

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MATERI MENCERITAKAN KISAH NABI PADA SISWA KELAS 5
SD NEGERI 1 KARANGKLESEM KECAMATAN KUTASARI
KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN PELAJARAN 2018/ 2019**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)**

**Oleh:
ROHMA AMALIAWATI
NIM. 1522402244**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2019**

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MENCERITAKAN KISAH NABI
PADA SISWA KELAS 5 SD NEGERI 1 KARANGKLESEM KECAMATAN
KUTASARI KABUPATEN PURBALINGGA TAHUNPELAJARAN2018/2019**

Oleh
ROHMA AMALIAWATI
NIP. 1522402244

ABSTRAK

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar membimbing, mengarahkan, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Dengan tugas mendidik seorang peserta didik. Begitu halnya dengan hasil belajar, khususnya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Akan tetapi pada kenyataannya, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik khususnya kelas V di SD Negeri 1 Karangklesem pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi menceritakan kisah Nabi tergolong rendah, sedangkan pendidik sudah berusaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran yaitu ceramah dan mencatat, namun hasil belajar peserta didik kelas V masih saja banyak peserta didik yang belum bisa mencapai KKM. Maka penulis dalam penelitian ini mencoba menerapkan Strategi *Crossword Puzzle*.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui penerapan strategi *Crossword Puzzle* permasalahan yang akan di bahas yaitu hasil belajar peseta didik. jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Urutan kegiatan penelitian mencakup: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Dalam pengumpulan data, Penulis menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, pengukuran tes hasil belajar. Sedangkan untuk analisisnya, penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan strategi *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal itu dilihat berdasarkan hasil belajar pada Pra siklus sebesar 42% meningkat menjadi 58% pada siklus I, kemudian hasil belajar pada siklus II sebesar 83% yang mengalami peningkatan dari siklus I.

Kata kunci : Strategi *Crossword puzzle*, Hasil belajar, Pembelajaran PAI, Kisah Nabi

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| NOTA DINAS PEMBIMBING..... | iv |
| PERSEMBAHAN..... | v |
| MOTTO | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Definisi Operasional..... | 9 |
| C. Rumusan Masalah | 14 |
| D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian..... | 14 |
| E. Sistematika Penulisan..... | 15 |
| BAB II STRATEGI <i>CROOSWORD PUZZLE</i> DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI MATERI MENCERITAKAN KISAH NABI | |
| A. Kajian Pustaka..... | 16 |
| B. Strategi Pembelajaran <i>Croosword Puzzle</i> | 17 |
| 1. Pengertian Strategi Pembelajaran | 17 |
| 2. Pengertian <i>Croosword Puzzle</i> | 19 |
| C. Hasil Belajar | 20 |
| 1. Pengertian Hasil Belajar | 20 |
| 2. Ciri-ciri Belajar | 21 |
| 3. Kriteria Hasil Belajar | 23 |
| 4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 23 |

| | | |
|--|---|----|
| D. | Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD | 25 |
| 1. | Pengertian Pendidikan Agama Islam | 25 |
| 2. | Fungsi Pendidikan Agama Islam | 26 |
| 3. | Tujuan Pendidikan Agama Islam | 28 |
| 4. | Ruang Lingkup Materi Pendidikan PAI di SD | 28 |
| E. | Materi Kisah Nabi | 29 |
| 1. | Pengertian Kisah Nabi | 29 |
| 2. | Tujuan Mata Pelajaran PAI materi Kisah Nabi | 30 |
| F. | Hipotesis Tindakan | 31 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | |
| A. | Jenis Penelitian | 33 |
| B. | Tempat dan Waktu Penelitian | 33 |
| C. | Metode Pengumpulan Data | 33 |
| D. | Instrumen Penelitian | 37 |
| E. | Metode Analisis Data | 37 |
| 1. | Siklus I | 40 |
| 2. | Siklus II | 42 |
| F. | Indikator Keberhasilan | 43 |
| BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN | | |
| A. | Profil SD Negeri 1 Karanglesem | 44 |
| 1. | Sejarah Berdirinya | 44 |
| 2. | Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 1 Karanglesem | 44 |
| 3. | Struktur Organisasi | 45 |
| 4. | Keadaan Pendidik dan Siswa | 45 |
| 5. | Sarana dan Prasarana | 46 |
| B. | Hasil Penelitian | 47 |
| 1. | Pra Siklus | 47 |
| 2. | Siklus I Pertemuan ke I | 48 |
| 3. | Siklus I pertemuan ke II | 51 |
| 4. | Siklus II | 56 |
| C. | Analisis Data | 60 |

| | | |
|-------------------|-----------------------|----|
| BAB V | PENUTUP | |
| | A. Kesimpulan..... | 63 |
| | B. Saran..... | 63 |
| | C. Kata Penutup | 64 |
| DAFTAR PUSTAKA | | |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | | |
| RIWAYAT HIDUP | | |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, menerima dan memberi pembelajaran sesuai tingkatannya.

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengamalannya dalam interaksi dalam lingkungan. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas antara proses belajar dan perubahan sebagai bukti hasil yang diproses.¹

Pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membuat peserta didik belajar (mengubah tingkah laku untuk mendapatkan kemampuan baru) yang berisi suatu sistem atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan.² Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengamalan belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan pikiran, kepribadian, dan spritual. Dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. “Mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi anakdidik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab”.

Dengan memperhatikan isi dari tujuan pendidikan nasional di atas, terutama pada point tentang “mewujudkan peserta didik yang berilmu, cakap dan kreatif”, maka pelaksanaan pendidikan harus bermuatan mendidik dan menstransfer ilmu pengetahuan menggunakan cara-cara yang efektif guna

¹ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hlm.14

² Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Ar-ruz Media, 2013), hlm.14

tencapainya tujuan pendidikan. Dalam hal ini sekolah mempunyai peranan penting lembaga pendidikan kedua yang dilaksanakan oleh anak setelah pendidikan keluarga. Di lembaga pendidikan sekolah ini bertanggung jawab terhadap pendidikan anak-anak adalah pendidik atau guru. Pendidik sebagai pelaksana utama dalam menyelenggarakan pendidikan di sekolah, senantiasa akan berhadapan dengan peserta didik yang memiliki perkembangan bakat, watak dan kemauan yang berbeda dan tumbuh secara individu. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, guru mempunyai tanggung jawab yang besar untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru harus memiliki berbagai macam sistem pengajaran yang dibuat semenarik mungkin untuk peserta didik, agar tercipta proses pembelajaran yang berkualitas. Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan tersebut haruslah³ didukung dengan kemampuan para pendidik sendiri. Berhasil atau tidaknya pencapaian suatu tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana metode dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.⁴ Dalam pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menceritakan Kisah Nabi (Ayyub, Musa, Isa) sering kali peserta didik merasa jenuh, ngantuk, membosankan dan masih ada sejuta alasan bagi mereka untuk tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik karena pelajaran ini berisi tentang cerita sejarah-sejarah islam. Hal ini tentunya menjadi peringatan bagi guru, dan perlu diketahui juga zaman semakin maju sebagai guru harus menguasai bahasa asing dan teknologi yang semakin canggih, sehingga mampu mengimbangi jiwa anak didik yang secara kemampuan dalam bidang teknologi dan bahasa kadang lebih hebat dari kita. Jangan lupa juga guru harus mampu memberikan suasana yang segar dan humoris ketika menyampaikan materi.

³ Tim redaksi, *Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Sinar Grafika, Jakarta, 2011), hlm.7

⁴*Ibid*, hlm.8

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ آمَنُوا فَاذْشُرُوا فَاذْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

"Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Mujadilah:11)"⁵

Ayat di atas menunjukkan bahwa Islam sangat mementingkan ilmu pengetahuan dan menghendaki umatnya menjadi orang yang pandai dan menguasai berbagai ilmu pengetahuan. Untuk menguasai berbagai macam ilmu pengetahuan tentu harus melalui proses pendidikan. Pelajaran dapat diterima, hal ini sesuai dengan pendapat Sumardi Suryabrata "guru harus mampu mengatasi peserta didik yang malas dan tidak menemukan kesulitan saat penyajian materi."⁶

Keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran rendah. Disamping itu, media jarang digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kering dan kurang bermakna. Akibatnya bagi guru melakukan pembelajaran tidak lebih hanya sekedar menggugurkan kewajiban. Asal tugasnya sebagai guru dalam melakukan perintah yang terjadwal sesuai dengan waktu yang telah dilaksanakan tanpa peduli apa yang telah diajarkan itu bisa dimengerti atau tidak.

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah Yayasan Penerjemah Al-Qur'an*, Jakarta, hlm.54

⁶ Sumardi Suryabrata, *Metode Pengajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2001), hlm.18

Strategi Pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya diakhir kegiatan belajar.⁷ Oleh karena itu, secara umum strategi pembelajaran diartikan setiap kegiatan yang dipilih dan dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik dalam menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.⁸

Berdasarkan hasil penelitian pada tanggal 20 Maret 2019, bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama pada hasil belajar mata pelajaran PAI materi Kisah Nabi.⁹ Penulis memperoleh hasil belajar yang telah dicapai peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Karangklesem yaitu:

Tabel 1.1
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam Kelas V Tahun Pelajaran 2018/2019

| No | Nama | L/P | Kemampuan | | Keterangan |
|----|---------------------|-----|-----------|-------|--------------|
| | | | KKM | Nilai | |
| 1 | Azalia Auryn Nabawi | P | 70 | 70 | Tuntas |
| 2 | A.Fathu Muasir | L | 70 | 65 | Belum Tuntas |
| 3 | Alvin Rizky Dwi P | L | 70 | 73 | Tuntas |
| 4 | Chandra Harli | L | 70 | 65 | Belum Tuntas |
| 5 | Delima Ayu Tasari | P | 70 | 75 | Tuntas |
| 6 | Diana Ratnasari | P | 70 | 70 | Tuntas |
| 7 | Linda Juarsih | P | 70 | 72 | Tuntas |
| 8 | M.Irsan | L | 70 | 60 | Belum Tuntas |
| 9 | Melda Masdiani | P | 70 | 65 | Belum Tuntas |
| 10 | MuhammadA | L | 70 | 75 | Tuntas |

⁷ Hamzah & Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara,2015),hlm.75

⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*,(Jakarta: Rineka Cipta,2008), hlm.268

⁹Observasi ,20 Maret 2019,

| No | Nama | L/P | Kemampuan | | Keterangan |
|-----------------------------------|------------------------|-----|-----------|-------|--------------|
| | | | KKM | Nilai | |
| 11 | M. Irfan Aldiansyah | L | 70 | 65 | Belum Tuntas |
| 12 | Nahwa Aulia Nuzahroh | P | 70 | 75 | Tuntas |
| 13 | Riyan Abdul Rozak | L | 70 | 70 | Tuntas |
| 14 | Sabda Arifin | L | 70 | 78 | Tuntas |
| 15 | Septiana | P | 70 | 65 | Belum Tuntas |
| 16 | Shelia Aprilia | P | 70 | 65 | Belum Tuntas |
| 17 | Sherina | P | 70 | 60 | Belum Tuntas |
| 18 | Sri Wahyuni W | P | 70 | 65 | Belum Tuntas |
| 19 | Tiara Mahaarani | P | 70 | 60 | Belum Tuntas |
| 20 | Tri Adelia | P | 70 | 65 | Belum Tuntas |
| 21 | Ridho Saputra | L | 70 | 70 | Tuntas |
| 22 | Riza Pratiwi | P | 70 | 60 | Belum Tuntas |
| 23 | Zahra Sapani Ibrahim | P | 70 | 65 | Belum Tuntas |
| 24 | Varrel Rafli Setiawan. | L | 70 | 65 | Belum Tuntas |
| Jumlah Peserta didik | | | | | 24 |
| Peserta didik Tuntas | | | | | 10 |
| Peserta didik tidak tuntas | | | | | 14 |

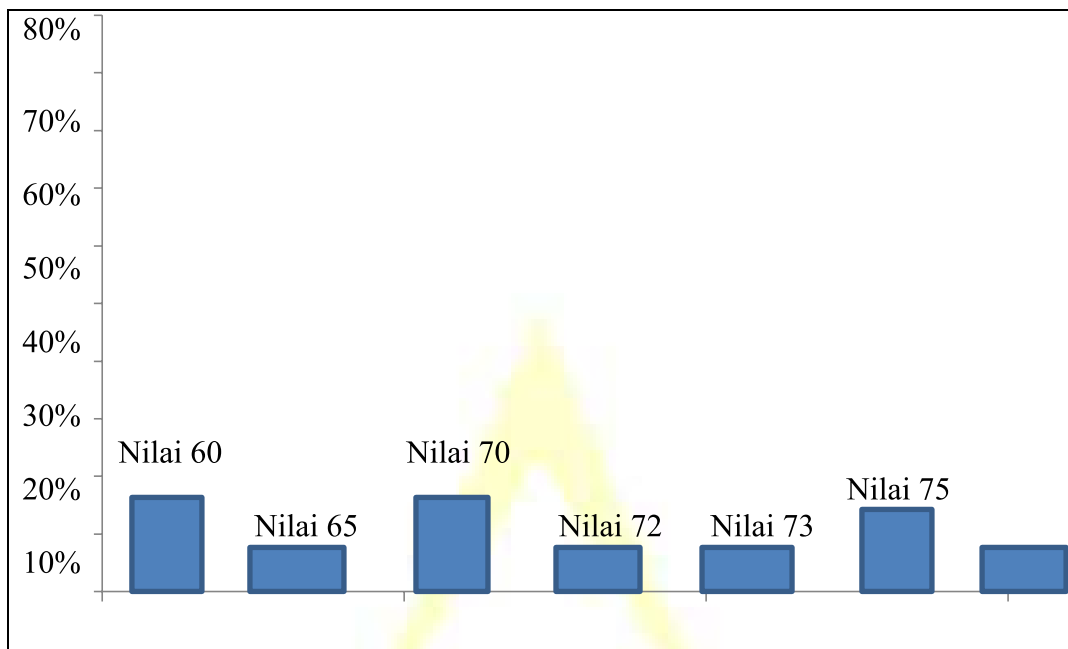
Sumber Data: Dokumentasi Hasil Belajar kelas V Tanggal 20 Maret 2019.

Tabel 1.2

Jumlah Daftar Nilai Per KKM

| | Daftar nilai | Jumlah |
|---|--------------|----------|
| 1 | 60 | 4 orang |
| 2 | 65 | 10 orang |
| 3 | 70 | 4 orang |
| 4 | 72 | 1 orang |
| 5 | 73 | 1 orang |
| 6 | 75 | 3 orang |
| 7 | 78 | 1 orang |

Grafik 1.1
Grafik Daftar Nilai Pra Siklus Per KKM



Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Karangklesem adalah 24 orang, dengan rincian 10 orang peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata PAI adalah 70. Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kelas V masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan, dari seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 24 orang peserta didik, hanya ada 10 orang peserta didik atau sekitar 42% peserta didik yang telah mencapai KKM dan 14 orang peserta didik atau sekitar 58% peserta didik yang belum menyampai KKM.

Dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya sebagian besar 75% peserta didik secara aktif, baik fisik mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75%. Suatu proses belajar mengajar yang efektif dan

bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi peserta didik ataupun guru itu sendiri.¹⁰

Peneliti melaksanakan observasi saat pembelajaran sedang berlangsung, untuk melihat detail permasalahan yang ada di kelas V SD Negeri 1 Karangklesem, terlihat proses pembelajaran di kelas V masih berpusat kepada guru (*teacher centered*). Peserta didik cenderung pasif karena lebih banyak mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran dan dalam pelaksanaan pembelajaran guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik .

Pembelajaran saat ini seharusnya sudah bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*). Pembelajaran aktif, bertujuan agar siswa aktif berpikir dan bergerak dengan bimbingan guru sebagai fasilitator, pembelajaran ini dapat direalisasikan dalam berbagai metode dan strategi pembelajaran seperti diskusi, proyek atau penugasan, permainan (games). *Icebreaker* (aktivitas-aktivitas pemanasan), dan lain-lain.¹¹

Mencermati berbagai permasalahan yang telah dikemukakan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dengan alur siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dikatakan berhasil ketika mencapai keseluruhan 75% dari KKM yang telah ditetapkan. Peneliti memilih strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) ini karena strategi ini merupakan pembelajaran aktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru ketika melaksanakan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satu strategi tersebut adalah TTS atau teka-teki silang. Teka-teki silang sangat

¹⁰ Uswatun Hasanah, "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Melalui Penerapan Metode PQRS (Preview, Question, Read, Summarize, Test)" (Journal Pendidikan Islam, Vol.8, Januari 2017), hlm.4

¹¹ Dede Rohaniawati, "Penerapan Pendekatan PAKEM untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengembangan Keibadian Guru" (Jurnal keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.1, Februari 2016), hlm.161

menuntut siswa mengetahui banyak informasi pengetahuan. Sebab itu, strategi TTS tepat digunakan pada sekolah dasar kelas 5 sampai 6 sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas(SMA).¹²

Penggunaan strategi ini dianggap penting karena sebagai mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pedoman utama dalam memberikan pengetahuan cerita-cerita sejarah islam dimasa lampau. Melvin L Silberman menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini adalah peninjauan kembali pelajaran dalam bentuk *Crossword Puzzle* yang mengundang minat dan partisipasi peserta didik.¹³ Sedangkan Zaini menyatakan bahwa *Crossword Puzzle* yang digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Juga dengan pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi.

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang akan anda berikan, membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang), membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan yang mengarah pada kata-kata tersebut, bagikan teka-teki ini kepada peserta didik, bisa individu atau kelompok, batasi waktu mengerjakan, memberi hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.¹⁴

Jadi dengan strategi *Crossword Puzzle* ini diharapkan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, karena strategi ini dalam pelaksanaannya, peserta didik diajak untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *Crossword Puzzle* sehingga mendukung daya ingat peserta didik dalam materi yang telah diajarkan yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* juga dapat membuat peserta

¹² Alamsyah Said & Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm.103

¹³ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2009), hlm.256

¹⁴ Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2016), hlm.73

didik menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar mata Pelajaran PAI materi Menceritakan Kisah Nabi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangklesem ”.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman mengenai judul dan penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan mengenai definisi istilah dan batasannya. Adapun definisi dan batasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian ini adalah :

1. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang)

Strategi adalah ilmu siasat perang, siasat perang, bahasa pembicaraan akal (*tipu muslihat*) untuk mencapai suatu maksud dan tujuan tertentu. Maka strategi identik dengan teknik, siasat berperang, namun apabila digabungkan dengan kata pembelajaran (strategi pembelajaran).¹⁵

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif yang memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu peserta didik sebagai pembelajar dan guru atau dosen sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran tersebut terjadinya proses pembelajaran (*Learning Process*).¹⁶

Selain itu, menurut Gagne pembelajaran adalah seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan (kondisi).¹⁷ Terdapat berbagai pendapat tentang strategi

¹⁵ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm.265

¹⁶ Haris Budiman, “Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran” (Jurnal Pendidikan Islam , Vol.7, Nov 2016),hlm.172-173

¹⁷ Chairul Anwar, *Teor- teori pendidikan*, (IRCiSoD, Yogyakarta:2017),hlm.80.

pembelajaran dikemukakan oleh para ahli pembelajaran (*intructional technology*) di antaranya sebagai berikut :

Kozna secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang mendapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi sifat lingkup dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik.

Dick dan Carey menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga peraturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Gropper mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.¹⁸

Jadi dapat disimpulkan dari pengertian strategi pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya diakhir kegiatan belajar.

¹⁸ Hamza B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*,(Jakarta: Bumi Aksara,2012),hlm.1

2. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang)

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, tidak secara definitif menjelaskan apa itu teka-teki. Teka-teki yang dipahami adalah permainan mengisi kolom- kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Hasil penelitian Charles Hall dari *Albert Einstein College of Medicine*, New York, menyebutkan aktivitas teka-teki silang mampu menguatkan ingatan alias sebagai obat anti pikun. Teka-teki silang digunakan untuk semua bidang studi.¹⁹

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan strategi yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran. Silberman menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini adalah peninjauan kembali pelajaran dalam bentuk *Crossword Puzzle* yang mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Sedangkan Zaini menyatakan bahwa *Crossword Puzzle* yang digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Juga dengan pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi.²⁰

Berdasarkan uraian di atas, peneliti simpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan strategi pembelajaran untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *Crossword Puzzle*. Hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan lambang dan kemampuan seorang peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang disekolah. Kemampuan ini merupakan perubahan yang lebih maju dari hal-hal yang mana sebelumnya tidak dikuasainya. Oleh sebab itu, hasil belajar hanya dapat diperoleh setelah peserta

¹⁹ Alamsyah Said & Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm.101

²⁰ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2009), hlm.256

didik menjalankan usaha belajar secara aktif dan dinamis²¹. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya²². Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Menurut A.J. Romiszowski hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*inputs*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).²³

Berdasarkan hasil definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Proses penelitian terhadap peserta didik belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas atau individu.

4. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Zakiyah Daradjat mendefinisikan Pendidikan Agama Islam adalah, suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh siswa agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

²¹ Diya Febriyanti, *Pengaruh Strategi The Learning Cell disertai Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa kelas X MAN 2 LubukLinggau Tahun Pelajaran 2015/201*, (STKIP PGRI LUBUKLINGGAU), hlm.174

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22

²³ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm.37-38

Tayar Yusuf mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan dan ketrampilan kepada generasi lebih muda agar kelak menjadi manusia bertakwa kepada Allah SWT.²⁴

Pendidikan Agama Islam adalah sebagai proses penyampaian informasi dalam rangka pembentukan insan yang beriman dan bertakwa agar manusia menyadari kedudukannya, tugas dan fungsinya di dunia dengan selalu memelihara hubungannya dengan Allah, diri sendiri, masyarakat dan alam sekitarnya serta tanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa. (Undang-undang No.20 Tahun 2003).²⁵

Didalam GBPP PAI dijelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional²⁶. Jadi dapat disimpulkan Pendidikan Agama Islam adalah sebagai upaya sadar terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

5. Kisah Nabi

Kata kisah secara etimologi (bahasa) berasal dari bahasa arab yaitu berarti *mengikuti jejak*, sedangkan dari terminologi (istilah), kata *Kisah* berarti berita-berita mengenai permasalahan dalam masa-masa yang saling berturut turut. Sedangkan *Qashash* dalam Al Quran adalah pemberitaan Al Quran mengenai hal ihwal ummat yang telah lalu, *nubuwat* (kenabian) yang terdahulu dan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi.

²⁴Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005) hlm.130

²⁵Aminuddin, Aliaras Wahid dan Moh. Roqib, *Membangun Karakter dan Kepribadian melalui Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm 1.

²⁶Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam (Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama di Sekolah)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.75-76.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni: “Apakah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar PAI materi Menceritakan Kisah Nabi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangklesem Kecamatan Kutasari Kabupaten purbalingga Tahun Ajaran 2018/2019 ?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti dan kolaborator mempunyai tujuan dalam penelitian. Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih jelas dan terarah, perlu diterapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Menceritakan Kisah Nabi pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Karangklesem Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2018/2019.

Kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran tentang pentingnya penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan baru bagi penulis dan juga pihak-pihak lain yang berkaitan.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran PAI di kelas V serta dapat mengetahui tingkat keberhasilan penerapan strategi pembelajaran ini.

b. Bagi Peserta Didik

Dari hasil penelitian ini peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mempelajari mata pelajaran PAI materi Menceritakan Kisah

Nabi dengan baik dan dapat lebih mengetahui dan memahami sejarah sejarah Islam. Diharapkan pula penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajarnya dan ditunjukkan dengan nilai yang lebih baik

c. Bagi Guru

Dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran Sejarah Islam pada peserta didik dimasa yang akan datang, dapat membantu guru untuk menentukan suatu strategi yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, mampu menarik perhatian dan minat bakatsiswa.

d. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI materi Kisah Nabi.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam memahami isi yang terkandung dalam penelitian ini maka penulis, menggunakan sistematika sebagai berikut:

Bab pertama berisikan pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, sistematika pembahasan.

Bab kedua berisikan landasan teori yang terdiri dari kajian pustaka, kerangka teori, rumusan hipotesis.

Bab ketiga berisikan metode penelitian, yang terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, metode analisis data, indikator keberhasilan.

Bab keempat berisikan hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan, profil SD Negeri 1 Karangklesem, visi dan misi, deskripsi pra-siklus, deskripsi per-siklus, pembahasan

Bab kelima adalah bab penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran dan penutup, kemudian diakhiri dengan daftar pustaka.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Karangklesem. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran pada siklus I mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 58% kemudian pada siklus II sebesar 83%.

Yang pada awalnya pada kegiatan prasiklus berdasarkan KKM jumlah anak yang mendapatkan nilai: 60 empat orang, 65 sepuluh orang, 70 empat orang, 72 satu orang, 73 satu orang, 75 tiga orang, 78 satu orang. Dan berkurang setelah melakukan kegiatan Siklus I anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM hanya beberapa saja sedangkan ada yang melebihi KKM. Selain itu, peneliti bersama kolaborator melaksanakan dan mengamati untuk kegiatan Siklus II anak yang mendapatkan dibawah KKM hanya empat orang saja bahkan ada yang mendapatkan nilai sempurna yaitu nilai 100.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar, maka peneliti merasa perlu memberikan saran-saran, antara lain :

1. Bagi guru strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan salah satu alternative strategi pembelajaran untuk lebih mengatifikan peserta didik.
2. Bagi peserta didik, sebaiknya ketika guru menerapkan strategi pembelajaran dikelas, mereka dapat mengikuti instruksi dengan baik agar hasil yang dicapai bisa sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. Dengan begitu, akan tercipta kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi peneliti, hal ini bisa menjadi tambahan wawasan sebagai seorang yang akan menjadi calon pendidik di lingkungan sekolah.

4. Bagi lembaga pendidikan sekolah, diharapkan kepada para pengajar untuk senantiasa memberikan sesuatu variasi dalam menyampaikan materi pelajaran bagi peserta didik. Serta mampu memilih suatu model dan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, berkaitan dengan materi yang dibahas. Dengan cara tersebut, peserta didik diharapkan bisa lebih aktif mengikuti jalannya proses pembelajaran dikelas.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahirrobal'amin..

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan PTK yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Menceritakan Kisah Nabi Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Karangklesem Kecamatan Kutasari Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/ 2019.”

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk melaksanakan penelitian serta dalam penyusunan PTK ini dengan sebaik-baiknya, walaupun masih jauh dari kata sempurna. Peneliti menyadari masih banyak sekali kekurangan di dalam penyusunan PTK ini. Untuk itu, peneliti membuka lebar kritik serta saran yang bersifat penyempurnaan dan membangun.

Peneliti berharap PTK yang telah disusun sedemikian rupa dapat bermanfaat baik bagi peneliti itu sendiri dan pembaca pada umumnya. Tak lupa peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik materiil maupun non materiil. Sehingga PTK dapat tersusun dengan baik. Semoga Allah SWT memberikan pahala.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah Said & Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana. 2015
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo. 2015
- Badri Yatim. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta : Rajawali Pers. 2008
- Bambang Warsita. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2008
- Chairul Anwar. *Teor-teori pendidikan*, IRCiSoD, Yogyakarta. 2017
- Dede Rohaniawati. *Penerapan Pendekatan PAIKEM untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengembangan Kebribadian Guru*. Jurnal keguruan dan Ilmu Tarbiyah. Vol.1, Febuari 2016
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Terjemah Yayasan Penerjemah Al-Qur'an*. Jakarta
- Hamdani Hamid. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia. 2013
- Hamza B.Uno. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012
- Hamzah & Nurdin Muhammad. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara. 2015
- Haris Budiman. *Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran* Jurnal Pendidikan Islam. Vol.7. Nov 2016
- Hisyam Zaini dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD. 2016
- [Http://www.matapelajaranski.com/2014/04/Karakteristik-mata-pelajaran-ski](http://www.matapelajaranski.com/2014/04/Karakteristik-mata-pelajaran-ski). diakses pada Minggu. 04 Maret 2018 pukul 15.00 WIB.
- Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: RaSAIL Media Group, 2008
- Khanifatul. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruz Media. 2013
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2014
- Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2009

- , *Activ Learning*, Nusa Media, Bandung : Nusa Media, 2006
- , *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusa Media, 2006.
- Muhibin Syah. *Psikolog Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2009
- Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2003
- Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- , *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009
- Paizaluddin. Ermalinda. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta. 2013
- Rohmalina Wahab. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2015
- Saur Tampubolon. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Erlangga. 2014
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016
- Suharsimi Arikunto Dkk. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013
- , *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2010
- Sumardi Suryabrata. *Metode Pengajaran*. Jakarta: Rajawali. 2001
- Tim redaksi. *Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta. 2011
- Uswatun Hasanah. *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Melalui Penerapan Metode PQRS (Preview, Question, Read, Summarize, Test)* Journal Pendidikan Islam. Vol.8. Januari 2017
- Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana. 2009
- Zuhairini. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010
- Zini Hisyam *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD Institut Agama Islam Sunan Kalijaga, 2007