

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Metode Belajar Crossword Puzzle

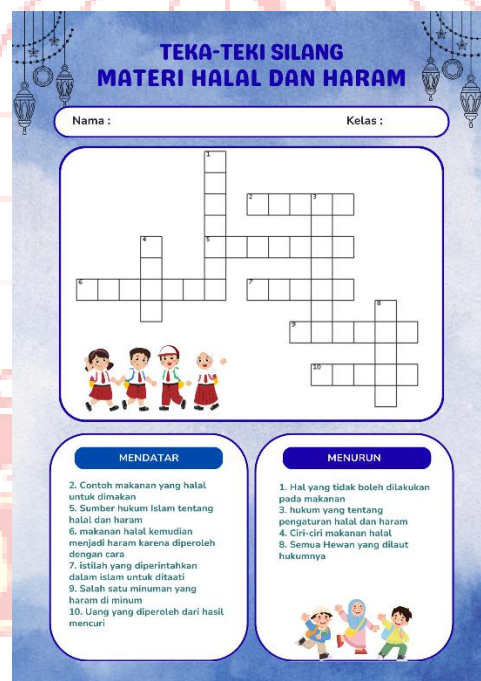
a. Pengertian Crossword Puzzle

Metode pembelajaran yang dinilai efektif dalam proses pembelajaran ialah metode *Crossword Puzzle*, berupa permainan teka-teki silang yang di mana menggunakan sebuah platform digital yang bisa dipakai oleh segala usia. Pada permainan yang ditawarkan, memberikan pengalaman yang membahagiakan dengan menghadirkan hiburan membuat segala kalangan usia senang bermain permainan ini sehingga permainan ini dapat dikembangkan menjadi kreativitas modern yang imajinatif oleh setiap individu tanpa terkecuali (Murni & Aryesha, 2021). Permainan ini memberikan kesan yang baik untuk membuat orang tersebut untuk fokus selama permainan dan membuat seseorang berpikir secara maksimal sehingga permainan dapat terselesaikan.

Pembelajaran yang menyenangkan tidak selalu memerlukan pendekatan yang kaku atau menekan. Contohnya teka-teki Silang (TTS) atau *Crossword Puzzle* yang menjadi alternatif metode pembelajaran yang asyik serta efektif guna menciptakan suasana belajar yang santai dan menarik. Metode pembelajaran ini digunakan permainan Teka-teki Silang (TTS) yang berisikan kotak-kotak berwarna hitam dan putih. Kotak-kotak kosong (putih) tersebut harus diisi oleh siswa dengan jawaban yang benar. Soal atau petunjuk disusun sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dan jawaban harus diisi secara tepat, baik menurun maupun mendatar, sesuai dengan posisi yang telah ditentukan (Nuzula, 2024). Metode ini bisa digunakan di kalangan siswa bahkan mahasiswa dikarenakan metode ini menarik digunakan dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik. Metode belajar dengan *Crossword Puzzle* mampu

melatih kemampuan berpikir dan meningkatkan interaksi selama pembelajaran berlangsung sehingga dapat menjadi meningkatkan potensi yang dimiliki (Hidayat dkk., 2020).

Dapat disimpulkan, metode *Crossword Puzzle* sebagai metode belajar yang efektif serta menyenangkan. Metode pembelajaran ini tidak memberikan suasana pembelajaran yang kaku dan menekan. Metode ini mampu menjadikan proses pembelajaran yang semulanya kaku menjadi santai, bebas dan terarah sehingga cocok digunakan oleh berbagai kalangan baik dari siswa maupun mahasiswa (Telaumbanua & Laoli, 2023). Adapun contoh dari penggunaan *Crossword Puzzle*:



Gambar 1 Contoh Crossword Puzzle

b. Langkah-langkah Pembuatan *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle ini merupakan aplikasi pembuat *Crossword Puzzle* yang bersifat *online*. Pada penggunaannya harus terhubung dengan internet baru dapat digunakan. Metode pembelajaran ini menggunakan konsep teka-teki silang untuk keperluannya dapat menggunakan aplikasi *Crossword Puzzle* secara *online* lalu dapat digunakan langsung pada peserta didik dan dapat guru membagikan

kertas kepada peserta didik yang sudah terdapat pertanyaannya itu, agar strategi pembelajaran aktif digunakan (Ayu Kumala & Asep Sumarni, 2025).

Pada pembuatan *puzzle* itu sendiri memiliki langkah-langkah yang perlu diperhatikan dan dilaksanakan dengan jelas antara lain:

- 1) Menuliskan inti-inti dari materi pembelajaran
- 2) Selanjutnya, penyusunan kisi-kisi dilakukan sebagai pedoman dalam menetapkan kata-kata yang tepat untuk digunakan sebagai pertanyaan maupun jawaban
- 3) Membuka *website canva* untuk membuat *puzzle*
<https://www.canva.com/design/DAGhevtUcHY/5PM2Tbdak-0a9OyfYKzRIA/edit?ui=eyJBIjp7fX0>
- 4) Pilih ukuran kertas yang akan dibuat kemudian pilih desain untuk pembuatan
- 5) Lalu masukkan pertanyaan dan jawaban untuk diletakkan di kotak *Crossword Puzzle*
- 6) Kemudian cetak hasil *puzzle* yang telah dibuat dan siap dibagikan kepada peserta didik
- 7) Kemudian bagikan teka-teki silang tersebut kepada siswa.
- 8) Mengisi teka-teki silang tersebut yang tepat pada kolom secara mendatar dan menurun
- 9) Tentukan batasan waktu dalam mengerjakannya.
- 10) Berikan hadiah kepada siswa yang mengerjakan dengan benar.

(Umul, 2021)

c. Kelebihan dan kekurangan *Crossword Puzzle*

Pada metode *Crossword Puzzle* terdapat kelebihan pada metodenya yaitu:

- 1) Metode *crossword puzzle* dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik serta memperkuat kepercayaan diri mereka dalam mengikuti pembelajaran.

- 2) Melalui penggunaan metode *crossword puzzle*, peserta didik dilatih untuk mengenali dan mengembangkan potensi diri, sekaligus menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap perbedaan kemampuan antar individu.
- 3) Metode *crossword puzzle* dinilai efektif karena mampu mendorong peningkatan keaktifan serta kreativitas siswa melalui interaksi pembelajaran, baik antara pengajar dan murid ataupun antar siswa (Salam, 2021).
- 4) Penerapan metode *crossword puzzle* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, yang memicu peningkatan capaian belajar siswa.
- 5) Unsur kompetitif pada permainan *crossword puzzle* dapat memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif dan berusaha menampilkan kemampuan terbaiknya.
- 6) Penggunaan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran juga membuka peluang terjadinya diskusi yang aktif dan interaktif di kelas.

Berikut kekurangan pada penggunaan metode *Crossword Puzzle* yaitu:

- 1) Proses pengisian teka-teki silang memiliki waktu yang relatif panjang dan menyita waktu pembelajaran.
- 2) Diperlukan persiapan yang materi bagi guru dalam menyusun dan menerapkannya .
- 3) Dibutuhkan sinyal yang kuat untuk mengakses internet dan dibutuhkan kuota internet untuk mengakses *website*.
- 4) Jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya (Khairunnisa, 2024)

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Tujuan pembelajaran dilaksanakan baik disekolah maupun di kampus dijelaskan dalam tolak ukur yang disebut hasil belajar. Hasil

belajar bukan semata-mata diukur dari penguasaan materi, melainkan juga menunjukkan perkembangan potensi peserta didik yang terlihat dari perubahan sikap dan tingkah laku. Hal tersebut dicapai melalui rangkaian pengalaman belajar selama proses pembelajaran di ruang kelas (Motoh dkk., 2022). Taksonomi Bloom mengklasifikasikan hasil belajar melalui tiga ranah utama:

1. Ranah Kognitif

Aspek kognitif menitikberatkan pada kemampuan intelektual peserta didik, termasuk penguasaan pengetahuan serta keterampilan berpikir (Magdalena, Islami, dkk., 2020). Ranah ini berkaitan dengan kemampuan berpikir dan intelektual peserta didik yang meliputi aktivitas mental mulai dari mengingat hingga mengevaluasi.

2. Ranah afektif

Hal yang utama pada ranah afektif berfokus pada perasaan, emosi dan reaksi yang menekankan pada aspek penalaran. Aspek afektif terdiri atas tahapan perkembangan sikap, mulai dari menerima hingga menjadikan nilai sebagai pola hidup (Andryannisa dkk., 2023).

3. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik merujuk pada pencapaian hasil belajar melalui keterampilan gerak dengan melibatkan otot serta kekuatan fisik. Meskipun sering kali identik dengan gerakan kasar yang dominan dalam pendidikan jasmani. Ranah psikomotorik sesungguhnya mencakup pemahaman yang lebih luas, termasuk aktivitas akademik yang melibatkan koordinasi tangan, mata, dan otak, seperti keterampilan mengetik atau menulis. Dengan demikian, ranah ini adalah tentang aktivitas tubuh dan diri dalam berbagai tingkatan kehalusan gerak (Magdalena dkk., 2021).

Sehingga dapat disimpulkan dari teori yang dijelaskan oleh Taksonomi Bloom yaitu hasil belajar yaitu pengukuran kemampuan siswa yang dilaksanakan selama proses pembelajaran guna menilai atau mengukur kemampuan siswa di ranah afektif, kognitif serta psikomotorik. Aspek kognitif yang mengukur intelektual serta pemahaman pembelajaran, aspek afektif diukur pada potensi siswa dalam bersikap, merespons dan mengatur diri dan ranah psikomotorik menilai kemampuan aktivitas fisik atau jasmani. Maka, teori yang dijelaskan ini bertujuan untuk membantu pengajar atau pendidik dalam merencanakan, mengimplementasikan serta menilai hasil belajar secara sistematis.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berikut beberapa faktor pengaruh hasil belajar siswa di antaranya yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal mencakup kondisi fisiologis dan psikologis peserta didik. Kondisi fisik yang baik dapat mendukung semangat belajar. Sedangkan, aspek psikologis seperti minat dan motivasi mempengaruhi kualitas dan kuantitas hasil belajar siswa (Bugis, 2023). Minat dan motivasi belajar turut menjadi faktor penting karena dapat mendukung murid agar mencapai belajar sesuai harapan. Motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak perilaku siswa dalam melakukan tindakan tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal bisa di pengaruhi oleh lingkungan sosial seperti lingkungan sekolah terdiri dari guru, staf dan teman sebaya serta lingkungan sekitar rumah bahkan orang tua dan keluarga (Damayanti, 2022). Faktor non-sosial lainnya meliputi kondisi lingkungan, seperti tata letak dan bangunan sekolah, fasilitas pendidikan, tempat tinggal siswa, serta waktu yang mereka alokasikan untuk belajar.

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh individu yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah menjalani proses pembelajaran (Agusti & Aslam, 2022). Hasil tersebut mencerminkan Perubahan perilaku siswa yang muncul pasca mengikuti proses pembelajaran yang dirancang oleh guru. Perubahan tersebut bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari (Layali & Sohiah, 2020)

Uraian tersebut memperlihatkan bahwasanya hasil dari belajar memperlihatkan perubahan perilaku siswa yang mencakup aspek potensi kemanusiaan. Hasil belajar juga menjadi indikator perubahan komprehensif pada diri siswa meliputi aspek afektif, kognitif, serta psikomotorik. Perubahan tersebut menandakan keberhasilan proses pembelajaran dan dapat diketahui melalui evaluasi yang dilaksanakan guru (Rafid, 2024).

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pada pandangan Islam, pendidik secara bahasa terdapat 3 kata yaitu “*at-tarbiyah*”, “*al-ta’lim*” dan “*al-ta’dib*”. Kata *tarbiyah* berasal dari kata “*rabbba yarbu*” bertambah serta tumbuh. “*l-ta’lim*” dari kata “*allama yu’allimu*” mengajar serta “*al-ta’dib*” dari kata “*addaba yu’addibu*” memberi adab. Menurut (Iman Firmansyah, 2019) mengartikan pendidikan sebagai bentuk pertumbuhan, perkembangan dan hidup sendiri yang di mana dipandang sebagai prinsip sikap optimistis untuk kemajuan siswa dalam proses pendidikannya. Sehingga pendidikan agama Islam tidak hanya sebagai bentuk pengajaran atau pemberian sanksi melainkan upaya holistik dalam menumbuhkan potensi sekaligus membentuk karakter dan moral.

Pendidikan agama Islam , yaitu proses pembinaan kepribadian yang menekankan pada pembentukan sikap serta perilaku siswa sesuai pada berbagai nilai Islam. Sebagai mata pelajaran di sekolah umum

dan madrasah, Pendidikan Agama Islam mencakup materi keislaman seperti tauhid, fiqh dan akhlak guna mempersiapkan peserta didik yang dapat menyerap dan mempraktikkan nilai-nilai Islam dari Al-Qur'an dan Sunnah (Yasmansyah & Husni, 2022).

Berdasarkan pendapat Zakiah Daradjat dalam penelitian (Al-Farabi dkk., 2023) mengungkapkan bahwa pendidikan agama adalah membentuk kepribadian muslim dengan menanamkan nilai-nilai Islam sehingga tercermin dalam sikap dan perilaku peserta didik. Dari proses tersebut tentu sangat diharapkan mampu menerapkan ajaran Islam secara utuh dalam kehidupan baik untuk kebahagiaan dunia maupun akhirat.

Sehingga Pendidikan agama Islam (PAI) pada hakikatnya memiliki tujuan menumbuhkan dan mengembangkan ketakwaan kepada Allah SWT, sekaligus memperdalam ajaran agama Islam. Pemahaman yang menyeluruh terhadap ajaran Islam ini sangat penting karena akan mendorong seseorang untuk melaksanakannya secara konsisten dan benar. Dengan mempelajari dan mengamalkan ajaran agama Islam, individu diharapkan dapat mempersiapkan diri menghadapi berbagai tantangan kehidupan, menjadikannya sebagai fondasi spiritual dan moral yang kokoh.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam mencakup beberapa aspek terpenting yang tujuannya untuk pemahaman mendalam mengenai ajaran Islam, termasuk di dalamnya hukum-hukum, akhlak, dan amalan ibadah. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi beberapa elemen kunci yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman tentang ajaran Islam, yang mencakup: Alquran dan Hadis, Akhlak, Ibadah dan Akidah (Baydowi & Alkhalani, 2024).

Ruang lingkup utama PAI mencakup beberapa aspek krusial. Akidah berfokus pada pembahasan ajaran dasar keimanan Islam. Sementara itu, kajian Al-Qur'an serta Hadis mencakup fungsi sebagai

landasan ajaran Islam sekaligus pengembangan keterampilan peserta didik dalam membaca, memahami, dan menafsirkan ayat. Aspek lain yang tak kalah penting adalah ibadah, yang mengkaji tata cara pelaksanaan ibadah wajib dan sunah. Terakhir, akhlak mengulas penerapan ajaran Islam dalam perilaku sehari-hari (Dewi dkk., 2024). Berdasarkan cakupan ini, ruang lingkup PAI bertujuan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai materi Islam, yang mencakup hukum-hukum, ibadah, akidah, akhlak, dan pembelajaran keterampilan yang terkandung di dalamnya

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam dapat dijelaskan dan diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek antara lain:

1. Akidah

Pemahaman yang diajarkan dalam Islam pada bentuk keyakinan dan kepercayaan ditanamkan yang ditanam pada hati serta keimanan disebut dengan akidah. Secara umum akidah menjelaskan tentang kepercayaan pada hal gaib atau tidak dijelaskan pada panca indra (Rochim & Tolcah, 2024).

Secara etimologis, iman artinya mempercayai atau meyakini. Sementara itu, dalam konteks syariat (*syara'*), iman didefinisikan sebagai membenarkan dengan hati, diucapkan dengan lisan, serta diamalkan dengan anggota badan (Febrianto, 2021). Keyakinan ini diikrarkan dan dibuktikan melalui syahadat atau kalimat zikir kepada Allah SWT. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa iman tidak cukup hanya diucapkan di lisan saja. Iman yang hanya didasarkan pada ucapan lisan semata dianggap sebagai iman yang tidak utuh atau setengah-setengah.

2. Akhlak

Menurut Marzuki dalam penelitian (Mukarromah, 2024) menjelaskan bahwa kata akhlak mempunyai asal kata dari bahasa Arab "*Al-Akhlak*" artinya tabiat, perangai serta kebiasaan. Al-Qur'an menyebutnya *khuluq*, yakni tabiat individu dalam memilah

hal mulia dari tercela, kemudian mempraktikkan hal baik dan menjauhi keburukan.

Pada ajaran Islam, akhlak menjadi indikator utama dari akidah yang benar. Setiap ibadah mengandung dimensi moral yang mengarahkan manusia untuk menjauhi keburukan. Oleh karena itu, akhlak tidak dapat dipisahkan dari ibadah dan syariah dikarenakan nilai kebaikan dalam akhlak selalu sejalan dengan prinsip keimanan dan hukum Islam. Contoh dari *output* bentuk akhlak seperti siswa yang menghormati guru atau teman sebaya. Maka, dengan akhlak ini diharapkan untuk membentuk karakter siswa yang memiliki perilaku baik pada orang tua maupun sesama teman sebaya .

Selain daripada itu, menurut Hj. Nur Uhbiyati dalam buku ilmu Pendidikan Islam (Azis, 2019) juga memperluas definisi ruang lingkup pendidikan Islam. Beliau menjelaskan bahwasanya ruang lingkup tersebut yaitu segalanya bidang kehidupan manusia di dunia, yang mana selalu dituntut untuk memanfaatkan segala aspek yang berguna menanamkan benih amalan yang buahnya bisa dipetik di akhirat kelak. Berdasarkan konsep ini, pembentukan sikap dan penanaman nilai-nilai amaliah pada diri individu dapat berlangsung efektif lewat proses kependidikan yang terstruktur dan berlandaskan beberapa kaidah ilmu pengetahuan dalam bidang kependidikan.

Dengan demikian, ruang lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dipahami sebagai kerangka esensial yang bertujuan memperdalam pemahaman mengenai ajaran Islam. Ruang lingkup ini meliputi empat elemen kunci: Al-Qur'an serta Hadis, Akidah (membahas dasar keimanan), Ibadah (tata cara pelaksanaan), dan Akhlak (penerapan nilai-nilai dalam perilaku). Secara keseluruhan, PAI berupaya memberikan pemahaman yang mendalam mengenai materi Islam, yang mencakup hukum-hukum syariat, pelaksanaan

ibadah, konsep keimanan, pembentukan moral, serta pembelajaran yang terkandung untuk diterapkan dalam keseharian.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Peranan terpenting pembelajaran ini karena dapat mengarahkan aktivitas, mendorong kerja keras, memberikan nilai-nilai, dan mendukung keberhasilan. Serta dimaksudkan sebagai penanaman beberapa nilai Islami serta mengembangkan peserta didik agar dapat mengamalkan nilai-nilai tersebut secara dinamis (Husaini, 2021). PAI sebagai mata pelajaran sekolah bertujuan guna membentuk siswa yang beriman, bertakwa kepada Allah, serta mampu mengaplikasikan ajaran Islam dalam aktivitas harian.

Pada tujuannya untuk membekali peserta didik berakhlak mulia, membentuk kepribadian yang baik sesuai dengan syariat, serta membina pelajar agar menjunjung tinggi ikatan *Ukhuwwah basyariyyah*, (persaudaraan antar manusia), *Ukhuwwah Islamiyyah* (persaudaraan seagama) serta *Ukhuwwah wakaniyyah* (persaudaraan sebangsa dan senegara) (Kemendikbudristek BSKAP, 2022).

Menurut Darajat pada penelitian (Iman Firmansyah, 2019) menjelaskan pendidikan sebagai suatu proses perjalanan yang dijiwai oleh agama sebagai peran dan intinya. Dalam pandangan ini, agama memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai motivasi hidup sekaligus Sarana pembentukan dan penguasaan diri, di samping tahap mempelajari serta mempraktikkan nilai keagamaan berfungsi untuk mencetak manusia yang utuh (*insan kamil*) serta negara melalui pelaksanaan PAI pada sistem pendidikan di Indonesia.

Pendapat yang diberikan oleh Al-Abrasy dalam jurnal Tujuan Pendidikan Islam (Yusuf dkk., 2022) menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) mempunyai tujuan yang bersifat komprehensif, mencakup pembentukan karakter spiritual, mencari bekal amal, dan mempersiapkan bekal akhirat. Tujuan-tujuan ini meliputi: Menanamkan moralitas luhur pada pelajar, mempersiapkan

kesejahteraan dunia-akhirat, mengajarkan rezeki halal, serta merangsang gairah ilmiah guna pembelajaran seumur hidup, serta mempersiapkan peserta didik agar dapat ikut andil dan ahli dalam bidang praktis seperti teknik dan pertukangan.

Sehingga diartikan bahwasanya PAI bertujuan membentuk akhlak peserta didik, mempersiapkan mereka dalam kehidupan dunia dan akhirat, mendorong kerja keras, menanamkan nilai-nilai Islami serta mengamalkan ajaran agama Islam. Selain daripada itu, PAI berguna memberikan arahan kepada peserta didik sebagai pembentukan pribadi yang berakhlak mulia dan menjunjung nilai persaudaraan sekaligus memberikan pengamalan petunjuk ajaran agama Islam untuk bekal di akhirat.

1) Variabel Bebas

Variabel bebas pada studi ini yaitu metode pembelajaran *Crossword Puzzle*. Metode ini menggunakan teka-teki silang berwarna dengan pertanyaan menurun serta mendatar tentang materi Pendidikan Agama Islam, yang diterapkan pada siswa kelas IV SDN 07 Bengkulu Tengah.

2) Variabel Terikat

Variabel terikat, merujuk pada skor hasil belajar siswa Pendidikan Agama Islam yang diperoleh melalui metode pembelajaran *Crossword Puzzle*, sebagai *outcome* yang dipengaruhi oleh intervensi metode tersebut.

B. Penelitian yang relevan

Tinjauan pustaka ini menguraikan beberapa hasil penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan pada fokus penelitian ini, yaitu:

Tabel 1 Penelitian yang relevan

No	Nama Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan Penelitian Ini	Perbedaan dengan Penelitian Ini
1	Muhamad Alief Zidan Nabil & Ainun Nadlif (2025)	“Kreativitas Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media <i>Crossword Puzzle</i> di SDN Kramat Jugu 2”	Kualitatif deskriptif dengan observasi dan wawancara	Meningkatkan partisipasi aktif, berpikir kritis, dan kerjasama siswa; siswa lebih antusias.	Sama-sama fokus pada <i>Crossword Puzzle</i> untuk meningkatkan keterlibatan PAI di SD.	Lokasi di Jawa Timur; lebih pada kreativitas daripada hasil belajar kuantitatif tidak spesifik kelas IV atau Bengkulu pedesaan.
2	M. Difiansyah Dharma (2023)	“Penggunaan Media <i>Crossword Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Rasul Allah Idolaku Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V B SD Swasta Sei Rumbia”	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Meningkatkan hasil belajar dari siklus I ke II, dengan rata-rata naik 20-30%.	Sama-sama menggunakan <i>Crossword Puzzle</i> untuk hasil belajar PAI di SD.	Materi spesifik Rasul; kelas V di SD swasta Sumatera Utara, kelas IV SD negeri Bengkulu.
3	Yulia Sri Latifah (2024)	“Implementasi Metode <i>Crossword Puzzle</i> Dalam Pembelajaran PAI Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa”	Kualitatif dengan analisis implementasi	Mengurangi kejenuhan, meningkatkan minat belajar hingga 25%.	Sama-sama implementasi <i>Crossword Puzzle</i> untuk PAI di tingkat dasar.	Fokus pada kejenuhan siswa SMP, SD; tidak ukur hasil belajar langsung.
4	Christiani Des Marindra Gulo & Abdul Muhid (2024)	“Efektivitas Pembelajaran Berbasis <i>Crossword Puzzle</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa: Literatur	Literatur review dari jurnal	Meningkatkan berpikir kritis dan prestasi; efektif di SD/SMP.	Sama-sama efektivitas <i>Crossword Puzzle</i> pada kemampuan siswa.	Review umum (tidak PAI spesifik); fokus SMP vs SD PAI.

		Review”				
5	Siti Nur Rohmah et al. (2024)	“Implementing <i>Crossword Puzzles</i> Using Crosswordlabs.com in the Campus Program Teaching at an Elementary School”	Kualitatif deskriptif	Meningkatkan antusiasme dan aktivitas belajar PAI.	Sama-sama implementasi <i>Crossword Puzzle</i> untuk PAI di SD.	Berbasis online tool; program kampus mengajar vs penelitian reguler.
6	Devi Alfina Rahmawati (2022)	“Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas III MI Matholi’un Najah Pati”	Eksperimen kuantitatif pre-post test	Pengaruh 58.46% pada hasil belajar kognitif; post-test naik dari 54 ke 75.	Sama-sama strategi <i>Crossword Puzzle</i> untuk hasil belajar di tingkat dasar.	Mata pelajaran PKn (bukan PAI); kelas III MI, kelas IV SD Bengkulu.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian didefinisikan sebagai landasan konseptual yang dibangun melalui sintesis atas fakta empiris, hasil observasi, dan telaah literatur. Menurut Sugiyono dalam penelitian (Syahputri dkk., 2023) menjelaskan kerangka berpikir yang merepresentasikan model konseptual mengenai keterkaitan antara teori dengan beberapa aspek penelitian yang sudah diidentifikasi. Di dalamnya tercakup teori, dalil, dan konsep-konsep fundamental yang menjadi pijakan penelitian, sekaligus menjelaskan relasi antar variabel. Untuk memperjelas struktur logika penelitian, kerangka berpikir kerap disajikan secara visual dalam bentuk bagan yang memetakan alur penalaran peneliti dan hubungan antar variabel yang dikaji.

Peneliti mengkaji metode pembelajaran guna melihat apakah siswa bisa memahami pembelajaran. Sehingga, metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dipergunakan agar melihat hasil dari penggunaan metode tersebut untuk siswa kelas VI di SD Negeri 07 Bengkulu Tengah.



Gambar 2 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Asumsi diperlukan guna mengatasi penelaah suatu permasalahan yang melebar. Asumsi diperlukan sebab memberikan arah serta landasan untuk kegiatan penelaah kita (Prasetyo dkk., 2022). Asumsi dalam penelitian ini mengungkap bahwasanya penggunaan metode belajar dengan *Crossword Puzzle* bisa menaikkan tingkat capaian belajar siswa di pelajaran PAI SD Negeri 07 Bengkulu Tengah. Peneliti berasumsi bahwa metode belajar *crossword puzzle* dipandang sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang interaktif, berbasis permainan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang motivasi siswa sehingga berpotensi meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran yang variatif dan berorientasi pada aktivitas siswa, khususnya melalui media permainan seperti *crossword puzzle*, diyakini mampu memberikan

kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar, mengingat karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang cenderung responsif terhadap elemen permainan dan tantangan intelektual yang menyenangkan. Asumsi-asumsi tersebut menjadi premis yang tidak diuji secara empiris dalam penelitian ini, melainkan diterima sebagai dasar pemikiran untuk membangun kerangka analisis dan interpretasi hasil, sehingga penelitian dapat tetap fokus pada pengujian pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sesuai dengan rumusan masalah dan hipotesis yang telah dirumuskan.

E. Hipotesis

Menurut Sugiyono dalam penelitian (Agrasadya & Al-Mansyah, 2022) menjelaskan hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan awal yang dikemukakan untuk menjawab permasalahan penelitian. Dugaan tersebut bersifat sementara perlu dibuktikan melalui data secara empiris. Berdasarkan hipotesis tersebut, Rumusan hipotesis penelitian pada studi ini disusun dengan :

Ha : “ Terdapat pengaruh signifikan metode belajar crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV di SD Negeri 07 Bengkulu Tengah.”

Ho : “ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode belajar *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV di SD Negeri 07 Bengkulu Tengah.