Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

Crossword Puzzle Strategy and Student Engagement Improve Learning Outcomes in Faith and Morality: Strategi Crossword Puzzle dan Keaktifan Siswa Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak

Aina Nur Hilmy Harahap Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Wahyudin Nur Nst Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Mohammad Al Farabi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

General Background: In Islamic education, fostering both knowledge and character is central to achieving holistic learning outcomes. **Specific Background**: However, traditional teaching methods in subjects like Akidah Akhlak often fail to engage students effectively, resulting in low academic performance. **Knowledge Gap**: There is limited empirical evidence on the role of active learning strategies, such as crossword puzzles, in enhancing religious education outcomes, particularly when combined with student activeness. **Aims**: This study aims to investigate the effects of the crossword puzzle learning strategy and student activeness on the learning outcomes of Akidah Akhlak among fifth-grade students at MIN 3 Kota Medan. **Results**: Using a 2x2 factorial quasi-experimental design, findings from ANOVA revealed significant main effects of both the crossword puzzle strategy and student activeness, as well as their interaction, on learning outcomes. **Novelty**: This study introduces the integration of crossword puzzles—a typically secular and recreational activity—into religious education as an innovative pedagogical tool. **Implications**: The findings suggest that combining interactive strategies with increased student participation can significantly improve cognitive and affective learning in Akidah Akhlak, thereby offering a promising model for enhancing Islamic learning environments in primary education.
Highlight :

- Crossword puzzle strategies have been proven to improve students' learning outcomes in Akidah Akhlak.
- Student activity significantly affects learning outcomes.
- There is an interaction between learning strategies and student activity on learning outcomes.

Keywords : Crossword Puzzles, Student Activity, Learning Outcomes, Faith and Morals, Learning Strategies

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah transfer ilmu pengetahuan, nilai-nilai, budaya, dan agama, yang semuanya bertujuan untuk memanusiakan manusia. Proses pendidikan ini dilakukan sebagai upaya mengubah perilaku individu atau kelompok agar memiliki nilai-nilai yang disepakati bersama berdasarkan agama, filsafat, ideologi, politik, ekonomi, kehidupan sosial, budaya, serta pertahanan dan keamanan. Dalam konteks ajaran Islam, hakikat pendidikan adalah mengembalikan nilai-nilai ketuhanan (fitrah) kepada manusia dengan tuntunan Al-Qur'an dan Sunnah (Hadis), sehingga

menjadi manusia yang berakhlak mulia (insan kamil). Dengan demikian, hakikat pendidikan sangat ditentukan oleh nilai-nilai, motivasi, dan tujuan pendidikan itu sendiri [1].

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Proses belajar mengajar, atau proses instruksional, merupakan kegiatan yang dilakukan oleh suatu lembaga untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada hakikatnya adalah membimbing peserta didik menuju perubahan perilaku dan memungkinkan mereka hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Perubahan ini dimaknai sebagai capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran sering digunakan untuk mengukur seberapa baik seseorang telah menguasai materi yang diajarkan [2]. Untuk melaksanakan proses pembelajaran, guru harus mampu mempersiapkan metode, strategi, taktik, pendekatan, dan media yang akan digunakan untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Pada hakikatnya, proses pembelajaran yang efektif adalah proses yang memanfaatkan media sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa. Lebih lanjut, strategi pembelajaran juga diharapkan dapat membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran ini harus dimanfaatkan seefektif mungkin [3].

Salah satu faktor kunci dalam proses pembelajaran adalah cara guru menyampaikan pelajaran, khususnya bagaimana mereka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik, dan menyenangkan. Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar yang komprehensif, serta menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan, terutama dalam memilih strategi yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, karena hal ini akan memengaruhi keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran [4].

Guru dianggap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Hal ini dapat dipahami, karena merekalah ujung tombak pembelajaran, yang berinteraksi langsung dengan siswa. Mengingat posisi strategis guru, mereka harus memiliki beragam keterampilan. Dalam konteks ini, keterampilan atau kompetensi adalah perilaku yang dirancang secara rasional untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan memenuhi kondisi yang diinginkan. Perilaku rasional merupakan manifestasi dari kemampuan seseorang. Seseorang yang memiliki keterampilan atau kompetensi didefinisikan sebagai seseorang yang memiliki keahlian di bidangnya, yang juga dikenal sebagai "profesional". Kepemilikan keterampilan ini sangat penting bagi guru untuk dapat menjalankan tugas profesionalnya [5].

Selain itu, ada dua hal yang harus dilakukan guru untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Pertama, rencana aksi (serangkaian tindakan) melibatkan penggunaan metode dan pemanfaatan sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemahaman implisit ini adalah bahwa perencanaan strategi baru berada pada tataran rencana kerja, belum pada tataran tindakan. Kedua, pengembangan strategi dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan pada jenjang tertentu. Dengan demikian, seluruh kegiatan guru, seperti penentuan metode, penggunaan sumber daya dan media pembelajaran, pengorganisasian materi, dan penilaian (evaluasi), ditujukan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut [6]. Dalam hal ini, pengembangan profesionalisme guru menjadi perhatian global, karena guru memiliki tugas dan peran tidak hanya untuk menyediakan informasi ilmiah dan teknologi, tetapi juga untuk membentuk sikap dan kepribadian yang mampu bertahan di era global. Guru sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran memiliki peran krusial dalam menentukan arah dan tujuan suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk menguasai sejumlah kemampuan dan keterampilan yang berkaitan dengan proses pembelajaran, meliputi: kemampuan menguasai materi/mata pelajaran, kemampuan mengelola kelas, kemampuan menggunakan metode, media, dan sumber belajar, serta kemampuan menilai proses dan hasil [7].

Oleh karena itu, dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru harus mampu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Guru harus mampu menciptakan suasana yang nyaman, aktif, dan menyenangkan [8]. Di samping itu, tuntutan perubahan paradigma pembelajaran telah dikemukakan di beberapa bidang, salah satunya adalah Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun

2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, tidak hanya memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, tetapi juga menyediakan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan daya cipta, bakat, minat, dan sesuai dengan perkembangan fisik dan mental peserta didik [8]. Dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa merupakan elemen terpenting yang harus diperhatikan oleh guru. Karena pembelajaran merupakan proses aktif, jika siswa tidak terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran sebagai respons terhadap stimulus guru, mustahil bagi siswa untuk mencapai hasil yang diinginkan. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah tentang mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai secara optimal [9].

Berdasarkan hasil pengamatan dan tanya jawab dengan guru bidang studi mata Pelajaran akidah akhlak yaitu Ibu Rahma Fadilah, peneliti menemukan adanya masalah pada hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan data yang ditemukan rata-rata nilai siswa pada mata Pelajaran Akidah Akhlak belum mencapai KKM yaitu pada rata-rata nilai 71. Sedangkan KKM yang ada pada Madrasah tersebut pada nilai 75. Salah satu penyebabnya adalah strategi yang digunakan dalam mata Pelajaran akidah akhlak kurang tepat dan kurang menarik. Ini menyebabkan nilai hasil belajar siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak kurang maksimal.

Selain itu, penyebab hasil belajar siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak kurang maksimal yaitu partisipasi siswa di dalam kelas belum terlihat. Hal ini bisa dilihat dari banyak dari siswa yang merasa mudah bosan, mengantuk dan belum ada keberanian serta kreativitas siswa di dalam kelas pada mata Pelajaran akidah akhlak ini.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk meneliti strategi crossword puzzle dalam pembelajaran akidah akhlak. Seorang guru akan lebih baik dalam menyampaikan materi jika memiliki strategi pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Strategi crossword puzzle ini merupakan salah satu strategi yang aktif dan menyenangkan. Dengan strategi crossword puzzle ini nantinya akan terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa lainnya. Yang mana strategi ini nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai siswa dalam mata Pelajaran akidah akhlak ini. Selain itu keaktifan belajar siswa juga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Dalam hal ini penelitian ini memiliki kebaruan menggunakan strategi crossword puzzle yang inovatif dan menarik untuk mengetahui hasil belajar Akidah Akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan. Selain itu, berdasarkan beberapa penjelasan di atas, peneliti mengemukakan bahwa keaktifan siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar Akidah Akhlak Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan. Maka dari itu, peneliti juga akan meneliti pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar mereka. Dengan adanya beberapa permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengambil tema penelitian dengan judul “Pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan”.

METODE

Penelitian ini mengambil tempat di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan yang berada di Jl. Pembangunan 1 No. 51 Kec. Medan Timur Kota Medan. Untuk melakukan penelitian tersebut peneliti mengambil waktu pada bulan Mei.

Metode penenlitian suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaaan tertentu. Adapun pengertian Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian [15]. Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Karena penelitian ini digunakan ketika seorang peneliti ingin melakukan

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

percobaan untuk mencari pengaruh variabel independent/ treatment/ perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/ hasil/ output dalam kondisi yang terkendalikan [16]. Jenis penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (quasi experimental) yaitu dengan menggunakan sampel penelitian dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan strategi Crossword puzzle dan kelas kontrol yang diajarkan menggunakan strategi ekspositori. Kedua kelas dikontrol dengan variabel X yang lain yaitu keaktifan siswa. Karena itu, penelitian ini menggunakan desain factorial 2x2. Dalam penelitian ini variabel bebas pertama terdiri dari dua karakteristik yakni strategi crossword puzzle dan strategi konvensional. Sedangkan variabel bebas kedua adalah keaktifan siswa. Variabel terikatnya (Y) adalah hasil belajar Akidah Akhlak. Kedua kelas ini diberikan prestest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan sebelum perlakuan, kemudian setelah perlakuan akan diberikan postest. Untuk lebih jelasnya rancangan desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas Eksperimen			
Strategi Ekspositori	Strategi Crossword puzzle	Keaktifan Siswa	Hasil Belajar Akidah Akhlak
Kelas Kontrol	X1	X2	Y

Table 1. *Desain Penelitian*

Keaktifan Belajar	Kelompok Pembelajaran	
	Strategi Crossword puzzle (A_1) Kelas Eksperimen	Strategi Ekspositori (A_2) Kelas Kontrol
Tinggi	A_1. B_1	A_2. B_1
Rendah	A_1. B_2	A_2. B_2

Table 2. *Eksperimen Pre-test dan Post-test Faktorial 2x2*

Keterangan:

A_1: Strategi Crossword puzzle

A_2: Strategi ekspositori

B_1: Keaktifan siswa tinggi

B_2: Keaktifan siswa rendah

Keterangan:

A_1. B_1: Nilai hasil belajar Akidah Akhlak siswa dengan menggunakan strategi crossword puzzle oleh siswa yang memiliki keaktifan yang tinggi.

A_1. B_2: Nilai hasil belajar Akidah Akhlak siswa dengan menggunakan strategi crossword puzzle oleh siswa yang memiliki keaktifan yang rendah.

A_2. B_1: Nilai hasil belajar Akidah Akhlak siswa dengan menggunakan strategi ekspositori oleh siswa yang memiliki keaktifan yang tinggi.

A_2. B_2: Nilai hasil belajar Akidah Akhlak siswa dengan menggunakan strategi ekspositori oleh siswa yang memiliki keaktifan yang rendah.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Kota Medan yang berjumlah 90 siswa. Populasi tersebut tersebar dalam tiga kelas paralel. Sampel diambil menggunakan teknik simple random sampling, dengan memilih dua kelas yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan strategi crossword puzzle, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol yang menggunakan strategi ceramah. Masing-masing kelas terdiri atas 30 siswa, sehingga total sampel

dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa.

1. Kisi-kisi Instrumen

Mata Pelajaran: Akidah Akhlak

Kelas/Sem: V/Genap

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran/ Indikator	Ranah	Jumlah Soal	No Soal
1	Memahami makna Asmaul Husna al-Qowiyy dan al-Qayyum	Menjelaskan makna al-Qowiyy dan al-Qayyum	Kognitif	2	1, 2
2	Menunjukkan sikap yang meneladani al-Qowiyy dan al-Qayyum dalam kehidupan sehari-hari	Mengidentifikasi contoh perilaku yang mencerminkan al-Qowiyy dan al-Qayyum	Afektif	4	3, 4, 6, 9
3	Membedakan sifat al-Qowiyy dan al-Qayyum serta akibat tidak meneladaninya	Menganalisis perbedaan makna dan dampaknya dalam kehidupan manusia	Kognitif	3	5, 7, 8
4	Meyakini bahwa semua makhluk bergantung kepada Allah al-Qayyum	Menjelaskan makna ketergantungan makhluk kepada Allah	Kognitif	1	10
5	Memahami makna dan fungsi iman kepada hari akhir (kiamat)	Menjelaskan pengertian hari kiamat dan rukun iman	Kognitif	2	11, 12
6	Meyakini bahwa hari kiamat adalah kepastian dari Allah	Mengidentifikasi alasan mengapa hari kiamat pasti terjadi	Kognitif	1	13
7	Menyadari hikmah dan manfaat iman kepada hari akhir dalam kehidupan sehari-hari	Mengidentifikasi dampak positif iman kepada hari akhir	Afektif	3	14, 15
8	Mengetahui bahwa amal akan dibalas di hari akhir	Menjelaskan proses pembalasan amal baik dan buruk di akhirat	Kognitif	2	16, 17
9	Menunjukkan perilaku orang yang beriman kepada hari akhir	Memberikan contoh sikap dan perbuatan orang beriman	Psikomotorik	2	18
10	Meyakini adanya balasan surga dan neraka di hari akhir	Menjelaskan siapa yang mendapat surga dan neraka	Kognitif	2	19, 20

Table 3. *Kisi-kisi Instrumen Strategi Pembelajaran Crossword puzzle*

Indikator	No Butir	Jumlah
Adanya keterlibatan peserta didik secara fisik, mental, emosional, maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran.	1,2,3	3
Peserta didik belajar secara langsung. Dalam proses pembelajaran secara	4,5,6	3

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

langsung, konsep dan prinsip diberikan melalui pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri dan lain sebagainya.		
Adanya upaya peserta didik untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.	7,8,17	2
Keterlibatan peserta didik dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.	9,10,18	2
Adanya keterlibatan peserta didik dalam melakukan Prakarsa seperti menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung.	11,12,13,16	3
Peserta didik mampu berinteraksi multi-arah, baik antara peserta didik dengan peserta didik atau antara guru dengan peserta didik	14,15,19,20	2

Table 4. *Instrumen Keaktifan Siswa*

2. Kalibrasi

a.Validitas

Validitas adalah kecocokan antara alat ukur dan dan atau pengukuran dengan sasaran ukur. Validitas pengukuran memiliki nilai tingkatan validitas dari tingkat tinggi sampai rendah. Makin tinggi validitas makin baik pengukuran itu, sebaliknya semakin rendah nilai validitas pengukuran maka semakin jelek pengukuran tersebut. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. Pengujian validitas intrumen dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap teoritis dan empiris. Validitas teoritis pada penelitian ini dilakukan dengan pengujian oleh dosen ahli dalam bidang strategi dan keaktifan siswa. Sedangkan validitas empiris dilakukan dengan ujicoba kepada siswa kelas VC Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan yang berjumlah 30 siswa. Kemudian hasil ujicoba diuji dengan menggunakan rumus korelasi product moment dengan menggunakan SPSS. Pengujian validitas soal yang dilakukan dengan SPSS sebagai berikut:

Nomor Butir	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,589	0,361	Valid
2	0,076	0,361	Tidak Valid
3	0,550	0,361	Valid
4	0,265	0,361	Tidak Valid
5	0,465	0,361	Valid
6	0,514	0,361	Valid
7	0,697	0,361	Valid
8	0,411	0,361	Valid
9	0,563	0,361	Valid
10	0,497	0,361	Valid
11	0,217	0,361	Tidak Valid
12	0,593	0,361	Valid
13	0,539	0,361	Valid
14	0,660	0,361	Valid
15	0,562	0,361	Valid
16	0,563	0,361	Valid

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

17	0,467	0,361	Valid
18	0,110	0,361	Tidak Valid
19	0,428	0,361	Valid
20	0,729	0,361	Valid
21	0,833	0,361	Valid
22	0,833	0,361	Valid
23	0,555	0,361	Valid
24	0,392	0,361	Valid
25	0,062	0,361	Tidak Valid

Table 5. *Validitas Instrumen Strategi Crossword Puzzle*

Dari tabel di atas, diketahui terdapat beberapa butir instrument tidak valid yaitu butir nomor 2,4,11,18, dan 25. Beberapa butir tersebut dihapus dari daftar instrument kemudian terdapat 20 butir instrument soal yang akan diujikan reliabilitasnya dan jika memenuhi taraf signifikan, maka butir soal tersebut akan digunakan dalam penelitian.

Nomor Butir	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,564	0,361	Valid
2	0,549	0,361	Valid
3	0,694	0,361	Valid
4	0,275	0,361	Tidak Valid
5	0,514	0,361	Valid
6	0,694	0,361	Valid
7	0,479	0,361	Valid
8	0,150	0,361	Tidak Valid
9	0,564	0,361	Valid
10	0,509	0,361	Valid
11	0,694	0,361	Valid
12	0,549	0,361	Valid
13	0,564	0,361	Valid
14	0,086	0,361	Tidak Valid
15	0,479	0,361	Valid
16	0,549	0,361	Valid
17	0,509	0,361	Valid
18	0,557	0,361	Valid
19	0,694	0,361	Valid
20	0,158	0,361	Tidak Valid
21	0,694	0,361	Valid
22	0,034	0,361	Tidak Valid
23	0,479	0,361	Valid
24	0,694	0,361	Valid
25	0,514	0,361	Valid

Table 6. *Validitas Instrumen Keaktifan Siswa*

Dari tabel di atas, diketahui terdapat beberapa butir instrument tidak valid yaitu butir nomor 4,8,14,20, dan 22. Beberapa butir tersebut dihapus dari daftar instrument kemudian terdapat 20 butir instrument soal yang akan diujikan reliabilitasnya dan jika memenuhi taraf signifikan, maka butir angket tersebut akan digunakan dalam penelitian.

b.Reliabilitas

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

Reliabilitas berasal dari reliability berati sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Perhitungan reliabilitas merujuk ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai, artinya kemampuan alat yang digunakan tersebut akan memberikan hasil yang relatif sama. Dalam perhitungan reliabilitas ini peneliti menggunakan SPSS. Setelah melihat soal yang tidak valid dari uji validitas soal dengan SPSS, selanjutnya soal yang tidak valid disisihkan dan dihitung dengan perhitungan reliabilitas pada SPSS dengan model Alpha Cronbach's, selanjutnya soal yang tidak valid disisihkan dan dihitung dengan perhitungan reliabilitas pada spss, perhitungan reliabilitas sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.897	20

Table 7. *Reliabilitas Instrumen Strategi Crossword Puzzle*

Berdasarkan output SPSS di atas didapat nilai Cronbach's Alpha 0,897 > dari 0,60 sehingga butir soal yang terdiri dari dua puluh butir dianggap reliabil.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.749	20

Table 8. *Reliabilitas Angket Keaktifan Siswa*

Berdasarkan output SPSS di atas didapat nilai Cronbach's Alpha 0,749 > dari 0,60 sehingga butir soal yang terdiri dari dua puluh butir dianggap reliabil.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.Statistik Deskriptif

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis deskriptif disini dimaksudkan untuk menjawab masalah pertama dan masalah kedua. Selain itu, analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar yang diperoleh siswa, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Statistik deskriptif dilakukan untuk menentukan rata-rata dan simpangan baku kedua kelassampel dengan melakukan uji Anova. (Sugiyono, 2019, p. 206).

2.Uji Prasyarat

a.Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan peneliti agar mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal merupakan syarat mudah untuk melakukan uji Anova.

b.Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi dua buah distribusi atau lebih yang dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang

sama atau homogeny, untuk menentukan statistic uji Anova dua jalur yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji ini akan menggunakan SPSS dengan taraf signifikan yang digunakan □□ = 0,05. Jika taraf signifikan data yang diperoleh < □□, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogeny).

c.Uji Hipotesis

Uji hipotesis dipergunakan untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil tes peserta didik dari kelompok eksperimen dan control. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji analisis regresi berganda. Yang mana uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dua atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel terikat.

[4]Hipotesis Statistik

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Yang artinya apabilan F hitung > F tabel maka H_0 ditolak. Dan apabila F hitung ≤ F tabel maka H_a diterima. Adapun kriteria hipotesis statistik H_0 dan H_a pada penelitian ini dijelaskan berdasarkan urutan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1.Hipotesis pertama

H_0: $\mu A_1 = \mu A_2$

H_a: $\mu A_1 > \mu A_2$

2.Hipotesis kedua

H_0: $\mu B_1 = \mu B_2$

H_a: $\mu B_1 > \mu B_2$

3.Hipotesis ketiga

H_0: A X B = 0

H_a: A X B ≠ 0

Keterangan:

1.H_0: $\mu A_1 = \mu A_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Akidah Akhlak siswa antara yang diajarkan dengan strategi Crossword puzzle dan strategi konvensional di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

H_a: $\mu A_1 \neq \mu A_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar Akidah Akhlak siswa antara yang diajarkan dengan strategi Crossword puzzle dan strategi konvensional di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

2.H_0: $\mu B_1 = \mu B_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar akidah Akhlak antara siswa yang memiliki keaktifan tinggi dan siswa yang memiliki keaktifan rendah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

H_a: $\mu B_1 \neq \mu B_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar akidah Akhlak antara siswa yang memiliki keaktifan tinggi dan siswa yang memiliki keaktifan rendah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

3.H_0: A X B = 0: Tidak terdapat interaksi antara strategi pembelajaran Crossword puzzle dan keaktifan siswa dan hasil belajar Akidah Akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

H_a: A X B ≠ 0: Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran Crossword puzzle dan keaktifan siswa dan hasil belajar Akidah Akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh strategi crossword puzzle dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa. Data dikumpulkan dari kelas V yang telah ditentukan sebagai sampel penelitian. Adapun sampel dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan desain factorial 2x2 yang telah ditentukan. Kelompok yang pertama yaitu kelompok A1B1 dengan menggunakan strategi crossword puzzle yang memiliki keaktifan tinggi. Kelompok kedua yaitu kelompok A1B2 dengan menggunakan strategi crossword puzzle yang memiliki keaktifan rendah. Kelompok ketiga yaitu kelompok A2B1 dengan menggunakan strategi ekspositori yang memiliki keaktifan tinggi. Kelompok yang terakhir yaitu kelompok A2B2 dengan menggunakan strategi ekspositori yang memiliki keaktifan rendah.

Masing-masing dari kelompok tersebut diberikan perlakuan yang berbeda selama beberapa pertemuan dalam kegiatan pembelajaran mata Pelajaran Akidah Akhlak. Sebelum dimulainya pembelajaran peneliti memberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Di akhir beberapa pertemuan peneliti memberikan tes kembali sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Dalam deskripsi data ini peneliti menyampaikan tentang analisis deskripti untuk menjelaskan hasil data dari beberapa kelompok, yang menjelaskan tentang range, minimum (nilai terkecil), maximum (nilai terbesar), mean (nilai rata-rata), median, modus, standar deviation, dan variance. Berikut deskripsi data hasil belajar Akidah Akhlak dari beberapa kelompok tersebut.

1.1 Analisis statistik deskriptif kelompok siswa yang diajarkan dengan strategi Crossword puzzle

Statistics		
CrosswordPost		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		79.17
Std. Error of Mean		2.077
Median		77.50
Mode		90
Std. Deviation		11.378
Variance		129.454
Range		40
Minimum		60
Maximum		100

Table 9. *Analisis Deskriptif Kelompok Strategi Crossword puzzle*

Dari tabel di atas dapat dilihat nilai yang diperoleh oleh kelas yang diajarkan dengan strategi Crossword puzzle memperoleh range 40, nilai minimum 60, nilai maximum 100, mean atau nilai rata-rata 79,17, median 77,50, modus 90 standar deviasi 11.378 dan variance 129.454.

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

A1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	2	6.7	6.7	6.7
	65	3	10.0	10.0	16.7
	70	5	16.7	16.7	33.3
	75	5	16.7	16.7	50.0
	80	2	6.7	6.7	56.7
	85	3	10.0	10.0	66.7
	90	8	26.7	26.7	93.3
	100	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Table 10. *Frekuensi Kelompok Strategi Crossword Puzzle*

Berdasarkan tabel frekuensi, peneliti menyajikan histogram sebagai berikut:

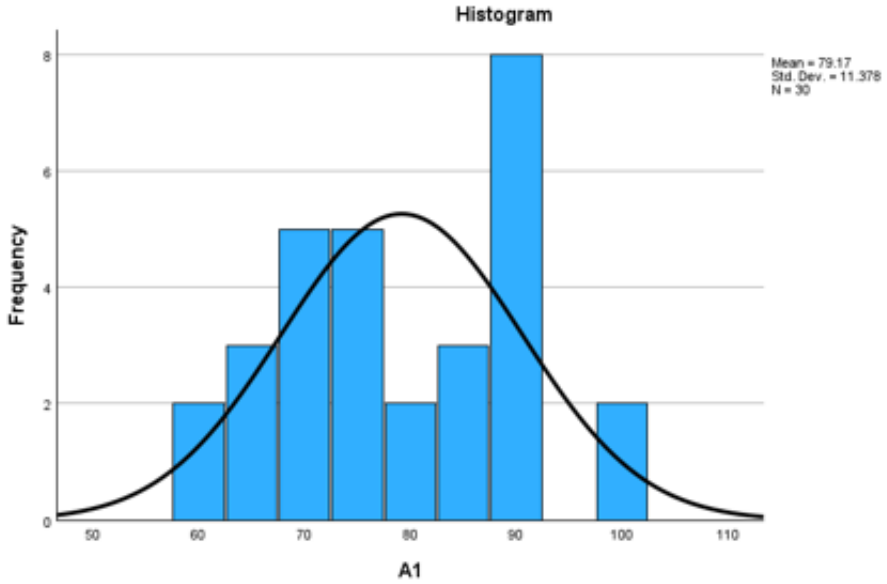

Figure 1. *Histogram Kelompok Strategi Crossword puzzle*

1.2 Analisis statistik deskriptif kelompok siswa yang diajarkan dengan strategi ekspositori

Statistics		
A2		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		53.33
Std. Error of Mean		1.734
Median		50.00
Mode		50a
Std. Deviation		9.499
Variance		90.230
Range		35
Minimum		40
Maximum		75

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Table 11. *Analisis Deskriptif Kelompok Strategi Ekspositori*

Dari tabel di atas dapat dilihat nilai yang diperoleh oleh kelas yang diajarkan dengan strategi Crossword puzzle memperoleh range 35, nilai minimum 40, nilai maximum 75, mean atau nilai rata-rata 53,33, median 50, modus 50, standar deviasi 9.499 dan variance 90.230.

A2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	4	13.3	13.3	13.3
	45	5	16.7	16.7	30.0
	50	7	23.3	23.3	53.3
	55	3	10.0	10.0	63.3
	60	7	23.3	23.3	86.7
	65	1	3.3	3.3	90.0
	70	2	6.7	6.7	96.7
	75	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Table 12. *Frekuensi Kelompok Strategi Ekspositori*

Dari tabel frekuensi di atas peneliti menjelaskan bahwa siswa yang mendapat nilai 40 berjumlah 4 siswa dengan 13,3%, nilai 45 berjumlah 5 siswa dengan 16,7%, nilai 50 berjumlah 7 siswa dengan 23,3%, nilai 55 berjumlah 3 siswa dengan 10%, nilai 60 berjumlah 7 siswa dengan 23,3%, nilai 65 berjumlah 1 siswa dengan 3,3%, nilai 70 berjumlah 2 siswa dengan 6,7% dan nilai 75 berjumlah 1 siswa dengan 3,3%.

Berdasarkan tabel frekuensi, peneliti menyajikan histogram sebagai berikut:

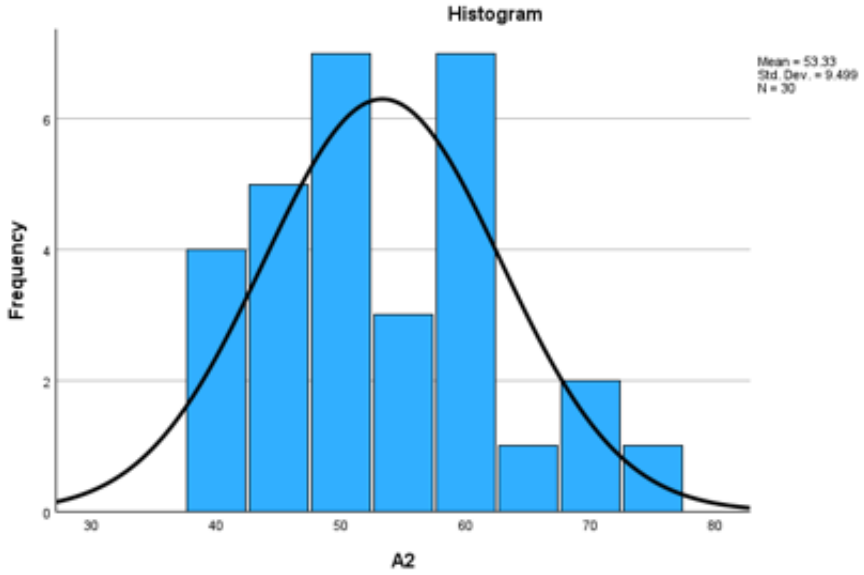

Figure 2. *Histogram Kelompok Strategi Ekspositori*

1.3 Analisis statistik deskriptif kelompok siswa yang memiliki keaktifan tinggi

Statistics

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

B1		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		73.83
Std. Error of Mean		3.067
Median		75.00
Mode		90
Std. Deviation		16.799
Variance		282.213
Range		55
Minimum		45
Maximum		100

Table 13. *Statistik Deskriptif Kelompok Keaktifan Tinggi*

Hasil statistik deskriptif untuk variabel B1 menunjukkan bahwa dari 30 data yang dianalisis memperoleh nilai rata-rata adalah 73,83 dengan median 75 dan modus 90. Penyebaran data cukup besar, ditunjukkan oleh standar deviasi sebesar 16,799 dan range sebesar 55, dengan nilai minimum 45 dan maksimum 100. Secara keseluruhan, data B1 menunjukkan keragaman nilai yang cukup tinggi dengan kecenderungan nilai yang cukup baik secara umum.

B1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	45	1	3.3	3.3	3.3
	50	3	10.0	10.0	13.3
	55	2	6.7	6.7	20.0
	60	5	16.7	16.7	36.7
	65	1	3.3	3.3	40.0
	70	2	6.7	6.7	46.7
	75	2	6.7	6.7	53.3
	80	1	3.3	3.3	56.7
	85	3	10.0	10.0	66.7
	90	8	26.7	26.7	93.3
	100	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Table 14. *Frekuensi Kelompok Keaktifan Tinggi*

Distribusi frekuensi variabel B1 menunjukkan bahwa dari 30 responden memproleh nilai, Nilai 45 diperoleh oleh 1 orang (3,3%), nilai 50 oleh 3 orang (10,0%), nilai 55 oleh 2 orang (6,7%), nilai 60 oleh 5 orang (16,7%), nilai 65 oleh 1 orang (3,3%), nilai 70 oleh 2 orang (6,7%), nilai 75 oleh 2 orang (6,7%), nilai 80 oleh 1 orang (3,3%), nilai 85 oleh 3 orang (10,0%), nilai 90 oleh 8 orang (26,7%) yang merupakan nilai terbanyak (modus), dan nilai 100 diperoleh oleh 2 orang (6,7%).

Berdasarkan tabel frekuensi, peneliti menyajikan histogram sebagai berikut:

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

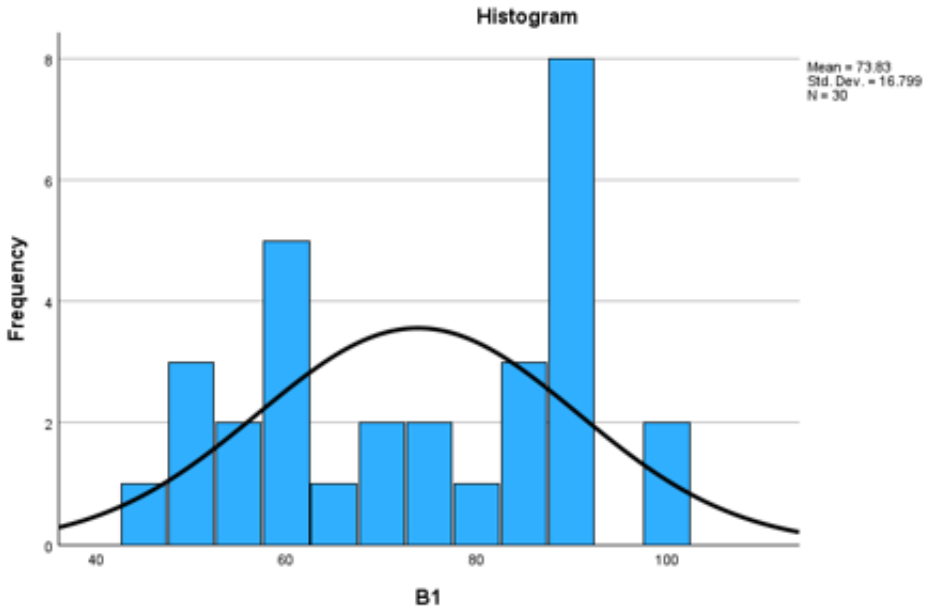

Figure 3. *Histogram Kelompok Strategi Ekspositori*

1.4 Analisis statistik deskriptif kelompok siswa yang memiliki keaktifan rendah

Statistics		
B2		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		58.67
Std. Error of Mean		2.336
Median		60.00
Mode		70
Std. Deviation		12.794
Variance		163.678
Range		40
Minimum		40
Maximum		80

Table 15. *Analisis Deskriptif Kelompok Keaktifan Rendah*

Berdasarkan hasil statistik deskriptif untuk variabel B2, diperoleh nilai rata-rata (mean) nilai B2 adalah 58,67, median atau nilai tengah adalah 60,00, yang berarti separuh responden memiliki nilai di bawah atau sama dengan 60, dan separuh lainnya di atas atau sama dengan 60. Modus atau nilai yang paling sering muncul adalah 70, menunjukkan bahwa nilai ini paling banyak diperoleh responden. Standar deviasi sebesar 12,794 dan varians sebesar 163,678 menandakan bahwa data memiliki tingkat variasi yang sedang; nilai-nilai tidak terlalu tersebar jauh dari rata-rata. Standard error of mean sebesar 2,336 menunjukkan bahwa estimasi rata-rata cukup stabil dan tidak terlalu menyimpang jika digunakan untuk merepresentasikan populasi. Nilai terendah (minimum) adalah 40, sementara tertinggi (maksimum) adalah 80, menghasilkan range (jangkauan) sebesar 40, yang mencerminkan selisih nilai antara responden dengan nilai terendah dan tertinggi.

B2				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

Valid	40	4	13.3	13.3	13.3
	45	4	13.3	13.3	26.7
	50	4	13.3	13.3	40.0
	55	1	3.3	3.3	43.3
	60	4	13.3	13.3	56.7
	65	3	10.0	10.0	66.7
	70	5	16.7	16.7	83.3
	75	4	13.3	13.3	96.7
	80	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Table 16. *Frekuensi Kelompok Keaktifan Rendah*

Distribusi frekuensi untuk variabel B2 menunjukkan bahwa nilai 40 diperoleh oleh 4 orang (13,3%), nilai 45 oleh 4 orang (13,3%), nilai 50 oleh 4 orang (13,3%), nilai 55 oleh 1 orang (3,3%), nilai 60 oleh 4 orang (13,3%), nilai 65 oleh 3 orang (10,0%), nilai 70 oleh 5 orang (16,7%) yang merupakan nilai terbanyak (modus), nilai 75 oleh 4 orang (13,3%), dan nilai 80 diperoleh oleh 1 orang (3,3%). Secara keseluruhan, dari 30 responden, sebagian besar memperoleh nilai antara 40 hingga 75, dengan konsentrasi tertinggi pada nilai 70.

Berdasarkan tabel frekuensi, peneliti menyajikan histogram sebagai berikut:

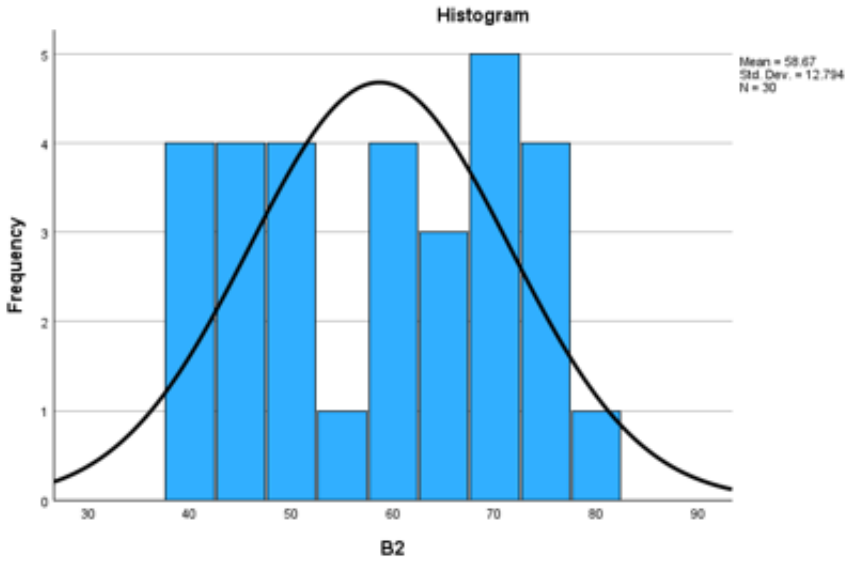

Figure 4. *Histogram Kelompok Keaktifan Rendah*

1.5 Analisis statistik deskriptif kelompok siswa yang diajarkan menggunakan strategi Crossword puzzle yang memiliki keaktifan tinggi

Statistics		
A1B1		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		88.67
Std. Error of Mean		1.652
Median		90.00
Mode		90

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

Std. Deviation	6.399
Variance	40.952
Range	25
Minimum	75
Maximum	100

Table 17. *Analisis Deskriptif Kelompok Strategi Crossword puzzle dan Keaktifan Tinggi Statistics*

Berdasarkan hasil statistik deskriptif untuk variabel A1B1, terdapat 15 data valid dengan nilai Rata-rata (mean) adalah 88,67, menunjukkan bahwa secara umum responden memperoleh nilai tinggi. Median sebesar 90,00 menunjukkan bahwa setengah dari responden memperoleh nilai 90 atau lebih, dan setengah lainnya di bawah 90. Modus juga berada pada 90, yang berarti nilai ini paling sering muncul di antara responden, sehingga memperkuat bahwa mayoritas responden memiliki nilai tinggi. Standar deviasi sebesar 6,399 dan varians sebesar 40,952 menunjukkan bahwa penyebaran nilai relatif kecil, artinya sebagian besar responden memiliki nilai yang tidak jauh berbeda dari rata-rata. Standard error of mean sebesar 1,652 mengindikasikan bahwa estimasi rata-rata ini cukup stabil dan dapat dipercaya. Nilai minimum adalah 75 dan nilai maksimum adalah 100, sehingga range (jangkauan) nilai adalah 25, yang menunjukkan rentang nilai antara peserta dengan nilai terendah dan tertinggi.

A1B1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	1	6.7	6.7	6.7
	80	1	6.7	6.7	13.3
	85	3	20.0	20.0	33.3
	90	8	53.3	53.3	86.7
	100	2	13.3	13.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Table 18. *Frekuensi Kelompok Strategi Crossword puzzle dan Keaktifan Tinggi*

Distribusi frekuensi untuk variabel A1B1 menunjukkan bahwa dari 15 responden, nilai 75 diperoleh oleh 1 orang (6,7%), nilai 80 oleh 1 orang (6,7%), nilai 85 oleh 3 orang (20,0%), nilai 90 oleh 8 orang (53,3%) yang merupakan nilai terbanyak (modus), dan nilai 100 diperoleh oleh 2 orang (13,3%). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memperoleh nilai tinggi, dengan lebih dari setengahnya mencapai nilai 90.

Berdasarkan tabel frekuensi, peneliti menyajikan histogram sebagai berikut:

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

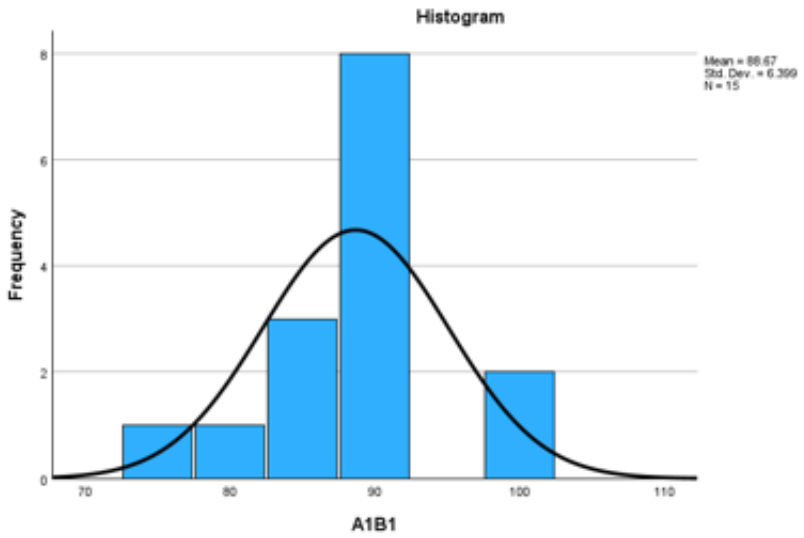

Figure 5. *Histogram Kelompok Keaktifan Rendah*

1.6 Analisis statistik deskriptif kelompok siswa yang diajarkan menggunakan strategi Crossword puzzle yang memiliki keaktifan rendah

Statistics		
A1B2		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		69.67
Std. Error of Mean		1.501
Median		70.00
Mode		70
Std. Deviation		5.815
Variance		33.810
Range		20
Minimum		60
Maximum		80

Table 19. *Analisis Deskriptif Kelompok Crossword puzzle dan Keaktifan Rendah*

Berdasarkan hasil statistik deskriptif untuk variabel A1B2, terdapat 15 data valid, yang memperoleh nilai rata-rata (mean) adalah 69,67, median sebesar 70,00 menunjukkan bahwa nilai tengah dari data adalah 70, yang berarti setengah dari responden memperoleh nilai 70 ke atas dan setengah lainnya di bawah 70. Modus juga sebesar 70, menunjukkan bahwa nilai ini paling sering muncul dan menjadi nilai dominan di antara responden. Standar deviasi sebesar 5,815 serta varians sebesar 33,810 menunjukkan bahwa penyebaran data cukup kecil, artinya nilai-nilai responden tidak jauh berbeda satu sama lain dan cenderung homogen. Nilai standard error of mean sebesar 1,501 menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh cukup akurat untuk mewakili populasi. Nilai minimum yang diperoleh adalah 60 dan maksimum adalah 80, sehingga range (jangkauan) antara nilai terendah dan tertinggi adalah 20.

A1B2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	2	13.3	13.3	13.3
	65	3	20.0	20.0	33.3
	70	5	33.3	33.3	66.7

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

	75	4	26.7	26.7	93.3
	80	1	6.7	6.7	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Table 20. *Frekuensi Kelompok Crossword puzzle dan Keaktifan Rendah*

Distribusi frekuensi untuk variabel A1B2 menunjukkan bahwa dari 15 responden, nilai 60 diperoleh oleh 2 orang (13,3%), nilai 65 oleh 3 orang (20,0%), nilai 70 oleh 5 orang (33,3%) yang merupakan nilai terbanyak (modus), nilai 75 oleh 4 orang (26,7%), dan nilai 80 diperoleh oleh 1 orang (6,7%). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memperoleh nilai antara 65 hingga 75, dengan konsentrasi tertinggi pada nilai 70. Berdasarkan tabel frekuensi, peneliti menyajikan histogram sebagai berikut:

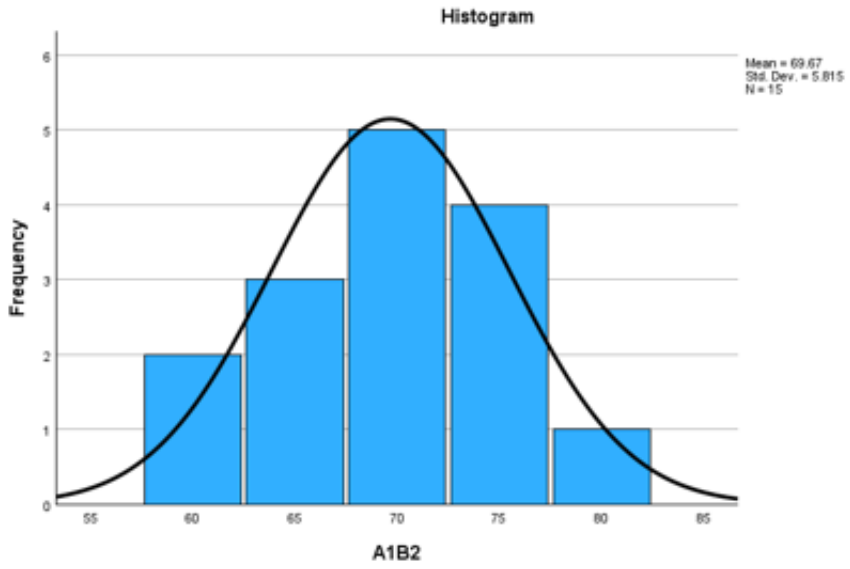

Figure 6. *Histogram Kelompok Crossword puzzle dan Keaktifan Rendah*

1.7 Analisis statistik deskriptif kelompok siswa yang diajarkan menggunakan strategi ekspositori yang memiliki keaktifan tinggi

Statistics		
A2B1		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		59.00
Std. Error of Mean		2.193
Median		60.00
Mode		60
Std. Deviation		8.494
Variance		72.143
Range		30
Minimum		45
Maximum		75

Table 21. *Analisis Deskriptif Kelompok Strategi Ekpsositori dan Keaktifan Tinggi*

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

Berdasarkan hasil statistik deskriptif untuk variabel A2B1, terdapat 15 data valid memperoleh nilai rata-rata (mean) nilai adalah 59,00, median sebesar 60,00 berarti nilai tengah dari data berada di angka 60, dan modus juga sebesar 60, menunjukkan bahwa nilai ini paling sering muncul di antara responden. Standar deviasi sebesar 8,494 dan varians sebesar 72,143 menunjukkan adanya variasi nilai yang cukup tinggi antar responden, meskipun masih dalam batas wajar. Standard error of mean sebesar 2,193 menunjukkan bahwa estimasi rata-rata cukup presisi. Nilai minimum yang diperoleh responden adalah 45 dan maksimum adalah 75, dengan range (jangkauan) sebesar 30, menunjukkan selisih nilai antara peserta dengan nilai terendah dan tertinggi.

A2B1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	45	1	6.7	6.7	6.7
	50	3	20.0	20.0	26.7
	55	2	13.3	13.3	40.0
	60	5	33.3	33.3	73.3
	65	1	6.7	6.7	80.0
	70	2	13.3	13.3	93.3
	75	1	6.7	6.7	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Table 22. *Frekuensi Kelompok Strategi Ekpsositori dan Keaktifan Tinggi*

Distribusi frekuensi untuk variabel A2B1 menunjukkan bahwa dari 15 responden, nilai 45 diperoleh oleh 1 orang (6,7%), nilai 50 oleh 3 orang (20,0%), nilai 55 oleh 2 orang (13,3%), nilai 60 oleh 5 orang (33,3%) yang merupakan nilai terbanyak (modus), nilai 65 oleh 1 orang (6,7%), nilai 70 oleh 2 orang (13,3%), dan nilai 75 oleh 1 orang (6,7%). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memperoleh nilai antara 50 hingga 70, dengan konsentrasi tertinggi pada nilai 60.

Berdasarkan tabel frekuensi, peneliti menyajikan histogram sebagai berikut:

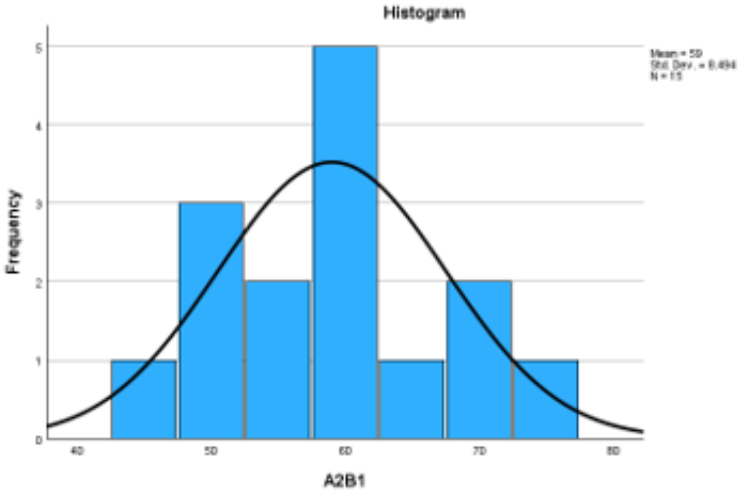

Figure 7. *Histogram Kelompok Strategi Ekpsositori dan Keaktifan Tinggi*

1.8 Analisis statistik deskriptif kelompok siswa yang diajarkan menggunakan strategi ekspositori yang memiliki keaktifan rendah

Statistics
A2B2

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

N	Valid	15
	Missing	0
Mean		47.67
Std. Error of Mean		1.750
Median		45.00
Mode		40a
Std. Deviation		6.779
Variance		45.952
Range		20
Minimum		40
Maximum		60
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Table 23. *Analisis Deskriptif Kelompok Strategi Ekspositori dan Keaktifan Rendah*

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan hasil statistik deskriptif untuk variabel A2B2, terdapat 15 data valid memperoleh nilai rata-rata (mean) nilai adalah 47,67, median sebesar 45,00 menandakan bahwa nilai tengah data adalah 45, yang berarti separuh responden memiliki nilai di bawah atau sama dengan 45, dan separuh lainnya di atas atau sama dengan 45. Modus adalah 40, namun terdapat catatan bahwa ada lebih dari satu modus (multiple modes exist), dan nilai terkecil yaitu 40 yang ditampilkan—ini menunjukkan ada beberapa nilai yang sama-sama sering muncul. Standar deviasi sebesar 6,779 dan varians sebesar 45,952 mencerminkan penyebaran data yang relatif sedang, menunjukkan bahwa nilai responden tidak terlalu menyebar jauh dari rata-rata. Standard error of mean sebesar 1,750 menunjukkan bahwa rata-rata ini cukup presisi untuk digunakan sebagai estimasi nilai populasi. Nilai minimum dalam data adalah 40 dan maksimum adalah 60, menghasilkan range sebesar 20, yaitu selisih antara nilai terendah dan tertinggi yang diperoleh responden.

A2B2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	4	26.7	26.7	26.7
	45	4	26.7	26.7	53.3
	50	4	26.7	26.7	80.0
	55	1	6.7	6.7	86.7
	60	2	13.3	13.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Table 24. *Frekuensi Kelompok Strategi Ekspositori dan Keaktifan Rendah*

Distribusi frekuensi untuk variabel A2B2 menunjukkan bahwa dari 15 responden, nilai 40 diperoleh oleh 4 orang (26,7%), nilai 45 oleh 4 orang (26,7%), dan nilai 50 juga oleh 4 orang (26,7%), yang menunjukkan bahwa ketiga nilai ini sama-sama paling sering muncul (modus). Selanjutnya, nilai 55 diperoleh oleh 1 orang (6,7%) dan nilai 60 oleh 2 orang (13,3%).

Berdasarkan tabel frekuensi, peneliti menyajikan histogram sebagai berikut:

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

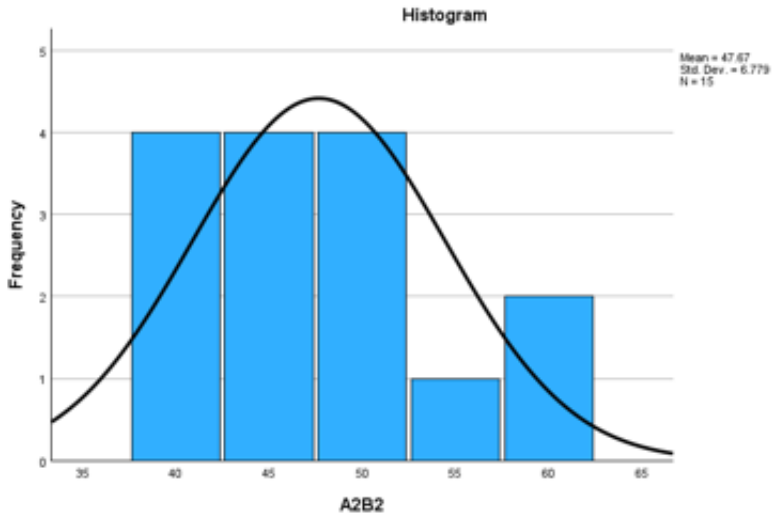

Figure 8. *Histogram Kelompok Strategi Ekspositori dan Keaktifan Rendah*

B.Pengujian Persyaratan Analisis

2.1 .Pengujian Persyaratan Analisis

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji liliefors dengan taraf signifikansi α 0,05 terhadap hasil seluruh kelompok. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Standardized Residual for Hasil	.132	60	.011	.967	60	.109
a. Lilliefors Significance Correction						

Table 25. *Uji Normalitas*

Hasil uji normalitas seluruh kelompok pada penelitian ini memperoleh nilai signifikansi 0,109 yang mana nilai tersebut ˃ 0,05. Maka distribusi nilai pada penelitian ini normal.

2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenita adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah beberapa kelompok data memiliki varians (keragaman) yang sama atau serupa. Berikut ini hasil uji homogenitas terhadap hasil nilai pada penelitian ini.

Levene's Test of Equality of Error Variances a,b					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.834	3	56	.481
	Based on Median	.718	3	56	.545
	Based on Median and with adjusted df	.718	3	52.492	.546
	Based on trimmed	.858	3	56	.468

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

	mean				
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.a,b					
a. Dependent variable: Hasil					
b. Design: Intercept + Strategi + Keaktifan + Strategi * Keaktifan					

Table 26. *Uji Homogenitas*

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, diperoleh nilai 0,481 berdasarkan nilai rata-rata (mean), nilai 0,545 berdasarkan median, 0,546 berdasarkan median dengan penyesuaian derajat bebas, dan nilai 0,468 berdasarkan trimmed mean. Dari keseluruhan nilai di atas dapat disimpulkan bahwa data memiliki variansi homogen.

Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas varians, maka data ini memenuhi salah satu syarat penting dalam uji ANOVA. Artinya, analisis statistik lanjutan seperti uji F atau ANOVA dapat dilakukan dengan lebih valid karena tidak terjadi pelanggaran asumsi homogenitas dalam model yang melibatkan variabel strategi, keaktifan, dan interaksinya terhadap hasil.

C.Pengujian Hipotesis

3.1 Pengujian Hipotesis

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Hasil					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	13681.250a	3	4560.417	94.586	<.001
Intercept	263343.750	1	263343.750	5461.944	<.001
Strategi	10010.417	1	10010.417	207.623	<.001
Keaktifan	3450.417	1	3450.417	71.564	<.001
Strategi * Keaktifan	220.417	1	220.417	4.572	.037
Error	2700.000	56	48.214		
Total	279725.000	60			
Corrected Total	16381.250	59			
a. R Squared = .835 (Adjusted R Squared = .826)					

Table 27. *Uji Hipotesis ANOVA Dua Jalur*

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas peneliti akan menjelaskan beberapa hal, yaitu:

1)Hipotesis Pertama:

H_0: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Akidah Akhlak siswa antara yang diajarkan dengan strategi Crossword puzzle dan strategi konvensional di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

H_a: Terdapat perbedaan hasil belajar Akidah Akhlak siswa antara yang diajarkan dengan strategi Crossword puzzle dan strategi konvensional di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

Dilihat dari tabel di atas untuk variabel strategi pembelajaran memperoleh nilai signifikansi <.001. Yang mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya adalah terdepat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi Crossword puzzle dan siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi ekspositori. Dengan begitu, strategi Crossword puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

2)Hipotesis Kedua

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

H_0: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar akidah Akhlak antara siswa yang memiliki keaktifan tinggi dan siswa yang memiliki keaktifan rendah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

H_a: Terdapat perbedaan hasil belajar akidah Akhlak antara siswa yang memiliki keaktifan tinggi dan siswa yang memiliki keaktifan rendah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

Dilihat dari tabel di atas untuk variabel strategi pembelajaran memperoleh nilai signifikansi <.001. Yang mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya adalah terdepat perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki keaktifan tinggi dengan siswa yang memiliki keaktifan rendah. Dengan begitu, keaktifan siswa berpengaruh terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

3)Hipotesis Ketiga

H_0: Tidak terdapat interaksi antara strategi pembelajaran Crossword puzzle dan keaktifan siswa dan hasil belajar Akidah Akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

H_a: Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran Crossword puzzle dan keaktifan siswa dan hasil belajar Akidah Akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

Interaksi antara strategi Crossword puzzle dan keaktifan siswa dapat dilihat dari nilai signifikansi yang memperoleh nilai .037. Yang mana nilai ini lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa antara strategi Crossword puzzle dan keaktifan siswa memiliki interaksi satu sama lain.

3.2 Uji Tukey

Uji Tukey (lebih lengkapnya disebut Tukey's HSD – Honestly Significant Difference) adalah uji lanjutan (post hoc test) yang digunakan setelah melakukan ANOVA dan menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok. Tujuannya adalah untuk mengetahui pasangan kelompok mana yang memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan. ANOVA hanya memberi tahu bahwa ada perbedaan, tetapi tidak menyebutkan di antara kelompok yang mana. Di sinilah uji Tukey digunakan. Berikut hasil uji tukey pada penelitian ini:

Multiple Comparisons						
Dependent Variable: H asil Belajar Akidah Akhlak						
Tukey HSD						
		Mean Difference			95% Confidence Interval	
(I) Post Hoc	(J) Post Hoc	(I-J)	Std. Error	Sig	Lower Bound	Upper Bound
A1B1	A1B2	19.00*	2.535	<.001	12.29	25.71
	A2B1	29.67*	2.535	<.001	22.95	36.38
	A2B2	41.00*	2.535	<.001	34.29	47.71
A1B2	A1B1	-19.00*	2.535	<.001	-25.71	-12.29
	A2B1	10.67*	2.535	<.001	3.95	17.38
	A2B2	22.00*	2.535	<.001	15.29	28.71
A2B1	A1B1	-29.67*	2.535	<.001	-36.38	-22.95
	A1B2	-10.67*	2.535	<.001	-17.38	-3.95
	A2B2	11.33*	2.535	<.001	4.62	18.05
A2B2	A1B1	-41.00*	2.535	<.001	-47.71	-34.29
	A1B2	-22.00*	2.535	<.001	-28.71	-15.29
	A2B1	-11.33*	2.535	<.001	-18.05	-4.62
Based on observed means. The error term is Mean Square(Error) = 48.214.						

Academia Open
Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11768

*. The mean difference is significant at the .05 level.

Table 28. *Uji Hipotesis Tukey*

Berdasarkan hasil uji tukey di atas, diperoleh informasi tentang perbandingan rata-rata hasil belajar antara berbagai kelompok seperti kelompok yang diajarkan dengan menggunakan strategi Crossword puzzle dengan strategi ekspositori, dan kelompok siswa yang memiliki keaktifan tinggi dan kelompok siswa yang memiliki keaktifan rendah, dan lain sebagainya. Maka dari itu, peneliti akan menjelaskan beberapa point dari hasil uji tukey tersebut:

1)A1B1 dan A1B2: Selisih rata-rata sebesar 19,00 poin, dan signifikan ($p < 0,001$). Artinya, A1B1 memberikan hasil belajar yang secara signifikan lebih tinggi daripada A1B2.

2)A1B1 dan A2B1: Selisih 29,67 poin, signifikan. Artinya, A1B1 juga lebih unggul secara signifikan dibandingkan A2B1.

3)A1B1 dan A2B2: Selisih tertinggi, yaitu 41,00 poin, dan signifikan. Ini menunjukkan bahwa kelompok A1B1 memperoleh hasil belajar yang jauh lebih tinggi daripada A2B2, secara signifikan.

4)A1B2 dan A2B1: Selisih 10,67 poin, dan signifikan. Ini menunjukkan A1B2 lebih baik secara signifikan dibandingkan A2B1.

5)A1B2 dan A2B2: Selisih 22,00 poin, signifikan. A1B2 lebih unggul dari A2B2.

6)A2B1 dan A2B2: Selisih 11,33 poin, signifikan. Menunjukkan bahwa A2B1 menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan A2B2.

Hasil uji lanjutan menggunakan Tukey HSD menunjukkan bahwa semua perbandingan antar kelompok perlakuan memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar Akidah Akhlak. Tidak ada satupun pasangan kelompok yang memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, yang berarti bahwa setiap kombinasi strategi dan tingkat keaktifan menghasilkan rata-rata hasil belajar yang berbeda secara nyata.

Dari hasil perbandingan tersebut, kelompok A1B1 secara konsisten menunjukkan nilai hasil belajar tertinggi, diikuti secara berurutan oleh kelompok A1B2, A2B1, dan yang terendah adalah A2B2. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi strategi pembelajaran A1 dan keaktifan belajar kategori B1 (A1B1) merupakan kombinasi paling efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

Selain perbedaan rata-rata yang signifikan, hasil ini juga diperkuat oleh interval kepercayaan 95% dari masing-masing perbandingan yang tidak mencakup angka nol. Artinya, selisih rata-rata antar kelompok benar-benar bermakna secara statistik dan bukan terjadi karena faktor kebetulan. Temuan ini memberikan dasar yang kuat bahwa pendekatan strategi pembelajaran dan tingkat keaktifan yang digunakan memiliki pengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

1.Terdapat perbedaan hasil belajar Akidah Akhlak antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi Crossword puzzle dan siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi ekspositori. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai yang diperoleh <.001 yang mana nilai ini lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi crossword puzzle dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi ekspositori di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

2.Terdapat perbedaan hasil belajar Akidah Akhlak antara siswa yang memiliki keaktifan tinggi

dengan siswa yang memiliki keaktifan rendah. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai uji hipotesis yang diperoleh <.001 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki keaktifan tinggi dan siswa yang memiliki keaktifan rendah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

3.Terdapat interaksi antara strategi crossword puzzle dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan. Dilihat dari nilai uji hipotesis dengan nilai 0,037 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka nilai tersebut menunjukkan adanya interaksi antara strategi crossword puzzle dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Medan.

References

1. [1] A. A. Abdul Hafizh Azizi, “Pengaruh Metode Amtsal dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak di MTs Negeri Binjai,” Didaktika: Jurnal Kependidikan, vol. 12, no. 4, pp. 667–680, 2023.
2. [2] B. I. Pratama, Belajar Anti Boring: Inovasi Pembelajaran Efektif, Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
3. [3] A. S. Budimanjaya, 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa, Jakarta: Kencana, 2017.
4. [4] M. T. Dwijayanti, Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Problem Posing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas VI, Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
5. [5] R. Febriana, Evaluasi Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
6. [6] A. M. Fibrila Neteria, “Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar,” Pedadidaktita, pp. 82–90, 2020.
7. [7] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R\&D, Bandung: Alfabeta, 2019.
8. [8] Ekowoti, D. Worowirastri, dan B. I. Surwandayani, Literasi Numerasi untuk Sekolah Dasar, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.
9. [9] A. Suhendar, Guru Pendidik 4.0: Menjadi Guru Kreatif, Inovatif, dan Adaptif di Era Disruptif, Sukabumi: Jejak Publisher, 2021.
10. [10] Sunhaji, Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah/Madrasah (Studi Teoritik dan Praktik di Sekolah/Madrasah), Banyumas: ZT Corpora, 2022.
11. [11] Tolaah, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Keaktifan Siswa dalam Belajar terhadap Hasil Belajar PAI (Studi Eksperimen di SMP Negeri 24 Kota Serang), Tesis, 2017.
12. [12] N. Widyaningsih, Asiknya Bermain TTS ASEAN, Indramayu: Adanu Abimata, 2023.
13. [13] S. Wulandari, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTsN 2 Kota Kediri, Skripsi, 2024.
14. [14] A. Yurike dan A. Yurike, 164 Model Pembelajaran Kontemporer, Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM, 2022.
15. [15] S. M. Nurhidayah, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker terhadap Hasil Belajar Mahasiswa,” Jurnal Biotek, vol. 8, no. 2, pp. 166–177, 2020. \[Online]. Available: [https://doi.org/10.24252/jb.v8i2.16209]
16. [16] S. Nurhamidah, Problem Based Learning: Kiat Jitu Melatih Berpikir Kritis Siswa, Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021.