

**PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SD NEGERI 4 BUMIREJO DAMPIT**

SKRIPSI

OLEH:

FITRI NUR INDAH SARI

NIM: 21862081093



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU KEISLAMAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

2025

**PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SD NEGERI 4 BUMIREJO DAMPIT**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Islam Raden Rahmat Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Oleh:

FITRI NUR INDAH SARI

NIM: 21862081093



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALLANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN
PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SD NEGERI 4 BUMIREJO DAMPIT

SKRIPSI

Oleh:

FITRI NUR INDAH SARI

NIM: 21862081093

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 7 Mei 2025

Dosen Pembimbing


Dr. Saifuddin (S. Ag., M.Pd)
NIDN. 2103017601



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI 4 BUMIREJO DAMPIT

FITRI NUR INDAH SARI
NIM: 21862081093

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu
Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang pada tanggal 19 Mei 2025
Dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd).

DEWAN PENGUJI

Dr. Saiffuddin S.Ag. M.Pd. I
(Ketua /Penguji)

Dr. Ilma Fahmi Aziza, M.Pd.I
(Sekretaris /Penguji)

Dr. Aries Musnandar, S.Pd, M.Pd
(Penguji Utama)

Mengesahkan,
Dewan Fakultas Ilmu Keislaman



Wanatul Hasanah, M. Pd
NIDN. 2104058501

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan
Agama Islam

Muhammad Arif Nasruddin, S.Pd., M.Pd.I
NIDN. 07711099003

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERTANYAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Nur Indah Sari

NIM : 21862081093

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : "Penerapan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit".

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari berikutnya atau terbukti bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 07 Mei 2025

Yang,



Fitri Nur Indah Sari

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

MOTTO

“Tidak ada kata terlambat, setiap hari adalah kesempatan baru dan lakukanlah sesuatu hari ini agar dirimu di masa depan berterima kasih.”



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERSEMBAHAN

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Skripsi ini saya persembahkan untuk diriku sendiri, sebagai apresiasi atas ketekunan dan semangat pantang menyerah dalam menghadapi setiap tantangan.
2. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Bapak Agus Setio dan Ibu Karti yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat serta doa yang tiada hentinya sehingga saya dapat sampai dititik ini.
3. Skripsi ini saya persembahkan kepada suami tercinta, Fahmi Idris yang selalu menemani saya mengerjakan skripsi, selalu menenangkan pada saat situasi kritis dan selalu memberikan support yang begitu besar.
4. Skripsi ini saya persembahkan kepada teman-teman spesial saya, tim dadakan: Shafira, Emil, Ucik, Silvia, Agam, Rizal dan Alvin yang telah menemani selama hampir empat tahun dan senantiasa memberikan motivasi saat saya malas mengerjakan skripsi.
5. Skripsi ini saya persembahkan kepada dosen pembimbing Bapak Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd yang sudah sabar dalam membimbing dan memberi masukan serta saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
6. Skripsi ini saya persembahkan kepada semua dewan guru SD Negeri 4 Bumirejo Dampit, khususnya kepada teman saya Rastania Putri Velany S.Pd yang selalu membantu penulis untuk mengerjakan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Taufik serta Hidayah-Nya serta Shalawat serta salam yang mengalir deras tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penerapan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit”**. Dimana penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar S1 Pendidikan Agama Islam Universitas Raden Rahmat Malang.

Penulis menyadari bahwa tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik itu secara moril ataupun materil. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu sehingga terselesaikannya tugas ini, terutama kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.P.d.I, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Bapak Muhammad Arif Nasruddin, S.Pd., M.Pd.I selaku Kaprodi Program Studi Agama Islam Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Bapak Dr. Saifuddin, S. Ag., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang dengan tulus ikhlas setra penuh tanggung jawab memberikan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua staf pengajar dosen dan staf TU Program Studi Agama Islam yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan wawasan keilmuan dan kemudahan-kemudahan selama menyelesaikan program studi ini.
6. Ibu Sugiati S.Pd.I selaku kepala sekolah SD Negeri 4 Bumirejo Dampit yang telah mengizinkan dan membantu dalam penelitian ini, sehingga skripsi ini selesai.

7. Ibu Rastania Putri Velany S.Pd selaku guru mata pelajaran PAI di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit yang telah membantu saya dalam melaksanakan penelitian ini
8. Semua guru-guru di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit yang telah membantu saya dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Teman-taman seperjuangan Pendidikan Agama Islam Kelas A2 angkatan 2021 khususnya Tim Dadakan yang selalu menemani saya dari awal perkuliahan hingga saat ini dan selalu memberikan dukungan kepada saya. Terima kasih atas semua kisah yang kita lalui bersama selama ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan berupa berkah, rahmat dan nikmat-Nya kepada semua pihak atas segala jasa dan bantuan selama ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya dan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis berharap saran dan kritik demi perbaikan lebih lanjut. Terima kasih, dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya dan memberi sumbangsih positif bagi kita semua.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERTANYAAN KEASLIAN TULISAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian.....	5
F. Definisi Istilah	7
G. Penelitian Terkait.....	8
H. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Media Pembelajaran.....	12
C. Hasil Belajar Siswa	26
BAB III	33
METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Kehadiran Penelitian	34
C. Lokasi Peneliti.....	34
D. Sumber Data.....	35
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	36
F. Analisis Data.....	38
G. Pengecekan Keabsahan Temuan	40
H. Tahapan Penelitian	41

BAB IV	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
BAB V 87	
PENUTUP	87
A. KESIMPULAN	87
B. SARAN	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	93
INSTRUMEN PENELITIAN	101
RIWAYAT HIDUP	102



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Sari, Fitri Nur Indah 2025. "Penerapan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit". Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden rahmat Malang, Pembimbing Dr. Saiffudin Ag. M.Pd

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar.

Media pembelajaran adalah sarana bagi guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik. Jenis media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan siswa menjadi lebih baik, karena berupa suara dan juga gambar. Media yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sd Negeri 4 Bumirejo Dampit ini menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* atau teka-teki silang yang mana menampilkan games teka-teki ini untuk mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit (2) untuk mendeskripsikan hasil penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit (3) untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini sebagai berikut: (1) proses penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit (2) hasil penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit (3) faktor pendukung dan faktor penghambat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit

ABSTRACT

Sari, Fitri Nur Indah 2025. "Implementation of Crossword Puzzle Media to Improve Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects at SDN 4 Bumirejo Dampit". Thesis, Islamic Religious Education Study Program. Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang, Supervisor Dr. Saiffudin Ag. M.Pd

Keywords: Learning Media, Crossword Puzzle, Learning Outcomes.

Learning media is a means for teachers to deliver material to students. This type of learning media can improve students' abilities to be better, because it is in the form of sound and also images. The media used in learning Islamic Religious Education at SDN 4 Bumirejo Dampit uses crossword puzzle learning media or crossword puzzles which display this puzzle game to make it easier to understand the material presented.

The purpose of this study is (1) to describe the application of crossword puzzle learning media in Islamic Religious Education subjects at SDN 4 Bumirejo Dampit (2) to describe the results of the application of crossword puzzle learning media in Islamic Religious Education subjects at SDN 4 Bumirejo Dampit (3) to describe the supporting factors and inhibiting factors of student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects at SDN 4 Bumirejo Dampit

The type of research used is qualitative research with a case study approach, data collection techniques used in this study are observation, interviews, and documentation studies. The data analysis techniques used in this study are data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of this study are as follows: (1) the process of applying crossword puzzle learning media to Islamic Religious Education subjects at SDN 4 Bumirejo Dampit (2) the results of applying crossword puzzle learning media to Islamic Religious Education subjects at SDN 4 Bumirejo Dampit (3) supporting factors and inhibiting factors of student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects at SDN 4 Bumirejo Dampit

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pengaruh teknologi informasi saat ini sangat berpengaruh besar dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu yang terkena dampak dari perkembangan teknologi saat ini, teknologi informasi saat ini telah menjadi alat bantu mengajar di sekolah. Guru memiliki wewenang yang besar untuk merancang pembelajaran sehingga dalam pembelajaran dapat berjalan efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu guru harus memanfaatkan betul untuk menyiapkan perangkat pembelajaran.

Selama ini pembelajaran yang ada di sekolah masih banyak yang menggunakan metode tradisional seperti ceramah, diskusi dan lainnya. Pada saat ini pembelajaran belum banyak yang menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Tanpa disadari menggunakan metode tradisional mengakibatkan peserta didik merasa bosan terhadap pembelajarannya atau materinya, apabila hal ini dilanjutkan maka akan terjadi penurunan kualitas pembelajaran itu sendiri.¹

Hal ini terjadi karena guru masih menggunakan metode lama yang mana peserta didik hanya mencatat, mendengarkan dan mengerjakan soal itu saja. Kondisi ini membuat peserta didik menganggap sebagai pembelajaran yang

¹ Siti Suprihatin, *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol.3, 1, 2015. hal 73-74.

monoton dan menjadi cepat bosan. Oleh karena itu perlu digunakan media pembelajaran, sehingga memotivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Khususnya untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan adanya media pembelajaran yang menarik peserta didik akan mudah menguasai dan memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Pada saat ini hampir teknologi sudah berkembang dalam dunia pendidikan sangat membantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Contohnya materi ajar dapat ditampilkan dengan lebih menarik dengan menggunakan media digital seperti proyektor sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Dengan adanya teknologi juga membantu penyajian data dan informasi yang lebih baik serta dapat digunakan guru dalam mempersiapkan rancangan pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut agar menguasai teknologi serta bisa menggunakannya kedalam proses pembelajaran.

Guru menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran. Selain itu tugas guru adalah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik di dalam kelas maupun di luar kelas dengan menggunakan buku ataupun media pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengembangkan teknologi merupakan sebuah kewajiban agar mewujudkan sekolah berbasis pencerahan berteknologi. Berhasil dan tidaknya guru saat menyampaikan materi bisa dilihat dari hasil nilai dan perubahan tingkah laku peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran bagi guru adalah mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran begitu pula dengan peserta didik mereka akan lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran. Guru harus membuat

inovasi-inovasi baru dalam penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran agar mempermudah proses pembelajaran. Tidak hanya itu motivasi sangat penting karena berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Motivasi muncul karena keinginan untuk mengetahui sesuatu dan mendorong minat belajar mereka sehingga tercapai hasil belajar yang memuaskan.

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan adanya media pembelajaran guru mampu menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih inklusif. Media pembelajaran juga sangat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi dengan cara menarik. Hal ini sangat bermanfaat untuk menjelaskan konsep yang sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu media pembelajaran sangat mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang terpenting saat ini.

Salah satu media pembelajaran yang akan dibahas pada penelitian ini adalah media *Crossword puzzle* atau dikenal dengan teka-teki silang yang digunakan di dalam kelas. Permainan teka-teki silang ini adalah permainan yang mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan pemahaman siswa dalam menyelesaikan masalah berbentuk teka-teki silang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit didapatkan hasil bahwa sekolah ini sudah menerapkan penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* sejak tahun 2023. Media pembelajaran ini tidak

hanya diterapkan pada mata pelajaran pendidikan agama saja, banyak mata pelajaran lain yang sudah menerapkannya seperti pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila. Dengan adanya media tersebut guru melihat secara langsung hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik.²

Berdasarkan konteks diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji sebuah penelitian yang berjudul **“Penerpan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang sudah dipaparkan diatas, selanjutnya fokus pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit?
2. Bagaimana hasil penerapan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit?
3. Bagaimana hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan adalah target yang ingin dicapai dalam melakukan sebuah kegiatan.

Dalam tujuan penelitian mengungkapkan sasaean yang ingin dicapai oleh

² Wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Ibu Rastania Putri Velani pada 25 Februari 2025

peneliti. Berdasarkan fokus penelitian diatas, mala tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengatuhi penerapan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit
2. Untuk mengetahui hasil penerapan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit

D. Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan akhir proposal penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kegunaan secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumbangan pemikiran dalam rangka memperkuat hasil belajar dengan media *crossword puzzle* serta membantu lembaga-lembaga yang hendak meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Peneliti ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur menumbuhkan motivasi dalam belajar. Peserta didik mendapatkan media pembelajaran teka-teki

silang yang membantu saat pembelajaran. Sehingga dengan ini peserta didik lebih giat belajar, dan dapat meraih hasil pembelajaran yang maksimal.

b. Bagi Guru

Peneliti ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi agar para guru khususnya guru Pendidikan Agama Islam mempunyai inovasi baru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pencapaian yang positif demi menerapkan media pembelajaran dan kualitas lembaga pendidikan.

d. Bagi Peneliti lain

Peneliti ini diharapkan mampu memberikan referensi dan informasi terhadap peneliti lain sebagai penjelasan terkait penerapan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini mencakup peningkatan media *crossword puzzle* yang diterapkan dalam lembaga formal Madrasah Tsanawiyah. Fokus dari lingkup ini ialah peneliti ingin mengetahui sejauh mana penerapan media *crossword puzzle*. Peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung dengan terjun ke lapangan guna untuk mengamati, menemukan dan mendeskripsikan terkait media pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit.

F. Definisi Istilah

Dalam rangka memberikan persepsi dan menghindari perbedaan pemahaman terhadap beberapa istilah dalam penelitian ini yang merupakan beberapa ide dasar pemikiran dari penelitian ini, perlu adanya definisi agar tidak ada kesalahpahaman terkait penafsiran tersebut. Berikut istilah-istilah yang dimaksud:

1. Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik dalam buku media pembelajaran karya Azhar Arsyad menyatakan bahwa pendidik dapat menggunakan alat yang disebut media komunikasi untuk memperlancar hubungan komunikasi dan mencapai hasil yang maksimal.³

2. Media *Crossword Puzzle*

Media *crossword puzzle* atau teka-teki silang merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk permainan dengan tujuan untuk mengasah otak peserta didik pada suatu mata pelajaran. Dalam teka-teki ini biasanya peserta didik harus mengisi ruang kosong (dalam kotak putih) dengan huruf yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Dalam petunjuk dibagi dua kategori yaitu “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus diisi.

Teka-teki silang merupakan jenis permainan yang menggunakan kata sebagai media penyajiannya. Bentuk penyajiannya adalah huruf disusun dalam jumlah kolom yang tersedia. Susunan huruf tersebut harus membentuk suatu kata yang sesuai dengan jawaban dari pertanyaan tersebut. Teka-teki silang ini

³ Azhar Arsyad "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017). hal. 4

biasanya berisi deretan huruf yang membentuk suatu kata yang susunanya teka-teki.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Hasil ini sudah mencakup perubahan dalam pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku yang terjadi pada peserta didik. Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai bentuk evaluasi seperti tugas harian, ujian dan sebagainya.

G. Penelitian Terkait

Tabel 1.1

Penelitian Terkait

No.	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Sukanda Permana dan Neng Ita Sintia	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet	Persamaanya yaitu penelitiannya sama-sama menggunakan metode deskripsi kualitatif. Dan sama-sama membahas tentang Penerapan Media	Perbedaannya Penelitian ini membahas tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sedangkan penelitian saya membahas tentang mata pelajaran Pendidikan

			<i>Crossword Puzzle</i>	Agama Islam
2.	Ela Latifatul Fajriyah	Penerapan Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah	Persamaanya yaitu penelitiannya sama-sama menggunakan metode deskripsi kualitatif. Dan sama-sama membahas tentang Penerapan Media <i>Crossword Puzzle</i>	Perbedaannya Penelitian ini membahas tentang mata Pengetahuan Sosial Sedangkan penelitian saya membahas tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
3.	Novira Saraswati	Penerapan Metode <i>Crossword Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Tokoh & Aliran Ilmu Kalam Siswa Kelas XI IPS MA Muhammadiyah 2 Yonggong Ponorogo	Persamaanya yaitu penelitiannya sama-sama menggunakan metode deskripsi kualitatif. Dan sama-sama membahas tentang Penerapan Media	Fokus penelitiannya pekembangan di lingkungan Sekolah Menengah Atas Sedangkan fokus penelitian saya adalah penerapan di Sekolah Dasar

			<i>Crossword</i>	
			<i>Puzzle</i>	

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa perbedaan dan persamaan dari ketiga skripsi tersebut dengan skripsi yang saya teliti. Diantara kesamaannya fokus penelitiannya sama-sama menggunakan metode deskripsi kualitatif dan sama-sama membahas tentang peningkatan hasil belajar dengan media *crossword puzzle*. Sedangkan beberapa perbedaan yang ditemui dari ketiga skripsi tersebut dengan skripsi yang saya teliti yakni terletak pada mata pelajaran, aspek yang diteliti dan perbedaan lingkungan pendidikan seperti SD, SMP dan SMA.

H. Sistematika Penulisan

Sistematikan penulisan Skripsi ini dibagi menjadi lima bab guna memberikan gambaran yang komprehensif yaitu:

- Bab I Pendahuluan, dalam Pendahuluan ini terdapat beberapa pokok pembahasan yaitu: Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Definisi Istilah, Penelitian Terkait dan Sistematika Penulisan.
- Bab II Kajian Pustaka, dalam kajian pustaka membahas tentang Penerapan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 4 Bumirejo Dampit.
- Bab III Metode Penelitian, dalam metode Penelitian ini peneliti memaparkan Desain Penelitian, Kehadiran Penelitian, Lokasi Penelitian, Sumber Data,

Prosedur Pengumpulan Data, Analisis Data, Pengecekan Keabsahan Temuan dan Tahap-tahap Penelitian.

- Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang didalamnya meliputi Paparan Data, Analisis Data, Pembahasan sekaligus Hasil Penelitian.
- Bab V Penutup, berisi Kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang ditulis secara ringkas, dan Saran.
- Bagian akhir berisi tentang Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Riwayat Hidup.