

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
DENGAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI KARANG ASIH 04 KECAMATAN CIKARANG UTARA
KABUPATEN BEKASI**

MASIH
SD Negeri Karang Asih 04

ABSTRAK

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Dengan Strategi *Crossword Puzzle* telah diteliti pada Siswa Kelas VI SD Negeri Karang Asih 04 Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi dari tanggal 25 Juli 2018 sampai dengan 26 September 2018. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah : (1) bagaimana penerapan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VI SD Negeri Karang Asih 04 dan (2) apakah strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VI SD Negeri Karang Asih 04. Jenis Penelitian ini adalah menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dua rangkaian siklus kegiatan dimana setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif yang bersumber dari lembar observasi dan lembar kerja siswa. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran PAI pada kelas VI SD Negeri Karang Asih 04 dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar dan mengurangi kecenderungan guru mendominasi kegiatan pembelajaran. Hal ini dilihat dari terjadinya peningkatan siswa yang aktif dari siklus I dengan rata-rata jumlah siswa yang aktif 19 orang dengan persentase 25,34% dan pada siklus II meningkat menjadi 21 orang siswa atau 24,70% dari 25 orang siswa disamping itu, persentase aktivitas guru meningkat dari skor rata-rata 3,09 (kategori cukup baik) menjadi rata-rata 3,90 (kategori baik). Selain itu, ketuntasan belajar siswa melalui strategi *Crossword Puzzle* menunjukkan peningkatan, hal ini tergambar pada Siklus I, siswa yang tuntas 17 orang atau 68% dan siswa yang belum tuntas 8 orang atau 32%. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yakni jumlah siswa yang tuntas 21 orang atau 84% dan siswa yang belum tuntas menjadi berkurang yaitu siswa 4 orang atau 16%.

Kata Kunci: hasil belajar, PAI, Crossword Puzzle

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya peningkatan kualitas manusia, baik sosial, spiritual, intelektual maupun kemampuan profesional. Manusia merupakan kekuatan utama pembangunan, untuk itu kualitas mutu pendidikan harus dipacu dalam penyelenggaraan sistem pendidikan nasional. Lembaga pendidikan sekolah adalah sarana yang telah dilaksanakan pemerintah sebagai tempat berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara

terorganisir, teratur, terencana, guna mengubah tingkah laku individu kearah peningkatan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas secara berkesinambungan. Hal tersebut sesuai dengan yang diamatkan oleh undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 sebagai berikut :

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. Ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Tujuan pendidikan nasional tidak akan mudah tercapai jika kualitas profesionalisme seorang pendidik belum dipenuhi secara utuh. Pendidikan hidup dan berkembang sebagai sebuah realita sosial, membutuhkan media konseptual dan praktis sebagai sarana yang menjembatani antara tujuan pendidikan dengan realita sosial. Berbagai strategi yang sifatnya cenderung untuk membangun karakter anak didik, agar lebih memiliki watak, sikap dan perilaku yang sesuai nilai-nilai moral dan budaya sangat dibutuhkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa Sekolah Dasar mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan jasmani, rohani berdasarkan hukum-hukum Agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam, yaitu kepribadian yang memiliki nilai-nilai Agama Islam, memilih dan memutuskan serta berbuat berdasarkan nilai-nilai Islam dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Masalah besar dalam pendidikan selama ini adalah kuatnya dominasi pusat dalam penyelenggaraan pendidikan sehingga yang muncul adalah metode hafalan dan monolog, materi ajar yang banyak, serta kurang menekankan pada pembentukan karakter bangsa. Sehingga permasalahan yang sering dijumpai dalam pengajaran, khususnya pengajaran agama Islam adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif

dan efisien. Disamping masalah lainnya yang juga muncul adalah kurangnya perhatian guru agama terhadap variasi penggunaan strategi pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran secara baik. Begitu juga permasalahan yang terjadi di SD Negeri Karang Asih 04, masalah yang terjadi pada siswa kelas VI yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam hanya mencapai 62,6 dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yakni 65.

Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan siswa, tetapi juga disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Karena salah satu tugas guru adalah sebagai pengajar, yang lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dalam hal ini guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, disamping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan.

Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Ketiga komponen tersebut adalah (1) kondisi pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) hasil pembelajaran. Terkait tentang ketiga komponen tersebut maka guru harus mampu memadukan dan mengembangkannya, supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan, tujuan pembelajaran tercapai dan menuai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, dengan bekal kemampuan dan keterampilan yang dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal. Keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Keterampilan tersebut meliputi merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi. Upaya

yang dimaksud adalah penggunaan strategi dalam pembelajaran. Dengan penggunaan strategi dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus dapat menentukan strategi yang paling cocok untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun tidak dapat dipungkiri kalau dalam penggunaan strategi tersebut terdapat kekurangan. Keberanian untuk melakukan berbagai uji coba terhadap suatu metode mengajar, membuat suatu media murah atau penerapan suatu strategi mengajar tertentu yang secara teoritis dapat dipertanggung jawabkan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran. Berangkat dari pentingnya perubahan pembelajaran dan peningkatan output pendidikan, maka penelitian tentang Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan strategi *Cossword Puzzle* pada Siswa kelas VI SD Negeri Karang Asih 04 perlu dilaksanakan.

Penerapan strategi *Cossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa untuk menerima materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, pembelajaran yang sebelumnya membosankan bagi siswa dan terkesan biasa-biasa saja kini dapat beralih peran menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan siswa, memudahkan kemampuan kerjasama, berpikir kritis, dan mengembangkan sikap sosial, serta dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar dan penyimpanan materi pelajaran yang lebih lama terhadap siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada

siswa kelas VI SD Negeri Karang Asih 04?

2. Apakah strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VI SD Negeri Karang Asih 04?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VI SD Negeri Karang Asih 04.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VI SD Negeri Karang Asih 04 dengan penerapan strategi *Crossword Puzzle*.

Belajar dan Hasil Belajar.

Kewajiban pokok pelajar adalah belajar. Belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan individu atau manusia untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan dalam interaksinya dengan lingkungan. Manfaat yang diperoleh dari belajar adalah kita jadi tahu apa yang belum kita ketahui. Dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa seseorang yang mempunyai ilmu maka akan ditinggikan derajatnya dan terhindar dari keterpurukan. Seperti dalam surat Al-Mujadillah ayat 11 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فَاَفْسَحُوْا فَيَفْسَحَ اللّٰهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيْلَ اٰدْبُرُوْا فَاَدْبُرُوْا بَرِّحُوْا اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ
وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila kamu 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 antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan*

Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S. AlMujadillah:11)

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat lain mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan pada diri manusia. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil untuk proses belajar ditandai perubahan pada seluruh aspek manusia.

Sedangkan menurut Hamalik berpangkal pada psikologi asosiasi mengemukakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan melalui alat indra yang disampaikan dalam bentuk perangsang-perangsang dari luar. Pengalaman-pengalaman berasosiasi dan berproduksi. Karena itu latihan memegang peranan penting. Lebih banyak latihan dan ulangan, maka akan lebih lama pengalaman dan pengetahuan itu tinggal dalam kesadaran dan ingatan seseorang, dan sebaliknya kurang ulangan dan latihan maka pengalaman/pengetahuan akan cepat terlupakan.

Menurut Muhibbin hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh berupa pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang lazimnya ditentukan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Menurut Benyamin. S.Bloom dalam bukunya *the taxonomy of education objectives cognitive domain* menyatakan bahwa proses belajar mengajar akan dapat diperoleh kemampuan yang terdiri dari 3 domain yaitu, kognitif (*cognitive domain*), afektif (*afektive domain*), dan psikomotorik (*psychomotorik domain*).

Strategi Crossword Puzzle

Menurut Wina Sanjaya bahwa strategi *Crossword Puzzle* adalah “Suatu *game* dengan kotak berbentuk segi empat yang terdiri dari kumpulan kotak kata berwarna hitam putih serta

dilengkapi dua jalur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris serta beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, keseluruhan kotak yang berwarna putih harus terisi dengan kata-kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada.

Selanjutnya strategi *Crossword Puzzle* menurut Ajeng Wirastuti dan Ronny Adry adalah:

Suatu *game* yang memungkinkan seseorang memasukan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter pada kata dan pengisian kata-kata ke dalam kotak pada *Crossword Puzzle* secara berkesinambungan.

Uraian tentang strategi *Crossword Puzzle* juga dikemukakan oleh Hisyam, dimana strategi ini merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

Adapun cara membuat *Crossword Puzzle* menurut Melvin adalah terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti kertas HVS, penggaris, pensil, spidol, dan penghapus. Adapun prosedur permainannya sebagai berikut:

- (1) Menulis kata-kata kunci, *terminology* atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
- (2) Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih dan hitamkan bagian yang tidak diperlukan

- (3) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata-kata tersebut
- (4) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberi selembar teka-teki yang sama dengan kelompok lain
- (5) Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut
- (6) Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian.
- (7) Mengoreksi hasil kerja kelompok dan member hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Selain *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), terdapat permainan *puzzle* yang lain yaitu mengisi lembaran berupa teka-teki berdasarkan topik-topik tertentu dengan menandai jawaban yang benar. Permainan *Puzzle* sangat menarik bila dikaitkan dengan pembelajaran Agama Islam. Permainan *Puzzle* berupa tulisan tersebut diperlihatkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk melatih daya ingat tentang materi yang telah diajarkan.

Permainan ini dapat menimbulkan semangat kerjasama dan kreativitas siswa serta melatih mereka untuk berfikir sistematis.

Kelebihan strategi *Crossword Puzzle* menurut Piping Sugiharti dalam proses pembelajaran diantaranya adalah :

1. Melalui strategi *Crossword Puzzle* siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa
2. Melalui penerapan strategi *Crossword Puzzle* ini siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya dan dapat lebih menghargai talenta yang telah dianugerahkan Tuhan kepadanya
3. Strategi ini efektif karena mampu meningkatkan aktifitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik

- antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya
4. Secara keseluruhan strategi *Crossword Puzzle* mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi pada siswa
5. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *Crossword Puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

Selain berbagai kelebihan, ada juga beberapa kelemahan dari strategi *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Sedikit waktu pembelajaran yang tersedia sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak,
2. Penerapan strategi *Crossword Puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas
3. Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *Crossword Puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang siswa lebih pandai dari lainnya
4. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui penerapan *Crossword Puzzle* dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya
5. Adanya keengganan dari para guru untuk mengubah paradigam lama dalam pendidikan, kebanyakan guru sudah merasa nyaman dengan metode ceramah sehingga mereka enggan untuk mencoba hal-hal yang baru karena dianggap merepotkan.

Pendidikan Agama Islam

Pendidikan yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah Pendidikan Agama Islam. Adapun kata Islam dalam istilah pendidikan Islam menunjukkan sikap pendidikan tertentu yaitu pendidikan yang memiliki warna-warna Islam.

Pendidikan Agama Islam menurut Nur Uhbiyati adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum Agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut aturan-aturan Islam.

Selanjutnya pengertian Pendidikan Agama Islam menurut Zakiah Daradjat adalah:

“Berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat kelak”.

Menurut Burlian Shomad bahwa Pendidikan Agama Islam adalah :

“Pendidikan yang bertujuan membentuk individu menjadi makhluk yang bercorak diri berderajat tinggi menurut ukuran Allah SWT dan isi pendidikannya untuk mewujudkan tujuan itu adalah ajaran Allah SWT. Secara rinci Burlian mengemukakan pendidikan itu baru dapat disebut Pendidikan Agama Islam apabila memiliki dua ciri khas yaitu :

1. Tujuannya untuk membentuk individu menjadi bercocok diri
2. Isi pendidikannya ajaran Allah SWT yang tercantum dengan lengkap dalam Al-Quran dan pelaksanaannya di dalam praktek kehidupan sehari-hari sebagaimana di contohkan oleh Nabi Muhammad SAW.

Menurut Ahmad D Marimba Pendidikan Agama Islam adalah :

“Bimbingan jasmani, rohani berdasarkan hukum-hukum Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam. Dengan pengertian yang lain seringkali beliau mengatakan

kepribadian yang memiliki nilai-nilai Agama Islam, memilih dan memutuskan serta berbuat berdasarkan nilai-nilai Islam, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam”.

Evaluasi pembelajaran Agama Islam yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Secara umum kurikulum Pendidikan Agama Islam di SD pada dasarnya berorientasi terhadap keserasian dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan alam (selain manusia) dan lingkungannya.

Kurikulum Pendidikan Agama Islam berisi seperangkat rencana kegiatan dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran PAI serta cara yang digunakan dan segenap kegiatan yang dilakukan oleh guru Agama untuk membantu siswa dalam memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam untuk menumbuh kembangkan nilai-nilai Islam.

Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Standar Kompetensi Pendidikan Agama Islam berisi sekumpulan kemampuan minimal siswa yang harus dikuasai siswa yakni:

1. Mampu membaca Al-Qur'an dan Hadist, serta mampu mengartikan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Beriman kepada Allah SWT dan lima rukun iman yang lain dengan mengetahui fungsinya serta refleksi dengan sikap, perilaku dan akhlak peserta didik dalam dimensi vertical maupun horizontal.
3. Mampu beribadah dengan baik dan benar sesuai dengan tuntunan syariat Islam
4. Mampu berakhlak mulia dengan meneladani sifat, sikap dan kepribadian Rasulullah serta khulafaurasyidin.

METODE

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle*. Groundy dan Kemmis mengemukakan bahwa karakteristik yang khas dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Pendapat lain dikemukakan oleh Madya bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas praktek dalam berbagai situasi kehidupan nyata.

Basuki Wibowo dalam bukunya” Penelitian Tindakan Kelas” menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah :

Suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/pelaku, mulai dari perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Dari beberapa pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu : (1) Perencanaan tindakan (*Planning*), (2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas VI SD Negeri Karang Asih 04 pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan selama 3 bulan. Penentuan waktu penelitian akan mengacu pada kalender pendidikan sekolah. Dengan kondisi sebelumnya bahwa berdasarkan pengamatan awal sekolah ini masih ada kelemahan dalam proses pembelajaran

termasuk hasil belajar siswa yang masih rendah.

Teknik Analisis Data.

Pada dasarnya dalam Penelitian Tindakan Kelas proses analisis data dilakukan sebelum program tindakan tersebut dilaksanakan, sehingga analisis data akan berlangsung dari awal sampai akhir dari pelaksanaan program tindakan. Berkaitan dengan konsepsi tersebut, maka data dalam penelitian ini, dianalisis dengan menggunakan persentase dan rata-rata dengan rumus :

1. Menentukan persentase aktivitas siswa adalah :

$$\% \text{ aktivitas siswa} = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

X = jumlah siswa yang aktif

N = jumlah seluruh siswa dalam kelas.

2. Menentukan nilai rata-rata hasil belajar PAI Siswa adalah :

$$X = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan :

$\sum X_i$ = Jumlah nilai yang diperoleh setiap siswa

N = Jumlah seluruh siswa dalam kelas:

X = Jumlah siswa yang aktif.

3. Menentukan persentase ketuntasan belajar siswa

$$\% \text{ Ketuntasan} = \frac{\sum^X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

\sum^X = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa.

HASIL PENELITIAN

Pada tanggal 25 Juli 2018 peneliti melakukan aktivitas penelitian dimulai dengan kegiatan observasi awal terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan selama ini. Observasi awal dilakukan dalam bentuk pengenalan sebagai peneliti, wawancara singkat dengan siswa kelas VI. Dalam observasi

awal ini bermaksud menemukan kekurangan/kelemahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran.

Hasil wawancara singkat peneliti mendapat gambaran bahwa siswa SD Negeri Karang Asih 04 kelas VI kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ada kecenderungan tidak adanya gairah dan semangat belajar siswa terhadap pelajaran ini. Kondisi seperti ini merupakan penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya prestasi belajar siswa SD Negeri Karang Asih 04 khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilihat dari pencapaian nilai rata-rata siswa pada ulangan semester genap, hanya mencapai nilai rata-rata 62,6 dari 25 orang siswa. Bahkan ada 4 orang siswa yang hanya memperoleh nilai ulangan 40 sampai 55. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara tersebut, maka peneliti bersama pengamat memutuskan untuk menetapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama Islam di kelas VI SD Negeri Karang Asih 04.

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I diamati oleh pengamat dengan menggunakan instrument pengamatan aktivitas siswa. Hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dideskripsikan dalam bentuk persentase untuk setiap siklus, jumlah dan rata-rata persentase secara keseluruhan. Hasil analisis pengamatan aktivitas siswa pada siklus I di sajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.
Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Aktivitas (%)
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	12	15,35
2	Membaca materi ajar (LKS)	11	14,67
3	Mengerjakan LKS dalam kelompok belajar	11	14,65
4	Berdiskusi dalam kelompok belajar	19	25,34
5	Mengajukan pertanyaan/menanggapi pertanyaan	10	13,33
6	Menghargai/menerima pendapat	10	12,67
7	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	3	3,99
Jumlah			100

Sumber : Diolah dari data penelitian.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata persentase pada setiap komponen aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I menunjukkan nilai yang bervariasi. Persentase rata-rata komponen aktivitas siswa yang tertinggi adalah berdiskusi dalam kelompok belajar yakni 25,34% dan yang paling rendah adalah mempresentasikan hasil kerja kelompok sebesar 3,99%. Dari data ini telah menunjukkan bahwa proses pembelajaran mulai mengarah pada dominasi kegiatan siswa.

Disamping itu, kemampuan siswa dalam bekerjasama yang masih kurang efektif menyebabkan dalam penyelesaian tugas yang ada dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) belum sesuai dengan waktu yang disediakan. Hal ini ditunjukkan dalam data bahwa persentase mengerjakan LKS hanya mencapai 14,65%, sedangkan berdiskusi dalam kelompok mencapai 25,34%, serta menanggapi pertanyaan mencapai 13,33%.

Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran diamati oleh pengamat, guru enggan menggunakan instrument pengamatan aktivitas guru yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pengamatan dilakukan terhadap proses tindakan dan dampaknya terhadap perbaikan proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Pada siklus I, aktivitas guru yang diamati berdasarkan karakteristik Strategi *Crossword Puzzle* yang diaplikasikan. Setelah data diolah maka perolehan rata-rata skor guru setiap komponen. Indikator aktivitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5.
Skor Aktivitas guru Siklus I

Fase	Aspek/Indikator	Skor
1	Mempersiapkan siswa untuk belajar	4
2	Memotivasi siswa	2
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3
4	Mengorganisasi siswa dalam kelompok	4
5	Menyajikan materi pelajaran	3
6	Membagi LKS	3
7	Membimbing siswa bekerja dalam kelompok	3
8	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi	2
9	Mengadakan evaluasi	3
10	Memberi pujian pada kelompok	3
11	Pembelajaran sesuai scenario pada RPP	4
Rata - rata		3,09

Sumber : Diolah dari data penelitian

Kriteria keterlaksanaan :
 0,00 – 1,69 : Tidak Baik
 1,70 – 2,59 : Kurang Baik
 2,60 – 3,50 : Cukup Baik
 3,51 – 4,00 : Baik

Berdasarkan tabel di atas, skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran menunjukkan kisaran 2 sampai 4 dan umumnya skor guru berada pada kisaran 3. Hal ini berarti dominasi angka 3 pada pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* telah masuk dalam kategori cukup baik. Ketercapaian criteria tersebut memberikan indicator bahwa telah terjadi suatu kemajuan namun masih kurang sistematis dalam pelaksanaannya.

Catatan penting yang perlu diperhatikan guru pada siklus I yang menjadi kelemahan/kekurangan untuk menjadi bahan refleksi dan akan diperbaiki pada pelaksanaan pembelajaran siklus berikutnya adalah : (a) kemampuan untuk memotivasi siswa untuk belajar masih kurang, (b) mengarahkan siswa dalam berdiskusi belum terarah, (c) menyampaikan tujuan pembelajaran masih kurang jelas, (d) menyajikan materi pelajaran belum sistematis, (e) membagi LKS dan membimbing siswa bekerja dalam kelompok belum terlaksana dengan baik dan, (f) pelaksanaan evaluasi belum dapat mewakili materi yang disajikan, serta (g) pemberian pujian (penghargaan) pada kelompok belum maksimal.

Untuk mengetahui gambaran tentang ada tidaknya peningkatan prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran *Crossword Puzzle* maka sebagai bagian pembelajaran tersebut telah dilakukan tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda dan Essay pada akhir siklus I yakni setelah dua kali pertemuan.

Hasil tes tersebut, terlihat bahwa rentang nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 50 sampai 85 dengan rata-rata 67. Adapun hasil analisis ketuntasan belajar

siswa pada penilaian formatif siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 6. Hasil analisis Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Tuntas	17	68%
2	Tidak Tuntas	8	32%

Sumber : Diolah Hasil penelitian

Pada tabel di atas analisis data hasil penelitian formatif pada siklus I nampak bahwa siswa yang tuntas sebanyak 17 orang atau 68% dan yang tidak tuntas sebanyak 8 orang atau 32%. Berdasarkan persentase hasil belajar yang dicapai tersebut maka dapat disimpulkan sementara bahwa ketuntasan belajar pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 75%.

Siklus II.

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran diamati oleh rekan pengamat kemudian hasil analisis dideskripsikan dalam bentuk persentase untuk setiap siklus, jumlah dan rata-rata. Hasil analisis pengamatan aktivitas siswa pada siklus II disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 7. Analisis Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase Aktivitas (%)
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	12	13,84
2	Membaca materi Ajar (LKS)	13	15,65
3	Mengerjakan LKS dalam kelompok belajar	11	12,68
4	Berdiskus dalam kelompok belajar	21	24,70
5	Mengajukan pertanyaan/menanggapi pertanyaan	11	12,64
6	Menghargaimenerima pendapat	11	13,29
7	Mempersentasekan hasil kerja kelompok	6	7,2
J u m l a h			100

Sumber : Diolah dari data penelitian Tahun2018

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa rata-rata persentase tiap komponen aktivitas siswa selama kegiatan

pembelajaran pada siklus II memperlihatkan adanya nilai beragam. Persentase rata-rata sebesar 24,86% sedangkan komponen aktivitas siswa yang paling rendah adalah mempersentasekan hasil kerja kelompok sebesar 7,24 %. Hal ini telah memberikan gambaran bahwa dalam proses pembelajaran telah mengarah pada peningkatan yakni siswa mendominasi jalannya proses strategi *Crossword Puzzle*.

Seperti halnya pada siklus I, maka siklus II aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran juga telah diamati oleh pengamat dengan menggunakan instrumen pengamatan aktivitas guru. Pada siklus II, aktivitas guru yang diamati berdasarkan karakteristik strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* yang diaplikasikan. Perolehan rata-rata skor guru setiap komponen indikator aktivitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 8. Skor Aktivitas guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan penerapan strategi *Crossword Puzzle* Siklus II

Fase	Aspek/Indikator	Skor
1	Mempersiapkan siswa untuk belajar	4
2	Memotivasi siswa	4
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4
4	Mengorganisasi siswa dalam kelompok	4
5	Menyajikan materi pelajaran	4
6	Membagi LKS	3
7	Membimbing siswa bekerja dalam kelompok	4
8	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi	4
9	Mengadakan evaluasi	4
10	Memberi pujian pada kelompok	4
11	Pembelajaran sesuai scenario pada RPP	4
	Rata - rata	3,90

Sumber : Diolah dari data penelitian

Kriteria keterlaksanaan :
 0,00 – 1,69 : Tidak Baik
 1,70 – 2,59 : Kurang Baik
 2,60 – 3,50 : Cukup Baik
 3,51 – 4,00 : Baik

Berdasarkan tabel di atas, skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran menunjukkan angka kisaran 3 sampai 4 dan umumnya skor guru berada pada kisaran 4, dari angka ini berarti bahwa aktivitas guru telah menunjukkan pengajaran yang sesuai, sistematis dan tepat.

Untuk mengetahui sejauhmana kemajuan dan perkembangan hasil belajar serta perubahan perilaku siswa selama kegiatan dengan strategi *Crossword Puzzle*, maka guru melakukan tes penilaian formatif. Tes ini telah dilaksanakan pada akhir tatap muka ke- 4 dengan menggunakan tes pilihan ganda dan tes *essay*.

Hasil pencapaian tujuan penilaian formatif siklus II (lihat lampiran 4). Berdasarkan data penelitian hasil tes formatif tersebut, terlihat bahwa rentang nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 60 sampai 90 dan rata-rata 73,6%. Hasil analisis ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. Hasil analisis Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Tuntas	21	84%
2	Tidak Tuntas	4	16%

Sumber : diolah dari data penelitian Tahun 2018

Berdasarkan analisis data hasil penilaian formatif siklus II tampak bahwa siswa yang telah tuntas sebanyak 21 orang atau mencapai 84% sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 orang atau sisa 16%. Ini berarti indikator keberhasilan dari 25 orang siswa telah tercapai pada siklus II ini. Bahkan secara klasikal dari 25 orang siswa yang mengikuti tes menurut kriteria ketuntasan klasikal ($\geq 80\%$) tuntas dalam belajar. Ketuntasan klasikal yang dicapai yaitu 84%.

PEMBAHASAN

Tujuan pembelajaran kooperatif untuk membangkitkan interaksi yang efektif diantara anggota kelompok melalui diskusi. Dalam hal ini sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran, berdiskusi untuk memecahkan masalah atau tugas. Dengan interaksi yang efektif memungkinkan semua anggota kelompok

dapat menguasai materi pada tingkat yang relative seajar. Dalam penelitian ini penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran kemudian disebut dengan hasil pembelajaran dapat terukur melalui tes formatif. Sedangkan instrumen pengambilan data tentang bagaimana aktivitas siswa dan guru selama pelaksanaan pembelajaran yakni lembar observasi.

Berdasarkan hasil analisis data dalam siklus di atas, terlihat bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar dan mengurangi kecenderungan guru mendominasi kegiatan pembelajaran. Meskipun pada awal mengalami beberapa kegagalan. Namun secara umum kegagalan tersebut disebabkan karena beberapa hal antara lain adalah kurangnya siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru. Hal ini terjadi karena pemberian motivasi awal kepada siswa masih kurang. Padahal pemberian motivasi itu penting mengingat bahwa motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong siswa untuk berperilaku yang langsung menyebabkan munculnya perilaku dalam belajar. Siswa akan melakukan suatu proses belajar betapapun beratnya, hal ini sesuai dengan pendapat Slameto bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil untuk proses belajar ditandai perubahan pada seluruh aspek manusia. Lain halnya dengan aktivitas berdiskusi dalam kelompok belajar. Secara kuatitas persentase keaktifan siswa cukup tinggi. Hal ini dapat terjadi karena salah satu langkah-langkah strategi *Crossword Puzzle* adalah jumlah anggota terdiri dari 4 sampai 5 orang. Asumsinya bahwa kelompok yang kecil memungkinkan interaksi dan komunikasi

spontan sehingga pencapaian tujuan belajar secara lebih efektif dan efisien.

Aktivitas siswa yang lain yakni mempresentasikan hasil kerja kelompok merupakan komponen yang persentasenya rendah. Hal ini terjadi pada umumnya karena siswa pada awalnya masih kaku, belum terbiasa. Namun pada proses pembelajaran selanjutnya siswa mulai antusias dan memperlihatkan rasa ingin mengetahui sesuatu berkat peran guru menjadi fasilitator dan motivator. Kondisi yang demikian sangat memberi peluang bagi siswa untuk memperoleh dan membangun pengetahuan mereka melalui cara menemukan sendiri pengetahuan tersebut. Hal ini sejalan dengan kelebihan-kelebihan dalam strategi *Crossword Puzzle* seperti yang dikemukakan oleh Piping Sugiharti yaitu : (1) melalui strategi *Crossword Puzzle* siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa, (2) melalui penerapan strategi *Crossword Puzzle* ini siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya dan dapat lebih menghargai talenta yang telah dianugerahkan Tuhan kepadanya, (3) strategi ini efektif karena mampu meningkatkan aktifitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya, (4) secara keseluruhan strategi *Crossword Puzzle* mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi pada siswa, (5) sifat kompetitif yang ada dalam permainan *Crossword Puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

Pengamatan terhadap aktivitas guru terlihat adanya peningkatan kearah yang lebih baik dalam mengefektifkan pembelajaran. Rata-rata persentase ketercapaian pembelajaran pada siklus I dari 3,09% meningkat secara signifikan menjadi 3,90% (ketegori cukup baik menjadi baik. Hal ini terjadi setelah

diadakan refleksi bersama rekan kolaborasi. Refleksi dilakukan berdasarkan temuan kelemahan pada aspek-aspek tertentu dalam proses pembelajaran siklus I. Kelemahan yang ditemukan antara lain: (a) kemampuan untuk memotivasi siswa untuk belajar masih kurang, (b) mengarahkan siswa untuk berdiskusi belum terarah, (c) menyampaikan tujuan pembelajaran masih kurang jelas, (d) menyajikan materi pelajaran belum sistematis, (e) membagi LKS dan membimbing siswa bekerja dalam kelompok belum terlaksana dengan baik, (f) pelaksanaan evaluasi belum dapat mewakili materi yang disajikan, serta (g) pemberian pujian (penghargaan) pada kelompok belum maksimal.

Tabel 10. Identifikasi kekurangan/Kelemahan Dalam Pembelajaran Siklus I dan II

No	Kekurangan/Kelemahan	Solusi
1.	Kemampuan memotivasi siswa untuk belajar masih kurang	Intensitas pemberian motivasi kepada siswa masih perlu ditingkatkan baik ketika membuka pelajaran sampai pada setiap waktu tertentu
2.	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi belum terarah	Melakukan arahan dalam diskusi sehingga selalu tetap terfokus pada pokok materi pelajaran
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran masih kurang jelas	Memberikan informasi kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai se jelas-jelasnya
4.	Menyajikan materi pelajaran belum sistematis	Menyajikan materi ajar secara sistematis
5.	Membagi LKS dan membimbing siswa bekerja dalam kelompok belum terlaksana dengan baik	Membagi LKS sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan melaksanakan bimbingan kepada siswa secara lebih terarah
6.	Pelaksanaan evaluasi belum dapat mewakili materi yang disajikan	Merancang alat evaluasi yaitu soal tes formatif yang komplit
7.	Pemberian pujian (penghargaan) pada kelompok belum maksimal	Memberikan penghargaan kepada siswa secara objektif berdasarkan tingkat prestasi yang dicapai secara menyeluruh

Kelemahan dan kekurangan yang dialami dalam proses pembelajaran disebabkan pembelajaran dengan strategi *Crossword Puzzle* merupakan hal baru bagi siswa. Pada sisi lain guru dalam mengaplikasikan strategi pembelajaran kelihatan masih kaku dan kurang percaya diri. Namun demikian pada refleksi teridentifikasi adanya kekurangan yang kemudian bersama kolaborator menemukan beberapa solusi sebagai acuan dalam *action* berikutnya.

Pada kenyataannya bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran mengalami kemajuan yang signifikan. Peningkatan terjadi sebagai dampak dari terlaksananya beberapa tindakan-tindakan baru di atas.

Peningkatan proses pembelajaran dengan strategi *Crossword Puzzle* diikuti pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I hasil tes formatif rentang nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 50 sampai 85 dengan rata-rata 67 sedangkan pada siklus II rentang nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 60 sampai 90 dan rata-rata 73,6. Perbandingan persentase hasil ketuntasan belajar siswa pada penilaian formatif siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Persentase Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tuntas	17	68%	21	84%
2.	Tidak Tuntas	8	32%	4	16%

Pada tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketuntasan belajar secara perorangan maupun secara klasikal telah tercapai berdasarkan indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah minimal 75% siswa telah mencapai ketuntasan belajar secara perorangan. Seorang siswa dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar secara perorangan apabila siswa tersebut telah memperoleh nilai minimal 65 berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tahun pelajaran 2018/2019.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* sangat berperan dalam meningkatkan proses pembelajaran PAI kelas VI SD Negeri

Karang Asih 04 hal ini Hal ini dilihat dari terjadinya peningkatan siswa yang aktif dari siklus I dengan rata-rata jumlah siswa yang aktif 19 orang dengan persentase 25,34% dan pada siklus II meningkat menjadi 21 orang siswa atau 24,70% dari 25 orang siswa disamping itu, persentase aktivitas guru meningkat dari skor rata-rata 3,09 (kategori cukup baik) menjadi rata-rata 3,90 (kategori baik).

2. Ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* menunjukkan peningkatan, hal ini tergambar pada Siklus I siswa yang tuntas 17 orang atau 68% dan siswa yang belum tuntas 8 orang atau 32%. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yakni jumlah siswa yang tuntas 21 orang atau 84% dan siswa yang belum tuntas menjadi berkurang yaitu siswa 4 orang atau 16%

DAFTAR PUSTAKA

- Daradjad, Zakiah . *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.1992
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan terjemahannya*. Surabaya Mekar Surabaya 2002
- Groundy, Shirley dan Stephen Kemmis. *Education Action Research in Australia*. Victoria: Deaken University. 1990
- Hamalik, Oemar. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito. 1983
- Hisyam, dkk. *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD. 2002
- Madya, Suwarsih. *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan Action Research*. Bandung: Alfabeta. 2007
- Melvin L.Silbermen. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa. 2006
- Muhibbin, Syah. *Psikologi Belajar* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2003
- Sanjaya Wina. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana, 2006.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara. 1998
- Sugiharti, Piping. *Penerapan Teori Multiple Intelligence dalam Pembelajaran Fisika*. Jurnal Pendidikan No.05/Th.IV/Desember 2005(<http://www.yahoo.com>, diakses 6 Agustus 2009).
- Uhbiyati, Nur. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: CV Pustaka Setia. 1998
- Undang-Undang RI No 20 Tahun . Bandung: Citra Umbara, 2010
- Wibowo Basuki. *Mendadah Classroom Action Research*. [http://:dc146shared.com/doc/fiderZY/prevev.html](http://dc146shared.com/doc/fiderZY/prevev.html), diakses 07/11/2010.