

**PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATERI ASMAUL
HUSNA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HAFALAN
SISWA SISWI KELAS V SDN 1 ALUE BILIE
KECAMATAN DARUL MAKMUR
KABUPATEN NAGAN RAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

TARISA NOVRIANI

NIM. 200201045

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

BANDA ACEH

2024

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA *CROSSWARD PUZZLE*
PADA MATERI ASMAUL HUSNA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HAFALAN
SISWA SISWI KELAS V SDN 1 ALUE BILIE
KECAMATAN DARUL MAKMUR KABUPATEN NAGAN RAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh :

TARISA NOVRIANI

NIM. 200201045

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

جامعة الرانيري

A R - R Disetujui Oleh:

Pembimbing



**Dr. Saifullah Maysa, S.Ag.,M.A
NIP. 19750510200801001**

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

**PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATERI ASMAUL
HUSNA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HAFALAN
SISWA SISWI KELAS V SDN 1 ALUE BILIE
KECAMATAN DARUL MAKMUR
KABUPATEN NAGAN RAYA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal

Jum'at, 8 November 2024 M
6 Jumadil Awal 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Dr. Saifullah Maysa, S.Ag., M.A.
NIP. 19750510200801001

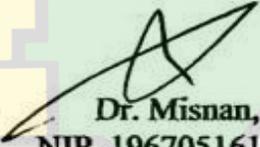
Sekretaris,


Abdul Haris Hasmar, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197204062014111001

Penguji I,


Dr. Drs. H. Amiruddin, M.A.
NIP. 195311121983031002

Penguji II,


Dr. Misnan, M.Ag.
NIP. 196705161998021003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Banda Aceh




Prof. Saiful Bahri, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 19510211997031003

174

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tarisa Novriani
NIM : 200201045
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media Crossword Puzzle Pada Materi Asmaul Husna Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Siswa Siswi Kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah/karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya tulis orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya tulis ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya tulis saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 29 Agustus 2024
Yang menyatakan,



Tarisa Novriani
NIM. 200201045

ABSTRAK

Nama : Tarisa Novriani
NIM : 200201045
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Dr. Saifullah Maysa, S.Ag.,M.A
Judul Skripsi : Penerapan Media *Crossword Puzzle* Pada Materi Asmaul Husna Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Siswa Siswi Kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya
Kata Kunci : Kemampuan hafalan, Media *Crossword Puzzle*

Dalam proses pembelajaran terdapat komponen penting yang sangat berpengaruh untuk menunjang keberhasilan proses belajar salah satunya ialah media pembelajaran agar siswa dapat lebih antusias dan aktif dalam belajar, salah satunya dengan menerapkan media *Crossword Puzzle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* dan untuk mengetahui hasil akhir terhadap peningkatan kemampuan hafalan siswa siswi Kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggrat yang dilaksanakan sebanyak dua siklus yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu (1) perencanaan tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) observasi atau pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi terhadap Asmaul Husna dibuktikan dengan hasil nilai persentase aktivitas guru pada siklus I 84,61% dan pada siklus II menjadi 97,12%. Untuk nilai persentase aktivitas siswa pada siklus I berada pada 82,50% dan pada siklus II menjadi 95,00%. Nilai rata-rata siswa pada soal *pre-test* ialah 44,23 dengan pemerolehan ketuntasan hasil kemampuan siswa secara klasikal hanya 3,84% dan nilai rata-rata siswa pada soal *post-test*, yaitu 77,53 dan pada siklus II menjadi 86,45. Pemerolehan ketuntasan hasil kemampuan siswa secara klasikal ialah 73,07% (19 siswa yang tuntas) menjadi 92,30% (24 siswa yang tuntas) pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Crossword Puzzle* pada materi Asmaul Husna mampu meningkatkan kemampuan hafalan Siswa Siswi Kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang mana telah memberikan kesehatan, keselamatan dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : **"Penerapan media *Crossword Puzzle* Pada Materi Asmaul Husna Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Siswa-siswi Kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur, Kabupaten Nagan Raya"**. Shalawat beserta salam penulis limpahkan kepada pangkuan alam Baginda Rasulullah Muhammad SAW, karena berkat perjuangan beliau-lah kita telah dituntunnya dari alam jahiliyah ke alam islamiyah, dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini merupakan kewajiban yang harus penulis selesaikan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dimana pada kesempatan ini penulis menyampaikan ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayah dan mamak yang telah memberikan doa, dukungan dan motivasi yang luar biasa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Irwan Effendi, S.Pd.I. dan ibu Nur Aida, S.Pd.SD. selaku pengganti orang tua yang dengan doa, dukungan dan pengorbanan yang tidak ternilai telah menjadi pilar kekuatan dalam setiap langkah penulis.
3. Bapak Dekan FTK UIN Ar-Raniry beserta seluruh jajarannya, Bapak Dr. Marzuki, M.S.I selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam beserta seluruh dosen dan staf prodi yang telah memberikan arahan dan bantuan bagi penulis selama perkuliahan.
4. Bapak Dr. M. Chalis, S.Ag., M.Ag. selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Saifullah Maysa, S.Ag., M.A. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Irwan Effendi, S.Pd.I. selaku kepala sekolah SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya yang telah memberi bantuan kepada penulis.
7. Ibu Dina Rianti, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan seluruh dewan guru beserta staf TU yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam melakukan penelitian.
8. Sahabat penulis, Wahyuni, Dilla Ramadhani, Mauliza Dewi dan Nadia Sintaradewi yang telah memberikan motivasi, semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

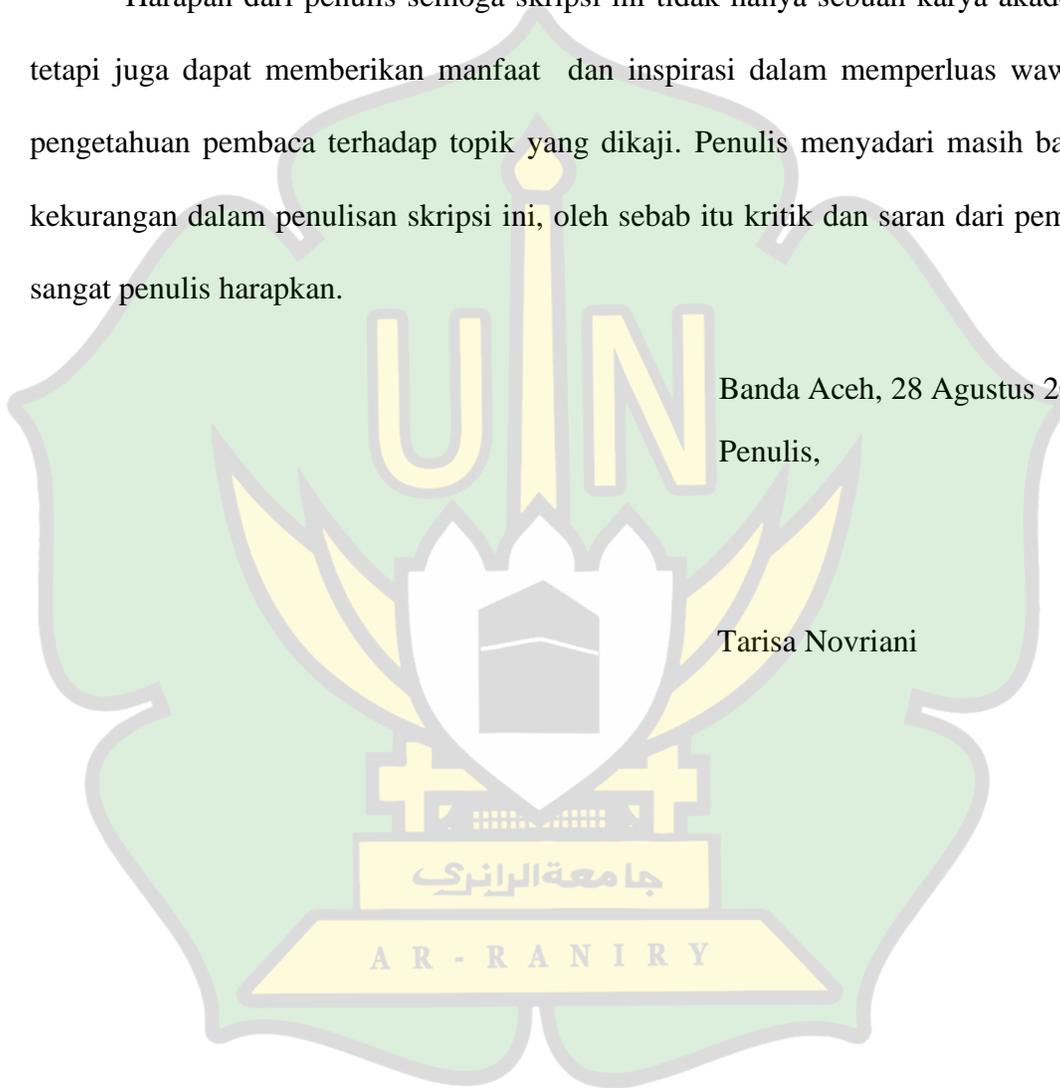
9. Seluruh teman dari berbagai kalangan yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Harapan dari penulis semoga skripsi ini tidak hanya sebuah karya akademis, tetapi juga dapat memberikan manfaat dan inspirasi dalam memperluas wawasan pengetahuan pembaca terhadap topik yang dikaji. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh sebab itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan.

Banda Aceh, 28 Agustus 2024

Penulis,

Tarisa Novriani



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	7
F. Kajian Terdahulu Yang Relevan.....	11
G. Sistematika Pembahasan	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media <i>Crossword Puzzle</i>	15
1. Pengertian Media <i>Crossword Puzzle</i>	15
2. Langkah-langkah Penerapan Media <i>Crossword Puzzle</i>	21
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Crossword Puzzle</i>	22
B. Kemampuan Hafalan.....	24
C. Pembelajaran Akidah Akhlak	27
1. Pengertian Akidah Akhlak	27
2. Fungsi Pembelajaran Akidah Akhlak.....	28
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak.....	29
D. Materi Mari Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	41

C. Subjek Penelitian.....	41
D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Persiklus.....	42
E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	54
1. Profil Sekolah.....	54
2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	54
3. Data Guru dan Siswa.....	57
B. Deskripsi Hasil Penelitian	59
1. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus I.....	59
2. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus II.....	73
C. Pembahasan Hasil Penelitian	83

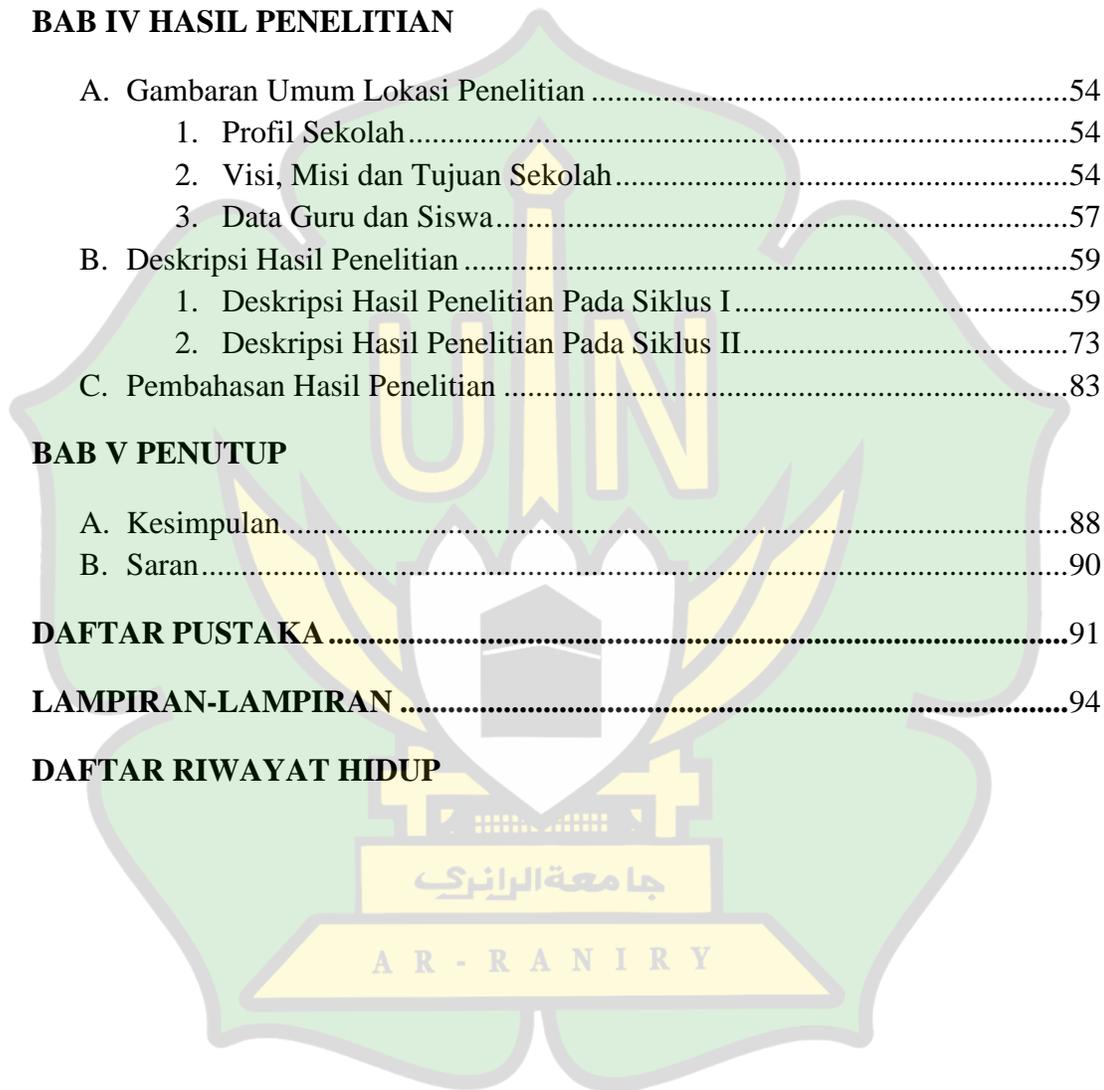
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA	91
-----------------------------	-----------

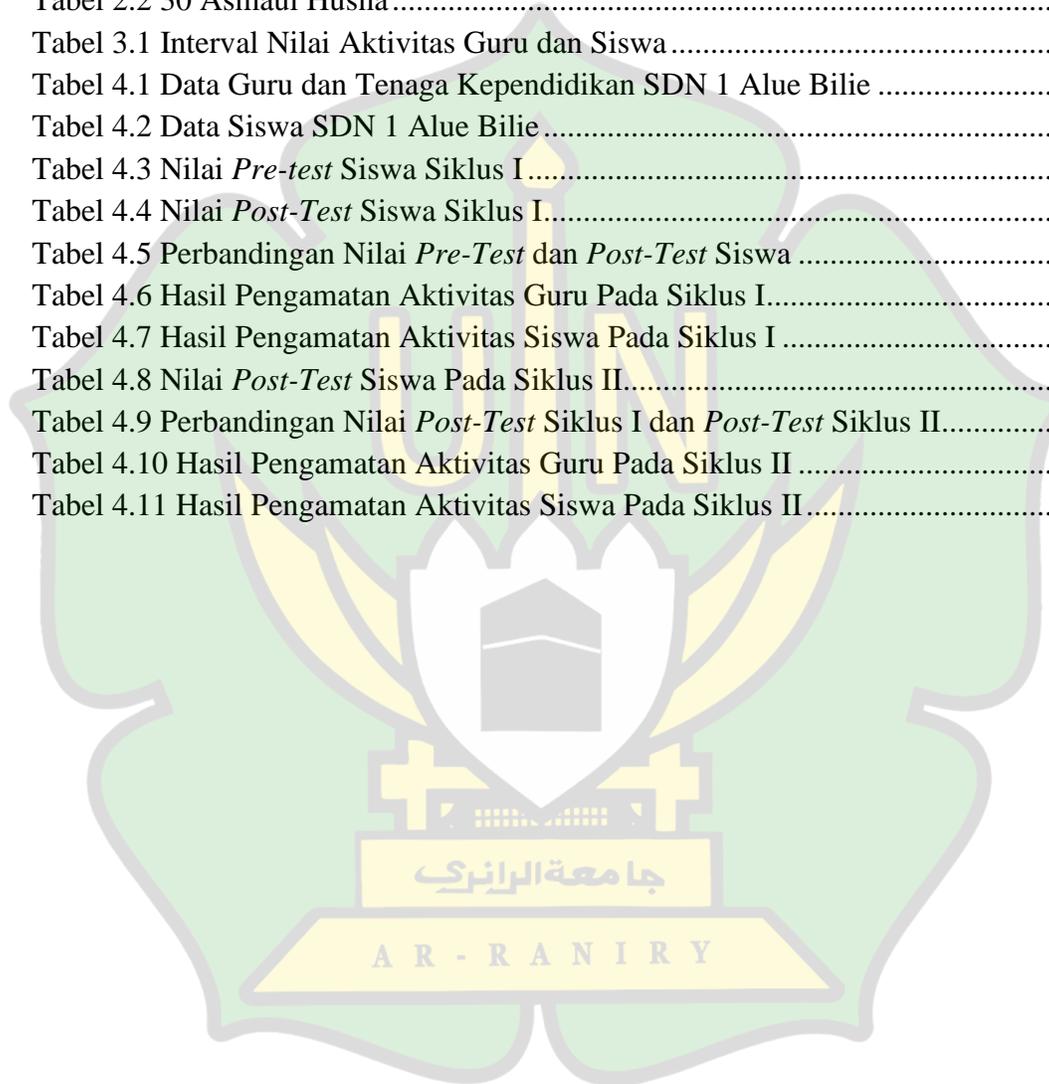
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94
--------------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	94
-----------------------------------	-----------



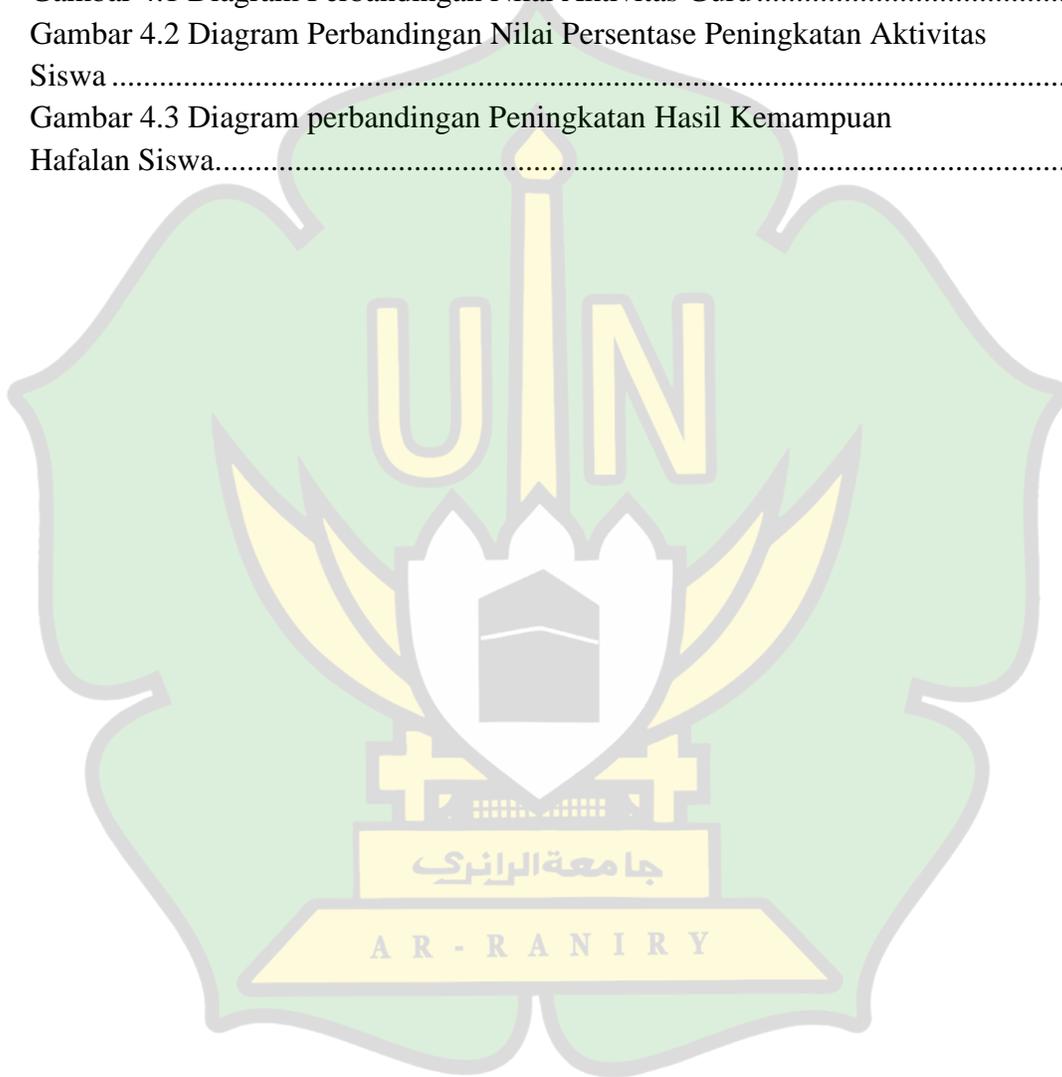
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 99 Asmaul Husna Beserta Terjemahannya	31
Tabel 2.2 30 Asmaul Husna	38
Tabel 3.1 Interval Nilai Aktivitas Guru dan Siswa	52
Tabel 4.1 Data Guru dan Tenaga Kependidikan SDN 1 Alue Bilie	58
Tabel 4.2 Data Siswa SDN 1 Alue Bilie	59
Tabel 4.3 Nilai <i>Pre-test</i> Siswa Siklus I	62
Tabel 4.4 Nilai <i>Post-Test</i> Siswa Siklus I	64
Tabel 4.5 Perbandingan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa	66
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I	68
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I	71
Tabel 4.8 Nilai <i>Post-Test</i> Siswa Pada Siklus II	76
Tabel 4.9 Perbandingan Nilai <i>Post-Test</i> Siklus I dan <i>Post-Test</i> Siklus II	78
Tabel 4.10 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II	79
Tabel 4.11 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain PTK Model Kemmis McTaggart	42
Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Nilai Aktivitas Guru	85
Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Nilai Persentase Peningkatan Aktivitas Siswa	86
Gambar 4.3 Diagram perbandingan Peningkatan Hasil Kemampuan Hafalan Siswa.....	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 4 Modul Ajar

Lampiran 5 Lembar Kerja Peserta Didik

Lampiran 6 Instrumen Penelitian

Lampiran 7 Pelaksanaan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang, proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara pihak satu dan lingkungannya. Belajar merupakan suatu usaha seseorang untuk memperoleh sebuah perubahan yang nyata tingkah laku maupun secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi di sebuah lingkungan. Perubahan tersebut bersifat relatif konsisten dan berfokus antara proses belajaran dan transformasi sebagai bukti hasil yang telah diproses.¹

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab ketentuan umum pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Begitupun halnya pendidikan merupakan usaha yang terarah dengan tujuan mengembangkan kepribadian dan kemampuan belajar baik dari segi kognitif, afektif

¹ Herliani, Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Maasawet, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2022), hlm. 5

² Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, <https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm> diakses pada tanggal 22 Juli 2024, pukul 15.49

maupun psikomotorik. Namun untuk mengembangkannya peserta didik membutuhkan bantuan dari orang lain guna membimbing, mendorong dan mengarahkan agar potensi yang dimiliki oleh peserta didik dapat tumbuh kembang secara wajar dan optimal, dengan potensi yang telah dimiliki oleh anak diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut terminologi kata pendidikan (tarbiyah) berarti mengembangkan dan mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan dunia akhirat, membentengi secara total terhadap semua bidang baik perkembangan fisik, kejiwaan, kecerdasan, sikap sosial, akhlak maupun spiritual.³ Dunia pendidikan yang berkembang saat ini banyak menggunakan berbagai jenis media atau alat pembelajaran sebagai sarana penyampaian pembelajaran. Contoh tipikalnya adalah penggunaan permainan dalam proses pembelajaran. Pada hakikatnya bermain adalah dunia anak, karena dalam beraktivitas anak mengalami kegembiraan dan rasa ingin tahu dalam berbagai aspek, baik emosional, kognitif, maupun psikomotorik. Dengan pengembangan bahasa dan permainan imajinatif, fitur-fitur menyenangkan memungkinkan kreativitas, eksplorasi dan tindakan, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam suatu pembelajaran tentunya dibutuhkan adanya pembelajaran yang aktif dimana setelah guru menerangkan materi. Murid diberi tugas yang menarik agar murid menjadi aktif dan bersemangat dalam belajar. Proses belajar dikatakan berhasil apabila seorang pengajar dapat menghidupkan suasana kelas, menumbuhkan

³ Mappasiara, *Pendidikan Islam (Pengertian, Ruang Lingkup dan Epistemologinya)*, Volume VII, Nomor 1, Januari - Juni 2018, hlm.149

keaktifan siswa dalam belajar dan juga bagaimana seorang pengajar tersebut dalam melaksanakan pembelajaran. Proses belajar mengajar akan dikatakan berhasil apabila memenuhi sebuah aspek. Salah satu aspek yang paling berpengaruh yaitu bagaimana seorang pengajar tersebut dalam melaksanakan pembelajaran.⁴

Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif, menyenangkan dan bersifat mendidik. Dengan demikian peserta didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara belajar di jenjang berikutnya. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir, berbahasa, serta bergaul dengan orang lain. Selain itu, anak dapat menguatkan anggota badan menjadi lebih terampil dan menumbuhkan serta mengembangkan kepribadian.⁵

Crossword Puzzle adalah salah satu media pembelajaran yang mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, karena metode ini lebih banyak unsur bermain sehingga siswa dapat bermain sambil belajar. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan hasil belajar tentang cara-cara pelaksanaan rukun islam dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari dan lain sebagainya.

⁴ Hamzah and Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015). hlm.75

⁵ Andang ismail. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta : Pilar Media. 2006). hlm. 120

Dari hasil pengamatan dan observasi SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya saat pembelajaran berlangsung, terlihat proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru atau dengan metode berceramah. Akibatnya murid menjadi pasif sehingga siswa tidak memiliki keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut berpengaruh terhadap pemahaman dan kemampuan siswa sehingga berakibatkan pada hasil kemampuan belajar siswa cenderung menurun dan tidak maksimal. Disamping itu penggunaan media pembelajaran jarang digunakan sehingga pembelajaran di kelas cenderung monoton dan kurang menarik.

Dengan media *Crossword Puzzle* diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan para peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan serta dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Atas latar belakang inilah, peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul, "Penerapan Media *Crossward Puzzle* Pada Materi Asmaul Husna Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Siswa Siswi Kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur, Kabupaten Nagan Raya."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus penelitian disini adalah apakah setelah penerapan media *Crossward Puzzle* pada materi Asmaul Husna dapat meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya.? Untuk menjawab hasil

penelitian ini, perlu Peneliti tampilkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan media *Crossward Puzzle* pada materi Asmaul Husna untuk meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya?
2. Bagaimana hasil akhir terhadap peningkatan kemampuan hafalan siswa siswi kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya.?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah peneliti kemukakan di atas maka dapat peneliti uraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan media *Crossward Puzzle* pada materi Asmaul Husna untuk meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya?
2. Untuk mengetahui hasil akhir terhadap peningkatan kemampuan hafalan siswa siswi kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya?

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan di SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya, tentunya akan medatangkan manfaat baik teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini akan mengkaji media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui penerapan media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti pembahasan mari mengenal Allah SWT melalui Asmaul Husna di SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya, dengan demikian temuan penelitian ini akan memperkaya dan memperluas khasanah pengetahuan di bidang media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan pengetahuan serta mendapat pengalaman dalam mengadakan penelitian. Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1)

b. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media *Crossword Puzzle* game dalam materi Asmaul Husna diharapkan dapat membantu peserta didik yang bermasalah atau mengalami kesulitan belajar, dengan media ini memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif mengembangkan daya nalar serta mampu berfikir yang lebih kreatif sehingga prestasi peserta didik dapat meningkat.

c. Bagi Pendidik

Dengan adanya media *Crossword Puzzle* diharapkan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat menerapkan media tersebut sebagai bahan alternative pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi, membangkitkan motivasi, rasa ingin tahu dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran PAI.

d. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pendidikan untuk peserta didik karena adanya inovasi pada diri para guru dan memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan professional para guru, perbaikan proses dan hasil belajar peserta didik, serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah.

E. Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan serta guna menghindari kesalah pahaman maka diperlukan definisi operasional. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai

tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.⁶

penerapan (implementasi) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.⁷ Adapun menurut Lukman Ali “penerapan adalah mempraktekkan atau memasang”. Penerapan dapat juga diartikan sebagai pelaksanaan.⁸

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

2. Media *Crossword Puzzle*

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran menempati kedudukan yang sangat penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara maksimal. Berbagai macam media yang dapat pendidik gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran, salah satunya yaitu media *Crossword Puzzle*.

Teka teki silang atau *Crossword Puzzle* merupakan media pembelajaran dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. *Crossword*

⁶ Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka. 1990). hlm. 529.

⁷ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Bandung, CV Sinar Baru, 2002), hlm. 70.

⁸ Lukman Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Apollo, 2007), hlm. 104.

Puzzle merupakan media pembelajaran yang memiliki unsur berbasis permainan yang dilakukan dengan menjawab soal dan mengisi jawabannya pada kotak-kotak yang kosong yang tersedia sehingga dapat meningkatkan antusias peserta didik karena tantangan dari permainan teka teki- silang itu sendiri.⁹

Crossword puzzle dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengasah kemampuan berpikir secara cermat. Media ini juga sangat menyenangkan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran karena para peserta didik bisa berpartisipasi aktif sejak awal.

3. Asmaul Husna

Asmaul Husna berasal dari kata “*al-asma*” bentuk jama’ *al-ism* yang memiliki arti “nama”. Berakar dari kata *as-sumuw* yang berarti ketinggian. Sedangkan kata *al-husna* merupakan bentuk muannast dari kata *ahsan* yang artinya terbaik. Jadi, Asmaul Husna adalah nama-nama yang baik.¹⁰ Asmaul Husna adalah nama-nama yang agung yang berjumlah sembilan puluh sembilan (99), di mana dari setiap nama adalah gambaran tentang sifat-sifat yang dimiliki Allah (sesuai dengan sifat-sifat Allah), yang merupakan sebuah contoh bagi umat manusia untuk dimengerti, dipelajari, dihafal, dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meraih kehidupan yang bahagia baik didunia maupun kehidupan diakhirat.

Asmaul Husna adalah bacaan dzikir dan do’a yang sangat istimewa, karena di dalam bacaan dzikir Asmaul Husna ini mengandung banyak manfaat yang barang

⁹ Bintang Rosda, *Media Pembelajaran Bahasa* (Jawa Barat: PRCI, 2021), hlm. 47-48

¹⁰ Safrida dan Dewi Andayani, *Aqidah dan Etika Dalam Biologi* (Syiah Kuala University Press: Banda Aceh, 2016), hlm.66.

siapa membacanya Allah telah menjanjikan masuk surga. Dengan mengetahui dan merasakannya lebih dalam, maka manusia akan dapat merasakan bahwa Allah begitu dekat.

Adapun Asmaul Husna yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu materi semester ganjil pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dengan tema “Mari mengenal Allah SWT melalui Asmaul Husna” pada kelas V di SDN 1 Alue Bilie.

4. Kemampuan Hafalan

Kemampuan yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana tingkat perkembangannya, adapaun kata “mampu” memiliki makna yang sama dengan dapat atau bisa. Kemampuan merupakan daya atau keinginan untuk melakukan sesuatu sebagai hasil pembawaan atau latihan.¹¹ Kemampuan bersal dari kata mampu yang memiliki imbuhan –ke dan –an. Dalam kamus bahasa Indonesia kemampuan merupakan kesungguhan, kekuatan untuk melakukan sesuatu yang dimilikinya.¹²

Menghafal adalah sebuah usaha aktif agar dapat memasukkan informasi kedalam otak. Menurut kuswana menghafal adalah mendapat kembali pengetahuan yang relevan dan tersimpan di memori jangka panjang. Kemampuan menghafal juga diartikan sebagai kemampuan untuk memindahkan bahan bacaan atau objek kedalam

¹¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 97.

¹² Desy Anwar, *Kamus Lemgkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia,2011), hlm. 328.

ingatan (encoding) menyimpan di dalam memori (storage) dan pengungkapan kembali pokok bahasan yang ada dalam memori (retrieval).¹³

Dalam proses menghafal, siswa dihadapkan pada materi yang biasanya disajikan dalam bentuk verbal (bentuk bahasa) yang memiliki arti. Misalnya huruf abjad, bahasa, kata dan bilangan. Dalam proses tersebut siswa sangat terbantu dalam menghafal. Menurut Bobbi menghafal adalah proses menyimpan data ke memori otak, kemampuan manusia dalam berfikir, berimajinasi dan menyimpan informasi, serta mengeluarkan atau memanggil informasi kembali.¹⁴

F. Kajian Terdahulu Yang Relevan

Untuk memperkuat proses dan hasil pelaksanaan penelitian ini nantinya, peneliti melengkapinya dengan kajian penelitian terdahulu yang relevan guna memperkuat orisinalitas penelitian ini serta kajian teoritis yang menjadi landasan dasar dalam menganalisis hasilnya. Terdapat beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan tentang penerapan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan pengetahuan yang telah dikemukakan oleh beberapa peneliti yaitu:

1. Skripsi karya Iin Nasi'ah, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun 2014 dengan judul “ Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Prestasi belajar pendidikan Agama Islam Dengan Materi Asmaul Husna Pada Siswa kelas V Sekolah Dasar Kemuning IV Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan Tahun

¹³ Sa'dullah, *Cara Cepat Menghafal Al-Quran*, (Jakarta: Gema Insani, 2008), hlm. 49.

¹⁴ Bobbi De Potter, *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa, 2011), hlm.168.

pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Asmaul Husna masih belum berhasil tuntas. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tes siswa yang mencapai nilai minimal dengan baik diatas 7 hanya 3 orang dari 18 siswa. Skor rata- rata yang diperoleh adalah 5,7. Sedangkan pada siklus II hasil tes siswa sudah mencapai keberhasilan tuntas. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan nilai ulangan pada siklus II yaitu jumlah siswa yang mencapai nilai minimal baik 94% atau ada 17 anak yang berhasil mendapat nilai tuntas skor penguasaan minimal. Skor yang diiperoleh adalah 7,5 sehingga penggunaan metode *Crossword Puzzle* adalah salah satu cara metode pembelajaran yang tepat untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Pada penelitian terdahulu memiliki persamaan yang ditemukan adalah sama-sama menggunakan *Crossword Puzzle*, penelitiannya sama sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dan mata pelajarannya yaitu materi Asmaul Husna.¹⁵ Perbedaanya adalah pada lokasi penelitian, Pada penelitian Iin Na’siah lokasinya di Ponorogo sedangkan penelitian ini berlokasi di Aceh.

2. Skripsi karya Khoirul Nisa, mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret tahun 2017 dengan judul “Penerapan Metode *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan

¹⁵ Iin Nasi’ah, “*Penerapan Metode Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Materi Asmaul Husna Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kemuning IV Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran 2013/2014*” (Surakarta, Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2014).

Pemahaman Konsep Perjuangan Melawan Penjajahan Jepang (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SD 03 Jati Kabupaten Karanganyar tahun Ajaran 2016/2017)". Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman konsep perjuangan melawan penjajahan jepang pada kondisi awal adalah 46,47 dengan presentase ketuntasan klasikal 17,64%. Pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 67,56 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 61,76%. Pada siklus II, nilai rata-rat meningkat menjadi 81,50 dengan presentase ketuntasan kelas sebesar 85,29%. Persamaan yang ditemukan adalah sama-sama menggunakan *Crossword Puzzle* dan penelitiannya sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Perbedaanya adalah pada variabel penelitian dan lokasi penelitian. Pada penelitian Khairul Nisa memilih konsep perjuangan melawan penjajahan jepang sebagai variabel yang diambil.¹⁶ Sedangkan dalam penelitian ini mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi mari mengenal Allah SWT melalu Asmaul Husna kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya.

G. Sistematika Pembahasan

Pembahasan penelitian ini dibagi menjadi lima bab, dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

¹⁶ Khoirul Nisa, "*Penerapan Metode Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perjuangan Melawan Penjajahan Jepang (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SD 03 Jati Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2016/2017)*" (Surakarta, Universitas Sebelas Maret, 2017).

Bab I pendahuluan, merupakan langkah awal yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, kajian terdahulu yang relevan dan sistematika pembahasan.

Bab II kerangka teori, merupakan pembahasan teori tentang penerapan media *Crossward Puzzle* pada materi Asmaul Husna untuk meningkatkan kemampuan hafalan. Mencakup tinjauan umum tentang media *Crossward Puzzle*, kemampuan hafalan, kelebihan dan kekurangan tentang media *Crossward Puzzle*.

Bab III metodologi penelitian, merupakan pembahasan mengenai rancangan jenis penelitian yang akan diteliti. Dalam bab ini akan melingkup pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber dan jenis data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV hasil penelitian, merupakan pembahasan tentang hasil penelitian yang terdiri dari profil SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya, dan penerapan media *Crossward Puzzle* pada materi Asmaul Husna dapat meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya serta memaparkan data hasil penelitian.

Bab V penutup, merupakan kesimpulan hasil penelitian beserta saran. Pada bagian akhir berisikan daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Media Crossward Puzzle*

1. *Pengertian Media Crossward Puzzle*

Dalam proses pembelajaran, adanya komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pemberi informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses tersebut akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan secara lancar, dimana guru mampu memberi informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar terbentuknya komunikasi yang lebih efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “ tengah, perantara, atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media di sebut dengan “wasail” bentuk jama’ dari kata “wasilah” yaitu sinonim “al-wasith” yang maknanya juga tengah. Kata tengah berarti berada diantara dua sisi, oleh sebab itu disebut juga sebagai perantara (wasilah), karena letaknya berada ditengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya.¹⁷

Djamarah dan Aswan mengartikan media sebagai alat bantu yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan untuk

¹⁷ Munadi Yudhi. *Media pembelajaran* (Jakarta : Gaung persada (GP) press. 2010). Hlm.6

mencapai tujuan pembelajaran. Media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat didefinisikan dengan manusia, benda, ataupun dengan peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau pesan.¹⁸ Media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan berguna.¹⁹

Media pembelajaran dapat menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, pengetahuan, keterampilan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga menumbuhkan kreativitas dan karya inovatif. Media pembelajaran dapat menyelesaikan masalah dalam pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

Ciri-ciri umum media menurut Arsyad, sebagai berikut:

- a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar dan diraba dengan panca indra.
- b) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

¹⁸ Djamarah Dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2020). Hlm.11

¹⁹ Latuheru John D. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. (Jakarta: Depdikbud.1988), Hlm. 14

- c) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara masal, kelompok besar dan kelompok kecil atau perorangan.
- g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.²⁰

Dari ciri-ciri media diatas, media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mengomunikasikan pembelajaran dari guru kepada peserta didik yang dapat dilihat oleh panca indra ataupun kandungan informasi yang digunakan berkelompok atau individual sesuai kopetensi dasar yang telah ditentukan.

Menurut Kemp dan Dayton dikutip dalam bukunya Arsyad, manfaat dari penggunaan media sebagai bahan integral pengajaran dikelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung, sebagai berikut:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau menyajikan melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama

²⁰ Arsyad Azhar. Media pembelajaran. (Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.2009).Hlm. 7

dapat disampaikan kepada siswa sehingga landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.

- b) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa selalu terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berpikir, yang dapat menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh siswa.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- f) Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.²¹

Menurut Sanjaya, jenis-jenis media pembelajaran diklasifikasikan kedalam beberapa klasifikasi. Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi ke dalam :

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti : radio dan rekaman suara.
- b. Media visual: media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Misalnya foto, lukisan, gambar, dan media grafis.
- c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya: rekaman video, film, slide suara. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik sebab mengandung unsur suara dan unsur gambar.²²

Menurut Rohani, membagi media pembelajaran ke dalam beberapa klasifikasi. Menurut jenisnya yaitu: Berdasarkan indra yang digunakan media dikelompokkan menjadi media audio, media visual dan media audio visual. Berdasarkan jenis pesan media dikelompokkan menjadi media cetak, media non cetak, media grafis dan media nongrafis. Berdasarkan sasarannya media dikelompokkan menjadi media jangkauan terbatas (tape) dan media jangkauan yang luas (radio, pers). Berdasarkan penggunaan

²¹ Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2004). Hlm. 21-23

²² Sanjaya. *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media Group. 2006). Hlm 172-173.

tenaga listrik / elektronika media dikelompokkan menjadi media elektronika dan non elektronika. Sedangkan media asli atau tiruan yaitu meliputi makhluk hidup dan benda tak hidup.²³ Dari beberapa penjelasan pengelompokkan media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara umum dibagi atas media cetak, media audio, media visual, dan media audio-visual. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kategori visual berupa gambar.

Media *Crossword Puzzle* atau teka-teki Silang berasal dari bahasa inggris. *Cross* artinya persilangan, *Word* artinya kata dan *Puzzle* artinya teka-teki. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* diartikan teka-teki silang atau yang disingkat dengan TTS. *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang merupakan sebuah permainan. Permainan tersebut menyediakan pertanyaan-pertanyaan atau kata frase untuk mengisi kota-kotak kosong yang dirancang sedemikian rupa. *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang tidak hanya merupakan sebuah permainan, akan tetapi dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran yang tepat guna sekaligus menyenangkan tanpa kehilangan tujuan sesungguhnya dari pembelajaran.²⁴

Crossword Puzzle adalah teka teki silang untuk mengisi serangkaian kotak kotak kosong yang didesain sedemikian rupa, permainan *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dengan *template* yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar

²³ Rohani Ahmad. *Media Intruksional Edukatif*. (Jakarta:Rineka Cipta.1997). Hlm. 18

²⁴ Ibnu Saputra, *TTS Seru Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas VI Untuk Madrasah Ibtidaiyah* (Bogor: Guepedia, 2020).hlm. 7.

(kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).²⁵

Menurut Zaini dkk, media *Crossword Puzzle* menyatakan bahwa teka teki dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan yang melibatkan partisipasi anak didik sejak kegiatan pembelajaran.²⁶ Permainan ini melibatkan peserta didik untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik, dengan ini para peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat di tingkatkan.

Selain itu *Crossword Puzzle* adalah sebuah media pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi yang sudah di sampaikan. Peninjau ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan. Fungsi kegunaan dari teka teki silang itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan karena di biasakan untuk terus menerusan belajar dengan santai, karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat siswa lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

²⁵ Rinaldi Munir, *Permainan Crossword Puzzle*, (Jakarta : Cipta Karya,2005). Hlm. 9

²⁶ Zaini, *Permainan Crossword Puzzle*,(Jakarta : Cipta Karya, 2008).Hlm. 6

2. Langkah-langkah Penerapan Media *Crossward Puzzle*

Setiap media yang disiapkan untuk sebuah pembelajaran tentu ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Adapun langkah-langkah penerapan media *Crossward Puzzle* sebagai berikut:

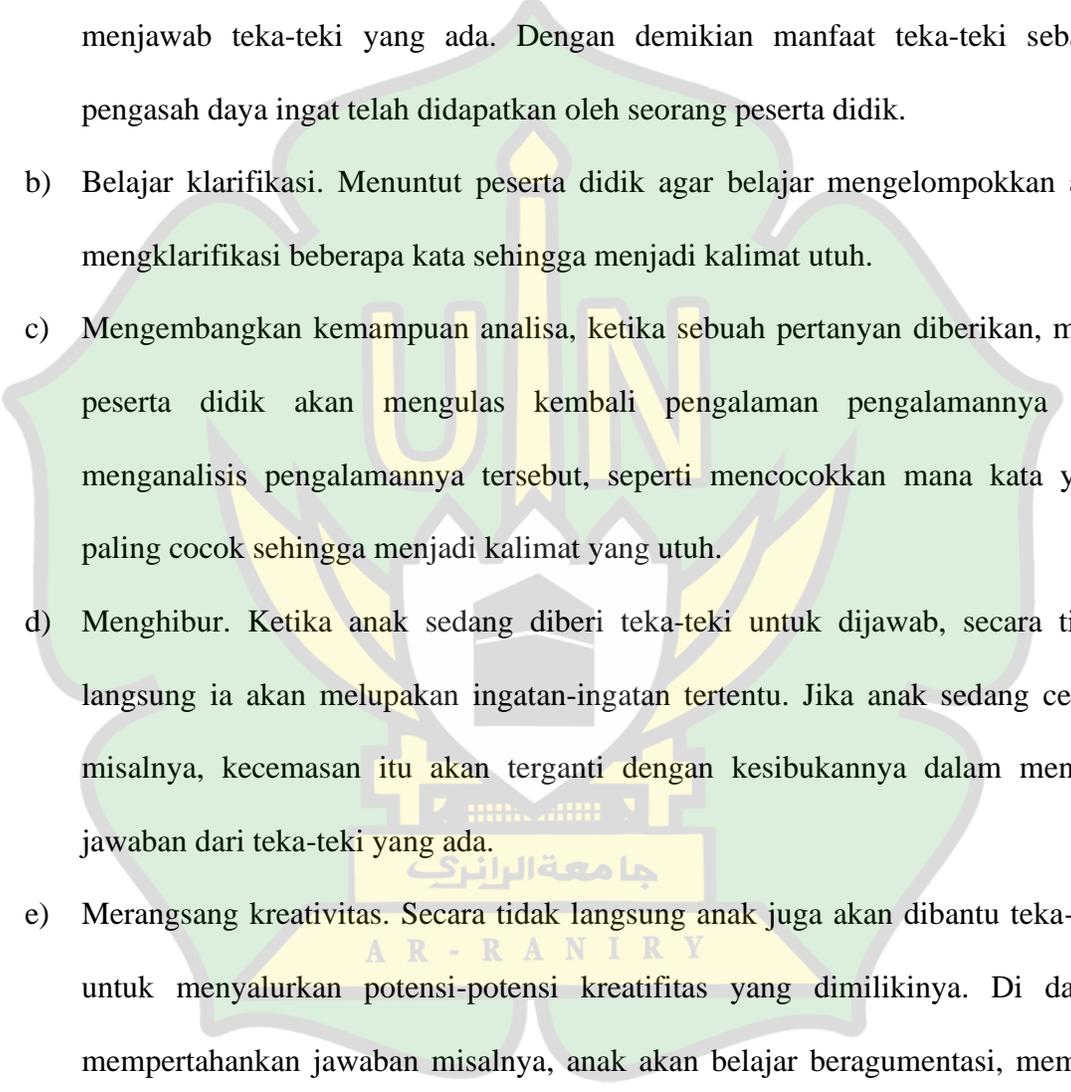
- a) Tuliskan kata kunci atau istilah yang akan digunakan dalam *Crossword Puzzle* sesuai dengan materi yang telah diajarkan pada peserta didik.
- b) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata yang telah dipilih.
- c) Buat pertanyaan yang jawabannya merupakan kata yang telah dibuat atau pernyataan yang mengarah pada kata tersebut.
- d) Bagikan soal *Crossword Puzzle* ini dalam pembelajaran, baik secara individu atau bekerjasama.
- e) Berikan kesempatan bagi peserta didik beberapa waktu untuk menjawab soal *Crossword Puzzle* tersebut.
- f) Berilah reward atau hadiah kepada kelompok maupun individu yang mnegerjakan dengan cepat dan benar.²⁷

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Crossword Puzzle*

Kelebihan dari *Crossword Puzzle* menurut M.Ghanoe, sebagai berikut:²⁸

²⁷ Hisyam Zaini and dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009).hlm, 73

²⁸ Arindah Pratiwi, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pembelajaran IPA Di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar* (Makassar: Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Makassar, 2020). Hlm. 64

- 
- a) Dapat mengasah daya ingat. Ketika teka-teki disodorkan, peserta didik akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu, selanjutnya akan memilih 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 peserta didik.
- b) Belajar klarifikasi. Menuntut peserta didik agar belajar mengelompokkan atau mengklarifikasi beberapa kata sehingga menjadi kalimat utuh.
- c) Mengembangkan kemampuan analisa, ketika sebuah pertanyaan diberikan, maka peserta didik akan mengulas kembali pengalaman-pengalamannya dan menganalisis pengalamannya tersebut, seperti mencocokkan mana kata yang paling cocok sehingga menjadi kalimat yang utuh.
- d) Menghibur. Ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak 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, anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

Sedangkan kekurangan dari media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Apabila terdapat satu kesalahan dalam menjawab soal berimbas pada jawaban soal lainnya.
- b) Waktu yang digunakan peserta didik relatif lama untuk mencari dan menyesuaikan antara jawaban dengan kotak yang tersedia.
- c) Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas maka hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan.

B. Kemampuan Hafalan

Didalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, mempunyai harta berlebihan).²⁹ Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang artinya bisa, sanggup kalau kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan. Dalam proses pendidikan, kemampuan siswa dalam menguasai materi merupakan salah satu tujuan yang hendak di capai. Kemampuan adalah kesanggupan yang harus dimiliki dan dikuasai seseorang dalam melaksanakan tugasnya.³⁰

Berdasarkan pendapat diatas, yang dimaksud dengan kemampuan adalah taraf kesanggupan dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan serta kecakapan

²⁹ Tim penyusun, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998) Cet. Ke-1, hlm. 552-553

³⁰ Muhibin Syah, Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru, Cet. 15, (Bandung : Remaja Rosdakarya,2010), hlm. 229

yang dilakukan oleh seseorang dalam melaksanakan tugasnya. Kemampuan juga bisa diartikan sebagai, kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

Menurut Stephen P. Robbins menyatakan bahwa kemampuan keseluruhan seorang individu pada dasarnya terdiri atas dua kelompok faktor, yaitu :

- a) Kemampuan Intelektual (Intellectual Ability), merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental (berfikir, menalar dan memecahkan masalah).
- b) Kemampuan Fisik (Physical Ability), merupakan kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.³¹

Sedangkan hafalan, menurut KBBI berkata dasar hafal yang berarti dapat mengucapkan di luar kepala (tanpa melihat buku atau catatan lain).³² Kemudian mendapat awalan me- menjadi menghafal yang maknanya adalah berusaha meresapkan kedalam pikiran agar selalu ingat. Kemampuan dalam menghafal adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Adapun kemampuan untuk menghafal dan mengingat dikerjakan oleh otak kiri. Dalam

³¹ Robbins, Stephen P., & Judge, Timothy A. 2008b. *Perilaku Organisasi buku 1 edisi ke-12*. Jakarta: Salemba Empat. Hlm 57-61

³² Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm.501.

konteks belajar, menghafal merupakan suatu kegiatan menyerap informasi atau ilmu pengetahuan ke dalam otak agar bisa digunakan untuk jangka waktu mendatang, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Kemampuan peserta didik untuk menghafal didukung oleh kekuatan memori dalam otak. Memori berasal dari bahasa Inggris yaitu *memory* yang artinya ingatan. Menurut Sumadi Suryabrata ingatan diartikan sebagai kemampuan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan- kesan memori.³³ Memori merupakan kemampuan untuk menyimpan dan mendapatkan kembali informasi yang berkaitan dengan pengalaman sebelumnya. Seperti halnya dalam menghafalkan Asmaul Husna dapat melibatkan memori jangka pendek dan memori jangka panjang. Memori jangka pendek digunakan saat membaca atau melafalkan Asmaul Husna pada waktu tertentu saja kemudian langsung menghafalkannya.

Hafalan tersebut akan menjadi memori jangka panjang jika Asmaul Husna dilafalkan secara berulang-ulang. Menurut Sprague untuk menambah kekuatan hafalan maka harus melakukan pengulangan sebanyak 1 sampai 10 kali, sedangkan untuk menghafal ayat-ayat Al-Quran maksimal 24 kali pengulangan. Pada usia perkembangan peserta didik kelas 5 yaitu 11 tahun, pada usia tersebut anak akan merasa bosan jika dilakukan pengulangan sebanyak itu, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan hafalan Asmaul Husna.

³³ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010). hlm,44.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan menghafal seseorang, diantaranya:

- a. Menyuarakan Dalam proses pembelajaran menghafal dilakukan dengan cara mengeraskan suara. Hal ini dilakukan agar anak-anak mampu mendengarkan bacaan dengan jelas dan mampu menirukan dengan tepat. Dengan mengeraskan bacaan yang akan dihafalkan, anak-anak akan mudah mengingat obyek yang dihafalkan tersebut. Apabila obyek yang dihafalkan adalah bahasa asing yang belum diketahui oleh anak, maka dilakukan pengulangan dalam mengucapkan obyek tersebut.
- b. Pembagian waktu, waktu yang digunakan untuk menghafal memerlukan pembagian waktu yang tepat. Waktu yang digunakan seharusnya dilakukan secara runtut dan konsisten, supaya peserta didik mudah dalam mengingat obyek yang dihafal.
- c. Pembelajaran yang sesuai dengan usia perkembangan anak, yaitu dengan menggunakan strategi, media, metode, pendekatan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan menarik minat anak untuk menghafal.

C. Pembelajaran Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Menurut istilah (terminologi) akidah adalah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa dasar-dasar pokok

kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber dari ajaran islam yang wajib di pegangi oleh setiap muslim sebagai keyakinan yang mengikat.³⁴

Akhlak adalah bentuk jamak dari kata *khuluk*, yang berasal dari bahasa arab yang berarti perangai, tingkah laku, atau tabiat. Tiga pakar di bidang akhlak yaitu ibnu miskawaih, al-gazali, dan ahmad amin menyatakan bahwa akhlak adalah perangai yang melekat pada diri seseorang yang dapat memunculkan perbuatan baik tanpa mempertimbangkan pikiran terlebih dahulu. Sedangkan menurut istilah akhlak adalah sifat yang tertanam di dalam diri seorang manusia yang bisa mengeluarkan sesuatu dengan senang dan mudah tanpa adanya suatu pemikiran dan paksaan.³⁵

Akidah akhlak yaitu salah satu bidang studi yang mengajarkan dan membimbing peserta didik untuk dapat mengetahui, memahami dan menyakini akidah Islam serta dapat membentuk kepribadian berdasarkan nilai-nilai ketuhanan. Adapun pembelajaran akidah akhlak yaitu suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan menyeluruh untuk dapat membiasakan peserta didik agar beriman terhadap ke-Esaan Allah SWT, yang berbentuk pendidikan yang mengajarkan tentang keimanan, keislaman, kepatuhan, ketaqwaan dan ketaatan dalam menjalankan syariat Islam menurut ajaran agama, sehingga terbentuknya pribadi muslim yang sempurna iman dan Islam.

³⁴ Abdullah bin „Abdil Hamid al-Atsari, *Panduan Aqidah Lengkap* (Bogor: Pustaka Ibnu Katsir, 2005), hlm. 28

³⁵ Abudin nata, *Akhlak Tasawuf*, Cet. 10, (Jakarta: .Raja Grafindo Persada). hlm. 122

2. Fungsi Pembelajaran Akidah Akhlak

Ada beberapa fungsi pembelajaran akidah akhlak pada peserta didik diantaranya, yaitu:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan di lingkungan keluarga.
- b. Perbaikan, yaitu memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam keyakinan, pemahaman dan pengamalan ajaran agama islam dalam mengimplementasikan kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan pengembangan keimanan yang dilakukan di satuan kependidikan di jalankan melalui tahap yang sistematis dalam mempelajari ilmu pengetahuan.
- c. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal yang buruk dari lingkungan ataupun dari budaya lain yang dapat mempengaruhi diri peserta didik dan menghambat perkembangannya pengetahuan peserta didik.
- d. Pengajaran, yaitu menyampaikan ilmu pengetahuan tentang keimanan akidah dan akhlak.³⁶

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak

Ruang lingkup pembelajaran Akidah Akhlak, Zaki Mubarak Latif mengutip pendapat dari Hasan Al Bana menunjukkan empat bidang yang berkaitan dengan ruang lingkup pembahasan mengenai akidah yaitu :

³⁶ Departemen Agama RI, *Pedoman Pembelajaran Akidah Akhlak, Badan Penelitian dan Pengembangan Agama, Pusat Penelitian dan Pengembangan Anak*, Kerjasama Pemerintah RI dengan UNICEF Pelita VI, 1998, hlm. 1

a. *Ilahiyat*

Ilahiyat pembahasan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Allah (Tuhan) seperti wujud Allah Swt, Asma Allah, sifatsifat yang wajib ada pada Allah dan lain-lain.

b. *Nubuwwat*

Nubuwwat yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Rasul-Rasul Allah, termasuk kitab suci, mu“jizat, dan lain-lain.

c. *Ruhaniyyat*

Ruhaniyyat yaitu pembahasan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan roh atau metafisik, seperti malaikat, jin, setan, roh, dan lain-lain

d. *Sam’iyat*

Sam’iyat pembahasan tentang segala sesuatu yang hanya bisa diketahui melalui sam“i (dalil naqli : Al-quran dan As Sunah seperti surga, neraka, alam barzah, akhirat, kiamat, dan lain-lain).³⁷

D. Materi Mari Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna

Kata Al-Asma merupakan bentuk jamak dari kata *Al-Ism* yang biasa diterjemahkan dengan “nama”. Ia berakar dari kata *Assumu* yang berarti ketinggian atau *Assimah* yang berarti tanda atau ciri. Sedangkan kata *Al-Husna* merupakan bentuk *mu’annas* dari kata *ahsan* yang berarti terbaik. Asmaul Husna ialah nama-nama Allah yang baik dan agung bagi Zat Yang Maha Kuasa. Nama-nama itu mencerminkan kemaha kuasaan-Nya, sifat-sifat keagungan dan kemuliaan-Nya, yang

³⁷ Zaki Mubarak Latif, dkk), *Akidah Islam*, Yogyakarta :UII Press (2001). hlm 29

diyakini berjumlah sembilan puluh sembilan. Dengan nama-nama itu, Allah memerintahkan kepada hamba-Nya untuk berdoa dan memohon kepada-Nya.³⁸ Sebagaimana Firman Allah dalam surat Thaha ayat 8 sebagai berikut :

اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ لَهُ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَى

Artinya :” Allah tidak ada Tuhan (yang berhak disembah) melainkan Dia. Dia mempunyai Al-Asmaul Husna (nama-nama yang baik). (Q.S.Thaha/20:8).

Asmaul Husna dapat memberikan keutamaan tersendiri terhadap pembacanya karena Asmaul Husna adalah bacaan dzikir dan do’a yang sangat istimewa, di dalam bacaan dzikir tersebut mengandung banyak manfaat yang barang siapa membacanya Allah telah menjanjikan masuk surga. Dengan mengetahui dan merasakannya lebih dalam, maka manusia akan dapat merasakan Allah begitu dekat.

Tabel 2.1

99 Asmaul Husna Beserta Terjemahnya

NO	ARAB	LATIN	TERJEMAH
1	الرَّحْمَنُ	Ar Rahman	Allah Yang Maha Pengasih
2	الرَّحِيمُ	Ar Rahiim	Allah Yang Maha Penyayang
3	الْمَلِكُ	Al Malik	Allah Yang Maha Merajai
4	الْقُدُّوسُ	Al Quddus	Allah Yang Maha Suci

³⁸ Moh. Syamsi Hasan, *Asmaul Husna (Keistimewaan, Khasiat dan Mengamalkannya)* (Surabaya: Amelia, 2015), hlm. 5.

5	السَّلَامُ	As Salaam	Allah Yang Maha Memberi Kesejahteraan
6	الْمُؤْمِنُ	Al Mu`min	Allah Yang Maha Memberi Keamanan
7	الْمُهَيِّمُ	Al Muhaimin	Allah Yang Maha Mengatur
8	الْعَزِيزُ	Al Aziiz	Allah Yang Maha Perkasa
9	لَجَبَّارُ	Al Jabbar	Allah Yang Memiliki Mutlak Kegagahan
10	لَمُتَكَبِّرُ	Al Mutakabbir	Allah Yang Maha Megah, Yang Memiliki Kebesaran
11	لَخَالِقُ	Al Khaliq	Allah Yang Maha Pencipta
12	الْبَارِئُ	Al Baari`	Allah Yang Maha Melepaskan (Membuat, Membentuk, Menyeimbangkan)
13	لْمُصَوِّرُ	Al Mushawwir	Allah Yang Maha Membentuk Rupa (Makhluk-Nya)
14	لْغَفَّارُ	Al Ghaffaar	Allah Yang Maha Pengampun
15	لْقَهَّارُ	Al Qahhaar	Allah Yang Maha Menundukkan/Menaklukan Segala Sesuatu
16	الْوَهَّابُ	Al Wahhaab	Allah Yang Maha Pemberi Karunia
17	الرَّزَّاقُ	Ar Razzaaq	Allah Yang Maha Pemberi Rezeki
18	الْفَتَّاحُ	Al Fattah	Allah Yang Maha Pembuka Rahmat
19	الْعَلِيمُ	Al `Aliim	Allah Yang Maha Mengetahui (Memiliki Ilmu)

20	الْقَابِضُ	Al Qaabidh	Allah Yang Maha Menyempitkan (makhluknya)
21	الْبَاسِطُ	Al Baasith	Allah Yang Maha Melapangkan (makhluknya)
22	الْخَافِضُ	Al Khofidh	Allah Yang Maha Merendahkan (makhluknya)
23	الرَّافِعُ	Ar Raafi	Allah Yang Maha Meninggikan (makhluknya)
24	الْمُعِزُّ	Al Mu'izz	Allah Yang Maha Memuliakan (makhluknya)
25	الْمُذِلُّ	Al Mudzil	Allah Yang Maha Menghinakan (makhluknya)
26	السَّمِيعُ	Al Samii	Allah Yang Maha Mendengar
27	الْبَصِيرُ	Al Bashiir	Allah Yang Maha Melihat
28	الْحَكَمُ	Al Hakam	Allah Yang Maha Menetapkan
29	الْعَدْلُ	Al 'Adl	Allah Yang Maha Adil
30	اللطيفُ	Al Lathiif	Allah Yang Maha Lembut
31	الْخَبِيرُ	Al Khabiir	Allah Yang Maha Mengenal
32	الْحَلِيمُ	Al Haliim	Allah Yang Maha Penyantun
33	الْعَظِيمُ	Al „Azhiim	Allah Yang Maha Agung
34	الْعَفُورُ	Al Ghafuur	Allah Yang Maha Memberi Pengampunan

35	الشَّكُورُ	As Syakuur	Allah Yang Maha Membalas Budi (Menghargai)
36	الْعَلِيُّ	Al'Aliyu	Allah Yang Maha Tinggi
37	الْكَبِيرُ	Al Kabiir	Allah Yang Maha Besar
38	الْحَفِيظُ	Al Hafizh	Allah Yang Maha Memelihara
39	الْمُقِيتُ	Al Muqiit	Allah Yang Maha Memberi Kecukupan
40	الْحَسِيبُ	Al Hasiib	Allah Yang Maha Membuat Perhitungan
41	الْجَلِيلُ	Al Jaliil	Allah Yang Maha Luhur
42	الْكَرِيمُ	Al Kariim	Allah Yang Maha Pemurah
43	الرَّقِيبُ	Al Raqiib	Allah Yang Maha Mengawasi
44	الْمُجِيبُ	Al Mujiib	Allah Yang Maha Mengabulkan
45	الْوَاسِعُ	Al Waasi'	Allah Yang Maha Luas
46	الْحَكِيمُ	Al Hakim	Allah Yang Maha Bijaksana
47	الْوَدُودُ	Al Waduud	Allah Yang Maha Mengasihi
48	الْمَجِيدُ	Al Majiid	Allah Yang Maha Mulia
49	الْبَاعِثُ	Al Baa'its	Allah Yang Maha Membangkitkan
50	الشَّهِيدُ	Al Syahiid	Allah Yang Maha Menyaksikan

51	الْحَقُّ	Al Haqq	Allah Yang Maha Benar
52	الْوَكِيلُ	Al Wakiil	Allah Yang Maha Memelihara
53	الْقَوِيُّ	Al Qawiyyu	Allah Yang Maha Kuat
54	الْمَتِينُ	Al Matiin	Allah Yang Maha Kokoh
55	الْوَالِيُّ	Al Waliyy	Allah Yang Maha Melindungi
56	الْحَمِيدُ	Al Hamiid	Allah Yang Maha Terpuji
57	الْمُحْصِي	Al Muhshii	Allah Yang Maha Mengalkulasi (Menghitung Segala Sesuatu)
58	الْمُبْدِئُ	Al Mubdi''	Allah Yang Maha Memulai
59	الْمُعِيدُ	Al Mu''iid	Allah Yang Maha Mengembalikan Kehidupan
60	الْمُحْيِي	Al Muhyii	Allah Yang Maha Menghidupkan
61	الْمُمِيتُ	Al Mumiitu	Allah Yang Maha Mematikan
62	الْحَيُّ	Al Hayyu	Allah Yang Maha Hidup
63	الْقَيُّوْمُ	Al Qayyum	Allah Yang Maha Mandiri
64	الْوَاجِدُ	Al Waajid	Allah Yang Maha Penemu
65	الْمَاجِدُ	Al Maajid	Allah Yang Maha Mulia

66	الْوَّاحِدُ	Al Wahid	Allah Yang Maha Tunggal
67	الْأَحَدُ	Al Ahad	Allah Yang Maha Esa
68	الصَّمَدُ	Al Shamad	Allah Yang Maha Tempat Meminta
69	الْقَادِرُ	Al Qadir	Allah Yang Maha Menentukan, Maha Menyeimbangkan
70	الْمُقْتَدِرُ	Al Muqtadir	Allah Yang Maha Berkuasa
71	الْمُقَدِّمُ	Al Muqaddim	Allah Yang Maha Mendahulukan
72	الْمُؤَخِّرُ	Al Mu'akhir	Allah Yang Maha Mengakhirkan
73	الْأَوَّلُ	Al Awwal	Allah Yang Maha Awal
74	الْآخِرُ	Al Aakhir	Allah Yang Maha Akhir
75	الظَّاهِرُ	Az Zhaahir	Allah Yang Maha Nyata
76	الْبَاطِنُ	Al Baathin	Allah Yang Maha Ghaib
77	الْوَالِي	Al Waali	Allah Yang Maha Memerintah
78	الْمُنْعَالِي	Al Muta'aalii	Allah Yang Maha Tinggi
79	الْبَرُّ	Al Barru	Allah Yang Maha Penderma (Maha Pemberi Kebijakan)
80	التَّوَّابُ	At Tawwab	Allah Yang Maha Penerima Tobat
81	الْمُنْتَقِمُ	Al Muntaqim	Allah Yang Maha Pemberi Balasan

82	العَفُوُّ	Al Afuww	Allah Yang Maha Pemaaf
83	الرَّؤُوفُ	Ar Ra'uuf	Allah Yang Maha Pengasuh
84	مَالِكِ الْمَلِكِ	Malikul Mulk	Allah Yang Maha Penguasa Kerajaan (Semesta)
85	ذُو الْجَلَالِ وَالْإِكْرَامِ	Dzul Jalaali Wal Ikraam	Allah Yang Maha Pemilik Kebesaran dan Kemuliaan
86	الْمُقْسِطُ	Al Muqsith	Allah Yang Maha Pemberi Keadilan
87	الْجَامِعُ	Al Jamii'	Allah Yang Maha Mengumpulkan
88	الْغَنِيُّ	Al Ghaniyy	Allah Yang Maha Kaya
89	الْمُغْنِي	Al Mughnii	Allah Yang Maha Pemberi Kekayaan
90	الْمَانِعُ	Al Maani	Allah Yang Maha Mencegah
91	الضَّارُّ	Ad Dhaar	Allah Yang Maha Menimpa Kemudharatan
92	النَّافِعُ	An Nafii'	Allah Yang Maha Memberi Manfaat
93	النُّورُ	An Nuur	Allah Yang Maha Bercahaya
94	الْهَادِي	Al Haadii	Allah Yang Maha Pemberi Petunjuk
95	الْبَدِيعُ	Al Badii'	Allah Yang Maha Pencipta Yang Tiada Bandingannya
96	الْبَاقِي	Al Baaqii	Allah Yang Maha Kekal
97	الْوَارِثُ	Al Waarits	Allah Yang Maha Pewaris

98	الرَّشِيدُ	Ar Rasyiid	Allah Yang Maha Pandai
99	الصَّبُورُ	As Shabuur	Allah Yang Maha Sabar

Secara umum materi-materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada tingkat SD mencakup berbagai konsep dan nilai-nilai penting dalam islam serta pembentukan karakter dan budi pekerti yang baik. Adapun pada materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V pada bab II yaitu materi “Mari Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna” hanya 4 Asmaul Husna (Al-Mumit, Al-Hayyu, Al-Qayyum dan al-Ahad) Adapun untuk meningkatkan kemampuan hafalan siswa terkait Asmaul Husna peneliti hanya menambahkan 30 Asmaul Husna untuk mengetahui kemampuan hafalan siswa. Adapun 30 Asmaul Husna tersebut bisa dilihat pada tabel 2.2 dibawah ini:

Tabel 2.2 30 Asmaul Husna

NO	ARAB	LATIN	TERJEMAH
1	الرَّحْمَنُ	Ar Rahman	Allah Yang Maha Pengasih
2	الرَّحِيمُ	Ar Rahiim	Allah Yang MahaPenyayang
3	الْمَلِكُ	Al Malik	Allah Yang Maha Merajai
4	الْقُدُّوسُ	Al Quddus	Allah Yang Maha Suci
5	السَّلَامُ	As Salaam	Allah YangMahaMemberi Kesejahteraan
6	الْمُؤْمِنُ	Al Mu`min	Allah Yang Maha Memberi Keamanan

7	المُهَيِّمِ	Al Muhaimin	Allah Yang Maha Mengatur
8	العَزِيزُ	Al Aziiz	Allah Yang Maha Perkasa
9	الجَبَّارُ	Al Jabbar	Allah Yang Memiliki Mutlak Kegagahan
10	المُتَكَبِّرُ	Al Mutakabbir	Allah Yang Maha Megah, Yang Memiliki Kebesaran
11	الخَالِقُ	Al Khaliq	Allah Yang Maha Pencipta
12	الْبَارِئُ	Al Baari	Allah Yang Maha Melepaskan (Membuat, Membentuk, Menyeimbangkan)
13	المُصَوِّرُ	Al Mushawwir	Allah Yang Maha Membentuk Rupa (Makhluk-Nya)
14	الْعَفَّارُ	Al Ghaffaar	Allah Yang Maha Pengampun
15	الْقَهَّارُ	Al Qahhaar	Allah Yang Maha Menundukkan/Menaklukkan Segala Sesuatu
16	الْوَهَّابُ	Al Wahhaab	Allah Yang Maha Pemberi Karunia
17	الرَّزَّاقُ	Ar Razzaaq	Allah Yang Maha Pemberi Rezeki
18	الْفَتَّاحُ	Al Fattah	Allah Yang Maha Pembuka Rahmat
19	الْعَلِيمُ	Al Aliim	Allah Yang Maha Mengetahui (Memiliki Ilmu)
20	الْقَابِضُ	Al Qaabidh	Allah Yang Maha Menyempitkan (mahluknya)
21	الْبَاسِطُ	Al Baasith	Allah Yang Maha Melapangkan (mahluknya)
22	الْخَافِضُ	Al Khofidh	Allah Yang Maha Merendahkan (mahluknya)
23	الرَّافِعُ	Ar Raafi	Allah Yang Maha Meninggikan (mahluknya)

24	الْمُعِزُّ	Al Mu'izz	Allah Yang Maha Memuliakan (makhluknya)
25	الْمُذِلُّ	Al Mudzil	Allah Yang Maha Menghinakan (makhluknya)
26	السَّمِيعُ	Al Sami'	Allah Yang Maha Mendengar
27	الْبَصِيرُ	Al Bashiir	Allah Yang Maha Melihat
28	الْحَكَمُ	Al Hakam	Allah Yang Maha Menetapkan
29	الْعَدْلُ	Al 'Adl	Allah Yang Maha Adil
30	اللطيف	Al Lathiif	Allah Yang Maha Lembut



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang membahas tentang permasalahan yang terjadi di kelas atau lapangan. Penelitian ini dirancang dan dilakukan oleh guru dengan tujuan agar dapat mengatasi permasalahan tersebut sehingga dapat meningkatkan praktik pembelajaran di lapangan atau kelas.³⁹

Menurut Kunandar penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.⁴⁰

Menurut Arikunto penelitian tindakan kelas adalah pemeriksaan terhadap kegiatan pembelajaran yang berupa tindakan yang sengaja dirancang dan berlangsung bersama-sama di dalam kelas. Tindakan tersebut dirancang oleh guru dan dilakukan oleh guru (peneliti) bersama siswa di dalam kelas belajar. Sederhananya penelitian

³⁹ Tukiran Taniredja, Irma Pujiati dan Nyata, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru: Praktik, praktis dan mudah*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Hlm. 17.

⁴⁰ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2008. Hlm. 3

tindakan kelas diartikan sebagai pemeriksaan terhadap aktivitas yang dilakukan secara sengaja dan terstruktur yang terjadi di dalam kelas belajar.⁴¹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru atau pengajar untuk mengidentifikasi, mengatasi dan memperbaiki permasalahan yang timbul di dalam kelas dengan menggunakan tahapan-tahapan tertentu untuk meningkatkan hasil pembelajaran di dalam kelas.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Alue Bilie, Desa Alue Bilie, Kecamatan Darul Makmur, Kabupaten Nagan Raya, Provinsi Aceh. Peneliti mengadakan penelitian disini dengan pertimbangan sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian dengan judul penelitian yang sama dengan peneliti. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Agustus 2024.

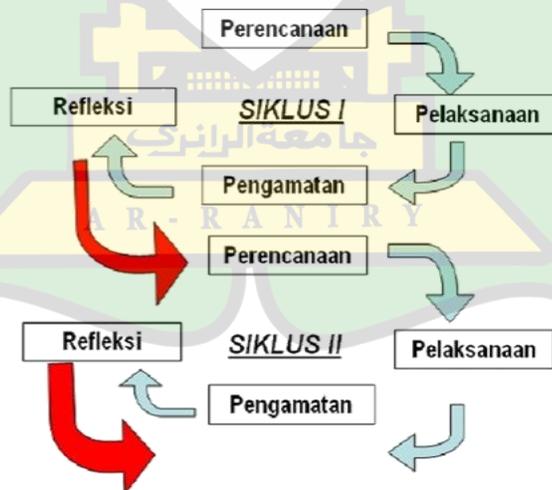
C. Subjek Penelitian

subjek penelitian dapat didefinisikan sebagai suatu benda, individual atau suatu organisme yang dapat digunakan sebagai sumber untuk memperoleh data atau informasi. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Alue Bilie yang berjumlah 26 siswa.

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Praktik Tindakan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Hlm, 91.

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Persiklus

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka prosedur penelitiannya sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam suatu proses berdaur/bersiklus. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, memilih model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari: 1) perencanaan (*planning*), 2) aksi atau tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*) dan 4) refleksi (*reflecting*).⁴² Keempat komponen tersebut merupakan langkah-langkah sebuah siklus sehingga Kemmis dan Mc Taggart menggabungkan tindakan dan pengamatan ini kemudian dijadikan sebagai dasar langkah berikutnya, yaitu refleksi kemudian disusun sebuah modifikasi dalam bentuk tindakan dan pengamatan lagi, begitu juga seterusnya. Model kegiatan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 3.1 Desain PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

⁴² S.Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluai Pendidikan*. (Jakarta : Bumi Aksara. 2018). Hlm.20

a. Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti mengadakan beberapa kali pertemuan dengan guru PAI sebagai mitra kolaborasi untuk berdiskusi dan membahas tentang teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan tindakan meliputi:

- a) Menetapkan jadwal melakukan penelitian.
- b) Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai dengan silabus dan kurikulum, yaitu pokok bahasan Asmaul Husna.
- c) Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa modul pembelajaran sesuai dengan metode/media yang akan digunakan.
- d) Mempersiapkan instrument penelitian.
- e) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi siswa dan soal tes (*pre-test* dan *post-test*).

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan meliputi:

- a) Melaksanakan pembelajaran dengan penerapan media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.
- b) Kegiatan dilaksanakan sampai selesai seluruh materi pendidikan agama islam pokok bahasan Asmaul Husna.
- c) Mengumpulkan data terkait apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.

3. Observasi (*Observation*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di dalam kelas. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang berupa lembar instrument yaitu lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Observasi penilaian digunakan untuk mengetahui proses peningkatan kemampuan menghafal siswa melalui media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Selain itu peneliti juga mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung.

4. Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melihat kesesuaian kegiatan yang dicapai dengan yang diinginkan di dalam proses pembelajaran. Dengan demikian kekurangan dan kelemahan dalam kegiatan tindakan dapat diperbaiki di siklus atau tahap selanjutnya.

b. Siklus II

Setelah dilakukan refleksi pada siklus I diperoleh hasil bahwa terdapat beberapa hal yang masih harus diperbaiki sehingga perlu dilakukan tahapan perbaikan perencanaan tindakan ulang pada siklus II. Adapun tahapan perbaikan pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dari hasil analisa dan evaluasi yang dilakukan pada tindakan yang pertama dengan menemukan alternatif permasalahan yang muncul pada siklus

I yang selanjutnya akan diperbaiki pada siklus II dengan kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan masih sama yaitu:

- a) Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai dengan silabus dan kurikulum, yaitu pokok bahasan Asmaul Husna.
- b) Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa modul pembelajaran sesuai dengan metode/media yang akan digunakan.
- c) Mempersiapkan instrument penelitian.
- f) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi siswa dan soal tes (*pre-test dan post-test*).

2. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini yaitu pengembangan rencana tindakan II dengan melaksanakan tindakan II supaya lebih meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam penerapan media *Crossword Puzzle* pada materi Asmaul Husna mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi kelas V SDN 1 Alue Bilie sesuai dengan yang telah direncanakan.

3. Observasi

Seperti pada siklus I, pengamatan dilaksanakan untuk melihat perubahan yang telah terjadi pada siswa, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan menghafal terhadap materi yang telah diberikan dengan menerapkan media *Crossword Puzzle*, hasil pengamatan akan ditindak lanjuti dengan analisis untuk bahan refleksi.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilaksanakan pada setiap akhir pertemuan selama siklus II, tahap ini guru pelaksana tindakan (peneliti) bersama guru pengamat melakukan penilaian secara rinci segala sesuatu yang terjadi dalam pembelajaran siklus II, sehingga peneliti dapat menemukan hasil pembelajaran yang diinginkan . Hasil dari tes dan observasi yang diberikan digunakan sebagai dasar pengambilan kesimpulan. Apakah kegiatan yang dilakukan telah berhasil. Jika pada siklus II ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan menghafal dan kesalahan menyelesaikan soal, maka akan di rencanakan siklus selanjutnya. Namun jika memenuhi indikator keberhasilan belajar, maka tidak perlu dilanjutkan kesiklus selanjutnya.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian dari kegiatan penelitian, dimana pelaksanaanya tidak harus seorang peneliti itu sendiri, melainkan dapat melibatkan teman atau orang lain sebagai petugas pengumpul data.⁴³ Teknik pengumpulan data mencakup berbagai jenis seperti survey, observasi, wawancara, eksperimen, analisis dokumen dan lain sebagainya.

menurut Purwanto, instrumen penelitian pada dasarnya ialah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat

⁴³ Adhi Kusumastuti and Ahmad Mustamil, *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019), h.29.

sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar.⁴⁴ Instrumen penelitian dibuat untuk satu tujuan penelitian tertentu yang tidak bisa digunakan oleh penelitian yang lain, sehingga peneliti harus menyusun sendiri instrumen yang akan digunakan. Untuk mempermudah dalam memperoleh data, maka teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan sesuatu kegiatan untuk menemukan data atau fakta-fakta yang dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Observasi juga merupakan proses sistematis mengamati dan mengamati perilaku untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.⁴⁵ Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data atau dokumen yang diperlukan untuk menunjang penelitian ini. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati terhadap keadaan pembelajaran dikelas.

Dalam melaksanakan observasi, guru pengamat (guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 1 Alue Bilie) menggunakan pedoman pada lembar *checklist* aktivitas guru dan siswa yang telah peneliti sediakan. Lembar *checklist* ini digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh data terkait kegiatan guru pelaksana tindakan (peneliti) dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama

⁴⁴ Komang Sukendra, *Instumen Penelitian*, (Bali : Mahameru Press, 2020). Hlm. 1

⁴⁵ Umar Sidiq dan M. Miftachul, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: Nata Karya, 2019), hlm. 68.

Islam dan Budi Pekerti di kelas V SD Negeri 1 Alue Bilie yang akan digunakan sebagai bahan refleksi.

Adapun aspek-aspek yang diamati dalam kegiatan observasi penelitian ini adalah :

a) Aktivitas guru (peneliti) dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media *crossword puzzle* yang terdiri dari beberapa kegiatan, sebagai berikut:

- 1) Memulai pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa
- 2) Mempersiapkan siswa untuk belajar
- 3) Melakukan kegiatan apersepsi dan memotivasi siswa
- 4) Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran
- 5) Melakukan soal *pre-test* siklus 1 kepada siswa
- 6) Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle*
- 7) Menyampaikan sub materi yang akan dipelajari
- 8) Memberikan contoh yang sesuai dengan sub materi yang dijelaskan
- 9) Mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok
- 10) Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media yang telah direncanakan yaitu media *crossword puzzle*
- 11) Memberikan waktu berpikir kepada siswa untuk bertanya terkait yang belum dipahami
- 12) Memberikan respon dan jawaban atas pertanyaan siswa
- 13) Membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelompok

- 14) Memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran
 - 15) Melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan soal *post-test*
 - 16) Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa
 - 17) Menyimpulkan materi pembelajaran
 - 18) Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan
 - 19) Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa
- b) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media *crossword puzzle* yang terdiri dari beberapa kegiatan, sebagai berikut:
- 1) Menjawab salam dan berdoa bersama
 - 2) Mengerjakan soal *pre-test*
 - 3) Menyimak seluruh informasi yang disampaikan guru
 - 4) Mengikuti arahan guru dalam membentuk kelompok
 - 5) Memberikan pertanyaan terkait hal yang belum dipahami
 - 6) Mengajukan ide/ pendapat
 - 7) Memperhatikan dan menghafal sub materi yang disampaikan melalui media *crossword puzzle*
 - 8) Mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru
 - 9) Merasa senang terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* yang baru di terapkan.
 - 10) Menutup pembelajaran dengan berdoa

2. Lembar Tes

Tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang distandarisasikan dan yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar individu atau kelompok.⁴⁶ Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pencapaian peningkatan kemampuan hafalan dalam menerapkan media *Crossword Puzzle*.

Pada kegiatan ini peneliti melakukan instrumen tes berupa *pre -test* dan *post test*. *Pre -test* dilakukan sebelum pembelajaran dimulai sedangkan *post-test* dikerjakan setelah guru melakukan pembelajaran. Soal tersebut terdiri dari dua jenis yaitu pilihan ganda dan model *Crossword Puzzle* untuk soal pilihan ganda untuk *pre-test* dan soal berbentuk *Crossword Puzzle* untuk post test. Tes tersebut digunakan agar dapat mengukur kemampuan hafalan peserta didik. pada pembelajaran guna mengukur siswa dalam mencapai kemampuan hafalan khususnya dalam penerapan media *Crossword Puzzle* pada materi Asmaul Husna untuk meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur, Kabupaten Nagan Raya.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui berhasil tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Setelah selesai mengumpulkan data dengan teknik observasi dan tes, kemudian peneliti melakukan analisis data yang diperoleh agar data

⁴⁶ Ruly Harisandy, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah SMK 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe GI (Group Investigation)* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015). hlm. 40.

tersebut dapat tersusun dengan baik sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian. Teknik yang digunakan untuk analisis data pada penelitian ini sebagai berikut:

a) Analisis Data Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Setelah peneliti memperoleh data dari hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi Asmaul Husna untuk meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya, selanjutnya data tersebut dianalisis dan disajikan dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S = Nilai persen yang dicari

R = Skor perolehan

N = Skor maksimum

Tabel 3.1

Interval Nilai Aktivitas Guru dan Siswa

Interval Nilai	Kategori	Keterangan
81-100	A	Sangat Berkualitas

61-80	B	Berkualitas
41-60	C	Cukup
21-40	D	Kurang Berkualitas
0-20	E	Sangat Kurang Berkualitas

b) Analisis Data Tes Siswa

- 1) Untuk menganalisis data hasil tes peserta didik pada siklus I dan siklus II dinilai berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai peserta didik

F : Jumlah jawaban yang benar

N : Jumlah soal

- 2) Data Ketuntasan Belajar Klasikal

Untuk mengetahui persen siswa yang sudah tuntas belajar secara klasikal menggunakan rumus:

$$PKK = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

PKK = Persen Keberhasilan Klasikal

P = Jumlah siswa yang ketuntasan >85

N = Jumlah siswa pada kelas tersebut

3) Rumusan Rata-rata

Analisis data dilakukan dengan berhasil tidaknya tindakan yang dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka prestasi

P = jumlah keseluruhan nilai

N = jumlah seluruh siswa

Indikator Keberhasilan :

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila pada setiap siklus dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan mengalami perubahan yang nyata atau ditunjukkan dengan adanya peningkatan terhadap penerapan media *Crossword Puzzle* pada materi Asmaul Husna untuk meningkatkan kemampuan hafalan siswa sisiwi kelas V dengan indikator nilai berupa test. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus selanjutnya. Indikator ini ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan hafalan Asmaul Husna siswa yang mencapai nilai indikator keberhasilan sebagai berikut:

- 1) Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik > 75
- 2) Persentase ketuntasan klasikal sebanyak > 85%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Data Sekolah

Nama Sekolah : SDN 1 Alue Bilie
NPSN : 10104716
Status Sekolah : Negeri
Alamat : Jl. Dr. Erwin Ibrahim
Desa : Alue Bilie
Kecamatan : Darul Makmur
Kabupaten/Kota : Nagan Raya
Provinsi : Aceh
Kode Pos : 23662
Email : sdn1aluebilie@gmail.com
Luas Tanah : 3450 m²
Luas Bangunan : 2455 m²
Akreditasi : A
Status Gedung : Milik Pemerintah Daerah

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 1 Alue Bilie memiliki visi : “Unggul Dalam Prestasi Akademik Dan Non Akademi, Berbudaya, Berwawasan Lingkungan Berlandaskan Imtaq Dan Iptek”. Adapun indikator visi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Unggul dalam lomba keagamaan.
- 2) Unggul dalam perolehan nilai UN/UASBN.
- 3) Unggul dalam Olimpiade Sains Nasional (OSN) maupun internasional.
- 4) Unggul dalam Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN).
- 5) Unggul dalam Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N).
- 6) Unggul dalam minat baca dan kreativitas siswa.
- 7) Peduli terhadap lingkungan.
- 8) Unggul dalam pembelajaran berbasis TIK.
- 9) Berbudaya, sopan santun dalam berperilaku dan tertib.

b. Misi Sekolah

Adapun misi sekolah SDN 1 Alue Bilie sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan penghayatan terhadap agama yang dianut sebagai sumber perilaku santun.
- 2) Menciptakan KBM yang efektif, kreatif dan inovatif serta menyenangkan sehingga potensi siswa berkembang secara optimal.

- 3) Melaksanakan bimbingan belajar secara kontinyu dan komprehensif sesuai dengan potensi anak.
- 4) Meningkatkan kompetensi dan kreatifitas guru melalui berbagai diklat dan pelatihan.
- 5) Menciptakan situasi dan kondisi sekolah yang kondusif sehingga tumbuh etos kerja yang mendukung perkembangan anak.
- 6) Menumbuhkan minat baca siswa, rasa cinta seni, terampil, sehingga mampu berkarya dan berkreasi.
- 7) Mewujudkan sekolah yang bersih, sehat dan tertib sebagai upaya menjamin kenyamanan dan kesehatan warga sekolah.
- 8) Menggalang dunia usaha peduli pendidikan untuk mewujudkan sekolah yang berwawasan lingkungan dan berorientasi masa depan.
- 9) Membangun kesadaran dan kemandirian belajar siswa guna mencapai siswa unggul berbasis IT dan berbudi pekerti luhur.
- 10) Membiasakan perilaku dan perkataan terpuji bagi warga sekolah dengan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun, Syukur).

c. Tujuan Sekolah

Adapun tujuan sekolah SDN 1 Alue Bilie sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan mutu akademik dan non akademik di atas kriteria ketuntasan minimal berdasarkan Standar Nasional Pendidikan.
- 2) Meningkatkan kemampuan penelitian sederhana sesuai dengan pengembangan mata pelajaran.

- 3) Meningkatkan prestasi siswa di bidang seni budaya.
- 4) Terwujudnya pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional.
- 5) Terwujudnya suasana komunikasi yang santun berdasarkan pengamalan agama yang diyakini.
- 6) Terwujudnya sarana dan prasarana yang mampu digunakan untuk mengembangkan pembelajaran.
- 7) Terwujudnya hubungan harmonis dan dinamis baik dalam sekolah maupun dengan masyarakat.
- 8) Terwujudnya lingkungan sekolah yang bersih, indah, nyaman, tertib dan aman.

3. Data Guru dan Siswa

a. Data Guru

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Oleh sebab itu, keadaan dan para tenaga pendidik harus diperhatikan agar mampu mencetak siswa yang luar biasa. Tenaga pendidik yang ada di SDN 1 Alue Bilie adalah para tenaga pendidik yang berpengalaman di bidangnya. Adapun jumlah guru dan tenaga kependidikan di SDN 1 Alue Bilie berjumlah 19 orang dengan rincian pada tabel berikut:

Tabel 4.1

Data Guru dan Tenaga Kependidikan SDN 1 Alue Bilie

No	Nama	Jabatan	Status
1	Irwan Effendi, S.Pd.I	Kepala Sekolah	PNS

2	Ruliyanto, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
3	Rosmawati, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
4	Maria Sabra, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
5	Muryanti, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
6	Rama Junita, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
7	Isma Wahyumi, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
8	Lili Suriani, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
9	Siti Mardiah, S.Pd.	Guru Kelas	Honor
10	Sartinem, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
11	Suharjono, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
12	Lismawati, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
13	Sri Sumarni, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
14	Juniati, S.Pd.	Guru Kelas	PNS
15	Warsudi, S.Pd.	Guru B. Inggris	Honor
16	Mudiyono, S.Pd.	Guru PJOK	PNS
17	Muhammad Reza, S.Pd.	Guru PJOK	PNS
18	Dina Rianti, S.Pd.	Guru Agama	PNS
19	Jusrizal, S.Pd.	Guru Agama	PNS

b. Data Siswa

Siswa merupakan salah satu komponen terpenting dan yang paling utama dalam proses pendidikan. Adapun data siswa tertera pada tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2
Data Siswa SDN 1 Alue Bilie

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	Kelas I	10	14	24
2	Kelas II	12	14	26
3	Kelas III	15	12	27
4	Kelas IV	16	17	33
5	Kelas V	13	13	26
6	Kelas VI	14	18	32
Jumlah seluruh siswa				168

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan sebanyak dua (II) siklus, dengan menerapkan media pembelajaran yaitu *Crossword Puzzle* dimana setiap siklusnya terdiri empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi atau pengamatan (*observation*), dan tahapan terakhir ialah refleksi (*reflection*). Siklus I dilakukan dua kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 5 Agustus 2024 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada jumat tanggal 9 Agustus 2024. Siklus II dilakukan pada hari rabu tanggal 14 Agustus 2024.

Adapun untuk data hasil penelitian tindakan kelas (PTK) persiklusnya dapat deskripsikan sebagai berikut:

1) Hasil Penelitian Pada Siklus I

a. Perencanaan Tindakan (*planning*)

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan berbagai rangkaian seperti observasi awal bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya untuk mengetahui situasi dan kondisi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian peneliti menentukan fokus permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian tindakan kelas ini dan menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk mengamati proses pembelajaran pada materi Asmaul Husna dengan menerapkan media *Cossword Puzzle*.

Berdasarkan hasil observasi awal, maka pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah merencanakan tindakan, sebagai berikut:

- a) Membuat modul ajar, yang akan dilaksanakan pada siklus I dalam upaya membantu meningkatkan kemampuan hafalan siswa pada materi Asmaul Husna.
- b) Mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran.
- c) Mempersiapkan soal tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*

b. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Tahap pelaksanaan tindakan siklus I dengan melaksanakan pembelajaran dimana peneliti bertindak sebagai guru di kelas. Pembelajaran

dilaksanakan adalah dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada sub materi Mari Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna. Proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini diikuti oleh 26 peserta didik kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya. Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah disusun pada tahap perencanaan tindakan (*planning*). Pelaksanaan pembelajaran terbagi dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, guru pelaksana tindakan/ peneliti membuka pembelajaran dengan memberikan salam, menanyakan kabar siswa dan membaca doa sebelum belajar secara bersama-sama. Selanjutnya guru pelaksana tindakan mempersiapkan siswa untuk belajar, melakukan kegiatan apersepsi dan memotivasi siswa agar semangat untuk melakukan proses pembelajaran. Kemudian guru pelaksana tindakan/peneliti menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran, memberikan pre-test kepada siswa yang hasil tesnya dapat dilihat pada tabel 4.3 dan dilanjutkan dengan penjelasan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle*.

Tabel 4.3 Nilai Pre-Test siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Keterangan
1	Ahmad Istiwa	60	Tidak tuntas
2	Ailil Abrar	50	Tidak tuntas
3	Aisyah Putri Zakiah	50	Tidak tuntas

4	Akyas Yusuf Al Gufran	60	Tidak tuntas
5	Alfitriah Akbar R	40	Tidak tuntas
6	Aqila Miftahul Jannah	50	Tidak tuntas
7	Arsar Basyir	60	Tidak tuntas
8	Daffi Azril Faiz	40	Tidak tuntas
9	Deal Natasya	20	Tidak tuntas
10	Disa Vrianti	30	Tidak tuntas
11	Fadilla Yulia Niswa	70	Tidak tuntas
12	Fazilla Abelya	30	Tidak tuntas
13	Husna Fazila	30	Tidak tuntas
14	Jihan	80	Tuntas
15	Khaisa Firona	30	Tidak tuntas
16	Khairuman	50	Tidak tuntas
17	Mahfud Al Habib	40	Tidak tuntas
18	Nabil Aufa Manilo	40	Tidak tuntas
19	Raditya Dika Atenaja	60	Tidak tuntas
20	Rendi Febrian	40	Tidak tuntas
21	Rifano Anugerah	30	Tidak tuntas
22	Said Abidzar	40	Tidak tuntas
23	Salsa Fazila	40	Tidak tuntas
24	Sanja Naura	40	Tidak tuntas
25	Syahira Musfiqa	40	Tidak tuntas
26	Yelfia Pratiwi	30	Tidak tuntas
Jumlah Nilai		1.150	
Nilai Rata-rata		44,23	
Persentase Ketuntasan Klasikal		3,84 %	

Dari tabel 4.3 tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan pengetahuan dan hafalan siswa pada sub materi Asmaul Husna hanya ada seorang siswa yang menguasai dan tuntas pada materi tersebut dibuktikan dari persentase ketuntasan klasikal hasil *pre-test* yaitu 3,84%.

Setelah melaksanakan *pre-test*, guru pelaksana tindakan/peneliti melanjutkan kegiatan pembelajaran pada kegiatan inti. Dalam kegiatan ini guru pelaksana

tindakan/peneliti memberikan pengantar tentang materi yang diajarkan dan memberikan penjelasan materi tentang Asmaul Husna. Kemudian guru pelaksana tindakan/peneliti mengelompokkan siswa kedalam 13 kelompok yang terdiri dari 2 siswa. Selanjutnya, siswa diberi media kertas yang berupa gambar soal *crossword puzzle* atau teka-teki silang untuk dijawab bersama dengan kelompoknya dan diberi waktu 15 menit untuk menjawab. Selanjutnya, guru pelaksana tindakan/peneliti membahas jawaban *crossword puzzle* atau teka-teki silang bersama dengan siswa, salah satu siswa dari masing-masing kelompok maju kedepan untuk menjawab *crossword puzzle* atau teka-teki silang yang telah dipersiapkan didalam powerpoint dipapan tulis. Guru pelaksana tindakan/peneliti memberikan waktu berpikir kepada siswa untuk bertanya terkait yang belum dipahami dan dilanjutkan dengan memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran.

Pada tahap kegiatan penutup, guru pelaksana tindakan/ peneliti bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari sebelumnya, melakukan asesmen terhadap hasil belajar siswa dengan memberikan soal post-tes (hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.4). selanjutnya guru pelaksana tindakan/peneliti memberikan penghargaan atau apresiasi kepada siswa dan bersama-sama guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru pelaksana tindakan/peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa dan melafazkan hamdalah untuk mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas.

Tabel 4.4 Nilai Post-test Siswa Siklus 1

No	Nama Siswa	Nilai Post-Test	Keterangan
1	Ahmad Istiwa	80	Tuntas
2	Ailil Abrar	60	Tidak Tuntas
3	Aisyah Putri Zakiah	80	Tuntas
4	Akyas Yusuf Al Gufran	70	Tidak Tuntas
5	Alfitrah Akbar R	50	Tidak Tuntas
6	Aqila Miftahul Jannah	80	Tuntas
7	Arsar Basyir	70	Tidak Tuntas
8	Daffi Azril Faiz	80	Tuntas
9	Deal Natasya	90	Tuntas
10	Disa Vrianti	80	Tuntas
11	Fadilla Yulia Niswa	90	Tuntas
12	Fazilla Abelya	90	Tuntas
13	Husna Fazila	80	Tuntas
14	Jihan	90	Tuntas
15	Khaisa Firona	80	Tuntas
16	Khairuman	60	Tidak Tuntas
17	Mahfud Al Habib	80	Tuntas
18	Nabil Aufa Manilo	80	Tuntas
19	Raditya Dika Atenaja	70	Tidak Tuntas
20	Rendi Febrian	80	Tuntas
21	Rifano Anugerah	80	Tuntas
22	Said Abidzar	50	Tidak Tuntas
23	Salsa Fazila	90	Tuntas
24	Sanja Naura	80	Tuntas
25	Syahira Musfiqa	90	Tuntas
26	Yelfia Pratiwi	80	Tuntas
Jumlah Nilai		2.016	
Nilai Rata-rata		77,53	
Persentase Ketuntasan Klasikal		73,07 %	

Untuk mencari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Nilai Rata-rata Siswa

$$P = \frac{P}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{2.016}{26} \times 100\%$$

$$P = 77,53$$

2) Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal

$$PKK = \frac{P}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{26} \times 100\%$$

$$P = 73,07 \%$$

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, diperoleh data bahwa hasil kemampuan hafalan siswa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I dengan menerapkan media pembelajaran yaitu *crossword puzzle*, persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 73,07% (19 siswa) dan siswa yang belum tuntas sebesar 26,92% (7 siswa). Hal tersebut menandakan bahwa penelitian tindakan kelas ini belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan hasil kemampuan hafalan siswa secara klasikal mencapai 85%, maka harus dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Adapun peningkatan hasil kemampuan hafalan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media *crossword puzzle* secara jelas dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Ket	Nilai Post-Test	Ket
1	Ahmad Istiwa	60	Tidak tuntas	80	Tuntas
2	Ailil Abrar	50	Tidak tuntas	60	Tidak Tuntas
3	Aisyah Putri Zakiah	50	Tidak tuntas	80	Tuntas
4	Akyas Yusuf Al Gufran	60	Tidak tuntas	70	Tidak Tuntas
5	Alfitrah Akbar R	40	Tidak tuntas	50	Tidak Tuntas
6	Aqila Miftahul Jannah	50	Tidak tuntas	80	Tuntas
7	Arsar Basyir	60	Tidak tuntas	70	Tidak Tuntas
8	Daffi Azril Faiz	40	Tidak tuntas	80	Tuntas
9	Deal Natasya	20	Tidak tuntas	90	Tuntas
10	Disa Vrianti	30	Tidak tuntas	80	Tuntas
11	Fadilla Yulia Niswa	70	Tidak tuntas	90	Tuntas
12	Fazilla Abelya	30	Tidak tuntas	90	Tuntas
13	Husna Fazila	30	Tidak tuntas	80	Tuntas
14	Jihan	80	Tuntas	90	Tuntas
15	Khaisa Firona	30	Tidak tuntas	80	Tuntas
16	Khairuman	50	Tidak tuntas	60	Tidak Tuntas
17	Mahfud Al Habib	40	Tidak tuntas	80	Tuntas
18	Nabil Aufa Manilo	40	Tidak tuntas	80	Tuntas
19	Raditya Dika Atenaja	60	Tidak tuntas	70	Tidak Tuntas
20	Rendi Febrian	40	Tidak tuntas	80	Tuntas
21	Rifano Anugerah	30	Tidak tuntas	80	Tuntas
22	Said Abidzar	40	Tidak tuntas	50	Tidak Tuntas
23	Salsa Fazila	40	Tidak tuntas	90	Tuntas
24	Sanja Naura	40	Tidak tuntas	80	Tuntas

25	Syahira Musfiqa	40	Tidak tuntas	90	Tuntas
26	Yelfia Pratiwi	30	Tidak tuntas	80	Tuntas
Jumlah Nilai		1.150		2.016	
Nilai Rata-rata		44,23		77,53	
Persentase Ketuntasan Klasikal		3,84%		73,07 %	

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil kemampuan hafalan siswa setelah menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar klasikal yaitu dari 3,84% pada saat kegiatan *pre-test* memperoleh peningkatan menjadi 73,07% pada saat mengikuti kegiatan *post-test* siklus I.

c. Observasi/Pengamatan (*observation*)

Pada tahap ini, observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keberhasilan hasil kemampuan hafalan siswa setelah diterapkannya media *Crossword Puzzle*. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh guru pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya yaitu Ibu Dina Rianti, S.Pd.I. Pada tahap ini, guru pengamat mengamati dua aspek yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa pada lembar observasi yang telah disediakan. Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan sebagai berikut:

1) Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I

Berdasarkan pengamatan yang diamati oleh Ibu Dina Rianti, S.Pd.I. sebagai guru pengamat terhadap aktivitas guru pelaksana tindakan/peneliti dalam

menerapkan proses pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I

No	Hal Yang Diamati Guru	Skor			
		1	2	3	4
1	<p>Membuka Pelajaran:</p> <p>a. Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa.</p> <p>b. Guru mempersiapkan siswa untuk belajar</p> <p>c. Guru melakukan kegiatan apersepsi dan memotivasi siswa</p> <p>d. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.</p> <p>e. Guru memberikan soal pre-test kepada siswa</p> <p>f. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Crossword Puzzle</p>			✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
2	<p>Menjelaskan pelajaran:</p> <p>a. Penggunaan kalimat sederhana (tidak berbelit-belit)</p> <p>b. Penggunaan kata tidak meragukan</p> <p>c. Memberikan contoh yang sesuai dengan pengertian yang dijelaskan</p> <p>d. Pengulangan untuk hal-hal yang dianggap penting.</p>			✓ ✓ ✓	✓
3	<p>Menerapkan strategi/media/ metode pembelajaran :</p> <p>a. Menerapkan strategi pembelajaran dengan tepat</p> <p>b. Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media yang telah direncanakan</p> <p>c. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai</p>			✓ ✓	✓
4	<p>Komunikasi dengan siswa:</p> <p>a. Mengungkapkan pertanyaan secara jelas dan singkat</p> <p>b. Pertanyaan penyebaran ditujukan ke seluruh kelas</p> <p>c. Pemberian waktu berpikir</p> <p>d. Memotivasi siswa untuk bertanya</p> <p>e. Memberikan respon dan jawaban atas pertanyaan</p>			✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓

	siswa				
5	Pengelolaan kelas : a. Upaya menertibkan siswa b. Menanggapi perilaku siswa yang bermasalah		✓	✓	
6	Melaksanakan evaluasi: a. Melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan soal post -test b. Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa c. Memotivasi siswa yang hasil kerjanya kurang baik				✓ ✓ ✓
7	Menutup Pelajaran : a. Menyimpulkan materi pelajaran b. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan c. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa		✓	✓ ✓	
Jumlah Nilai Presentase		88			
Persentase		84,61%			

Kriteria Penilaian :

- Nilai 4 = jika guru mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
- Nilai 3 = jika guru mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
- Nilai 2 = jika guru kurang mampu melakukan aktivitas tersebut.
- Nilai 1 = jika guru tidak melakukan aktivitas tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru yang dilakukan guru pengamat, nilai persentase aktivitas guru pelaksana tindakan/peneliti dapat dianalisis data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S \text{ (Nilai persen yang dicari)} = \frac{R(\text{skor perolehan})}{N(\text{skor maksimum})} \times 100\%$$

$$S = \frac{88}{4} \times 100\%$$

$$S = \frac{2.200}{26}$$

$$S = 84,61 \%$$

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru yang telah dilakukan oleh Ibu Dina Rianti, S.Pd.I sebagaimana tertera dalam tabel 4.6 di atas dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* memperoleh nilai persentase 84,61% dengan kategori sangat berkualitas. Dari uraian di atas terlihat bahwa aktivitas guru sudah sesuai dengan rencana pembelajaran, namun masih perlu peningkatan dari beberapa aspek yang perlu dimaksimalkan. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian terhadap aktivitas guru pada tindakan berikutnya pada siklus II.

2) Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh Ibu Dina Rianti, S.Pd.I selaku guru pengamat terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menerapkan media *Crossword Puzzle* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I

No	Hal Yang Diamati Siswa	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam dan doa				✓
2	Siswa menyimak seluruh informasi yang disampaikan oleh guru			✓	
3	Siswa mengerjakan soal pre-test				✓
4	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal-hal yang belum dipahami		✓		
5	Siswa mengikuti arahan guru dalam membentuk kelompok			✓	
6	Siswa memperhatikan dan menghafal sub materi yang disampaikan melalui media <i>Crossword</i>			✓	
7	<i>Puzzle</i>		✓		
8	Siswa mengajukan ide/pendapat				✓
9	Mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru				✓
10	Merasa senang terhadap media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> yang baru diterapkan Menutup pembelajaran dengan berdoa				✓
Jumlah Nilai		33			
Persentase		82,50 %			

Kriteia Penilaian :

- Nilai 4 = jika siswa mampu melakukan aktivitas tersebut dengan sangat baik.
- Nilai 3 = jika siswa mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
- Nilai 2 = jika siswa kurang mampu melakukan aktivitas tersebut.
- Nilai 1 = jika siswa tidak melakukan aktivitas tersebut.

Data aktivitas siswa yang telah diperoleh dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh guru pengamat dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S (\text{nilai persen yang dicari}) = \frac{R (\text{skor perolehan})}{N (\text{skor maksimum})} \times 100\%$$

$$S = \frac{33}{4} \times 100\%$$

$$S = \frac{825}{10}$$

$$S = 82,50\%$$

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa yang diamati oleh guru pengamat Ibu Dina Rianti, S.Pd.I sebagaimana tersebut dalam tabel diatas bahwa hasil pengamatan aktivitas siswa dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* mencapai kategori sangat berkualitas dengan perolehan nilai persentase mencapai 82,50%. Namun, sebagaimana pada aktivitas guru, aktivitas siswa juga masih perlu peningkatan dalam memaksimalkan hafalan siswa dari berbagai aspek, maka perlu ditindak lanjutin pada siklus berikutnya.

d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah proses pembelajaran siklus I, guru pelaksana tindakan/peneliti bersama guru pengamat Ibu Dina Rianti, S.Pd.I mendiskusikan hasil pengamatan pada penyajian siklus I yang kemudian digunakan untuk perbaikan pada siklus II. Adapun hasil refleksi dari pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Aktivitas Guru

- a) Guru harus lebih memperhatikan dan menyesuaikan waktu pada setiap tahapan pembelajaran agar sesuai dengan modul ajar.
- b) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran serta memberikan penegasan kepada peserta didik yang sering berbuat ulah dan mengganggu temannya.
- c) Peserta didik ditekankan lagi untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran.

2) Aktivitas Siswa

- a) Guru harus bisa membagi perhatian, mengontrol dan memastikan semua peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik sehingga tidak ada siswa yang lalai dan menyebabkan terlambat dalam menyelesaikan tugasnya.
- b) Guru harus lebih sering memantau kefokusannya peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil kemampuan hafalan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dan mencapai kategori berkualitas. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar klasikal hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* nilai rata-rata siswa adalah 44,23 sedangkan pada *post-test* nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 77.53. adapun persentase ketuntasan belajar klasikal siswa pada *pre-test* yaitu 3,84% sedangkan pada *post-test*

mengalami peningkatan menjadi 73,07%. Dari hasil perbandingan tersebut dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada hasil kemampuan hafalan siswa setelah diterapkan media Crossword Puzzle, akan tetapi peningkatan tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan ketuntasan hasil kemampuan hafalan siswa mencapai 85%. Hal demikian membuktikan bahwa perlu dilakukan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya dengan perbaikan dari berbagai aspek.

2) Hasil Penelitian Pada Siklus II

a. Perencanaan Tindakan (*planning*)

Untuk meningkatkan keberhasilan dan memperbaiki ketidaktuntasan hasil kemampuan hafalan siswa pada siklus I, Maka langkah-langkah yang dapat ditempuh pada perencanaan tindakan II ini adalah memperbaiki dan mengembangkan modul ajar, menyusun lembar soal *post-test*, menyusun format lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada hari rabu 14 Agustus 2024 dengan menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah di susun dalam modul ajar. Sebagaimana pada siklus sebelumnya, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II juga terbagi dalam tiga tahapan kegiatan, yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal atau pendahuluan, guru pelaksana tindakan/ peneliti membuka pembelajaran dengan memberikan salam, menanyakan kabar siswa dan membaca doa sebelum belajar secara bersama-sama. Selanjutnya guru pelaksana tindakan mempersiapkan siswa untuk belajar, melakukan kegiatan apersepsi dan memotivasi siswa agar semangat untuk melakukan proses pembelajaran. Kemudian guru pelaksana tindakan/peneliti menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran, membangkitkan semangat belajar siswa dengan menampilkan video dan mengajak siswa bernyanyi lagu Asmaul Husna, serta menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan media *Crossword Puzzle*.

Tahapan Dalam kegiatan yaitu guru pelaksana tindakan/peneliti memberikan pengantar tentang materi yang diajarkan dan memberikan penjelasan materi tentang Asmaul Husna. Kemudian guru pelaksana tindakan/peneliti mengelompokkan siswa kedalam 13 kelompok yang terdiri dari 2 siswa. Selanjutnya, siswa diberi media kertas yang berupa gambar soal *crossword puzzle* atau teka-teki silang untuk dijawab bersama dengan kelompoknya dan diberi waktu 15 menit untuk menjawab. Selanjutnya, guru pelaksana tindakan/peneliti memberikan perhatian, mengontrol dan memastikan semua peserta didik untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan guru pelaksana tindakan/peneliti membahas jawaban *crossword puzzle* atau teka-teki silang bersama dengan siswa, salah satu siswa dari masing-masing kelompok maju kedepan untuk menjawab *crossword puzzle* atau teka-teki silang yang telah

dipersiapkan didalam powerpoint dipapan tulis. Guru pelaksana tindakan/peneliti memberikan waktu untuk menghafal dan berpikir kepada siswa untuk bertanya terkait yang belum dipahami dan dilanjutkan dengan memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran.

Pada tahap kegiatan penutup, guru pelaksana tindakan/ peneliti meminta siswa terlebih dahulu untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari sebelumnya, kemudian disempurnakan oleh guru pelaksana tindakan/peneliti. Selanjutnya melakukan asesmen terhadap hasil kemampuan hafalan siswa dengan memberikan soal post-tes (hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.8). selanjutnya guru pelaksana tindakan/peneliti memberikan penghargaan atau apresiasi kepada siswa dan bersama-sama guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru pelaksana tindakan/peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa dan melafazkan hamdalah untuk mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas.

Tabel 4.8 Nilai Post-Test Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Post-Test	Keterangan
1	Ahmad Istiwa	93,3	Tuntas
2	Ailil Abrar	66,6	Tidak Tuntas
3	Aisyah Putri Zakiah	93,3	Tuntas
4	Akyas Yusuf Al Gufran	86,6	Tuntas
5	Alfitrah Akbar R	93,3	Tuntas
6	Aqila Miftahul Jannah	93,3	Tuntas

7	Arsar Basyir	86,6	Tuntas
8	Daffi Azril Faiz	86,6	Tuntas
9	Deal Natasya	86,6	Tuntas
10	Disa Vrianti	93,3	Tuntas
11	Fadilla Yulia Niswa	100	Tuntas
12	Fazilla Abelya	100	Tuntas
13	Husna Fazila	86,6	Tuntas
14	Jihan	100	Tuntas
15	Khaisa Firona	80	Tuntas
16	Khairuman	93,3	Tuntas
17	Mahfud Al Habib	100	Tuntas
18	Nabil Aufa Manilo	80	Tuntas
19	Raditya Dika Atenaja	73,3	Tidak Tuntas
20	Rendi Febrian	80	Tuntas
21	Rifano Anugerah	93,3	Tuntas
22	Said Abidzar	80	Tuntas
23	Salsa Fazila	93,3	Tuntas
24	Sanja Naura	93,3	Tuntas
25	Syahira Musfiqa	100	Tuntas
26	Yelfia Pratiwi	93,3	Tuntas
Jumlah Nilai		2.247,9	
Nilai Rata-rata		86,45	
Persentase Ketuntasan Klasikal		92,30 %	

Untuk mencari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yang dinilai dengan memberikan soal post-test peneliti menggunakan rumus yang sama pada siklus I, yaitu sebagai berikut:

1) Nilai Rata-rata Siswa

$$P = \frac{P}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{2.247,9}{26} \times 100\%$$

$$P = 86,30\%$$

2) Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal

$$PKK = \frac{P}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{26} \times 100\%$$

$$P = 92,30 \%$$

Berdasarkan tabel 4.8, diperoleh data hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* pada siklus II, persentase ketuntasan hasil kemampuan hafalan siswa secara klasikal memperoleh 92,30% (24 siswa yang tuntas). Hal demikian menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu ketuntasan hasil kemampuan hafalan siswa secara klasikal 85%. Adapun perbandingan peningkatan hasil kemampuan hafalan siswa siswi pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Perbandingan Nilai Post-Test Siklus I Dan Post-Test Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Post-Test Siklus II	Ket	Nilai Post-Test Siklus I	Ket
1	Ahmad Istiwa	93,3	Tuntas	80	Tuntas
2	Ailil Abrar	66,6	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
3	Aisyah Putri Zakiah	93,3	Tuntas	80	Tuntas

4	Akyas Yusuf Al Gufran	86,6	Tuntas	70	Tidak Tuntas
5	Alfitriah Akbar R	93,3	Tuntas	50	Tidak Tuntas
6	Aqila Miftahul Jannah	93,3	Tuntas	80	Tuntas
7	Arsar Basyir	86,6	Tuntas	70	Tidak Tuntas
8	Daffi Azril Faiz	86,6	Tuntas	80	Tuntas
9	Deal Natasya	86,6	Tuntas	90	Tuntas
10	Disa Vrianti	93,3	Tuntas	80	Tuntas
11	Fadilla Yulia Niswa	100	Tuntas	90	Tuntas
12	Fazilla Abelya	100	Tuntas	90	Tuntas
13	Husna Fazila	86,6	Tuntas	80	Tuntas
14	Jihan	100	Tuntas	90	Tuntas
15	Khaisa Firona	80	Tuntas	80	Tuntas
16	Khairuman	93,3	Tuntas	60	Tidak Tuntas
17	Mahfud Al Habib	100	Tuntas	80	Tuntas
18	Nabil Aufa Manilo	80	Tuntas	80	Tuntas
19	Raditya Dika Atenaja	73,3	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
20	Rendi Febrian	80	Tuntas	80	Tuntas
21	Rifano Anugerah	93,3	Tuntas	80	Tuntas
22	Said Abidzar	80	Tuntas	50	Tidak Tuntas
23	Salsa Fazila	93,3	Tuntas	90	Tuntas
24	Sanja Naura	93,3	Tuntas	80	Tuntas
25	Syahira Musfiqa	100	Tuntas	90	Tuntas
26	Yelfia Pratiwi	93,3	Tuntas	80	Tuntas
Jumlah Nilai			2.247,9	2.016	
Nilai Rata-rata			86,45	77,53	
Persentase Ketuntasan Klasikal			92,30 %	73,07%	

c. Observasi/pengamatan (*observation*)

Pada tahap ini, observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keberhasilan hasil kemampuan hafalan siswa setelah diterapkannya media *Crossword Puzzle*. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh guru pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya yaitu Ibu Dina Rianti, S.Pd.I. Pada tahap ini sama seperti siklus I, yaitu guru pengamat mengamati dua aspek

yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa pada lembaran observasi yang telah disediakan. Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan sebagai berikut:

1) Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II

Berdasarkan pengamatan yang diamati oleh Ibu Dina Rianti, S.Pd.I. sebagai guru pengamat terhadap aktivitas guru pelaksana tindakan/peneliti dalam menerapkan proses pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II

No	Hal Yang Diamati Guru	Skor			
		1	2	3	4
1	Membuka Pelajaran: a. Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa. b. Guru mempersiapkan siswa untuk belajar c. Guru melakukan kegiatan apersepsi dan memotivasi siswa d. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran. e. Guru memberikan soal pre-test kepada siswa f. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Crossword Puzzle			✓	✓ ✓ ✓ ✓
2	Menjelaskan pelajaran: a. Penggunaan kalimat sederhana (tidak berbelit-belit) b. Penggunaan kata tidak meragukan c. Memberikan contoh yang sesuai dengan pengertian yang dijelaskan d. Pengulangan untuk hal-hal yang dianggap penting.			✓	✓ ✓ ✓
3	Menerapkan strategi/media/ metode pembelajaran : a. Menerapkan strategi pembelajaran dengan tepat b. Melaksanakan pembelajaran dengan				✓ ✓

	menerapkan media yang telah direncanakan c. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai				✓
4	Komunikasi dengan siswa: a. Mengungkapkan pertanyaan secara jelas dan singkat b. Pertanyaan penyebaran ditujukan ke seluruh kelas c. Pemberian waktu berpikir d. Memotivasi siswa untuk bertanya e. Memberikan respon dan jawaban atas pertanyaan siswa				✓ ✓ ✓ ✓ ✓
5	Pengelolaan kelas : a. Upaya menertibkan siswa b. Menanggapi perilaku siswa yang bermasalah				✓ ✓
6	Melaksanakan evaluasi: a. Melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan soal post –test b. Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa c. Memotivasi siswa yang hasil kerjanya kurang baik				✓ ✓ ✓
7	Menutup Pelajaran : a. Menyimpulkan materi pelajaran b. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan c. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa			✓	✓ ✓
Jumlah Nilai Presentase				101	
Persentase				97,11%	

Kriteria Penilaian :

- Nilai 4 = jika guru mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
- Nilai 3 = jika guru mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
- Nilai 2 = jika guru kurang mampu melakukan aktivitas tersebut.
- Nilai 1 = jika guru tidak melakukan aktivitas tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru yang dilakukan guru pengamat, nilai persentase aktivitas guru pelaksana tindakan/peneliti pada siklus II dapat dianalisis data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S \text{ (Nilai persen yang dicari)} = \frac{R(\text{skor perolehan})}{N(\text{skor maksimum})} \times 100\%$$

$$S = \frac{101}{4} \times 100\%$$

$$S = \frac{2.525}{26}$$

$$S = 97,11\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru yang telah dilakukan oleh Ibu Dina Rianti, S.Pd.I sebagaimana tertera dalam tabel 4.10 di atas dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* memperoleh nilai persentase 97,11% dengan kategori sangat berkualitas.

2) Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh Ibu Dina Rianti, S.Pd.I selaku guru pengamat terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menerapkan media *Crossword Puzzle* pada siklus ii diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II

No	Hal Yang Diamati Siswa	Skor			
		1	2	3	4

1	Siswa menjawab salam dan doa				✓
2	Siswa menyimak seluruh informasi yang disampaikan oleh guru				✓
3	Siswa mengerjakan soal pre-test				✓
4	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal-hal yang belum dipahami			✓	
5	Siswa mengikuti arahan guru dalam membentuk kelompok				✓
6	Siswa memperhatikan dan menghafal sub materi yang disampaikan melalui media <i>Crossword</i>				✓
7	<i>Puzzle</i>			✓	
8	Siswa mengajukan ide/pendapat				✓
9	Mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru				✓
10	Merasa senang terhadap media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> yang baru diterapkan Menutup pembelajaran dengan berdoa				✓
Jumlah Nilai Presentase				38	
Persentase				95,00%	

Kriteia Penilaian :

- Nilai 4 = jika siswa mampu melakukan aktivitas tersebut dengan sangat baik.
- Nilai 3 = jika siswa mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
- Nilai 2 = jika siswa kurang mampu melakukan aktivitas tersebut.
- Nilai 1 = jika siswa tidak melakukan aktivitas tersebut.

Data aktivitas siswa yang telah diperoleh dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh guru pengamat dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S (\text{nilai persen yang dicari}) = \frac{R (\text{skor perolehan})}{N (\text{skor maksimum})} \times 100\%$$

$$S = \frac{38}{4} \times 100\%$$

$$S = \frac{950}{10}$$

$$S = 95,00\%$$

Dari hasil pengamatan aktivitas siswa yang diamati oleh guru pengamat Ibu Dina Rianti, S.Pd.I sebagaimana tersebut dalam tabel diatas bahwa hasil pengamatan aktivitas siswa dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* pada siklus II mencapai kategori sangat berkualitas dengan perolehan nilai persentase mencapai 95,00%.

d. Refleksi (*reflection*)

Pada siklus II ini tahapan refleksi juga dilakukan oleh guru pelaksana tindakan/peneliti bersama guru pengamat Ibu Dina Rianti, S.Pd.I Adapun hasil refleksi dari pelaksanaan tindakan pada siklus II terlihat mengalami peningkatan hasil kemampuan hafalan siswa siswi pada materi Asmaul Husna dan telah mencapai kategori sangat berkualitas.

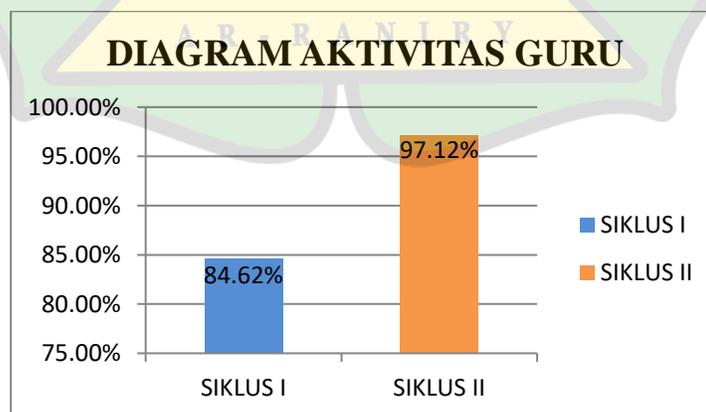
C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus di SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya

melalui tahapan observasi/pengamatan yang dilakukan bersama guru pengamat dan memberikan tes berupa soal kepada siswa, maka didapati data terkait hasil kemampuan hafalan siswa tentang materi Asmaul Husna dan pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam menerapkan media *Crossword Puzzle*. Adapun data hasil penelitian yang telah ditempuh dari siklus I hingga siklus II dapat dilihat penjelasan sebagai berikut:

1) Analisis Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan yang telah dilaksanakan oleh guru pengamat terhadap kegiatan aktivitas guru dalam menerapkan media *Crossword Puzzle* pada siklus I didapati data bahwa aktivitas guru dalam menerapkan media *Crossword Puzzle* sudah dikategorikan sangat berkualitas, hal tersebut sesuai dengan perolehan nilai persentase aktivitas guru pada siklus I yaitu 84,61%. Untuk hasil observasi/pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan persentase menjadi 97,12% dengan kategori sangat berkualitas. Dari pernyataan tersebut dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



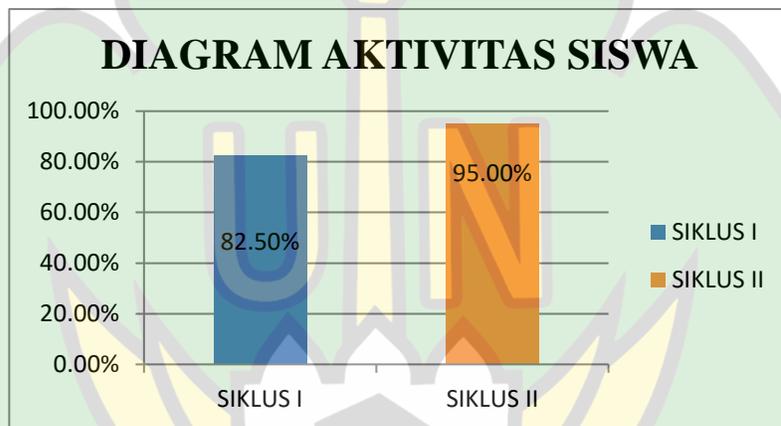
Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Nilai Aktivitas Guru

2) Analisis Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari observasi kegiatan aktivitas siswa terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* pada siklus I sampai siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pelaksanaan pembelajaran. Sesuai dengan hasil observasi awal sebelum diterapkannya pembelajaran dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terlihat cenderung berpusat pada guru atau dengan hanya menggunakan metode ceramah tanpa diiringi dengan menerapkan media pembelajaran, akibatnya siswa menjadi pasif kurangnya keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan siswa hanya menyimak penjelasan guru, membaca dan mencatat materi yang diberikan oleh guru.

Setelah diterapkannya media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siklus I aktivitas siswa mulai terjadi peningkatan. Siswa lebih banyak berperan dan membangkitkan semangat siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran karena proses pembelajaran dilakukan belajar sambil bermain sesuai dengan langkah-langkah media *Crossword Puzzle*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh berdasarkan hasil observasi/pengamatan yang dilakukan oleh guru pengamat aktivitas siswa pada siklus awal atau siklus I mengalami peningkatan dan mencapai kategori sangat berkualitas. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian perolehan nilai persentase aktivitas siswa pada siklus I mencapai 82,50%.

Kemudian pada aktivitas siswa siklus II dalam pelaksanaan pembelajaran juga mengalami peningkatan. Hal tersebut juga sesuai dengan perolehan hasil penelitian nilai persentase aktivitas siswa pada siklus II yang mencapai 95,00%. Gambaran peningkatan persentase aktivitas siswa dapat disimpulkan dan dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 4.2 Diagram Perbandingan nilai persentase Peningkatan Aktivitas Siswa

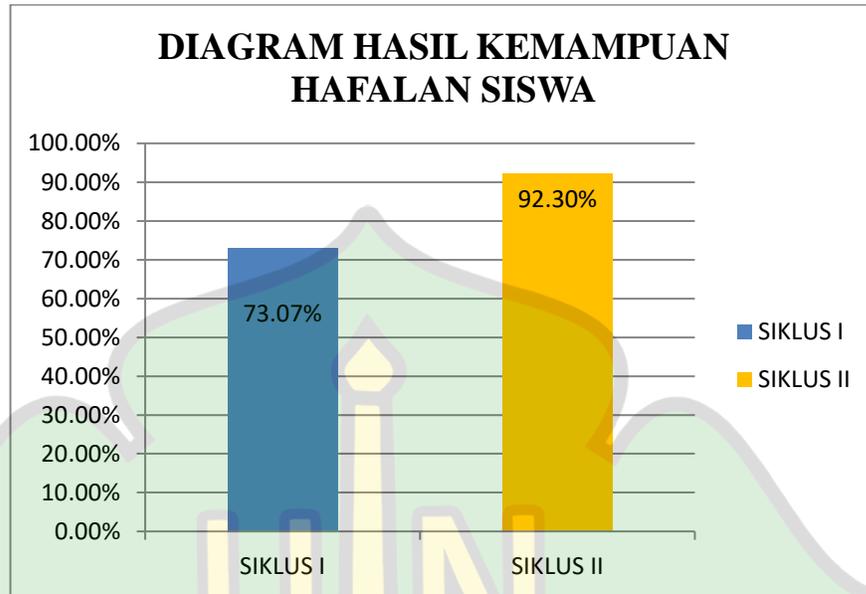
3) Analisis Hasil Kemampuan Hafalan Siswa

Untuk mengetahui kemampuan hafalan siswa terkait materi Asmaul Husna didalam pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* peneliti melakukan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Hal tersebut berfungsi untuk mengetahui peningkatan kemampuan hafalan siswa dengan memberikan soal *post-test* di setiap siklusnya.

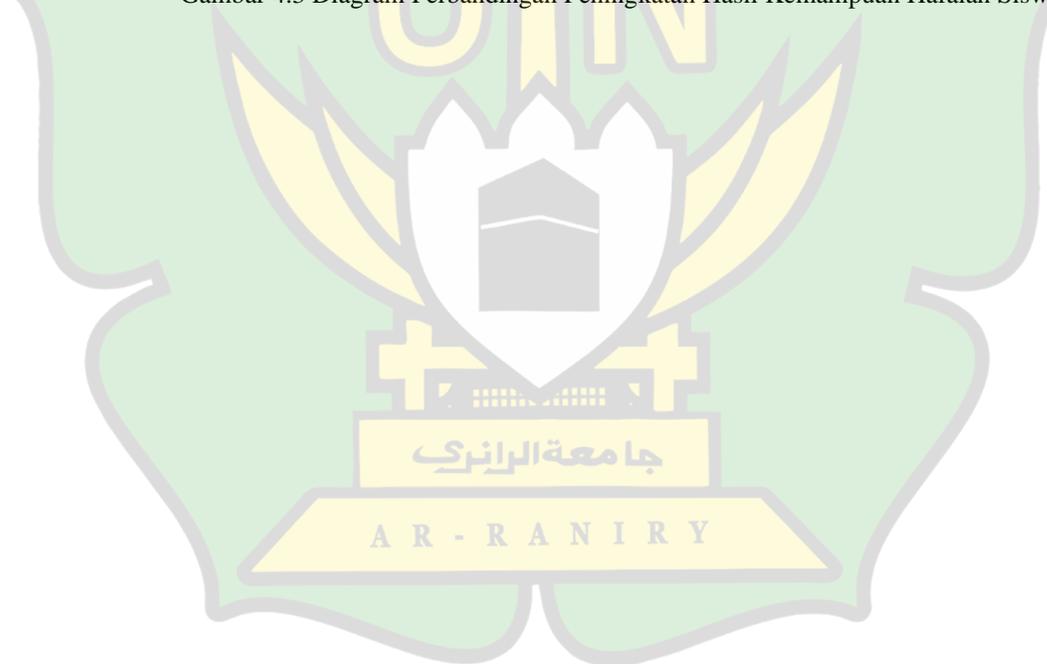
Berdasarkan hasil nilai *pre-test* pada siklus I diperoleh hasil kemampuan hafalan siswa tergolong kurang berkualitas, dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata siswa

yaitu 44,23 dan hanya satu siswa yang memperoleh nilai tuntas sesuai yang telah ditetapkan di SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya yaitu dengan nilai 75. Hasil nilai persentase kemampuan hafalan siswa secara klasikal diperoleh 3,84% dengan kategori sangat kurang berkualitas. Adapun untuk perolehan nilai post-test pada siklus I mengalami peningkatan dan menunjukkan bahwa hasil kemampuan hafalan siswa sudah tergolong berkualitas, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa pada soal post-test mencapai 77,53 dan ketuntasan hasil kemampuan hafalan siswa secara klasikal mencapai 73,07% (19 siswa yang tuntas).

Sedangkan pada siklus II hasil kemampuan hafalan siswa juga mengalami peningkatan menjadi sangat berkualitas. Nilai rata-rata hasil kemampuan hafalan siswa pada post-test siklus II mencapai nilai 86,45 dan ketuntasan hasil kemampuan hafalan siswa secara klasikal telah mencapai 92,30% (24 siswa yang tuntas) dan dua siswa yang belum tuntas. Gambaran perbandingan peningkatan hasil kemampuan hafalan siswa dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan pada diagram dibawah ini:



Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Peningkatan Hasil Kemampuan Hafalan Siswa



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui teknik tes dan observasi selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* pada materi Asmaul Husna untuk meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* terbukti berdampak baik bagi siswa serta dapat meningkatkan kemampuan hafalan siswa siswi tentang materi Asmaul Husna dengan presentase hasil kemampuan hafalan yang meningkat. Pada siklus I aktivitas guru memperoleh nilai persentase 84,61 % dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 97,12% dengan kategori sangat berkualitas. Kemudian, untuk nilai presentase aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I berada pada 82,50% kemudian mengalami peningkatan sebanyak 12,5% sehingga diperoleh nilai sebanyak 95,00% pada siklus II dikategorikan sangat berkualitas.
2. Sedangkan untuk hasil kemampuan hafalan siswa siswi terkait materi Asmaul Husna dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* juga mengalami peningkatan terbukti dari adanya kenaikan peningkatan nilai rata-rata dan

persentase ketuntasan hasil kemampuan hafalan siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I hasil *post-test* nilai rata-rata siswa ialah 77,53 dan pada siklus II meningkat menjadi 86,45 dengan kategori sangat berkualitas. Adapun ketuntasan hasil kemampuan hafalan siswa secara klasikal pada *pre-test* berada pada nilai 3,48% (hanya satu siswa yang memperoleh nilai tuntas), kemudian pada *post-test* siklus I ketuntasan hasil kemampuan hafalan siswa secara klasikal memperoleh nilai 73,07% (19 siswa yang tuntas) meningkat menjadi 92,30% (24 siswa yang tuntas) pada siklus II dengan kategori sangat berkualitas.

B. Saran

1. Bagi Guru

Kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti diharapkan kedepannya agar lebih variatif dalam menggunakan dan menentukan metode ataupun media pembelajaran agar tidak monoton sehingga dapat membangkitkan antusias dan keterlibatan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Pada siklus I hasil *pre-test* nilai rata-rata siswa

2. Bagi Siswa

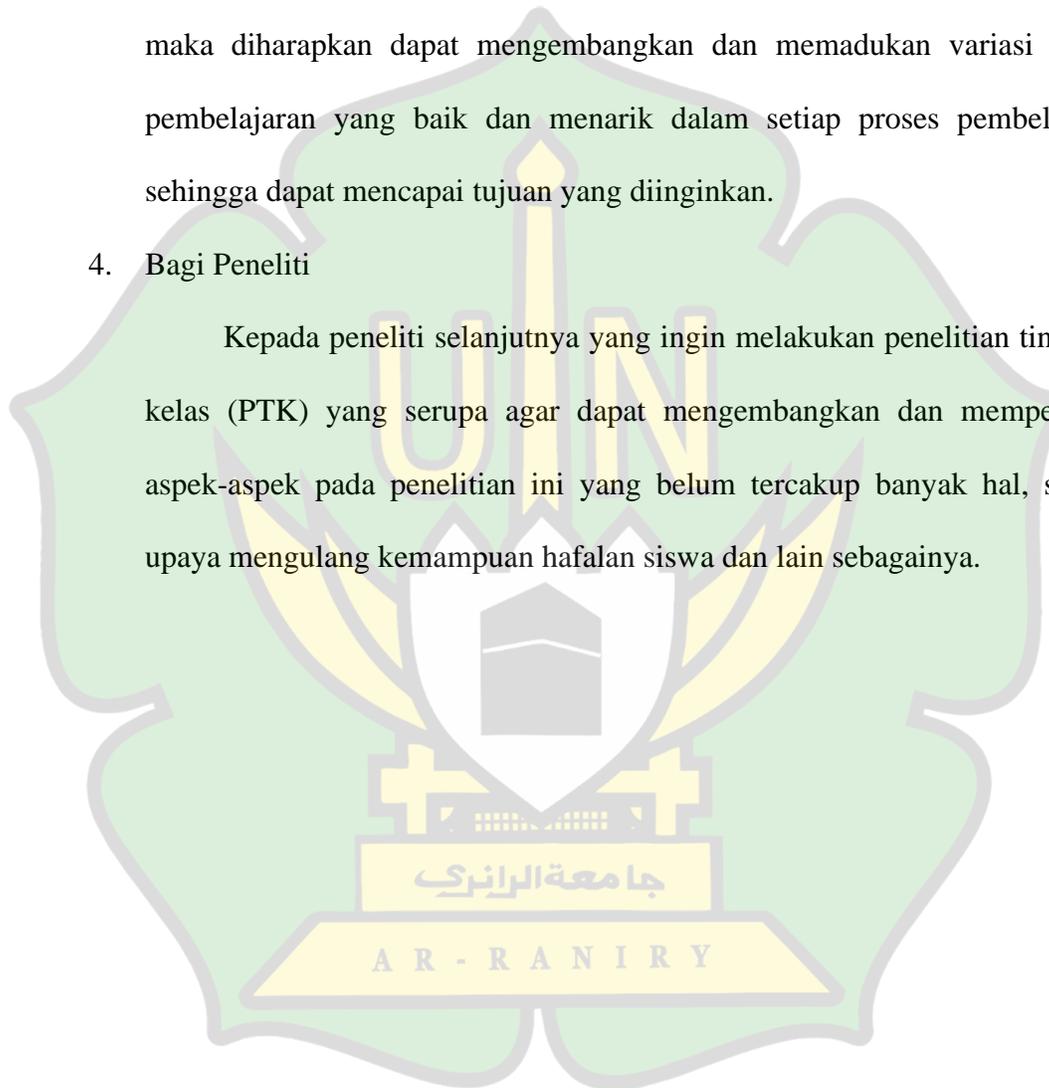
Kepada siswa kelas V diharapkan dapat mengulang kembali hafalan yang sudah di hafal yaitu Asmaul Husna, serta dapat menjadi sebuah wawasan dan ilmu yang bermanfaat kelak nanti.

3. Bagi Sekolah

Adanya hasil yang telah didapatkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media *Crossword Puzzle* pada materi Asmaul Husna maka diharapkan dapat mengembangkan dan memadukan variasi media pembelajaran yang baik dan menarik dalam setiap proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

4. Bagi Peneliti

Kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang serupa agar dapat mengembangkan dan memperbaiki aspek-aspek pada penelitian ini yang belum tercakup banyak hal, seperti upaya mengulang kemampuan hafalan siswa dan lain sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Mustamil dan Adhi Kusumastuti. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Ali, Lukman. (2007). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Apollo.
- Anwar, Desy. (2011). *Kamus Lemgkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amelia.
- Abdil Hamid al-Atsari, Abdullah bin. (2005). *Panduan Aqidah Lengkap*. Bogor: Pustaka Ibnu Katsir.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Praktik Tindakan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-Dasar Evaluai Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bobbi, De Poter. (2011). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Departemen Agama RI. (1998). *Pedoman Pembelajaran Akidah Akhlak, Badan Penelitian Dan Pengembangan Agama, Pusat Penelitian Dan Pengembangan Anak, Kerjasama Pemerintah RI Dengan UNICEF Pelita VI*.
- Depdikbud.(1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewi, Andayani dan Safrida. (2006). *Aqidah dan Etika Dalam Biologi*. Syiah Kuala University Press: Banda Aceh.
- Harisandy, Ruly. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah SMK 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe GI (Group Investigation)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasan, Muhammad Syamsi. (2015). *Asmaul Husna (Keistimewaan, Khasiat dan Mengamalkannya)*. Surabaya: Amelia.
- Herliani. (2022). *Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Maasawet, Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Hisyam, Zaini and dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.

- Ismail, Andang. (2006). *Eucation Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Kadarudin. (2021). *Penelitian Di Bidang Ilmu Hukum (Sebuah Pemahaman Awal)* Semarang: Formaci.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Kusumastuti, Adhi and Ahmad Mustamil. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif* Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Latif, Mubarak Zaki dkk. (2001). *Akidah Islam*, Yogyakarta :UII Press.
- Mappasiara. (2018). *PENDIDIKAN ISLAM (Pengertian, Ruang Lingkup dan Epistemologinya)*, Vol. VII. No. 1. Hlm. 149.
- Muhammad Miftahul and Umar Sidiq. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya.
- Munir, Rinaldi. (2005). *Permainan Crossword Puzzle*. Jakarta : Cipta Karya.
- Nai'ah, Iin. (2014). “*Penerapan Metode Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Materi Asmaul Husna Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kemuning IV Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran 2013/2014*”. Surakarta, Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Nata, Abudin.(2016). *Akhlak tasawuf, cet. 10*. Jakarta: PT.raja grafindo persada.
- Nisa, Khoirul. (2017). “*Penerapan Metode Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perjuangan Melawan Penjajahan Jepang (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SD 03 Jati Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2016/2017)*”. Surakarta, Universitas Sebelas Maret.
- Nurdin, Muhammad and Hamzah. (2015). *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM* Jakarta: Bumi Aksara.
- Pahlevianur, Muhammad Rizal. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Tengah: CV. Pradina Pustaka Group.

- Pratiwi, Arindah. (2020). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pembelajaran IPA Di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. Makassar: Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Makassar
- Rosda, Bintang. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa*. Jawa Barat: PRCI.
- Sa'dullah. (2008). *Cara Cepat Menghafal Al-Quran*, Jakarta: Gema Insani.
- Saputra, Ibnu. (2020). *TTS Seru Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas VI Untuk Madrasah Ibtidaiyah*. Bogor: Guepedia.
- Sidiq, Umar dan M. Miftachul. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta. 2016.
- Sukendra, Komang. (2020). *Instumen Penelitian*. Bali : Mahameru Press.
- Suryabrata, Sumadi. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Stephen, Robbins, P. & Judge, Timothy A. (2008). *Perilaku Organisasi buku 1 edisi ke-12*. Jakarta: Salemba Empat.
- Syah, Muhibin. (2010). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*, Cet. 15. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, Tukiran dkk. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru: Praktik, praktis dan mudah*. Bandung: Alfabeta.
- Tim penyusun. (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, Cet. Ke-1.
- Usman, Nurdin. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Bandung, CV Sinar Baru.
- Zaini. (2008). *Permainan Crossword Puzzle*. Jakarta : Cipta Karya.

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-1941/Un.08/FTK/Kp.07.6/02/2024

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

MEMUTUSKAN

Menetapkan
KESATU : Menunjuk Saudara:
Dr. Saifullah Maysa, S.Ag., M.A.

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Tansa Novriani
NIM : 200201045
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan Media *Crossword Puzzle* pada Materi Asmaul Husna untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Siswa-siswi Kelas V SDN1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas dibenarkan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2. 423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 12 September 2024

Dekan,



Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dajen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry;
7. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
8. Mahasiswa yang bersangkutan



Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4615/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2024
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala SDN 1 Alue Bilie
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **TARISA NOVRIANI / 200201045**
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Agama Islam
Alamat sekarang : Tibang, Kecamatan Syiah Kuala

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Media Crossward Puzzle pada Materi Asmaul Husna untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Siswa Siswi Kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 11 Juni 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Juli 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN NAGAN RAYA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 ALUE BILIE
KECAMATAN DARUL MAKMUR
Jln. Dr Erwin Ibrahim Kode Pos 23662



SURAT KETERANGAN
Nomor : 422.2/ 87/ VIII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irwan Effendi, S.Pd.I
Nip : 19700108 199411 1001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I / IV b
Tempat Kerja : SD Negeri 1 Alue Bilie

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tarisa Novriani
NIM : 200201045
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 1 Alue Bilie dengan judul “ Penerapan Media Crossword Puzzle Pada Materi Asmaul Husna Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Siswa Kelas V SDN 1 Alue Bilie Kecamatan Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya “ pada tanggal 4 s.d 8 Agustus 2024

Demikian surat surat keterangan ini di buat ,agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya

AR - RANIRY

Alue Bilie, 9 Agustus 2024
Kepala Sekolah

Irwan Effendi, S.Pd.I
Nip: 19700108 199411 1001

MODUL AJAR

A. Informasi Umum

Penyusun	: Tarisa Novriani
Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Alue Bilie
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase/Kelas/Semester	: Fase C / V/ Ganjil
Materi Pokok	: Mengenal Allah SWT Melalui Asmaul Husna
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Elemen	: Akidah
CP Elemen	: Pada akhir fase C pada elemen akidah Peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaul husna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, qadā' dan qadr.
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit

B. Komponen Inti

1. Profil Pelajar Pancasila

Profil pelajar pancasila yang ingin dicapai adalah:

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
- Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topic materi.

2. Sarana dan Prasarana

- a) Ruang Kelas
- b) Alat dan Bahan:
 - Laptop
 - LCD Proyektor
 - Spidol
 - Papan tulis
 - Crossword Puzzle

c) Sumber Bahan Ajar :

- Buku pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas V
- Belajar akhlak dengan 99 Asmaul Husna

3. Target Peserta Didik

Peserta didik regular dan peserta didik dengan kesulitan memahami materi

4. Model Pembelajaran

- a) Pendekatan : Sainifik
- b) Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)
- c) Metode Pembelajaran : Diskusi, Ceramah dan Tanya jawab
- d) Media Pembelajaran : Crossward Puzzle

5. Tujuan Pembelajaran

Dengan melakukan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan, peserta didik mampu:

- 1) Menyakini makna Asmaul Husna dan menyakini adanya Allah SWT yang maha mematkan (al-Mumit), yang maha menghidupkan (al-Hayyu), maha berdiri sendiri (al-Qayyum) dan Allah yang maha esa (al-Ahad) dengan benar.
- 2) Menunjukkan sikap berani, peduli, mandiri, teguh pendirian dan lain sebagainya sebagai implementasi dari pemahaman makna Asmaul Husna al-Mumit, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Ahad.
- 3) Menjelaskan 30 Asmaul Husna dan artinya (ar-Rahman, ar-Rahim, al-Malik, al-Quddus, as-Salam, al-Mu'min, al-Muhaimin, al-Aziz, al-Jabbar, al-Mutakabbir, al-Khaliq, al-Barri, al-Mushawir, al-Ghaffar, al-Qahhar,al-Wahhab, ar-Razzaq, al-Fattah, al-'alim, al-Qaabidh, al-Khafdh, ar-Rafi', al-Mu'iz, al-Mudzil, as-Sami', al-Bashir, al-Hakam, al-'adlu, al-Latiif).
- 4) Menghafalkan 30 Asmaul Husna dan artinya (ar-Rahman, ar-Rahim, al-Malik, al-Quddus, as-Salam, al-Mu'min, al-Muhaimin, al-Aziz, al-Jabbar, al-Mutakabbir, al-Khaliq, al-Barri, al-Mushawir, al-Ghaffar, al-Qahhar,al-Wahhab, ar-Razzaq, al-Fattah, al-'alim, al-Qaabidh, al-Khafdh, ar-Rafi', al-Mu'iz, al-Mudzil, as-Sami', al-Bashir, al-Hakam, al-'adlu, al-Latiif).

6. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik mampu menjelaskan pengertian Asmaul Husna (al-Mumit, al-Hayyu, al-Qayyum dan al-Ahad) dengan benar, tepat dan jelas

- 2) Peserta didik mampu membiasakan sikap berani, peduli, mandiri, teguh pendirian dan lain sebagainya sebagai implementasi dari pemahaman makna Asmaul Husna al-Mumit, al-Hayyu, al-Qayyum, al-Ahad.
- 3) Peserta didik mampu memahami dan menyebutkan 30 Asmaul Husna Menjelaskan 30 Asmaul Husna dan artinya (ar-Rahman, ar-Rahim, al-Malik, al-Quddus, as-Salam, al-Mu'min, al-Muhaimin, al-Aziz, al-Jabbar, al-Mutakabbir, al-Khaliq, al-Barri, al-Mushawir, al-Ghaffar, al-Qahhar, al-Wahhab, ar-Razzaq, al-Fattah, al-'alim, al-Qaabidh, al-Khafdh, ar-Rafi', al-Mu'iz, al-Mudzil, as-Sami', al-Bashir, al-Hakam, al-'adlu, al-Latiif).
- 4) Peserta didik mampu menghafal dan mengucapkan 30 Asmaul Husna Menjelaskan 30 Asmaul Husna dan artinya (ar-Rahman, ar-Rahim, al-Malik, al-Quddus, as-Salam, al-Mu'min, al-Muhaimin, al-Aziz, al-Jabbar, al-Mutakabbir, al-Khaliq, al-Barri, al-Mushawir, al-Ghaffar, al-Qahhar, al-Wahhab, ar-Razzaq, al-Fattah, al-'alim, al-Qaabidh, al-Khafdh, ar-Rafi', al-Mu'iz, al-Mudzil, as-Sami', al-Bashir, al-Hakam, al-'adlu, al-Latiif).

7. Pemahaman Bermakna

Dengan mempelajari materi Asmaul Husna, peserta didik dapat memahami dan menghafal beberapa dari sifat Asmaul Husna dan dapat menanamkan sifat teladan mulia Asmaul Husna dengan baik karena setiap muslim berupaya untuk berperilaku kepada kebaikan sesuai dengan nilai Asmaul Husna.

8. Pertanyaan Pemantik

- 1) Apakah kalian mengetahui apa itu Asmaul Husna?
- 2) Apakah kalian sudah menghafal sebagian dari Asmaul Husna?
- 3) Bagaimana cara menerapkan sikap yang mencerminkan beberapa Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari?

9. Persiapan Pembelajaran

- 1) Guru menyiapkan media dan bahan ajar dalam pembelajaran
- 2) Guru menyusun LKPD
- 3) Guru menyusun asesmen dan instrumen yang digunakan

10. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 1 (Sub materi al-Mumit, al-Hayyu, al-Qayyum dan al-Ahad dan 15 Asmaul Husna beserta artinya)

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan membaca doa secara bersama- sama. 2. Guru mempersiapkan siswa untuk belajar 3. Guru melakukan kegiatan apersepsi dan memotivasi siswa 4. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran 5. Guru melakukan asesmen awal (soal pre-test) kepada siswa 6. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media crossword puzzle 	20 menit
<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Fase 1 Orientasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak materi berupa powerpoint yang ditayangkan oleh guru 2. Peserta didik mengamati video yang berjudul “Asmaul Husna” https://www.youtube.com/watch?v=aNUAEae ndno 3. Guru bersama peserta didik bertanya jawab untuk menggali video yang ditampilkan. 4. Peserta didik diminta untuk mengkategorikan makna al-Mumit, al-Hayyu, al-Qayyum dan al-Ahad dan lafadz 15 Asmaul Husna yang sesuai dengan materi yang ditampilkan untuk mempermudah hafalan siswa <p>Fase 2 Mengorganisasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok 2. Peserta didik membaca materi dan mengerjakan LKPD yang telah dibagikan 3. Peserta didik secara berkelompok menyimpulkan materi yang berhubungan dengan Asmaul Husna <p>Fase 3 membimbing penyelidikan :</p>	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan difasilitasi dan di bimbing guru berdiskusi untuk menyelesaikan LKPD crossword puzzle untuk mempermudah hafalan siswa yaitu 15 Asmaul Husna 2. Peserta didik dengan difasilitasi dan dibimbing guru menyimpulkan pengertian, macam-macam dan sikap dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan sifat Asmaul Husna <p>Fase 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil kerja kelompoknya 2. Peserta didik yang lain memberikan komentar dan masukan atas penampilan temannya <p>Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperbaiki hasil kerjanya berdasarkan masukan dari teman atau kelompok lain 	
<p>Kegiatan penutup :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah di pelajari 2. Guru melakukan asesmen terhadap hasil belajar siswa dengan memberikan soal post-test 3. Guru menjelaskan tentang materi atau tugas yang harus dipelajari siswa untuk pertemuan mendatang 4. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan 5. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca hamdalah 	

Pertemuan ke-2 (15 Asmaul Husna dan artinya)

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Pendahuluan :	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan membaca doa secara bersama- sama. 2. Guru mempersiapkan siswa untuk belajar 3. Guru melakukan kegiatan apersepsi dan memotivasi siswa 4. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran 5. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media crossword puzzle 	10 menit
<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Fase 1 Orientasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak materi berupa powerpoint yang ditayangkan oleh guru 2. Peserta didik mengamati video yang berjudul “Asmaul Husna”https://www.youtube.com/watch?v=aNUAEaendno 3. Guru bersama peserta didik bertanya jawab untuk menggali video yang ditampilkan. 4. Peserta didik diminta untuk mengkategorikan makna lafadz 15 Asmaul Husna yang sesuai dengan materi yang ditampilkan untuk mempermudah hafalan siswa <p>Fase 2 Mengorganisasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok 2. Peserta didik membaca materi dan mengerjakan LKPD yang telah dibagikan 3. Peserta didik secara berkelompok menyimpulkan materi yang berhubungan dengan Asmaul Husna <p>Fase 3 membimbing penyelidikan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan difasilitasi dan di bimbing guru berdiskusi untuk menyelesaikan LKPD crossword puzzle untuk mempermudah hafalan siswa yaitu 15 Asmaul Husna 2. Peserta didik dengan difasilitasi dan dibimbing guru menyimpulkan pengertian, macam-macam dan sikap dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan sifat Asmaul Husna 	

Fase 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya:

1. Peserta didik menunjukkan hasil kerja kelompoknya
2. Peserta didik yang lain memberikan komentar dan masukkan atas penampilan temannya

Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah:

1. Peserta didik memperbaiki hasil kerjanya berdasarkan masukan dari teman atau kelompok lain

Kegiatan penutup :

2. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah di pelajari
3. Guru melakukan asesmen terhadap hasil belajar siswa dengan memberikan soal post-test
4. Guru menjelaskan tentang materi atau tugas yang harus dipelajari siswa untuk pertemuan mendatang
5. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan
6. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca hamdalah

11 Asesmen

1) Awal

Asesmen awal dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dengan memberikan *pre-test* berupa soal pilihan ganda. Asesmen awal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna.

No	Kompetensi dan Lingkup Materi	Sudah	Belum
1.	Menjelaskan pengertian Asmaul Husna		
2.	Menjelaskan pengertian al-Mumit, al-Hayyu, al-Qayyum dan al-Ahad		
3.	Menunjukkan sikap Asmaul Husna al-Mumit, al-Hayyu, al-Qayyum dan al-Ahad		
4.	Menghafalkan dan menyebutkan 30 Asmaul		

	Husna Menjelaskan 30 Asmaul Husna dan artinya (ar-Rahman, ar-Rahim, al-Malik, al-Quddus, as-Salam, al-Mu'min, al-Muhaimin, al-Aziz, al-Jabbar, al-Mutakabbir, al-Khaliq, al-Barri, al-Mushawir, al-Ghaffar, al-Qahhar, al-Wahhab, ar-Razzaq, al-Fattah, al-'alim, al-Qaabidh, al-Khafdh, ar-Rafi', al-Mu'iz, al-Mudzil, as-Sami', al-Bashir, al-Hakam, al-'adlu, al-Latiif).		
--	---	--	--

Sudah : Siswa dikatakan sudah mampu jika dapat menjawab soal pre-test dengan tepat

Belum : Siswa dikatakan sudah mampu jika dapat menjawab soal pre-test dengan tidak tepat

SOAL PRE-TEST

1. Apa yang dimaksud dengan Asmaul-husna.....
 - a. Nama-nama yang buruk
 - b. Nama-nama yang baik agung
 - c. Nama-nama yang istimewa
 - d. Nama-nama yang agung

2. Allah SWT mempunyai nama dan sifat yang di sebut Asmaul Husna yang berjumlah....
 - a. 98
 - b. 97
 - c. 99
 - d. 89

3. Allah SWT memiliki nama dan sifat *Al-khalid* yang artinya
 - a. Maha Pecipta
 - b. Maha Pemurah
 - c. Maha penyayang
 - d. maha pengasih

4. Asmaul-husna yang artinya Allah yang Maha Penyayang adalah.....
 - a. Ar-Rahman
 - b. Ar-Rahiim
 - c. Al-Malik
 - d. As-Salam

5. *Al-Quddus* artinya adalah.....
- a. Allah yang Maha Suci pengampun
 - b. Allah yang Maha Pengasih merajai
 - c. Allah yang maha
 - d. Allah yang maha
6. Salah satu sifat Asmaul-husna Allah yaitu *Al-Aziiz* yang artinya Allah Yang Maha....
- a. Mengatur
 - b. Perkasa
 - c. memelihara
 - d. pencipta
7. Asmaul Husna yang artinya Allah yang maha pengampun adalah...
- a. Al-Ghaffar
 - b. As-Salam
 - c. Al-Mutakabbir
 - d. Al-Aziz
8. Asmaul Husna yang artinya Allah yang maha memiliki kebesaran adalah...
- a. Al-Aziz
 - b. Al-Mushawwir
 - c. Al-Mutakabbir
 - d. As-Salam
9. Terhadap orang lain, kita harus mampu memberikan rasa aman sebagai seorang mukmin, bukan sebaliknya. Hal demikian sikap teladan dari Asmaul Husna....
- a. Al-Mukmin
 - b. Al-Qahhar
 - c. Al- Jabbar
 - d. Al- Malik
10. Asmaul Husna yang artinya Allah yang maha membentuk rupa adalah...
- a. As-Salam
 - b. Ar-Rahman
 - c. Al-Mushawwir
 - d. Al-Quddus

Kunci Jawaban Soal Pre-Test

1. B

2. C

3. A

4. B

5. A

6. B

7. A

8. C

9. A

10. C

2) **Formatif**

Formatif (penilaian selama proses pembelajaran) adalah asesmen yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi dengan menggunakan lembar observasi kegiatan siswa dan LKPD yang telah disediakan.

Kelompok	Kerja Sama				Hasil Diskusi				Ketepatan Waktu				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1													
2													
3													
4													
5													

Petunjuk Penskoran

- **Kerja Sama**

Skor 4 : Jika semua anggota aktif bekerja sama dalam diskusi kelompok dan mengerjakan LKPD

Skor 3 : Jika sebagian besar anggota aktif bekerja sama dalam diskusi kelompok dan mengerjakan LKPD namun sebagian kecil tidak.

Skor 2 : Jika sebagian kecil aktif bekerja sama dalam diskusi kelompok dan mengerjakan LKPD sedangkan sebagian besar tidak.

Skor 1 : jika anggota tidak menunjukkan niat dan usaha untuk aktif bekerja sama dalam diskusi dan mengerjakan LKPD.

- **Hasil Diskusi**

- Skor 4 : Menjawab semua pertanyaan yang ada di LKPD
Skor 3 : Menjawab Sebagian besar pertanyaan yang ada di LKPD
Skor 2 : Menjawab sebagian kecil pertanyaan yang ada di LKPD
Skor 1 : Tidak menjawab semua pertanyaan yang ada di LKPD

3) Sumatif

Asesmen sumatif dilakukan untuk melihat sejauh mana pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam penilaian ini guru menggunakan post-test berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal.

SOAL POST-TEST

- Kalimat Asmaul Husna terdiri dari dua kata penghubung, yaitu “Asma” yang artinya nama-nama dan “Al-husna” yang artinya...
 - Luas, sempurna dan agung
 - Bagus, baik dan indah
 - Mewah, sempurna dan baik
 - Agung, sempurna dan luas
- Minta ampun kepada Allah atas segala kesalahan dan dosa yang telah dilakukan, asal benar-benar mohon ampun kepada Allah dan bertaubat secara sungguh-sungguh Allah akan mengampuni semua dosanya. Maka Allah SWT mempunyai sifat.....
 - Al-qahhar
 - Al-ghaffaar
 - Al- Mushawwir
 - Al-Malik
- Allah adalah Tuhan yang membentuk rupa seluruh makhluk-Nya dengan bentuknya masing-masing sesuai kehendak-Nya, maka Allah bersifat...
 - Al-Mushawwir
 - Al-Aziz
 - Al-Mutakabbir
 - Ar-Rahman
- Allah mempunyai sifat al- Mutakabbir yang artinya...
 - Allah yang maha memelihara kebesaran
 - Allah yang maha penyayang
 - Allah yang maha memiliki kebesaran
 - Allah yang maha pengampun
- Salah satunya sifat Asmaul husna yaitu Al-Quddus yang artinya Maha....
 - Mengatur
 - Suci
 - Perkasa
 - Mengadakan

6. Allah SWT adalah Tuhan yang menyayangi seluruh makhluk ciptaan-Nya, Maka Allah memiliki sifat..
- a. Ar-Rahman
b. Ar-Rahim
c. Al-Malik
d. Al-Quddus
7. Salah satu sifat Asmaul Husna Allah yaitu As-Salam yang artinya...
- a. Allah yang maha memberi keamanan
b. Allah yang maha pencipta
c. Allah yang maha perkasa
d. Allah yang maha memberi kesejahteraan
8. Allah SWT merupakan dzat yang memberikan rasa aman dan ketenangan kepada makhluk-Nya, hal ini dikarenakan Allah SWT memiliki sifat...
- a. Al-Mukmin
b. Al- Bari
c. Al-Khaliq
d. Al-Jabbar
9. Allah SWT merupakan dzat Yang Memiliki Mutlak Kegagahan. Maksudnya Allah yang tidak ada satu hal pun terjadi di dalam kekuasaanNya kecuali atas seizinNya. kehendakNya tidak bisa diingkari oleh siapapun. Dari pernyataan tersebut Allah SWT memiliki sifat..
- a. Al- Malik
b. Al-Jabbar
c. Al-Qahhar
d. Ar-Rahman
10. Allah SWT mempunyai nama dan sifat yang disebut Asmaul Husna yang berjumlah...
- a. 98
b. 89
c. 97
d. 99

Kunci Jawaban Soal Post-Test

1. B

2. B

3. A

4. C

5. B

6. B

7. D

8. A

9. B

10.D

12. Pengayaan dan Remedial

1) Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada high order thinking
- Program pengayaan dilakukan diluar jam belajar efektif

2) Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara atau metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan
- Remedial dilakukan diluar jam belajar efektif diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang

MATERI

A. Mari Mengenal Allah SWT

1. Mengenal Allah SWT Melalui Asmaul Husna

Sudah menjadi kebiasaan, apabila kita ingin mengenal sesuatu, misalnya mengenal orang, hewan, tumbuhan, dan benda alam lainnya, yang pertama ditanyakan adalah namanya. Melalui nama itu kita mengenal sesuatu. Demikian juga halnya Tuhan. Siapakah Tuhan? Agama Islam menyebutnya Allah SWT.

Untuk mengenal lebih jauh, siapa Allah SWT jawabannya ada pada Asmaul Husna. Oleh karena itu, Allah SWT mewahyukan nama-Nya kepada manusia melalui kitab suci Al—Qur'an. Disana disebutkan nama-nama Allah SWT sebanyak 99 nama atau disebut dengan Asmaul Husna yaitu nama-nama yang baik dan indah. Adapun pada pelajaran ini akan membahas empat asmaul husna, yaitu al-Mumit, al-Hayyu, al-Qayyūm, dan al-Ahad.

1) Al-Mumit

Al-Mumīt artinya Yang Maha Mematikan. Allah Swt. telah berfirman: “Setiap yang bernyawa akan merasakan mati.”(Q.S. Ali Imran/3:185). Allah yang menakdirkan kematian bagi makhluk yang ditetapkan kematian, Allah juga yang mematikan dengan menahan nyawa, bagai jasad yang dikehendaki. Sebagaiman firman Allah,” Maka Dia tahanlah jiwa (orang) yang telah Dia tetapkan kematiannya dan Dia melepaskan jiwa yang lain sampai waktu yang ditentukan. Sesungguhnya pada yang demikian itu terdapat tanda-tanda kekuasaan Allah bagi kaum yang berpikir.” (Q.S. Az-Zumar/39:42)

Manusia, hewan, dan tumbuhan akan mati, semua tidak bisa lari dari kematian. Kematian bukanlah sesuatu yang harus ditakuti, karena ke mana pun dan di mana pun kita akan menjumpainya. Kematian adalah gerbang menuju kebahagiaan abadi. Jika ingin bahagia, maka kita harus mengikuti perintah Allah dan rasul-Nya. Misalnya, rajin salat, rajin membaca Al-Qur’an, rajin belajar, serta patuh dan hormat kepada orang tua dan guru. Kemudian, jauhi yang dilarang oleh Allah dan rasul-Nya, misalnya mencuri, berkelahi, mencemooh, menggunjing dan menyakiti orang lain.

Allah berkehendak untuk mematikan makhluk-Nya. Bagi Allah mematikan hambaNya sangatlah mudah. Banyak cara yang terjadi di alam semesta ini untuk mengakhiri kehidupan manusia, dapat melalui musibah bencana banjir yang dapat mematikan puluhan orang, melalui gempa bumi yang mengakibatkan ratusan nyawa menghilang, melalui bencana tsunami yang dapat menelan korban ribuan manusia, dan berbagai kejadian musibah lain yang terjadi di bumi ini. Manusia tidak mampu menahan saat kematian tiba. Bahkan, Allah juga berkehendak mematikan orang-orang yang sehat seperti sedang berolahraga. Allah mematikan dan menghidupkan manusia agar mereka meningkatkan kehidupan yang lebih baik, merasakan kenikmatan hidup, dan berlomba-lomba dalam amal kebaikan.

2) Al-Hayyu

Al Hayyu artinya Yang Mahahidup. Maksudnya Allah hidup dengan berdiri sendiri tanpa awal dan akhir. Hidupnya Allah berbeda dengan makhluk-Nya. Hidupnya makhluk membutuhkan orang lain sedangkan Allah tidak. Allahlah Yang Mahahidup yang mengurus kehidupan makhluk-Nya. Allah menjelaskan dalam Surah al-Furqan ayat 58 yaitu sebagai berikut. ”Dan bertawakallah kepada Allah Yang Hidup, yang tidak mati, dan bertasbihlah dengan memuji-Nya. Dan cukuplah Dia Maha Mengetahui dosa hamba-hamba-Nya.” (Q.S. alFurqa>n/25:58)

Allah Swt. adalah Maha Hidup yang berarti kehidupan Allah langgeng (abadi) tiada berakhir. Dialah Allah yang memberi kehidupan dan juga mengakhiri kehidupan. Dialah Allah yang memberikan anugerah kehidupan bagi seluruh makhluk-Nya. Dialah Allah yang tiada mengantuk apalagi tidur untuk mengurus kehidupan manusia.

Allah memberikan kehidupan di dunia dan juga kehidupan akhirat. Sebagai anak muslim kalian harus meyakini bahwa di akhirat Allah akan memberikan kehidupan bagi manusia. Manusia akan mendapatkan balasan kebaikan di dunia. Kehidupan di akhirat lebih utama daripada kehidupan dunia karena kehidupan akhirat adalah yang sebenar-benarnya. Orang-orang yang tidak percaya kehidupan akhirat akan menyesal. Orang-orang yang berdosa kelak tersiksa di neraka. Kehidupan mereka sangat menyakitkan.

Sebagai anak muslim, kalian harus meneladani sifat al-Hayyu dalam kehidupan sehari-hari di antaranya adalah sebagai berikut.

- a) Menyadari kehidupan manusia adalah sementara. Kita harus berbekal amal saleh sebanyak-banyaknya agar bahagia hidup di akhirat
- b) Hidup bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain. Memberikan kemanfaatan untuk orang lain membuat hidup lebih berarti. Sebaiknya manusia adalah yang bermanfaat untuk orang lain.
- c) Hidup memiliki karya yang bermanfaat untuk orang lain Usia manusia sangatlah terbatas, tetapi jika kalian memiliki karya yang bermanfaat untuk orang lain, nama kalian akan harum dan dikenang sepanjang masa. Allah akan memberikan penghargaan bagi orang-orang yang memiliki karya.
- d) Tidak menyakiti kehidupan orang lain, tidak menyakiti binatang, dan tidak mengabaikan kehidupan.

3) Al-Qayyum

Al-Qayyūm (Yang Maha Berdiri Sendiri) artinya Allah Swt. mampu hidup sendiri dan Dia Maha Mengatur dan memenuhi segala kebutuhan makhluk-Nya. Dia yang mengurus makhluk-Nya tanpa membutuhkan bantuan siapa pun. Dialah

Allah yang mengatur segala yang menjadi kebutuhan makhluk-Nya, sebagaimana firmanNya, "Allah, tidak ada tuhan selain Dia. Yang Mahahidup, Yang terus-menerus mengurus (makhluk-Nya)." (Q.S. ali-'Imran/3:2)

Al-Qayyūm juga berarti Allah yang mengurus seluruh alam raya ini dengan sendiri dan tidak membutuhkan sesuatu apa pun dari makhluk-Nya. Dia yang menegakkan bumi dan langit, membuat bumi dan bulan mengitari matahari, menciptakan langit yang berdiri kokoh tanpa tiang, dan mengurus kebutuhan seluruh makhluk hidup-Nya. Semua dilakukan tanpa meminta bantuan kepada siapa pun. Dialah Allah yang Maha Berdiri Sendiri.

Sifat ini memberikan keteladanan kepada kita, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a) Hidup tidak selalu bergantung kepada orang lain. Dalam menjalani kehidupan kalian harus memiliki semangat mandiri. Apabila sedang berada di rumah kalian harus mampu memenuhi kebutuhan pribadi secara mandiri, misalnya merapikan tempat tidur, menyiapkan peralatan sekolah, dan menyiapkan sendiri pakaian sekolah.
 - b) Memiliki keterampilan untuk kebutuhan diri sendiri. Kalian harus memiliki keterampilan untuk hidup mandiri, seperti terampil bersepeda, terampil membersihkan dan merapikan rumah, dan menjaga kesehatan.
 - c) Memiliki kepedulian pada kehidupan orang lain. Kita harus memiliki semangat untuk membantu orang lain, baik membantu kebutuhan lahir maupun batin.
- 4) Al-Ahad

Al-Ahad (Yang Maha Esa) artinya Allah itu Esa. Yang Maha Tunggal, yang tetap menyendiri dan hanya ada satu Tuhan di alam ini, yaitu Allah Swt. Dia tidak beranak dan tidak pula diperanakkan. Keesaan sifat-Nya menunjukkan bahwa Allah memiliki sifat-sifat yang tidak sama dengan makhluk-Nya. Sifat-sifat Allah ini dijelaskan dalam 99 nama indah Allah yaitu asmāul h]usna. Tentu kalian sudah menghafalnya. Keesaan perbuatan-Nya berarti Allah yang mengatur

segala yang ada di alam jagad raya ini, Allah yang menghendaki apa pun yang terjadi. Allah yang mengatur sistem peredaran bulan dan bumi secara teratur. Semua itu adalah perbuatan Allah semata.

Sungguh indah nama Allah ini. Sebagai anak muslim kalian harus mengambil keteladanan dari asmaul husna ini, yaitu dengan mengambil pelajaran sebagai berikut.

- a) Hanya beribadah kepada Allah Swt.
- b) Senantiasa mempercayai bahwa Allah hanya satu.
- c) Senantiasa meningkatkan ketaatan kepada Allah Swt.
- d) Beribadah untuk mencari rida Allah Swt.

30 Asmaul Husna Beserta Artinya

NO	ARAB	LATIN	TERJEMAH
1	الرَّحْمَنُ	Ar Rahman	Allah Yang Maha Pengasih
2	الرَّحِيمُ	Ar Rahiim	Allah Yang MahaPenyayang
3	الْمَلِكُ	Al Malik	Allah Yang Maha Merajai
4	الْقُدُّوسُ	Al Quddus	Allah Yang Maha Suci
5	السَّلَامُ	As Salaam	Allah YangMahaMemberi Kesejahteraan
6	الْمُؤْمِنُ	Al Mu`min	Allah Yang Maha Memberi Keamanan
7	الْمُهَيِّمُ	Al Muhaimin	Allah Yang MahaMengatur
8	الْعَزِيزُ	Al Aziiz	Allah Yang Maha Perkasa
9	الْجَبَّارُ	Al Jabbar	Allah Yang MemilikiMutlak Kegagahan
10	الْمُتَكَبِّرُ	Al Mutakabbir	Allah Yang Maha Megah, Yang Memiliki Kebesaran

11	لُخَالِقُ	Al Khaliq	Allah Yang Maha Pencipta
12	الْبَارِيُّ	Al Baari	Allah Yang Maha Melepaskan (Membuat, Membentuk, Menyeimbangkan)
13	لُمُصَوِّرٍ	Al Mushawwir	Allah Yang Maha Membentuk Rupa (Makhluk-Nya)
14	لُعَفَّارٍ	Al Ghaffaar	Allah Yang Maha Pengampun
15	لِقَهَّارٍ	Al Qahhaar	Allah Yang Maha Menundukkan/Menaklukkan Segala Sesuatu
16	الْوَهَّابُ	Al Wahhaab	Allah Yang Maha Pemberi Karunia
17	الرِّزَّاقُ	Ar Razzaaq	Allah Yang Maha Pemberi Rezeki
18	الْفَتَّاحُ	Al Fattah	Allah Yang Maha Pembuka Rahmat
19	الْعَلِيمُ	Al Aliim	Allah Yang Maha Mengetahui (Memiliki Ilmu)
20	الْقَابِضُ	Al Qaabidh	Allah Yang Maha Menyempitkan (mahluknya)
21	الْبَاسِطُ	Al Baasith	Allah Yang Maha Melapangkan (mahluknya)
22	الْخَافِضُ	Al Khofidh	Allah Yang Maha Merendahkan (mahluknya)
23	الرَّافِعُ	Ar Raafi	Allah Yang Maha Meninggikan (mahluknya)
24	الْمُعِزُّ	Al Mu'izz	Allah Yang Maha Memuliakan (mahluknya)
25	الْمُذِلُّ	Al Mudzil	Allah Yang Maha Menghinakan (mahluknya)
26	السَّمِيعُ	Al Samii	Allah Yang Maha Mendengar

27	الْبَصِيرُ	Al Bashiir	Allah Yang Maha Melihat
28	الْحَكَمُ	Al Hakam	Allah Yang Maha Menetapkan
29	الْعَدْلُ	Al 'Adl	Allah Yang Maha Adil
30	اللَّطِيفُ	Al Lathiif	Allah Yang Maha Lembut

GLOSARIUM

- Asmaulhusna : nama-nama yang baik yang dimiliki Allah Swt. yang terdapat di dalam Al-Qur'an, jumlahnya 99 nama.
- Makhluq : sesuatu yang dijadikan atau yang diciptakan oleh Tuhan
- Firman : Kata (perintah) Tuhan
- Mandiri : kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri dan tidak tergantung kepada orang lain.
- Esa : Tunggal atau satu, Mutlak dan maha kuasa, Tuhan

DAFTAR PUSTAKA

Faozan, Ahmad dan Jamaluddin. (2021). Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas V. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

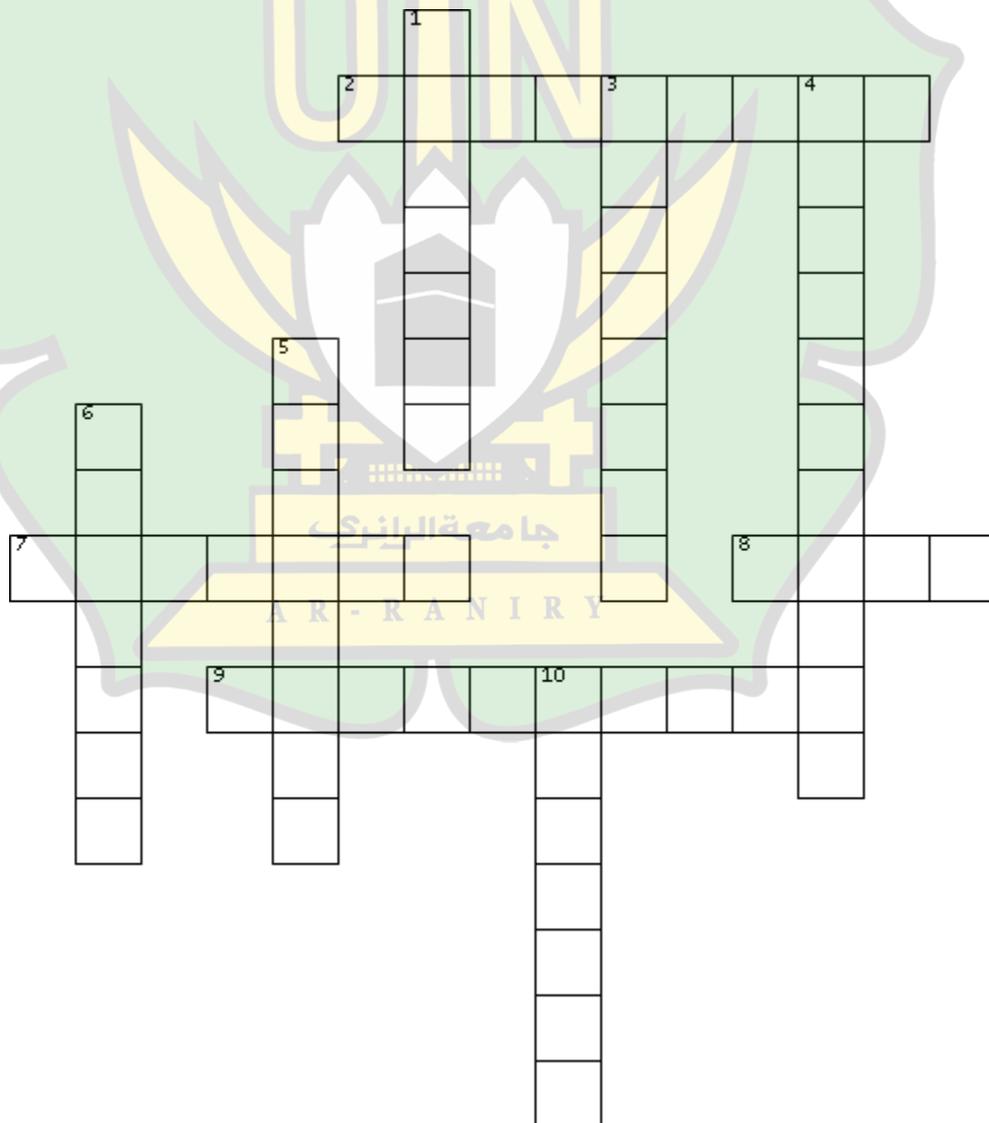
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengerjaan

1. Isilah terlebih dahulu identitas peserta didik (nama dan kelas)
2. Terdapat 10 pertanyaan pada permainan crossword puzzle, terdiri dari 4 pertanyaan mendatar dan 6 pertanyaan menurun
3. Bacalah pertanyaan dengan cermat dan teliti
4. Bacalah doa sebelum menjawab pertanyaan



PERTANYAAN:

MENDATAR

- 2. Allah maha mengampuni dan memaafkan dosa dan kesalahan hamba-Nya berulang kali, hal ini merupakan Allah memiliki sifat...**
- 7. Asmaul Husna yang artinya maha penyayang adalah...**
- 8. Salah satu sifat Asmaul Husna Allah yaitu Al-Quddus artinya yang maha...**
- 9. Allah yang maha memelihara disebut...**

MENURUN

- 1. Allah yang maha merajai disebut...**
- 3. sifat Allah yang memiliki mutlak kegagahan disebut...**
- 4. Nama-nama Allah yang indah disebut juga dengan...**
- 5. Allah yang maha pencipt disebut..**
- 6. Salah satu sifat asmaul husna yaitu Al-Aziz artinya yang maha...**
- 10. Allah yang maha memberi kesejahteraan disebut...**

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 1

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Alue Bilie
 Nama Guru : Tarisa Novriani
 Nama Guru Pengamat: Dina Rianti, S.Pd.
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
 Kelas/Semester : V/ Ganjil
 Hari/Tanggal/Jam :

Petunjuk :

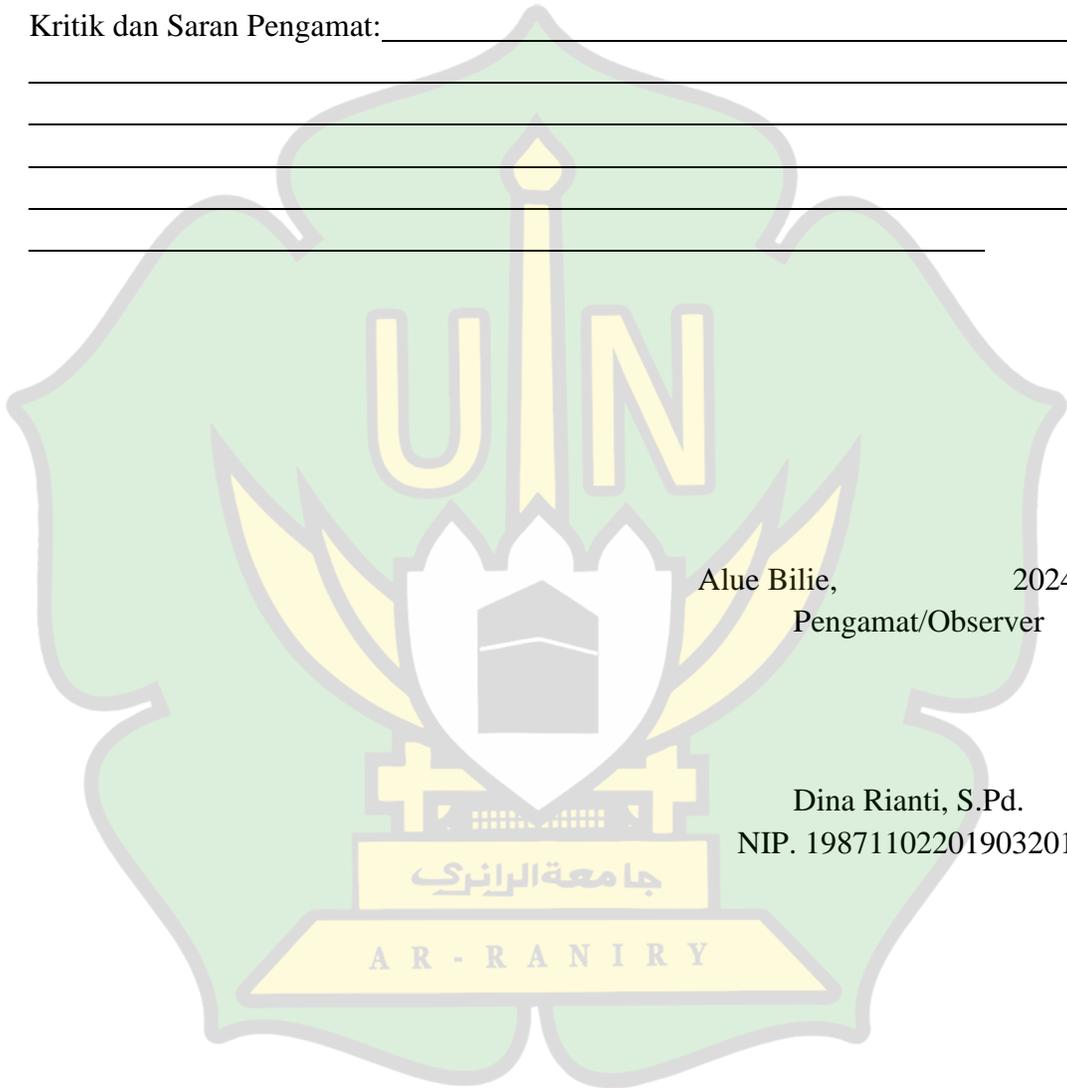
1. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian.
2. Kriteria penilaian
 Nilai 4 = jika guru mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
 Nilai 3 = jika guru mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
 Nilai 2 = jika guru kurang mampu melakukan aktivitas tersebut.
 Nilai 1 = jika guru tidak melakukan aktivitas tersebut.
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

No	Hal Yang Diamati Guru	Skor			
		1	2	3	4
1	Membuka Pelajaran: g. Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa. h. Guru mempersiapkan siswa untuk belajar i. Guru melakukan kegiatan apersepsi dan memotivasi siswa j. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran. k. Guru memberikan soal pre-test kepada siswa l. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Crossword Puzzle			✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓
2	Menjelaskan pelajaran: e. Penggunaan kalimat sederhana (tidak berbelit-belit) f. Penggunaan kata tidak meragukan g. Memberikan contoh yang sesuai dengan			✓ ✓	

	<p>pengertian yang dijelaskan</p> <p>h. Pengulangan untuk hal-hal yang dianggap penting.</p>			✓	✓
3	<p>Menerapkan strategi/media/ metode pembelajaran :</p> <p>d. Menerapkan strategi pembelajaran dengan tepat</p> <p>e. Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media yang telah direncanakan</p> <p>f. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai</p>			✓	✓
4	<p>Komunikasi dengan siswa:</p> <p>f. Mengungkapkan pertanyaan secara jelas dan singkat</p> <p>g. Pertanyaan penyebaran ditujukan ke seluruh kelas</p> <p>h. Pemberian waktu berpikir</p> <p>i. Memotivasi siswa untuk bertanya</p> <p>j. Memberikan respon dan jawaban atas pertanyaan siswa</p>			✓	✓
5	<p>Pengelolaan kelas :</p> <p>c. Upaya menertibkan siswa</p> <p>d. Menanggapi perilaku siswa yang bermasalah</p>	✓		✓	
6	<p>Melaksanakan evaluasi:</p> <p>d. Melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan soal post -test</p> <p>e. Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa</p> <p>f. Memotivasi siswa yang hasil kerjanya kurang baik</p>				✓
7	<p>Menutup Pelajaran :</p> <p>d. Menyimpulkan materi pelajaran</p> <p>e. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan</p> <p>f. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa</p>	✓		✓	✓

Jumlah Nilai Presentase :

Kritik dan Saran Pengamat: _____



Alue Bilie, 2024
Pengamat/Observer

Dina Rianti, S.Pd.
NIP. 198711022019032012

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS 1

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Alue Bilie
Kelas/ Semester : V/Ganjil
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi Pembelajaran :
Hari/Tanggal/Jam :

Petunjuk :

1. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian.
2. Kriteria penilaian
Nilai 4 = jika siswa mampu melakukan aktivitas tersebut dengan sangat baik.
Nilai 3 = jika siswa mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
Nilai 2 = jika siswa kurang mampu melakukan aktivitas tersebut.
Nilai 1 = jika siswa tidak melakukan aktivitas tersebut.
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

No	Hal Yang Diamati Siswa	Skor			
		1	2	3	4

1	Siswa menjawab salam dan doa				
2	Siswa menyimak seluruh informasi yang disampaikan oleh guru				
3	Siswa mengerjakan soal pre-test				
4	Siswa mengajukan pertanyaan terkait hal-hal yang belum dipahami				
5	Siswa mengikuti arahan guru dalam membentuk kelompok				
6	Siswa memperhatikan dan menghafal sub materi yang disampaikan melalui media <i>Crossword</i>				
7	<i>Puzzle</i>				
8	Siswa mengajukan ide/pendapat				
9	Mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru				
10	Merasa senang terhadap media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> yang baru diterapkan				
	Menutup pembelajaran dengan berdoa				
Jumlah Nilai Persentase:					

Kritik dan Saran Pengamat: _____

Alue Bilie, 2024
 Pengamat/Observer

Dina Rianti, S.Pd.
 NIP. 198711022019032012

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 1I

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Alue Bilie
 Nama Guru : Tarisa Novriani
 Nama Guru Pengamat: Dina Rianti, S.Pd.
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
 Kelas/Semester : V/ Ganjil
 Hari/Tanggal/Jam :

Petunjuk :

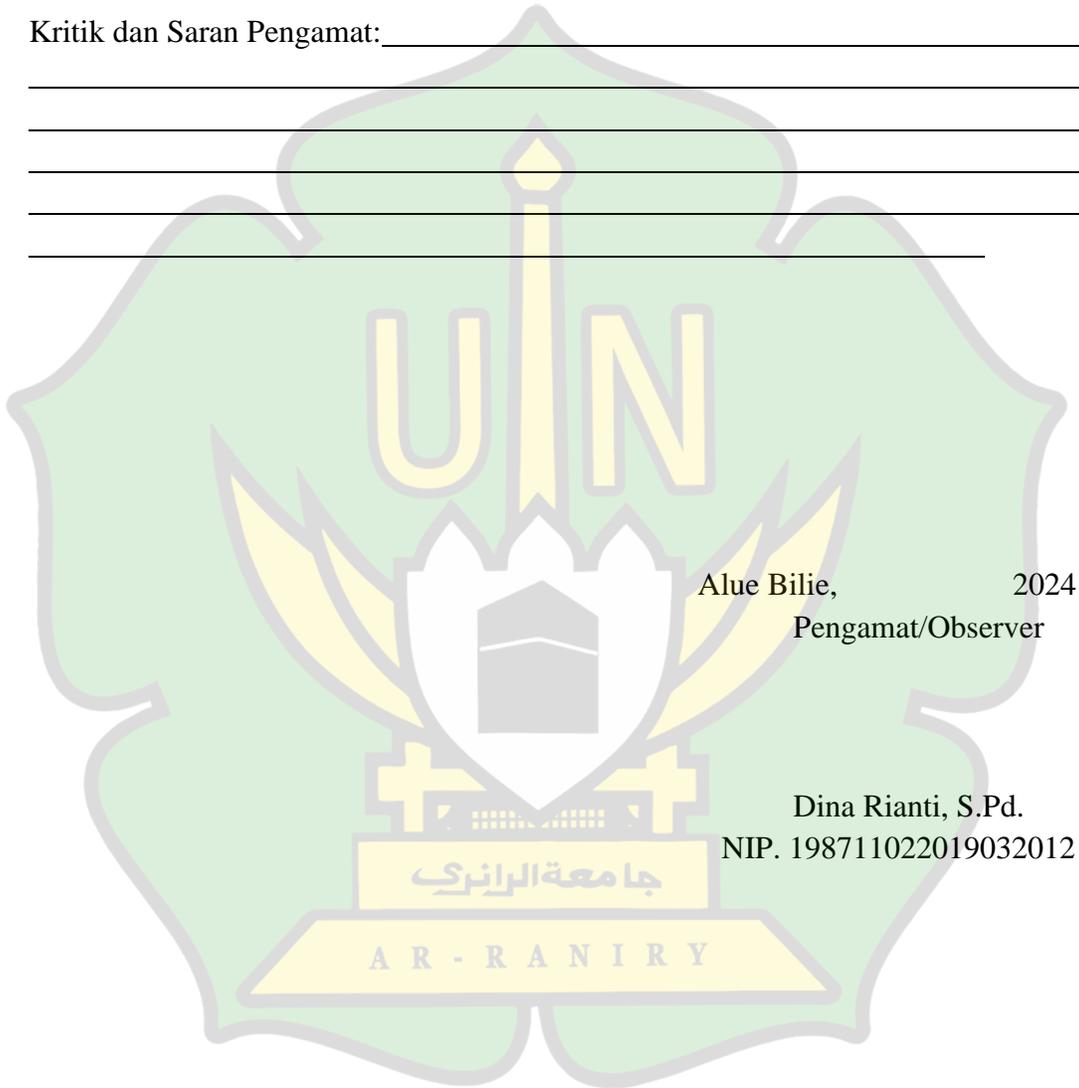
4. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian.
5. Kriteria penilaian
 Nilai 4 = jika guru mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
 Nilai 3 = jika guru mampu melakukan aktivitas tersebut dengan baik.
 Nilai 2 = jika guru kurang mampu melakukan aktivitas tersebut.
 Nilai 1 = jika guru tidak melakukan aktivitas tersebut.
6. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

No	Hal Yang Diamati Guru	Skor			
		1	2	3	4
1	Membuka Pelajaran: m. Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan berdoa. n. Guru mempersiapkan siswa untuk belajar o. Guru melakukan kegiatan apersepsi dan memotivasi siswa p. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran. q. Guru memberikan soal pre-test kepada siswa r. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Crossword Puzzle				
2	Menjelaskan pelajaran: i. Penggunaan kalimat sederhana (tidak berbelit-belit) j. Penggunaan kata tidak meragukan				

	<ul style="list-style-type: none"> k. Memberikan contoh yang sesuai dengan pengertian yang dijelaskan l. Pengulangan untuk hal-hal yang dianggap penting. 				
3	<p>Menerapkan strategi/media/ metode pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Menerapkan strategi pembelajaran dengan tepat h. Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media yang telah direncanakan i. Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai 				
4	<p>Komunikasi dengan siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> k. Mengungkapkan pertanyaan secara jelas dan singkat l. Pertanyaan penyebaran ditujukan ke seluruh kelas m. Pemberian waktu berpikir n. Memotivasi siswa untuk bertanya o. Memberikan respon dan jawaban atas pertanyaan siswa 				
5	<p>Pengelolaan kelas :</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Upaya menertibkan siswa f. Menanggapi perilaku siswa yang bermasalah 				
6	<p>Melaksanakan evaluasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan soal post -test h. Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa i. Memotivasi siswa yang hasil kerjanya kurang baik 				
7	<p>Menutup Pelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Menyimpulkan materi pelajaran h. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan i. Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca doa 				

Jumlah Nilai Presentase :

Kritik dan Saran Pengamat: _____



Alue Bilie, 2024
Pengamat/Observer

Dina Rianti, S.Pd.
NIP. 198711022019032012

Lampiran 7 : Pelaksanaan Penelitian



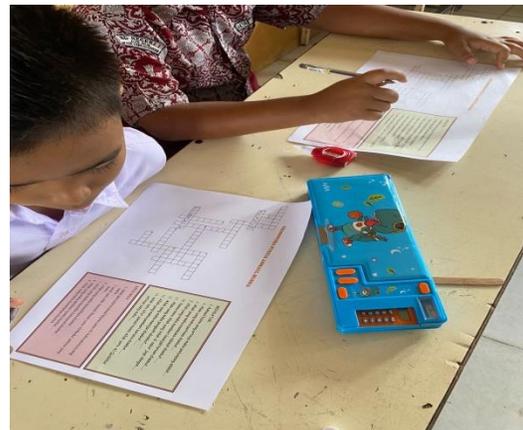
Kegiatan Apersepsi dan Ice Breaking



Kegiatan siswa mengerjakan LKPD Siklus 1



Kegiatan Guru dan siswa menyimpulkan materi



Kegiatan Siswa Mengerjakan LKPD Siklus 2



Kegiatan Siswa Mengerjakan Pre-test



Kegiatan Siswa setelah terbagi Kelompok



Kegiatan Guru Menyampaikan Materi



Foto Bersama Siswa



Foto Bersama Guru