

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi berarti cara dan seni menggunakan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu.¹ Dalam peperangan digunakan strategi peperangan dengan menggunakan sumber daya tentara dan peralatan perang untuk memenangi peperangan, dalam bisnis digunakan strategi bisnis dengan mengerahkan sumber daya yang ada sehingga tujuan perusahaan untuk mencari keuntungan tercapai, dalam pembelajaran digunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber daya (guru dan media) untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kemp dalam buku Wina Sanjaya menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus di kerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien, senada dengan pendapat diatas, Dick and Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang di gunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.²

Selanjutnya Melvin L. Silberman menyatakan bahwa pembelajaran aktif didasari oleh konsep bahwa belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang tetap. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif.³

¹ Made Wena, “ *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 2.

² Wina Sanjaya, “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*”, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 124.

³ Melvin L. Silberman, *Op. Cit.*, h. 9.

b. Pengertian Strategi *Crossword Puzzle*

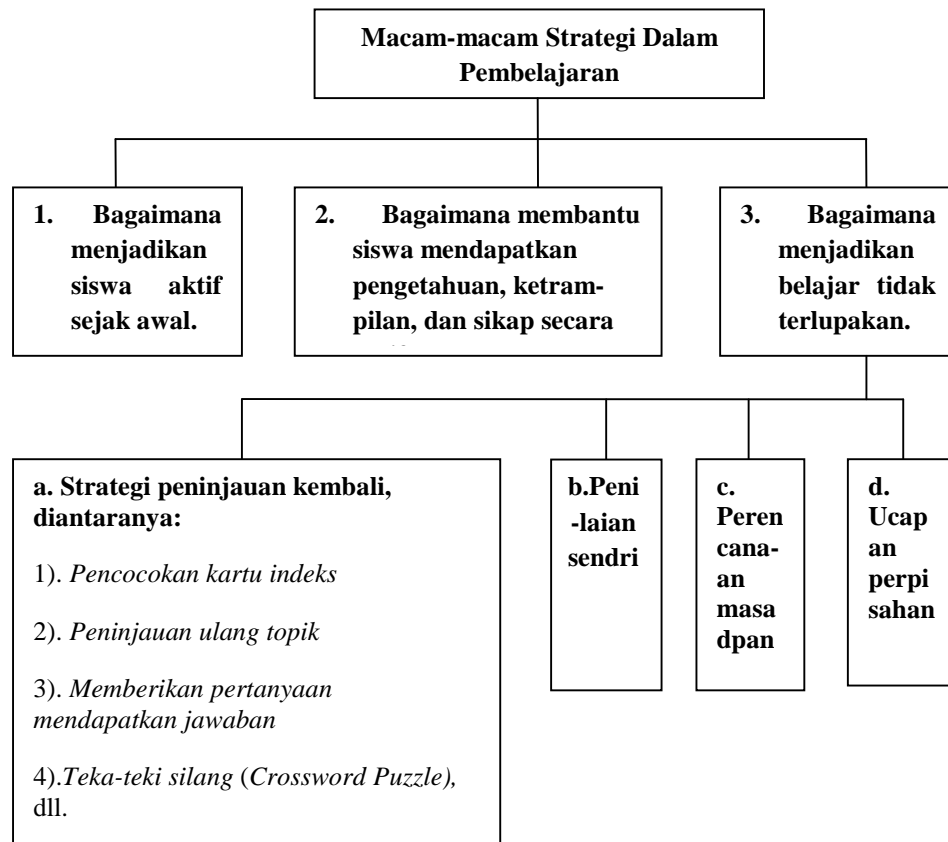
Strategi *Crossword Puzzle* adalah salah satu bagian dari strategi peninjauan kembali.

Dalam buku Melvin L. Silberman banyak sekali menjelaskan macam-macam strategi yang dapat digunakan oleh guru, yang mana strategi-strategi tersebut dibagi menjadi tiga kelompok, *pertama* strategi bagaimana menjadikan siswa aktif sejak awal, *kedua* strategi bagaimana membantu siswa mendapatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap secara aktif, dan *ketiga* strategi bagaimana menjadikan belajar tidak terlupakan.⁴

Strategi bagaimana menjadikan belajar tidak terlupakan ini terbagi lagi kepada beberapa bagian, yaitu strategi peninjauan kembali, penilaian sendiri, perencanaan masa depan, dan ucapan perpisahan.⁵ Masing-masing strategi tersebut terbagi lagi ke beberapa bagian, dimana strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) termasuk kedalam bagian strategi peninjauan kembali tersebut. Lebih jelasnya dapat digambar sebagai berikut:

⁴ Melvin L. Silberman, *Op. Cit.*, h. 13-14.

⁵ *Ibid.*, 21-22.



Pada masa Rasulullah, beliau juga menggunakan strategi dalam mengajar kepada kaum muslimin.

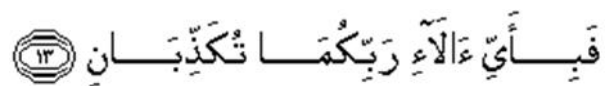
لَقَدْ مَنَّ اللَّهُ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ إِذْ بَعَثَ فِيهِمْ رَسُولًا مِّنْ أَنفُسِهِمْ
يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ
وَإِنْ كَانُوا مِن قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ ﴿١٦٤﴾

Artinya: Sungguh Allah telah memberi karunia kepada orang-orang yang beriman ketika Allah mengutus diantara mereka seorang rasul dari golongan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat Allah, membersihkan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka Al Kitab dan Al Hikmah. Dan sesungguhnya sebelum (kedatangan Nabi) itu, mereka adalah benar-benar dalam kesesatan yang nyata. (QS. Ali-Imran :164).

Suatu pekerjaan atau fakta yang sudah dipelajari membuat kemampuan para siswa untuk mengingatnya akan semakin bertambah. Mengulang atau memeriksa dan mempelajari kembali apa yang sudah dipelajari, maka kemungkinan untuk mengingat bahan pelajaran menjadi lebih besar.⁶

Mengulang besar pengaruhnya dalam belajar, karena dengan adanya pengulangan (*review*) bahan yang belum dikuasai serta mudah terlupakan akan tetap tertanam dalam otak seseorang. Mengulang dapat secara langsung sesudah membaca, tetapi juga akan lebih penting, adalah mempelajari kembali bahan pelajaran yang sudah dipelajari.

Dalam ajaran Islam, Allah juga mengajarkan manusia dengan pengulangan. Hal ini dapat dilihat dalam QS. Ar-Rahman dengan ayat:



Artinya : (13) *Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan.* (QS. Ar-Rahman: 3)

Dalam surat ini Allah menyuruh manusia untuk terus berpikir dan bersyukur terhadap nikmat yang telah diberikan Allah. Tetapi kenapa masih ada manusia yang ingkar kepada-Nya.

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah:

- 1) Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah di berikan,

⁶ Sardiman, A. M, *Op. Cit.*, h. 44.

- 2) Buatlah kisi-kisi yang dapat di isi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang di perlukan,
- 3) Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah di buat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut,
- 4) Bagikan teka-teki ini kepada siswa. Bisa individu atau kelompok,
- 5) Batasi waktu mengerjakan,
- 6) Beri hadiah pada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.⁷

Strategi ini akan dilaksanakan dikegiatan pendahuluan, dan akan dilakukan oleh siswa secara individu, penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlaku begitu saja tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif maka ia memiliki ilmu/pengetahuan itu dengan baik.⁸

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar itu sendiri dapat diartikan dengan “berubah”. Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku.⁹ Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat di bedakan, yakni tujuan pengajaran (intruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-

⁷ Hisyam Zaini, dkk, “*Strategi Pembelajaran Aktif*”, (Yogyakarta: CTSD (*Center For Teaching Staff Development*), 2011), h. 73.

⁸ Daryanto, “*Belajar dan Mengajar*”, (Bandung, CV. Yrama Widya, 2010), h. 165-166.

⁹ Sardiman A. M, *Op. Cit.*, h. 21.

kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁰

Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya penilaian penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional. Hal ini adalah karena isi rumusan tujuan intruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya.

Di dalam sumber ajaran Islam sendiri, Al-Qur'an dan Al-Sunnah dijumpai berbagai isyarat dan petunjuk yang menggambarkan adanya keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Diantaranya adalah sebagai berikut:¹¹

1) Kognitif, berkenaan dengan penguasaan pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dalam QS. Al-baqarah ayat 31-32.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْذِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾
قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ
الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾

¹⁰ Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar", *Op. Cit.*, h. 22.

¹¹ Abuddin Nata, "Perspektif Islam Tentang Strategi pembelajaran", (Jakarta: Kencana, 2011), h. 318-319.

Artinya: “ *Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada Malaikat, seraya berfirman, “ Sebutkan kepada Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”* (31). “ *Mereka menjarawab, “ Maha suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami. Sungguh, Engkaulah Yang Maha mengetahui, Maha Bijaksana.”*(32). (QS. Al-baqarah: 31-32).

Dalam surat tersebut menggambarkan tentang keberhasilan Nabi Adam as. Dalam menguasai pengetahuan (kognitif) yang diberikan Tuhan.

2) Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Sebagaimana terdapat dalam kisah Nabi Musa as. yang melepaskan sandalnya ketika menerima firman Tuhan di bukit Sinai (*Thur al-Sinin*).

3) Psikomotorik, hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk ketrampilan (skill) dan kemampuan bertindak. Sebagaimana kisah Nabi Nuh as. Membuat kapal yang besar dalam rangka melaksanakan perintah Tuhan.

Keberhasilan belajar mengajar adalah sesuatu yang sangat penting untuk diketahui oleh guru secara objektif dan kritis, karena dari seluruh komponen pendidikan, pada akhirnya ditujukan untuk mendukung keberhasilan belajar mengajar. Keberhasilan belajar mengajar ternyata dipengaruhi oleh faktor tujuan, guru, peserta didik, kegiatan belajar mengajar, bahan dan alat evaluasi serta suasana kelas.¹²

¹² *Ibid.*, h. 320.

Sehubungan dengan hal ini, maka seluruh komponen dan faktor yang mempengaruhi keberhasilan kegiatan belajar mengajar tersebut harus dipersiapkan oleh guru dan sekolah dengan sebaik-baiknya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor Internal, adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yaitu: a) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah); b) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah), ada beberapa faktor aspek psikologis yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa, yaitu: (1) tingkat kecerdasan / intelegensi siswa; (2) sikap siswa; (3) bakat siswa; (4) minat siswa; dan (5) motivasi siswa.
- 2) Faktor Eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, faktor eksternal ini juga terbagi dua, yakni: a) faktor lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa; b) faktor lingkungan nonsosial, yang termasuk dalam faktor lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

- 3) Faktor pendekatan belajar, disamping faktor internal dan eksternal diatas, faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar siswa tersebut. Pendekatan belajar itu sendiri dapat dipahami keefektifan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar materi tertentu.¹³

c. Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar

Secara garis besar, faktor-faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar terdiri atas dua macam, yakni:¹⁴

- 1) Faktor Intern Siswa, faktor intern siswa meliputi gangguan atau kekurangmampuan psiko-fisik siswa, yakni: a) bersifat kognitif (ranah cipta), antara lain seperti rendahnya kapasitas intelektual / intelegensi siswa; b) bersifat afektif (ranah rasa), antara lain seperti labilnya emosi dan sikap; c) bersifat psikomotor (ranah karsa), antara lain seperti terganggunya alat-alat indra penglihat dan pendengar (mata dan telinga).
- 2) Faktor Ekstern Siswa, faktor ini meliputi semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktivitas belajar siswa, faktor lingkungan ini meliputi: a) lingkungan keluarga, b) lingkungan perkampungan/masyarakat, dan c) lingkungan Sekolah.

¹³ Muhibbin Syah, "*Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 129-136.

¹⁴ Muhibbin Syah, "*Psikologi Belajar*", *Op. Cit.*, h. 184-185.

3. Hubungan Strategi *Crossword Puzzle* dengan Hasil Belajar

Strategi *Crossword Puzzle* merupakan salah satu bagian dari strategi peninjauan kembali. Dalam buku karangan Mel Silberman lebih dari 2400 tahun yang lalu Conficius menyatakan:

What I hear, I forget (apa yang saya dengar, saya lupa)

What I see, I remember (apa yang saya lihat, saya ingat)

What I do, I understand (apa yang saya lakukan, saya paham)¹⁵

Tiga pernyataan sederhana ini membicarakan bobot penting belajar

aktif agar apa yang dipelajari tidak menjadi suatu hal yang sia-sia.

Ungkapan diatas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran.

Mel Silberman telah memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius tersebut menjadi apa yang ia sebut paham belajar aktif.

What I hear, I forget

What I hear, see, and questions about or discuss with someone else, I begin to understand.

What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill

What I teach to another, I master

(Apa yang saya dengar, saya lupa)

(Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa kolega/teman, saya mulai paham)

(Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan, dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan ketrampilan)

(Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya menguasainya).¹⁶

Sehubungan dengan uraian diatas, salah satu cara yang diharapkan dapat membuat siswa aktif dan paham terhadap pelajaran ialah dengan menerapkan strategi pembelajaran. Agar pembelajaran tetap melekat dalam

¹⁵ Mel Silberman, *Op. Cit.*, h. 1.

¹⁶ *Ibid.*, h. 1-2.

pikiran adalah dengan meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat dalam pikiran dibandingkan materi yang tidak. Itu karena pembahasan kembali memungkinkan siswa untuk memikirkan kembali informasi tersebut dan menemukan cara untuk menyimpannya didalam otak.¹⁷

Mengulang suatu pekerjaan atau fakta yang sudah dipelajari membuat kemampuan para siswa untuk mengingatnya akan semakin bertambah. Mengulang atau memeriksa dan mempelajari kembali apa yang sudah dipelajari, maka kemungkinan untuk mengingat bahan pelajaran menjadi lebih besar.¹⁸

Strategi *Crossword Puzzle* merupakan salah satu bagian dari serangkaian strategi untuk mendukung peninjauan kembali. Selain menjadi aktif, strategi ini menjadikan peninjauan kembali sebagai aktivitas yang menyenangkan.¹⁹ Menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya (*time on task*) tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar.²⁰

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang Strategi *Crossword Puzzle* ini pernah di lakukan oleh:

1. Hasnah (2010) dengan judul penelitian “ Meningkatkan motivasi belajar anak dalam pembelajaran materi puasa melalui strategi *Crossword Puzzle*

¹⁷ *Ibid.*, h. 249

¹⁸ Sardiman A. M, *Op. Cit.*,

¹⁹ *Ibid.*,

²⁰ Hartono, dkk, “*PAIKEM*”, *Op. Cit.*, h. 10.

siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-rasyid sungai Cakah kecamatan Batang Tuaka Kabupaten Indragiri Hilir”, dalam penelitian ini saudara Hasnah dapat membuktikan bahwa strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar anak, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitiannya berada pada kategori sedang dengan perolehan nilai 75,99%.

2. Muhammad Fathoni (2011) dengan judul “Penggunaan strategi *Crossword Puzzle* terhadap prestasi belajar Fiqih materi zakat pada siswa kelas IV MI Ma’arif Ngadiharjo Borobudur Kabupaten Magelang. Hasil penelitian saudara Muhammad Fathoni menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa siklus I adalah 21,5%, pada siklus II yaitu 32,1% dan pada siklus III meningkat menjadi 58,3%. Sedangkan hasil pengamatan keaktifan siswa pada siklus I yaitu 34,53%, dan pada siklus II menjadi 47,67% kemudian meningkat pada siklus III menjadi 84,5%. Hasil prestasi belajar siswa pada siklus I adalah 38,57%, siklus II sebesar 53,93% dan pada siklus III diperoleh 80%. Jadi dari hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa strategi *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa telah terbukti dapat diterima.²¹

3. Nina Maryanti (2011) juga melakukan penelitian dengan strategi *Crossword Puzzle* ini dengan judul “Penerapan strategi *Crossword Puzzle* dan Picture And Picture untuk meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Fiqih”, pada penelitian ini saudara Nina Maryanti dalam penelitiannya terbukti sangat signifikan, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keaktifan

²¹ [Http:// google. Com/ search?q= Jurnal penelitian strategi crossword puzzle.](http://google.Com/search?q=Jurnal%20penelitian%20strategi%20crossword%20puzzle)

siswa dalam setiap siklusnya, pada siklus I keaktifan siswa mencapai 43,33%, siklus II 73,33 %, siklus III 93,33% dan siklus IV 100%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah strategi *Crossword Puzzle* dan Picture and Picture dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.²²

Walaupun peneliti-peneliti di atas ada kesamaannya dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu sama-sama meneliti tentang strategi *Crossword Puzzle* namun terdapat perbedaan dengan judul yang penulis teliti. Penulis meneliti tentang “Pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Qasimiyah Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan”.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap kerangka teoretis agar tidak terjadi kesalahpahaman, bagaimana seharusnya terjadi dan tidak menyimpang dari kerangka teoretis.

Kajian ini berkenaan dengan pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Qasimiyah Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. Pengaruh strategi *Crossword Puzzle* merupakan variabel (X) dan hasil belajar adalah variabel (Y).

1. Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan variabel yang mempengaruhi hasil belajar pendidikan Akidah Akhlak. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

²² [Http:// google. Com/ search?q= Jurnal penelitian strategi crossword puzzle.](http://google.Com/search?q=Jurnal+penelitian+strategi+crossword+puzzle)

- a. Guru menuliskan kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah diberikan,
- b. Guru membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan,
- c. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut,
- d. Guru membagikan teka-teki silang kepada siswa. Bisa individu bisa kelompok,
- e. Guru membatasi waktu mengerjakan,
- f. Guru memberi hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

2. Hasil Belajar Pendidikan Akidah Akhlak

Hasil belajar pendidikan Akidah Akhlak adalah variabel yang dipengaruhi oleh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Adapun indikator hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak adalah skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah diadakan tes hasil belajar yang diberikan antara 0-100. Untuk mengetahui hasil belajar Akidah Akhlak siswa tersebut akan dilihat dari hasil tes siswa yang dilakukan sesudah tindakan dengan melaksanakan ulangan harian dengan tes tertulis dalam bentuk essay berjumlah 5 soal.

Dalam hal ini Djamarah memberikan tolak ukur dalam menentukan tingkat prestasi (hasil) pembelajaran, yakni sebagai berikut:

- 1) Istimewa/maksimal: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- 2) Baik sekali/optimal: apabila sebagian besar (76% s/d 99%) bahan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- 3) Baik/minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s/d 75% saja yang dikuasai siswa.

- 4) Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.²³

Berdasarkan tolak ukur diatas siswa dikatakan berhasil apabila siswa telah menguasai sekurang-kurangnya 65% dari kompetensi yang ditetapkan, namun jika kurang dari kriteria tersebut dikatakan belum berhasil atau belum tuntas.

D. Asumsi dan Hipotesis

1) Asumsi Dasar

Penelitian ini dilaksanakan atas dasar asumsi bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* mempengaruhi hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII Madrasah Tanawiyah Al-Qasimiyah Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan .

2) Hipotesis

H_a : Ada pengaruh yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII Madrasah Tanawiyah Al-Qasimiyah Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII Madrasah Tanawiyah Al-Qasimiyah Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan.

²³ Syaiful Bahri Jamarah, “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 107.