

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

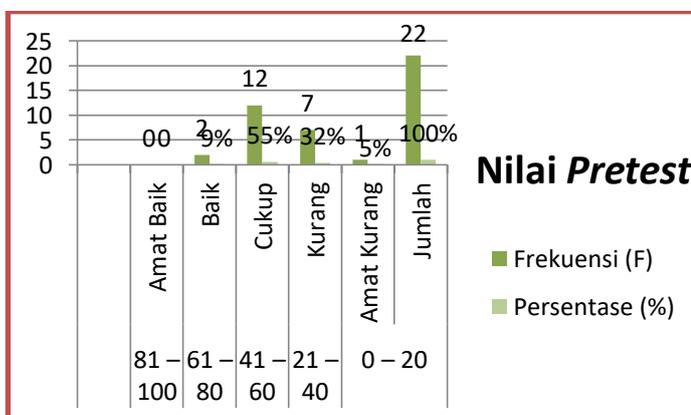
A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Kemampuan Awal (*Pretest*) Sebelum Menggunakan Media Permainan *Crossword Puzzle* dengan Metode Tipe *Buzz Group*

Berdasarkan data kemampuan awal siswa yang diperoleh dari nilai *pretest* mata pelajaran Fikih sebelum menggunakan media *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* pada kelas V. Hasil *pretest* kelas V menggunakan SPSS 22 disajikan dalam distribusi berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Peserta Didik

Rentang Nilai	Kreteria Penilaian	Frekuensi (F)	Persentase (%)
81 – 100	Amat Baik	0	0
61 – 80	Baik	2	9%
41 – 60	Cukup	12	55%
21 – 40	Kurang	7	32%
0 – 20	Amat Kurang	1	5%
Jumlah		22	100%



Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan diagram di atas nilai *pretest* peserta didik terdapat 2 orang atau 9% termasuk kualifikasi “Baik”, 12 orang atau 55% termasuk kualifikasi “Cukup”, 7 orang atau 32% termasuk kualifikasi “Kurang” dan 1 orang atau 5% termasuk kualifikasi “Amat Kurang”.

a. Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian *Pretest* Peserta Didik

Tabel 4.2 Rata-Rata, Standar Deviasi dan Varian *Pretest*

Statistics		
Nilai_Pretest		
N	Valid	22
	Missing	0
Mean		48.18
Median		50.00
Std. Deviation		12.587
Variance		158.442
Minimum		20
Maximum		70

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar *pretest* dikelas V pada mata pelajaran Fikih yaitu 48,18, standar deviasi 12,587 dan variansnya 158,442. Perhitungan lebih lengkap lihat pada lampiran.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui tingkat kenormalan distribusi suatu data dengan menggunakan SPSS 22. Berikut rangkuman tabel uji normalitas *pretest* siswa.

Tabel 4.3 Uji Normalitas Kemampuan Awal (*Pretest*) Siswa

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_Pretest	.194	22	.031	.943	22	.223

a. Lilliefors Significance Correction

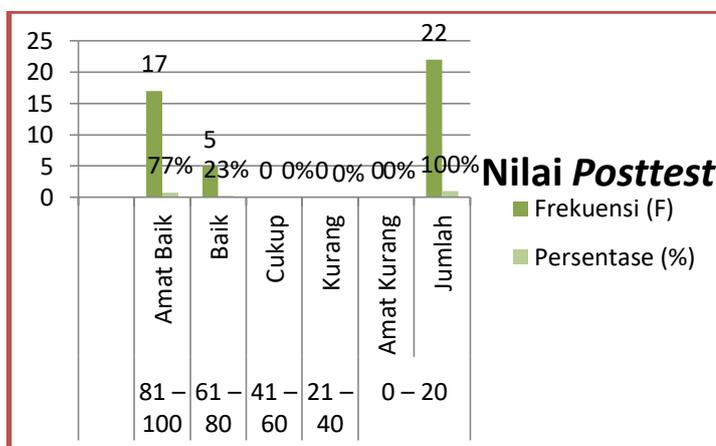
Pada tabel, dapat dilihat nilai Sig. pada tabel *Test of Normality* di kolom *Kolmogorov-Smirnov* signifikansi data nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen adalah 0.031. Maka, $0.031 < 0.05$ sehingga data berdistribusi tidak normal. Perhitungan lebih lengkap lihat pada lampiran.

2. Deskripsi Data Hasil Belajar Sesudah (*Posttest*) Menggunakan Media Permainan *Crossword Puzzle* dengan Metode Tipe *Buzz Group*

Berdasarkan data kemampuan akhir siswa yang diperoleh dari nilai *posttest* mata pelajaran Fiqih sesudah menggunakan media *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* pada kelas V. Hasil *posttest* kelas V menggunakan SPSS 22 disajikan dalam distribusi berikut.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Peserta Didik

Rentang Nilai	Kreteria Penilaian	Frekuensi (F)	Persentase (%)
81 – 100	Amat Baik	17	77%
61 – 80	Baik	5	23%
41 – 60	Cukup	0	0%
21 – 40	Kurang	0	0%
0 – 20	Amat Kurang	0	0%
Jumlah		22	100%



Gambar 4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai *Posttests* Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan gambar diagram di atas nilai *posttest* peserta didik terdapat 17 orang atau 77% termasuk kualifikasi “Amat Baik”, 5 orang atau 23% termasuk kualifikasi “Baik”.

a. Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian *Posttest* Peserta Didik

Tabel 4.5 Rata-Rata, Standar Deviasi dan Varian *Posttest*

Statistics		
Nilai_Postest		
N	Valid	22
	Missing	0
Mean		91.36
Median		90.00
Std. Deviation		9.902
Variance		98.052
Minimum		70
Maximum		100

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar *posstest* dikelas V pada mata pelajaran Fikih yaitu 91,36, standar deviasi 9,902 dan variannya 98,052. Perhitungan lebih lengkap lihat pada lampiran.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui tingkat kenormalan distribusi suatu data dengan menggunakan SPSS 22. Berikut rangkuman tabel uji normalitas *posstest* siswa.

Tabel 4.6 Uji Normalitas Kemampuan Awal (*Pretest*) Siswa

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_Postest	.263	22	.000	.801	22	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel, dapat dilihat nilai Sig. pada tabel *Test of Normality* di kolom *Kolmogorov-Smirnov* signifikansi data nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen adalah 0,000. Maka, $0,000 < 0,05$ sehingga data berdistribusi tidak normal. Perhitungan lebih lengkap lihat pada lampiran.

3. Uji *Wilcoxon*

Uji *wilcoxon* digunakan untuk menentukan ada tidaknya rata-rata perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berhubungan. *Wilcoxon* adalah uji nonparametrik untuk mengukur signifikansi perbedaan antara 2 kelompok berpasangan berskala data ordinal atau interval tetapi tidak berdistribusi normal. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui penggunaan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* dalam meningkatkan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan.

Tabel 4.7 Rangkuman Uji *Wilcoxon*

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	22 ^b	11.50	253.00
	Ties	0 ^c		
	Total	22		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Dari tabel *ranks* di atas diketahui *negative ranks* atau selisih negatif antara hasil belajar fikih untuk *pretest* dan *posttest* adalah 0, baik itu pada nilai N, *mean rank*, maupun *sum of ranks*. Nilai 0 menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*.

Positive ranks atau selisih positif antara hasil belajar fikih untuk *pretest* dan *posttest* terdapat 22 data positif yang artinya semua siswa mengalami peningkatan hasil belajar fikih dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar 11,50, sedangkan jumlah rangking positif atau *sum of ranks* adalah sebesar 253,00.

Ties adalah kesamaan nilai *pretest* dan *posttest*, disini nilai *ties* adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Jadi, dapat disimpulkan nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* ($posttest > pretest$). Perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.8 Tes Statistik Uji *Wilcoxon*

Test Statistics^a	
	Posttest - Pretest
Z	-4.187 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Wilcoxon*:

- a. Jika *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan yang signifikan (H_0 diterima H_a ditolak)
- b. Jika *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan (H_0 ditolak H_a diterima)

Berdasarkan output "*Test Statistics*" diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan. Terdapat peningkatan hasil

belajar melalui penggunaan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU.

4. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pelaksanaan pembelajaran penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2022 sampai tanggal 2 Agustus 2022. Adapun mata pelajaran yang diajarkan pada penelitian ini adalah Fikih dengan materi Haji yang dilaksanakan pada kelas V MIN 8 Hulu Sungai Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 8 Hulu Sungai Utara yang berjumlah 22 orang. Data pada penelitian ini yaitu data yang diperoleh dari skor 10 butir soal pilihan ganda sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group*.

Sebelum dilaksanakannya pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk proses pembelajaran di kelas. Persiapan tersebut meliputi menentukan materi pembelajaran, pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pembuatan media permainan *crossword puzzle* yang akan dikerjakan dengan berkelompok menggunakan metode *buzz group*, menyiapkan soal yang digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* dan bahan-bahan yang diperlukan pada saat pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran dilakukan 3 kali pertemuan ditambah dengan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) menggunakan 10 butir soal pilihan ganda sehingga menjadi 5 kali pertemuan. Untuk lebih jelasnya jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelas V MIN 8 Hulu Sungai Utara dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal	Jam Ke-	Waktu	Pokok Bahasan
1.	Rabu, 20 Juli 2022	3-4	09.05-10.05	Tes Awal (<i>Pretest</i>)
2.	Rabu, 20 Juli 2022	7-8	11.40-12.40	- Pengertian dan dasar hukum haji - Syarat wajib haji
3.	Kamis, 21 Juli 2022	3-4	09.05-10.05	- Rukun haji, wajib haji, dan sunnah haji
4.	Rabu, 27 Juli 2022	7-8	11.40-12.40	- Urutan pelaksanaan haji - Larangan dan pembayaran dam selama berhaji
5.	Kamis, 28 Juli 2022	3-4	09.05-10.05	Tes Akhir (<i>Posstest</i>)

5. Deskripsi Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Proses kegiatan pembelajaran pada kelas V MIN 8 Hulu Sungai Utara menggunakan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan di luar *pretest* dan *posstest*. Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan terbagi menjadi beberapa tahap. Tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a. Pertemuan Pertama

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dimulai guru memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam, kemudian mengajak siswa membaca doa bersama. Selanjutnya guru mengisi daftar hadir siswa dan meminta siswa menyiapkan buku dan alat tulis. Guru memberikan apersepsi dan motivasi berupa pertanyaan “Siapa yang tahu rukun Islam ada berapa? Apa rukun Islam kelima? dan Siapa yang mau

naik haji ke Makkah naik pesawat?”. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

a) Penyajian Materi

Pada penyajian materi pertemuan pertama memuat materi tentang pengertian dan dasar hukum haji serta syarat wajib Haji. Pada penyajian materi guru hanya menyampaikan bahwa hari ini kita mempelajari pengertian dan dasar hukum haji serta syarat haji pada halaman 69 sampai 72. Guru meminta siswa membuka buku fikih pada halaman tersebut.

b) Pembagian Kelompok (Metode Diskusi Tipe *Buzz Group*)

Guru membagi siswa menjadi empat kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Guru kemudian mengatur siswa untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing. Selanjutnya guru membagikan media permainan *crossword puzzle* untuk dikerjakan secara berkelompok dengan cara berdiskusi. Dalam media permainan *crossword puzzle* terdapat 5 sampai 6 pernyataan tentang materi yang sudah diberi tahukan sebelumnya, siswa kemudian diminta mengisi jawaban pada kotak-kotak mendatar atau menurun jawaban dengan tepat.

c) Persentasi Kelompok (Diskusi Kelas)

Setelah media permainan *crossword puzzle* sudah selesai dikerjakan, perwakilan setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengisi *crossword puzzle* besar yang ditempel dipapan tulis sesuai dengan jawaban yang telah didiskusikan dalam kelompoknya. Siswa kemudian mempersentasikan hasil diskusi jawaban mereka di depan kelas. Setelah semua kelompok selesai mempersentasikan

jawaban mereka masing-masing sesuai nomor yang diperintahkan oleh guru, perwakilan kelompok diminta untuk mengumpulkan permainan *crossword puzzle* yang telah mereka kerjakan.

3) Penutup

Setelah kegiatan pembelajaran selesai siswa diminta mengerjakan tugas “menjodohkan” pada halaman 73 sebanyak 5 butir tanpa melihat buku diberi waktu 5 menit dan mengumpulkannya jika sudah selesai. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan pesan berupa harus rajin dan semangat menuntut ilmu, mengulang-ngulang pembelajaran dirumah, setelah itu bersama-sama membaca doa dan guru mengucapkan salam.

b. Pertemuan Kedua

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dimulai guru memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam, kemudian mengajak siswa membaca doa bersama. Selanjutnya guru mengisi daftar hadir siswa dan meminta siswa menyiapkan buku dan alat tulis. Guru memberikan apersepsi dan motivasi berupa menanyakan tentang pembelajaran sebelumnya dan memperlihatkan gambar animasi seorang laki-laki dan perempuan memakai pakaian ihram lalu bertanya apa yang kalian ketahui tentang gambar tersebut. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

a) Penyajian Materi

Pada penyajian materi pertemuan kedua memuat materi rukun haji, wajib haji, dan sunnah haji. Pada penyajian materi guru hanya menyampaikan bahwa hari ini kita mempelajari rukun haji, wajib haji, dan sunnah haji pada halaman 74 sampai 77. Guru meminta siswa membuka buku fikih pada halaman tersebut.

b) Pembagian Kelompok (Metode Diskusi Tipe *Buzz Group*)

Guru membagi siswa menjadi empat kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Guru kemudian mengatur siswa untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing. Selanjutnya guru membagikan media permainan crossword puzzle untuk dikerjakan secara berkelompok dengan cara berdiskusi. Dalam media permainan crossword puzzle terdapat 5 sampai 6 pernyataan tentang materi yang sudah diberi tahukan sebelumnya, siswa kemudian diminta mengisi jawaban pada kotak-kotak mendatar atau menurun jawaban dengan tepat.

c) Persentasi Kelompok (Diskusi Kelas)

Setelah media permainan *crossword puzzle* sudah selesai dikerjakan, perwakilan setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengisi *crossword puzzle* besar yang ditempel dipapan tulis sesuai dengan jawaban yang telah didiskusikan dalam kelompoknya. Siswa kemudian mempersentasikan hasil diskusi jawaban mereka di depan kelas. Setelah semua kelompok selesai mempersentasikan jawaban mereka masing-masing sesuai nomor yang diperintahkan oleh guru, perwakilan kelompok diminta untuk mengumpulkan permainan *crossword puzzle* yang telah mereka kerjakan.

3) Penutup

Setelah kegiatan pembelajaran selesai siswa diminta mengerjakan tugas “menjodohkan” pada halaman 89 sebanyak 5 butir tanpa melihat buku diberi waktu 5 menit dan mengumpulkannya jika sudah selesai. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan pesan berupa harus rajin dan semangat menuntut ilmu, mengulang-ngulang pembelajaran dirumah, setelah itu bersama-sama membaca doa dan guru mengucapkan salam.

c. Pertemuan Ketiga

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dimulai guru memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam, kemudian mengajak siswa membaca doa bersama. Selanjutnya guru mengisi daftar hadir siswa dan meminta siswa menyiapkan buku dan alat tulis. Guru memberikan apersepsi dan motivasi berupa menanyakan tentang pembelajaran sebelumnya dan menjelaskan bahwa Makkah dan Madinah adalah dua tempat yang mulia, ibadah-ibadah yang dikerjakan di sana pahalanya akan dilipatgandakan oleh Allah dan semoga nanti kita semua bisa pergi kesana untuk melaksanakan rukun Islam kelima yaitu haji. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

a) Penyajian Materi

Pada penyajian materi pertemuan ketiga memuat materi urutan pelaksanaan haji serta larangan dan pembayaran dam selama berhaji. Pada

penyajian materi guru hanya menyampaikan bahwa hari ini kita mempelajari urutan pelaksanaan haji serta larangan dan pembayaran dam selama berhaji pada halaman 86 sampai 95. Guru meminta siswa membuka buku fikih pada halaman tersebut.

b) Pembagian Kelompok (Metode Diskusi Tipe *Buzz Group*)

Guru membagi siswa menjadi empat kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Guru kemudian mengatur siswa untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing. Selanjutnya guru membagikan media permainan crossword puzzle untuk dikerjakan secara berkelompok dengan cara berdiskusi. Dalam media permainan crossword puzzle terdapat 5 sampai 6 pernyataan tentang materi yang sudah diberi tahukan sebelumnya, siswa kemudian diminta mengisi jawaban pada kotak-kotak mendatar atau menurun jawaban dengan tepat.

c) Persentasi Kelompok (Diskusi Kelas)

Setelah media permainan *crossword puzzle* sudah selesai dikerjakan, perwakilan setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengisi *crossword puzzle* besar yang ditempel dipapan tulis sesuai dengan jawaban yang telah didiskusikan dalam kelompoknya. Siswa kemudian mempersentasikan hasil diskusi jawaban mereka di depan kelas. Setelah semua kelompok selesai mempersentasikan jawaban mereka masing-masing sesuai nomor yang diperintahkan oleh guru, perwakilan kelompok diminta untuk mengumpulkan permainan *crossword puzzle* yang telah mereka kerjakan.

3) Penutup

Setelah kegiatan pembelajaran selesai siswa diminta mengerjakan tugas “memberi tanda centang pada kolom S (setuju), atau TS (tidak setuju)” pada halaman 96 sebanyak 10 butir tanpa melihat buku diberi waktu 5 menit dan mengumpulkannya jika sudah selesai. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan pesan berupa harus rajin dan semangat menuntut ilmu, mengulang-ulang pembelajaran dirumah, setelah itu bersama-sama membaca doa dan guru mengucapkan salam.

d. Pemberian *Pretest* dan *Posttest*

Kegiatan pembelajaran di kelas V MIN 8 Hulu Sungai Utara menggunakan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan di luar *pretest* dan *posttest*. Pertemuan pertama dilakukan tes awal (*pretest*) dan *posttest* pada pertemuan terakhir menggunakan 10 butir soal pilihan ganda. *Pretest* dan *posttest* diberikan bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah ditetapkannya media permainan *crossword puzzle* dengan metode *buzz group* dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Berdasarkan penyajian data yang telah dipaparkan sebelumnya, hasil yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan di kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di MIN 8 HSU sebelum menggunakan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* pada mata pelajaran fikih materi haji

memperoleh nilai rata-rata *pretest* 48,18 dan setelah diberi perlakuan penerapan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* memperoleh nilai rata-rata *posttest* 91,36 dengan selisih nilai rata-rata 43,18 untuk nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70.

Dari hasil belajar *pretest-posttest* semua peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang tinggi dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran fikih. Hal tersebut tentunya dipengaruhi oleh penerapan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* dalam pelaksanaan pembelajaran.

Media permainan *crossword puzzle* merupakan suatu media berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikannya, siswa menjawab pernyataan yang telah tersedia dan mengisi jawaban pada kotak-kotak tersebut.¹ Jadi, media permainan *crossword puzzle* saling berhubungan antara beberapa huruf dari satu jawaban dengan jawaban lainnya.

Teka-teki silang atau *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai media yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung dan memungkinkan siswa lebih berpikir kreatif untuk memasukkan huruf ke dalam kotak yang tersedia. *Crossword puzzle* mempunyai kelebihan dapat menjadikan siswa aktif dalam dalam proses pembelajaran karena

¹Linda Agustina Rahmah, "Penerapan Media Permainan *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik," *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol.4, No.3, 2016, 2.

mengandung unsur permainan yang menyenangkan, tidak membosankan dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.² Namun, media permainan *crossword puzzle* ini dibatasi hanya untuk pembelajaran yang berkaitan dengan teori atau pemahaman susah digunakan untuk pembelajaran matematika dan pembelajaran praktik.

Penggunaan metode yang baik dan benar akan berpengaruh terhadap proses pemahaman materi sehingga berpengaruh juga dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode tipe *buzz group* adalah satu kelompok besar (kelas) dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, terdiri atas 4-5 orang. Keuntungan atau kelebihan dari metode tipe *buzz group* yaitu membantu siswa untuk bisa menyampaikan gagasannya dalam kelompok, menumbuhkan suasana akrab dan menyenangkan, mendorong tiap anggota untuk berpartisipasi dalam diskusi dan meningkatkan kepercayaan diri.³

Beberapa penelitian membuktikan bahwa media *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁴ Sejalan dengan penelitian terdahulu dari Nur Marhida Rohawati Sholihah tahun 2016, dengan judul Pengaruh Media Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) dalam Meningkatkan Kemampuan Menghapal Kosakata Bahasa Jawa Krama pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Anwar Nangsri Bantul

²Nur Hikmah Amalia, "Penggunaan Media Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Pesert Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10, No.1, 2018, 123.

³Hairus Saleh "Penerapan Metode Buzz Group Discussion pada Mata Kuliah Struktur Aljabar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa", *Jurnal Matematika*, Vol III, 2016, 70.

⁴Ivaline Febriansari, Ayi Sobarna, dan Nurul Afrianti, "Pengaruh Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah 4 Bandung," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol 7, No.2, 2021, 304.

Kelas III, IV dan V. Dalam penelitian ini dengan menggunakan *Mann Whitney U Test* hasil penelitiannya menunjukkan nilai Z sebesar -2.052 dengan nilai signifikansi sebesar 0.040 yang artinya $\text{sig} < 0.05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Nilai *mean rank* yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar $11,33$ dan kelompok control sebesar $6,38$, artinya kelompok eksperimen memiliki rata-rata lebih besar dibanding kelompok kontrol.⁵ Dengan demikian, ada pengaruh media *crossword puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa jawa krama.

Penelitian terdahulu oleh Sufriati pada tahun 2017. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui metode *buzz group* pada siklus I nilai yang berkategori baik baru mencapai 20% . Artinya sebagian kecil pada siklus kesatu lebih meningkat dari sebelum adanya perbaikan pembelajaran. Meskipun demikian, siswa yang berkategori kurang masih dalam proses terbanyak yaitu sebesar 40% dan yang berkategori sedang sebanyak 40% . Pada siklus II nilai yang berkategori baik jauh lebih banyak dan mengalami kenaikan prestasi yang cukup signifikan yaitu mencapai 80% , siswa yang mendapat kategori sedang 20% dan tidak ada yang masuk kategori kurang. Hal ini menyatakan bahwa dengan penerapan metode tipe *buzz group* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

⁵Wilda, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 38 Mataram," *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021, .9.

⁶Sufriati, "Metode *Buzz Group* disertai Media Kelereng sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 023898 Binjai Utara," *MES (Jurnal of Mathematics Education and Science)* Vol.3, No.1, 2017, 112.

Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* yang peneliti lakukan, diketahui bahwa penggunaan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil pengujian tes statistik diperoleh nilai signifikansi 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan. Terdapat peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 Hulu Sungai Utara. Sehingga media dan metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif atau solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut juga dapat dikuatkan oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan hasil yang sama.