaitu :

a. Dapat mengasah daya ingat

Ketika teka-teki disodorkan, siswa akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-milih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang siswa.

b. Belajar Klasifikasi

Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah-buahan, binatang, alat transportasi, nama-nama seseorang, nama-nama benda dan sebagainya. Ketika siswa disodori teka-teki tersebut, maka seorang siswa juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.

c. Mengembangkan kemampuan analisa

Hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang siswa akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan makna yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.

d. Menghibur

Ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika siswa sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada.

e. Merangsang kreativitas

Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, siswa akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya

### **Kelebihan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle***

Kelebihan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

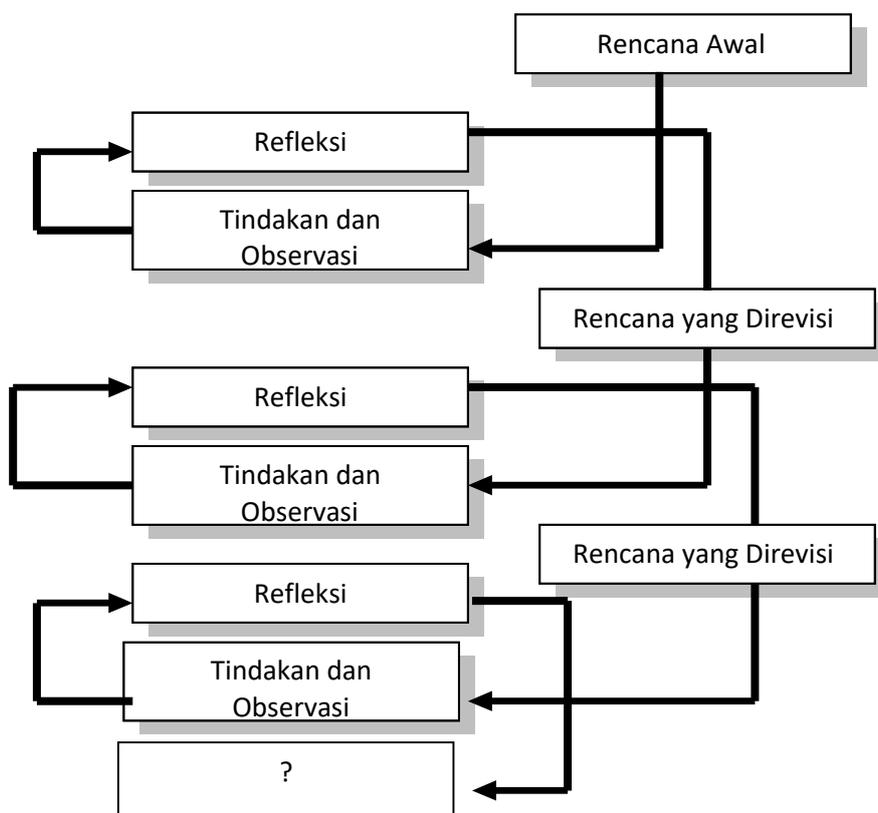
- Untuk mengukur tingkat kemampuan siswa
- Melibatkan partisipasi siswa secara langsung
- Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Classroom Action Research*. PTK sangat cocok dilakukan pada penelitian ini karena penelitian diadakan didalam kelas walaupun ditengah pandemi corona dan lebih difokuskan pada masalah- masalah yang terjadi di dalam kelas atau pada proses belajar mengajar.<sup>1</sup>

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

**Bagan : Siklus Penelitian Tindakan Kelas**



### Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data adalah

a. Tes

yang terdiri Tes Awal dan Tes Akhir Kriteria penilaian dari hasil tes ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian**

Huruf	Angka 0-4	Angka 0-100	Angka 0-10	Predikat
A	4	85-100	8,5-10,0	Sangat Baik

B	3	70-84	7,0-8,4	Baik
C	2	55-69	5,5-6,9	Cukup
D	1	40-54	4,0-5,4	Kurang
E	0	0-39	0,0-3,9	Sangat Kurang

- b. Observasi
- c. Wawancara
- d. Dokumentasi

### Indikator Keberhasilan

Keberhasilan siswa ditentukan kriterianya, yakni berkisar antara 75- 80%. Artinya, siswa dikatakan berhasil apabila ia menguasai atau mencapai sekitar 75-80% dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil. E. Mulyasa (2008:85) mengemukakan bahwa kualitas pembelajaran didapat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses pembelajaran diketahui berhasil atau berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat secara aktif baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau sekurang-kurangnya 75%.

### HASIL PENELITIAN

Pada tahap ini akan dipaparkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII.B SMPN 11 Tanjung Jabung Timur.

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh dari pengamatan tentang aktivitas guru adalah 40. Sedangkan skor maksimal adalah 60. Sehingga nilai yang diperoleh rata-rata adalah 66,67% dengan perhitungan sebagai berikut:

Taraf Keberhasilan Tindakan

1.  $86\% \leq NR \leq 100\%$  = Sangat baik
2.  $76\% \leq NR \leq 85\%$  = Baik
3.  $60\% \leq NR \leq 75\%$  = Cukup
4.  $55\% \leq NR \leq 59\%$  = Kurang
5.  $0\% \leq NR \leq 54\%$  = Sangatkurang

Berdasarkan hasil dari observasi siswa pada pengamatan dalam siklus ini dapat dilihat bahwa secara umum kegiatan sudah sesuai dengan harapan yang dicapai meskipun masih ada beberapa deskriptor yang tidak muncul dalam aktivitas siswa selama pembelajaran. Nilai yang diperoleh dari aktivitas siswa adalah 30, sedangkan skor maksimal adalah 45. Sehingga nilai yang diperoleh rata-rata adalah: Presentasi nilai rata-rata 66,67 %

Sesuai kategori keberhasilan yang telah ditetapkan, maka keberhasilan aktivitas siswa berada pada kategori yang cukup. Hal ini akan dijadikan sebagai evaluasi bagi peneliti agar pelaksanaan siklus II aktivitas siswa akan jauh lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil pre tes yang telah dilaksanakan dan juga kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh peneliti yaitu nilai 75 maka dapat dicari prosentase siswa yang lulus yaitu:

$$S = \frac{JL}{JS} \times 100$$

$$= \frac{9}{27} \times 100 = 33,33\%$$

*Keterangan :*

*S : Prosentase nilai yang dicari*

*JL : Jumlah siswa yang lulus*

*JS : Jumlah siswa seluruhnya*

*100% : Bilangan tetap.*

Dari hasil pre tes tersebut dapat diketahui bahwa prosentase siswa yang lulus dibandingkan dengan seluruh siswa hanya sekitar 33,33%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI materi Iman kepada Rasul Rasul Allah masih relatif rendah.

Dilihat dari hasil tersebut kemudian peneliti mencoba melakukan tindakan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Iman kepada Rasul Rasul Allah Kelas VIII.B. Setelah melakukan tindakan peneliti memberikan post tes pertama untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan hasil post tes yang telah dilaksanakan dan juga kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh peneliti yaitu nilai 75 maka dapat dicari prosentase siswa yang lulus yaitu:40,74%

Dapat diketahui dari hasil post tes pertama terjadi peningkatan yang lumayan baik dari pre test yaitu 40,74% - 33,33% = 7,41%.Hal ini membuktikan bahwa secara tidak langsung penggunaan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Iman kepada Rasul Rasul Allah terjadi peningkatan meskipun belumsignifikan.

Pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe crossword puzzle dalam materi Iman kepada Rasul Rasul Allah, banyak siswa lebih senang mengerjakan latihan dengan model pembelajaran tersebut. Dalam siklus pertama ini peneliti mengalami kesulitan dari berbagai hal. Hal yang membuat peneliti kesulitan dalam memahami siswa yang belum bisa memahami materi dengan tepat dan pemberian motivasi. Peneliti menuntun sehingga siswa bisa memahami dan mengerti tentang materi dengan baik dan benar serta peneliti membuat peta konsep untuk memudahkan siswa

mengembangkan kemampuan dan pengetahuannya.

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II Satu jam pelajaran untuk menjelaskan materi dan mengerjakan latihan soal, dan satu jam pelajaran berikutnya untuk melaksanakan evaluasi akhir siklus II. Peneliti ditemani oleh 1 orang teman sejawat sebagai tim kolaborasi yang bertindak sebagai observer melaksanakan tindakan.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari pengamatan tentang aktivitas guru adalah 50. Sedangkan skor maksimal adalah 60. Sehingga nilai yang diperoleh rata-rata adalah 83,33 %

Berdasarkan hasil dari observasi siswa, pengamatan dalam siklus ini dapat dilihat bahwa secara umum kegiatan sudah sesuai dengan harapan yang dicapai meskipun masih ada beberapa deskriptor yang tidak muncul dalam aktivitas siswa selama pembelajaran. Nilai yang diperoleh dari aktivitas siswa adalah 33, sedangkan skor maksimal adalah 40. Sehingga nilai yang diperoleh rata-rata adalah 82,5 %. Sesuai kategori keberhasilan yang telah ditetapkan, maka keberhasilan aktivitas siswa berada pada kategori yang baik.

Berdasarkan hasil post tes yang telah dilaksanakan dan juga kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh peneliti yaitu nilai 75 maka dapat dicari prosentase siswa yang lulus yaitu: 81,48%

Dapat diketahui dari hasil pre tes, post tes I dan siklus II terjadi peningkatan yang lumayan baik dari pre test yaitu 33,33% , kemudian pos tes I sebesar 40,74%, dan pada pos tes kedua yaitu sebesar 81,48%. Hal ini membuktikan bahwa secara tidak langsung penggunaan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Iman kepada Rasul Rasul Allah terjadi peningkatan yang cukup signifikan.

Hasil observasi aktifitas peneliti pada siklus I yaitu sebesar 71,67 pada siklus II meningkat menjadi 83,33. Sedangkan hasil observasi aktifitas siswa pada siklus I sebesar 75,66%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 82,5%.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi Iman kepada Rasul Rasul Allah. Sikap dan respon siswa menunjukkan perubahan yang lebih baik, siswa merasa senang terhadap pembelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* pada siklus II dapat dikatakan berhasil dan tidak diperlukan siklus selanjutnya.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II ada beberapa temuan yang diperoleh diantaranya sebagai berikut:

- a) Siswa merasa lebih memahami materi pembelajaran PAI dengan penggunaan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*.

- b) Penggunaan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* membuat hasil belajar PAI siswa Kelas VIII.B semakin meningkat dalam materi Iman kepada Rasul Rasul Allah.
- c) Siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PAI dengan penggunaan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*.
- d) Keaktifan siswa dapat terlihat ketika menyelesaikan soal teka-teki secara berkelompok maupun individu dan siswa bisa belajar bekerjasama serta bertanggungjawab.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah setelah menggunakan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* pada pembelajaran PAI. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi menyatakan bahwa PAI adalah pelajaran yang mudah, tidak sulit, apabila ada kesulitan dalam menyelesaikan soal siswa tidak takut untuk bertanya. Siswa merasa lebih memahami materi setelah pembelajaran PAI menggunakan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*.

Kemudian siswa yang berkemampuan sedang menyatakan bahwa PAI adalah pelajaran yang sedang-sedang saja, tidak terlalu sulit. Siswa merasa senang dengan penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dan siswa lumayan memahami materi yang disampaikan.

Berbeda dengan siswa yang berkemampuan rendah menyatakan bahwa PAI adalah pelajaran yang sulit baginya. Karena siswa merasa belum memahami materi yang disampaikan. Namun setelah penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* siswa merasa paham dan menjadi senang dengan pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa siswa sangat senang dengan penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran. Siswa merasa lebih memahami materi pembelajaran PAI khususnya materi Iman kepada Rasul Rasul Allah serta siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.

Dari reaksi dan tanggapan siswa, terbukti bahwa penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* sangat menarik perhatian siswa dan membuat siswa bersemangat dalam belajar. Proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan menjadikan hasil belajar yang dicapai siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil Pre Test sebelum pembelajaran dan juga dilihat dari hasil Post Test yang pertama terjadi peningkatan dari 33,33% menjadi 55,56 % atau terjadi peningkatan hasil sebanyak 22,23%.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dengan penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Meskipun masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki seperti waktu menyelesaikan soal seharusnya secara serempak sehingga tidak ada siswa yang mengganggu kelompok lain menyelesaikan soal, peralatan yang disiapkan lebih banyak lagi sehingga tidak membuang waktu dengan percuma, dan penjelasan tentang tata cara menyelesaikan soal harus diperjelas.

Sedangkan proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Siswa diminta mengerjakan soal *crossword puzzle* secara individu, karena peneliti juga ingin mengetahui kemampuan siswa jika mengerjakan soal teka-teki secara

individu. Hasil yang diperoleh siswa dengan mengerjakan secara individu sangat memuaskan. Mereka dapat menyelesaikan soal dengan cepat dan benar, meskipun masih ada siswa yang berusaha menyontek jawaban temannya. Hal itu tidak membuat proses pembelajaran terganggu karena situasi masih bisa dikendalikan oleh peneliti.

Siklus kedua mengalami peningkatan dari pada siklus pertama. Pencapaian hasil belajar siswa 81,48 %, mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus yang pertama yang hanya sebesar 40,74 % atau meningkat sebesar 40,74 % atau jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan model pembelajaran crossword puzzle dari 33,33 % menjadi 81,48 % terjadi peningkatan sebesar 48,15 %. Pencapaian pada siklus kedua ini mengalami peningkatan terhadap semua aspek yang diteliti. Pada pertemuan siklus kedua ini terjadi pula pada hasil penilaian dari pembelajaran yang dilaksanakan, dan hasilnya juga sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII B SMPN 11 Tanjung Jabung Timur mengalami peningkatan. Dengan kata lain penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan membantu meningkatkan hasil belajarsiswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan paparan data temuan peneliti pada pembahasan yang telah diuraikan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* yang peneliti lakukan di SMPN 11 Tanjung Jabung Timur dilakukan dalam 2 kali siklus tindakan. Dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk merancang model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dimaksudkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Guru harus menguasai berbagai macam model pembelajaran, karena model pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penerapan model pembelajaran yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan siswa tidak akan merasa jenuh menerima materi pelajaran.
2. Model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan menjadikan siswa mudah memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, bentuk penyampaian materi yang menarik, kreatif dan tidak monoton menjadikan gairah belajar siswa akan meningkat. Hal ini akan mendorong semangat belajar siswa meningkat dan hasil belajar yang diperoleh juga meningkat. Penerapan berbagai macam model khususnya *crossword puzzle* menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, siswa lebih memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar dapat dicapai secara maksimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Wadud, Abd.dkk. *Qur'an Hadist Sekolah Tsanawiyah kelas 3*, Semarang: PT. Karya Toha Putra.
- Anitah ,Sri,dkk. (2011). *Model Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. (2009). *PenelitianTindakan Kelas*, Bandung: Yrama Media.
- Atmadja, Rochiyati Wira.(2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Model Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandan. (2011). *Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Nuha Litera.
- Hamalik, Oemar. (1989). *Teknik Pengukur dan Evaluasi Pendidikan*, Bandung: MandarMaju.
- Komalasari, Kokom.(2011). *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Marno dan M.Idris. (2008). *Model dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- M. Ghanoe: (2010), *Asah Otak anda dengan Permainan Teka-Teki*, Yokyakarta: Buku Biru.
- Mulyasa. (2005). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir, Abdullah. (2009). *Spiritual Teaching : Agar Guru Senantiasa Mencintai Pekerjaan dan Anak Didiknya*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Purwanto, Ngalim. (2004). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Philip E. Johnson: (2004).*Bukan Cara Belajar Biasa: Fiftu Nifty Ways: To Help Your Child Become a Beter Leaner*, Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Sahlan, Asmaun dan Angga Teguh Pasty. (2012). *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Djamarah, Syaiful Bahri Dan Azwan Zain. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B., dkk. (2011). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yamin. (2007). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zaini, Hisyam, dkk. (2008). *Model Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. (<http://teka-tekisilangblogspot.com/2008/03/teka-tekisilang.htm1>)