BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan yang dilakukan baik dalam bidang fisik maupun mental spiritual itu membutuhkan sumber daya manusia berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan hal yang penting bagi sebuah negara untuk mencapai kesejahteraan negaranya. Sumber daya yang berkualitas ini adalah sumber daya manusia yang memiliki keahlian, profesional, proaktif, dan mampu bersaing secara sehat di dunia kerja. Pendidikan menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan di Indonesia didasarkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian terhadap diri , kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara."[1]

Tujuan pendidikan nasional akan tercapai jika proses pembelajaran berjalan dengan baik. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Agar proses pembelajaran efektif, diperlukan dukungan dari berbagai komponen. Salah satu komponen yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan ajar yang dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.[2]

---

[1] Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, ayat (1).
[2] Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), hlm. 27.

Guru sebagai sumber belajar dituntut agar lebih mampu menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, karena dengan adanya media pembelajaran yang digunakan ketika proses kegiatan belajar akan sangat menolong para siswa untuk dapat memahami hal yang dipelajari.[3] Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat untuk membangkitkan minat atau motivasi siswa dan menarik perhatian siswa saat belajar. Dengan media yang menarik akan memumbuhkan rasa semangat pada siswa dalam belajar sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan efektif.[4]

Berdasarkan observasi awal, permasalahan yang dihadapi siswa kelas VIII MTs Al Anwar adalah guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas dan sangat jarang sekali menggunakan media dalam proses pembelajarannya di kelas. Bahkan, sumber belajar seperti buku sangat kurang terlebih lagi pada mata pelajaran akidah akhlak, yang menyebabkan minat siswa dalam proses pembelajaran sangat minim.Selain itu, siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan materi seperti banyaknya gerakan dan main dengan teman sebangkunya. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang efektif, karena siswa tidak dapat secara bebas mengkreasikan dan mengeluarkan pendapat. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang praktis sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Untuk menjawab tantangan pembelajaran berbasis teknologi digital, maka diperlukan media belajar berbasis digital yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran digital harus bersifat interaktif yang mengedepankan kerjasama, komunikasi dan interaksi antar siswa sehingga pembelajaran jadi lebih menyenangkan. Salah satu media belajar yang dapat mengkoordinir hal tersebut adalah lewat permainan, khususnya permainan

---

[3] Paluvi Andyani Sulaeman dan Diah Gusrayani, "Pengaruh Penerapan Media *E-Crossword Puzzle* terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Materi Konsep Seni Rupa," *Jurnal Edu Research*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2024), hlm. 246-253.

[4] Andre Nurdiansyah, Agus Gunawana, dan Mia Zultrianti, "Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Lentera: Jurnal Bidang Pendidikan dan Pembelajaran* ,(Vol. 3, No. 2, tahun 2023), hlm.59-65.

yang memiliki karakteristik menumbuhkan motivasi dalam belajar yaitu tantangan, khayalan, dan keingintahuan. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu tolak ukur yang membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka pada pelajaran. Proses belajar yang menyenangkan melalui suatu permainan dapat meningkatkan efek yang positif karena menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.[5] Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dipadukan dengan permainan yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan konsentrasi siswa, salah satunya adalah *crossword puzzle* berbantuan *educandy*.

Educandy merupakan aplikasi pembelajaran yang memiliki berbagai macam permainan menarik salah satunya adalah *crossword puzzle*. Platform ini berbasis komunitas, yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan menggunakan permainan serta kreasi yang dibuat pengguna lain. *Educandy* termasuk jenis permainan edukasi yang memiliki berbagai fitur menarik dan interaktif yang tidak hanya menghibur tetapi juga meningkatkan daya pikir siswa, melalui petualangan yang seru siswa diajak belajar sambil bermain.

Crossword puzzle merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak-kotak) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan.[6] Petunjuk dan pertanyaannya biasanya dibagi ke dalam kategori "mendatar" dan "menurun" tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Media pembelajaran *crossword puzzle* dapat melibatkan semua siswa untuk aktif berpikir dalam pembelajaran pada waktu mengisi teka-teki tersebut, mengkonstruksi pengetahuan, merangsang siswa untuk tidak bosan, tetap fokus pada pembelajaran sehingga materi lebih mudah untuk diingat, dan media *crossword puzzle* ini juga dapat mengatasi masalah pada materi yang menggunakan istilah-istilah sulit.

---

[5] Irwan, Zaky Farid,dan Atri Waldi,"Efektifitas Penggunaan *Kahoot!* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2019), hlm. 95-104.

[6] Adela Chairani Syahputri, "Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2024), hlm. 10019-10030.

Media pembelajaran *crossword puzzle* memiliki keunggulan, yaitu: (1) dapat mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan pentransferan ilmu ; (2) dapat mengaktifkan siswa di dalam kegiatan pembelajaran; (3) dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa; (4) dapat memudahkan siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan; (5) dapat menghilangkan rasa bosan pada siswa disaat kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran *crossword puzzle* perlu dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran, karena akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh setiap siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Dalam pengertian lain, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam suatu skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pada pelajaran tertentu.[7] Hasil belajar peserta didik terlihat dengan adanya perubahan perilaku, kemampuan merespon dan menjawab pertanyaan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar pada siswa kelas VIII di MTs Al Anwar cenderung relatif rendah khususnya pelajaran akidah akhlak, mata pelajaran akidah akhlak ini bersifat teori sehingga dianggap membosankan dan metode yang digunakan oleh guru hanya metode ceramah saja. Hal tersebut dapat dilihat dari respon siswa pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa tidak fokus. Hasil evaluasi tengah semester menunjukkan dari 96 siswa di kelas VIII ini nilai rata-rata yang di dapat siswa adalah 62,16 sedangkan siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75 hanya 14 orang (15%) dengan nilai yang dicapai adalah 80. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akidah akhlak ini masih belum optimal karena nilai rata-rata yang di dapat masih di bawah nilai ketuntasan minimum (KKM).

[7] Suci Perwita Sari dan Sazkia,"Penggunaan Metode *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *Educational Journal of Elementary School*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2020), hlm. 19-24.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang membahas mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar oleh Iswanto Yunus[8] (2021) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Gelombang Bunyi di SMAN 1 Boliyohuto", Annisa Azmi[9] (2023) yang berjudul "Pengaruh Strategi Belajar *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar PAI Kelas 7 di SMP Negeri 3 Ampek Angkek", dan Sitti Sabrina[10] (2024) yang berjudul "Pengaruh Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pernafasan". Hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Perbedaan penelitian ini dengan yang sebelumnya yaitu penelitian ini menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dengan menggunakan *platform educandy*. Dengan *platform educandy*, *crossword puzzle* menjadi salah satu media yang manyajikan soal-soal dengan berbagai fitur menarik yang membuatnya lebih seru dan menantang. *Platform educandy* ini juga menawarkan fleksibilitas dalam pembuatan dan pengelolaan soal, sehingga guru dapat dengan mudah menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik meneliti media pembelajaran *crossword puzzle* dengan bantuan *educandy* terhadap hasil belajar dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbantuan *Educandy* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Anwar Kabupaten Cirebon.**"

---

[8] Iswanto Yunus, "Pengaruh Media Pembelajaran *Crosword Puzzle* dengan Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Gelombang Bunyi Di SMAN 1 Boliyohuto," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, (Vol. 7, No. 2, tahun 2021), hlm. 210-217.

[9] Annisa Azmi,"Pengaruh Strategi Belajar *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 7 di SMP Negeri 3 Ampek Angkek," *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, (Vol. 1, No. 4, tahun 2023),hlm.298-309.

[10] Sitti Sabrina,"Pengaruh Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernafasan," *Biogenerasi*, (Vol. 10, No. 1, tahun 2024),hlm.252-259.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasikan beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Anggapan bahwa akidah akhlak ini mata pelajaran yang membosankan sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik.
2. Guru masih menggunakan metode konvensional pada saat pembelajaran sehingga siswa merasa bosan.
3. Media yang digunakan tidak bervariatif saat pembelajaran akidah akhlak, menyebabkan hasil belajar siswa rendah.
4. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi belum digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *educandy* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al Anwar Kabupaten Cirebon. Pembatasan masalah ini dilakukan dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih fokus dan mendalam pada proses penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *educandy* pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al Anwar Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al Anwar Kabupaten Cirebon?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *educandy* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al Anwar Kabupaten Cirebon?

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *educandy* pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al Anwar Kabupaten Cirebon.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al Anwar Kabupaten Cirebon.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *educandy* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al Anwar Kabupaten Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat. Manfaat yang di dapat dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa suatu sumbangan teori yang terkait dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *educandy* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al Anwar Kabupaten Cirebon.
   b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi pengembangan penelitian lainnya yang menggunakan model-model pembelajaran langsung bagi siswa.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Sekolah

      Diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi sekolah dalam upaya perbaikan dan peningkatan pembelajaran sehingga menunjang tercapainya target kurikulum sesuai yang diharapkan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan sekolah untuk merancang model pembelajaran yang lebih inovatif.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

b. Bagi Guru

1) Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa.
2) Sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar menjadi lebih menyenangkan.
3) Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar di dalam kelas yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran akidah akhlak dan pada akhirnya diharapkan siswa memiliki hasil belajar yang optimal.

d. Bagi Peneliti

1) Mendapatkan pengetahuan pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat peneliti terapkan dalam dunia pendidikan sebagai suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

G. Kerangka Teori

Menurut Sardiman dalam usaha untuk mencapai tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif, hal ini akan berkaitan dengan mengajar.[11] Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien.

Tujuan belajar salah satunya yaitu pencapaian hasil belajar yang baik serta tuntas, yang mencakup pemahaman mendalam terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil belajar yang maksimal perlu adanya usaha konsisten baik dari guru maupun siswa dan dukungan tepat pada setiap pembelajaran.

[11] Sardiman, *Interaksi Pada Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 25-26.

Peran seorang guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran sangatlah penting. Pada proses pembelajaran guru harus mampu menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Karena dengan suasana belajar yang menyenangkan siswa akan termotivasi untuk lebih giat belajar. Oleh karena itu mutu seorang guru harus lebih ditingkatkan lagi, jangan sampai seorang guru pada saat mengajar selalu menggunakan media pembelajaran monoton dan sudah kuno.

Seorang guru haruslah menerapkan media pembelajaran yang inovatif agar dapat meningkatkan semangat siswa pada saat belajar. Karena dengan diterapakannya media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, para siswa tidak akan merasa bosan dengan materi yang telah diajarkan sehingga dapat tercapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi tersebut yaitu media pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *educandy*.

Media pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *educandy* adalah sebuah bentuk media pembelajaran yang menggunakan *crossword puzzle* sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran, dan *crossword puzzle* ini disajikan melalui sebuah *platform* digital di internet.Media pembelajaran ini merupakan inovasi dari media pembelajaran yang bersifat praktis sehingga dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar.[12]

Media pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *educandy* tersebut digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat membantu siswa memperluas kosa kata, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta dapat mengasah kemampuan memecahkan masalah dengan cara yang tidak membosankan.[13]

Penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah penjabaran lengkap mengenai faktor-faktor tersebut, yaitu:

---

[12] Syahrudin, *Media Pembelajaran*, (Purbolinggo: CV. Eureka Media Aksara, 2023), hlm. 6.
[13] Sitti Sabrina, "Pengaruh Media *Crossword Puzzle*...", hlm. 252-259.

1. Faktor Internal
   a. Motivasi dan minat belajar. Siswa yang memiliki motivasi dan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dan antusias dalam menggunakan media pembelajaran seperti media *crossword puzzle*. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.
   b. Gaya belajar. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. *Crossword puzzle* ini sebagai media visual dapat efektif untuk siswa dengan gaya belajar visual, namun mungkin kurang optimal bagi siswa dengan gaya belajar lainnya.
   c. Keterampilan dasar. Kemampuan dasar seperti pemahaman pada kosa kata dan ejaan sangat penting dalam menyelesaikan *crossword puzzle*. Siswa yang mempunyai keterampilan bahasa yang baik akan mudah menggunakan media ini dibandingkan dengan siswa yang memiliki keterbatasan dalam aspek tersebut.[14]
2. Faktor Eksternal
   a. Dukungan guru. Peran guru dalam memfasilitasi serta membimbing penggunaan *crossword puzzle* sangat penting. Guru yang memberikan instruksi dapat meningkatkan efektivitas media ini.
   b. Fasilitas dan sumber daya. Ketersediaan fasilitas seperti lembar kerja, akses pada perangkat teknologi, dan lingkungan belajar yang kondusif dapat mempengaruhi penggunaan *crossword puzzle* ini. Fasilitas yang memadai dapat memungkinkan implementasi media pembelajaran ini berjalan dengan lancar.
   c. Interaksi sosial. Penggunaan *crossword puzzle* dalam kegiatan suatu kelompok atau tim dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Saat bekerja dalam kelompok, siswa didorong untuk berkomunikasi, dan berdiskusi menemukan jawaban yang benar.[15]

---

[14] Mitha Ayu Mawardhani et al., "Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Kelas V SD*," Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, (Vol. 9,No. 1, tahun 2023), hlm. 2442-9511.

[15] Melly Saraswati, Alfiandra, dan Sepertia, "Implementasi Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 57 Palembang," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, (Vol. 17,No. 2, tahun 2023), hlm. 117-127.

Langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*, adalah sebagai berikut :

1. Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah dipelajari.
2. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih.
3. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat.
4. Bagikan *crossword puzzle* kepada siswa, atau *crossword puzzle* ini dapat ditampilkan dengan menggunakan proyektor di depan kelas.
5. Isilah *crossword puzzle* tersebut secara menurun dan mendatar.
6. Tentukan batasan waktu untuk mengerjakannya.
7. Berikan *reward* kepada siswa yang dapat menjawab dengan cepat dan benar.[16]

Platform digital yang digunakan pada penelitian ini untuk membuat *crossword puzzle* adalah *educandy*. *Educandy* tersebut telah menyediakan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan penggunanya, baik itu guru maupun siswa untuk membuat *crossword puzzle* yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Langkah-langkah pada pembuatan *crossword puzzle* dengan *educandy*, yaitu sebagai berikut:

1. Buka *educandy* dan masuk ke akun yang sudah ada. Jika belum memiliki akun, buatlah akun terlebih dahulu.
2. Setelah masuk, klik tombol "*Create Activity*" atau "Buat Aktivitas" untuk memulai.
3. Pilih jenis aktivitas "*Crossword Puzzle*" dari daftar jenis permainan.
4. Di kolom yang tersedia, masukkan pertanyaan dan jawaban untuk setiap kata dalam *crossword puzzle*.
5. Sesuaikan tampilan dan pengaturan aktivitas, seperti warna, gaya *font*, dan pilihan bahasa.

[16] Alfira Ramadani, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros," *Jurnal Binomial*, (Vol. 2,No. 2, tahun 2019), hlm. 1-12.

6. Setelah selesai, klik "*Save*" untuk menyimpan hasil *crossword puzzle* yang telah dibuat dan siap untuk dibagikan kepada siswa.

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh setiap siswa dalam mengikuti suatu proses belajar mengajar dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam pengertian lain, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu, karena hasil ini merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan.[17]

Kurikulum menyebutkan bahwa hasil belajar ini mencerminkan suatu keluasan dan kerumitannya yang dirumuskan kedalam kompetensi dalam pengetahuan, perilaku, keterampilan, sikap, dan juga nilai yang dapat diukur dengan berbagai teknik penilaian. Berdasarkan kurikulum hasil belajar ini berkaitan dengan hal kompetensi. Kompetensi ini merupakan pengetahuan, keterampilan, dan juga nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Hasil belajar merupakan pencapaian yang berbentuk perubahan perilaku dengan cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan.[18]

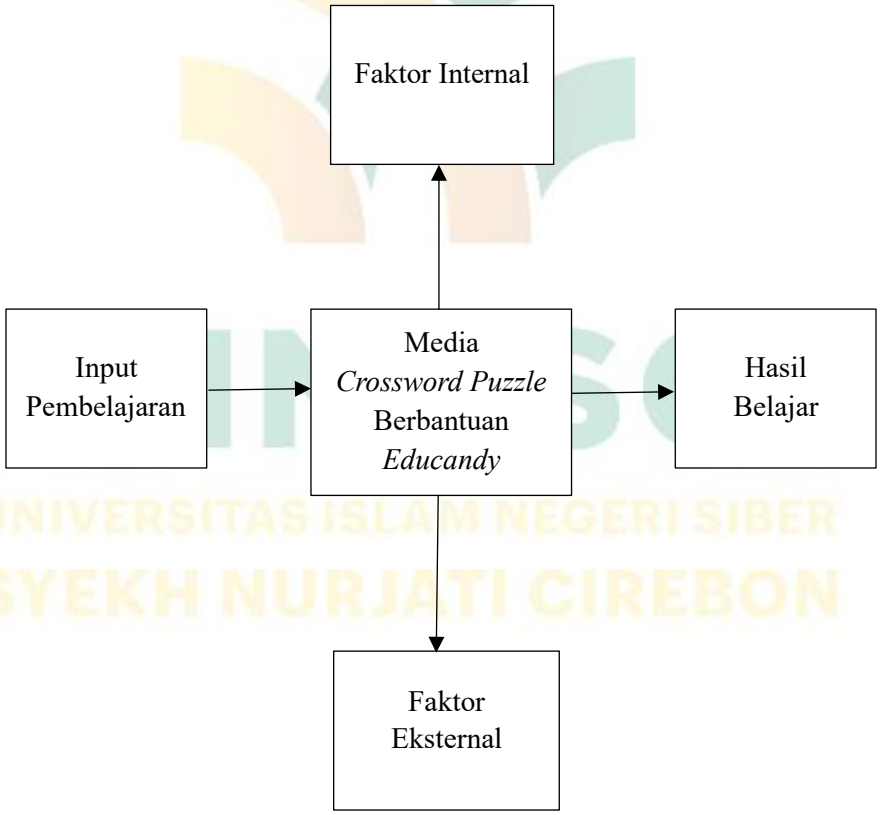
Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar pada indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang akan dicapai, dinilai, dan diukur. Indikator pada hasil belajar menurut Benjamin S Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan ini menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun isi aspek ketiga ranah tersebut menurut Benjamin S Bloom, yaitu sebagai berikut :

[17] Suci Perwita Sari, "Penggunaan Metode…", hlm. 19-24.

[18] Sukanda Permana dan Neng Ita Sintia, "Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet," *Research of Social Education*, (Vol. 1,No. 1, tahun 2021), hlm. 18-27.

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual pada siswa yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam aspek dalam psikomotorik yakni, gerakan reflek, gerakan dasar, kemampuan sensorik, keharmonisan atau ketepatan gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif serta gerakan interpretatif.

Berdasarkan kerangka teori yang dijelaskan di atas, menunjukkan jika penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbantuan *educandy* ini diterapkan dengan baik, maka hasil belajar siswa akan maksimal sehingga media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 1. 1 Kerangka Teori

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON