

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam kehidupan manusia yang berfungsi untuk membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan semakin menjadi alat yang penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan global. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti memiliki peranan yang sangat vital, baik dalam membentuk karakter moral dan etika siswa, maupun dalam memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai agama yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang tidak memuaskan, kurangnya partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran, serta rendahnya antusiasme siswa untuk mengikuti pelajaran secara maksimal.

Slameto (2010) mendefinisikan minat belajar sebagai kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari, di mana siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan mencapai prestasi yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Susilo (2013), yang menyatakan bahwa minat belajar mencakup kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi baru yang mungkin sulit. Syaiful Bahri Djamarah (2002) menambahkan bahwa indikator minat belajar meliputi rasa suka, pernyataan lebih menyukai, ketertarikan, dan kesadaran untuk belajar tanpa paksaan. Tampubolon (2018) juga menekankan bahwa minat adalah perpaduan antara keinginan dan kemauan yang dapat berkembang dengan adanya motivasi.

Di SMA Karya Budi Cileunyi, fenomena ini tampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan minimnya antusiasme untuk mendalami materi pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Berdasarkan studi

pendahuluan berupa wawancara kepada salah satu guru yaitu ibu Yani Sri Mulyani S.Pd.I di dapati bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan menarik secara visual, sedangkan pendekatan konvensional seperti ceramah dan diskusi tanpa media pendukung sering kali dianggap membosankan. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan dan preferensi siswa di era digital. Pemberian materi hanya menggunakan ceramah, hal ini menunjukkan kurangnya semangat siswa dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan tidak adanya kreasi kreasi baru dalam pembelajaran yang diberikan guru, perhatian siswa semakin rendah, karena dalam proses belajar siswa yang berlangsung siswa akan merasa jenuh dan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa pun semakin rendah. Maka dari itu perlu pemecahan masalah dalam pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media yang menarik dapat membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media juga banyak macamnya, salah satunya adalah media animasi digital.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif. Salah satunya adalah metode Drill and Practice. Sujana (2023) menjelaskan bahwa metode drill dapat digunakan untuk memperoleh keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Fahrurrozi dan Hidayati (2021) menyatakan bahwa metode drill berfungsi untuk memperkuat asosiasi atau menyempurnakan keterampilan yang telah dipelajari. Metode ini melibatkan latihan berulang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, dengan tujuan meningkatkan penguasaan konsep secara lebih mendalam. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode Drill dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan penguasaan hafalan dan keterampilan praktis, seperti PAI (Damanik, 2008; Marnawati, 2018). Melalui pengulangan dan latihan yang terstruktur, siswa dapat mengingat dan memahami materi dengan lebih

baik, serta memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi strategi lain yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Teka-teki Silang (TTS), yang sudah dikenal luas sebagai salah satu permainan edukatif yang mengasah kemampuan kognitif siswa. Sujana (2021) menjelaskan bahwa teka-teki silang adalah metode pembelajaran yang melibatkan pengisian kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang membentuk kata, dan bertujuan untuk membantu siswa fokus serta mengingat informasi dengan lebih baik. Dengan menggabungkan metode *Drill and Practice* dengan media TTS, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kombinasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi PAI (Tambak, 2020).

Meski banyak penelitian yang membahas efektivitas metode Drill dalam pembelajaran PAI, masih terdapat celah dalam penerapan metode ini bersama media TTS, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Sebagian besar penelitian yang ada cenderung berfokus pada penggunaan metode Drill secara terpisah atau hanya pada pengaruhnya terhadap mata pelajaran tertentu, sementara penerapan media TTS dalam konteks tersebut belum banyak dieksplorasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan penelitian kuasi eksperimen di kelas X SMA Karya Budi Cileunyi, untuk mengkaji efektivitas metode *Drill and Practice* berbantu media TTS dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Dalam kajian teori pendidikan, terdapat beberapa landasan yang mendukung penggunaan metode Drill and Practice. Menurut Robert Gagne (1985), pembelajaran yang efektif memerlukan pengulangan untuk memperkuat ingatan jangka panjang. Hal ini sejalan dengan konsep teori kognitif, yang menyatakan bahwa latihan berulang membantu membangun koneksi neural yang kuat di otak, yang pada gilirannya meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa (Mayer, 2009). Di sisi lain, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jerome Bruner

(1996) menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, media TTS dapat berfungsi sebagai alat untuk mendorong partisipasi aktif siswa, yang pada akhirnya dapat mendukung pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif.

Namun, meskipun berbagai teori pendidikan mendukung penggunaan metode *Drill and Practice* dengan media TTS, penelitian yang ada menunjukkan bahwa belum ada studi yang secara khusus meneliti dampak penggunaan kedua pendekatan ini dalam konteks pembelajaran PAI di SMA. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan tersebut, serta memperkaya khazanah penelitian di bidang pendidikan agama.

Sebagaimana firman Allah Swt.:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.”

Ayat ini menegaskan bahwa ilmu memiliki kedudukan mulia di sisi Allah, dan proses mencapainya memerlukan kesungguhan serta minat belajar yang tinggi. Oleh karena itu, setiap upaya untuk meningkatkan minat belajar, termasuk melalui metode dan media pembelajaran yang inovatif, merupakan bagian dari ikhtiar untuk meraih derajat yang tinggi tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan disusun dalam karya tulis ilmiah tentang "Penerapan Metode *Drill and Practice* Berbantu Media Teka Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas 10 SMA Karya Budi Cileunyi". Penelitian ini merupakan langkah awal untuk menjawab tantangan-tantangan tersebut serta memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan metode *Drill and Practice* berbantu media Teka-teki Silang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
2. Bagaimana minat belajar siswa dalam penggunaan metode *Drill and Practice* berbantu media Teka-teki silang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
3. Bagaimana peningkatan metode *Drill and Practice* berbantu media Teka-teki silang dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan metode *Drill and Practice* berbantu media Teka-teki Silang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa dalam penggunaan metode *Drill and Practice* berbantu media Teka-teki silang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
3. Untuk mengetahui peningkatan metode *Drill and Practice* berbantu media Teka-teki silang dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi pembelajaran Fikih, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan mengkaji efektivitas metode *Drill and Practice* berbantu media Teka-teki Silang, penelitian ini akan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan mengenai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, temuan dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan memahami bagaimana metode *Drill and Practice* dan media Teka-teki Silang dapat meningkatkan minat belajar siswa, guru dapat mengembangkan keterampilan pedagogis mereka dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

b. Manfaat bagi siswa

Bagi Siswa akan mendapatkan manfaat langsung dari penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan meningkatnya minat belajar, diharapkan siswa tidak hanya lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga lebih memahami materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini dapat membantu mereka dalam menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

c. Manfaat bagi sekolah

Manfaat Penelitian ini dapat memberikan informasi berharga bagi pihak sekolah mengenai metode pembelajaran yang efektif untuk

meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengimplementasikan metode *Drill and Practice* berbantu media Teka-teki Silang dalam kurikulum mereka, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif dalam konteks Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti. Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah bagaimana memotivasi siswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang mungkin dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pendidikan adalah minat belajar siswa, yang seringkali menjadi indikator penting dalam efektivitas suatu metode pembelajaran. Penelitian ini berusaha mengeksplorasi hubungan antara metode pembelajaran yang diterapkan dan tingkat minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, dengan menawarkan metode *Drill and Practice* yang dipadukan dengan media Teka-teki Silang sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Minat belajar siswa menjadi aspek penting dalam menentukan seberapa baik mereka dapat menyerap dan menguasai materi pelajaran. Slameto (2010) mendefinisikan minat belajar sebagai kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari, di mana siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan mencapai prestasi yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Susilo (2013), yang menyatakan bahwa minat belajar mencakup kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi baru yang mungkin sulit. Syaiful Bahri Djamarah (2002) menambahkan bahwa indikator minat belajar meliputi rasa suka, pernyataan lebih menyukai, ketertarikan, dan kesadaran untuk belajar tanpa paksaan. Namun, fenomena yang ada di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sering kali berada pada tingkat yang rendah. Hal ini bisa disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang variatif,

monoton, dan tidak mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Sehingga, seringkali siswa merasa bosan atau tidak termotivasi untuk belajar lebih giat.

Dalam konteks ini, metode *Drill and Practice* dianggap sebagai salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Metode ini melibatkan latihan berulang yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa dalam materi pelajaran (Sanjaya, 2010). Sujana (2023) menjelaskan bahwa metode drill dapat digunakan untuk memperoleh keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Fahrurrozi dan Hidayati (2021) menyatakan bahwa metode drill berfungsi untuk memperkuat asosiasi atau menyempurnakan keterampilan yang telah dipelajari. Prastowo dan Fatimah (2020) merekomendasikan agar metode drill dilakukan dengan durasi singkat untuk menghindari kejenuhan peserta didik.

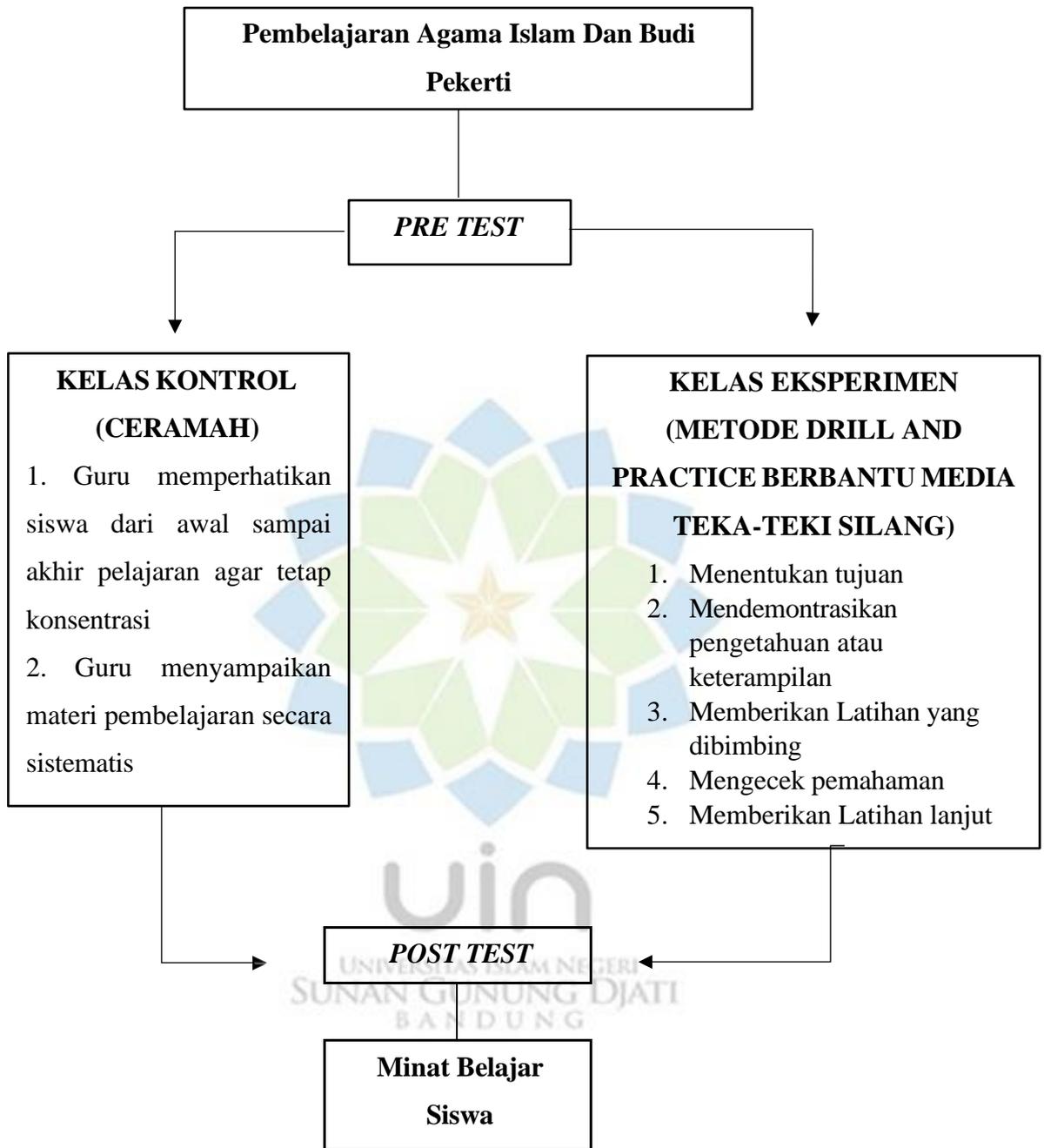
Dalam pembelajaran PAI, yang sering melibatkan hafalan dan pemahaman konsep-konsep agama yang penting, metode *Drill and Practice* dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi secara terstruktur dan bertahap, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai materi. Misalnya, dalam pembelajaran mengenai doa-doa dalam agama Islam, metode ini dapat membantu siswa menghafal dan memahami makna doa dengan cara yang lebih sistematis dan menyenangkan.

Namun, meskipun metode *Drill and Practice* efektif dalam memperkuat pemahaman, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menjaga agar siswa tetap tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan untuk memadukan metode *Drill and Practice* dengan media Teka-teki Silang (TTS) sebagai sarana untuk mengatasi hal tersebut. Media TTS merupakan alat bantu pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. TTS tidak hanya menguji pengetahuan siswa tentang materi pelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menemukan jawaban (Hadi et al., 2019). Dalam konteks PAI, TTS dapat dirancang dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, seperti tafsir ayat-ayat Al-Qur'an, sejarah nabi, atau konsep dasar agama Islam, yang dapat menambah kedalaman pemahaman siswa sambil memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Dengan menggabungkan kedua metode tersebut *Drill and Practice* dan Teka-teki Silang penelitian ini berasumsi bahwa siswa akan lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran. Metode *Drill and Practice* memberikan dasar yang kokoh dalam penguasaan materi, sementara media TTS memberikan elemen interaktif yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Mardiana dan Rahayu (2020), pendekatan yang lebih variatif dan interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Dengan demikian, kombinasi antara metode *Drill and Practice* dan media Teka-teki Silang dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Pendekatan ini juga sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya variasi dalam metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan dan minat siswa yang beragam. Melalui penggunaan metode yang inovatif dan media yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran, merasa lebih termotivasi untuk memahami materi dengan lebih baik, dan pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiono, 2009). Hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang hendak dicari solusi pemecahannya melalui penelitian yang dirumuskan atas dasar pengetahuan, pengalaman dan logika yang kemudian akan diuji kebenarannya melalui penelitian, yang hendak dilakukan hipotesis. Hipotesis dibagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis nol.

Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh antar variabel. Sedangkan hipotesis alternatif menyatakan adanya hubungan antar variabel atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Dalam konteks penelitian ini, hipotesis dirumuskan berdasarkan hubungan antara variabel bebas X (media animasi Islami berbasis digital) dan variabel terikat Y (motivasi belajar siswa). Adapun hipotesis yang penulis gunakan dalam penelitian ini terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan metode *Drill and Practice* berbantu media Teka-teki Silang terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode tersebut dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian sebelumnya yang menyelidiki subjek yang relevan dengan penelitian saat ini. Peneliti menggunakan penelitian terdahulu untuk memastikan bahwa topik yang dibahas belum pernah diteliti sebelumnya, menghindari kesamaan dengan penulis lain, dan mendapatkan informasi tambahan tentang penelitian. Peneliti melakukan pemeriksaan keustakaan untuk mendapatkan referensi dalam melakukan penelitian ini. Setelah melakukan pemeriksaan, ditemukan bahwa belum ada tulisan yang membahas judul penelitian ini, tetapi beberapa tulisan penelitian mendukung penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut.

Untuk menghindari *plagiarisme* penelitian, peneliti memeriksa literatur terlebih dahulu, termasuk buku dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang hasil penelusuran penelitian. Berikut adalah beberapa contoh:

1. Penelitian oleh Ridhatil Hidayah (2024) dengan judul “Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 16 Koto Tuo, Sawahlunto” mengkaji pengaruh media teka-teki silang (TTS) terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media TTS memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai t hitung sebesar 0.759, yang lebih besar dari t tabel 0.355. Penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Hidayah, 2024).
2. Penelitian oleh Prawidya Lestari dan Nurul Sabiti (2022) berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Snowball Throwing dengan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 5 Purworejo” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dan hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Lestari & Sabiti, 2022).
3. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fariz Abdul Aziz (2023), berjudul “Penggunaan Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar,” ditemukan bahwa penggunaan media TTS dapat membentuk daya berpikir kritis siswa saat menjawab kuis. Metode deskriptif analitik digunakan dalam penelitian ini, dan hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Abdul Aziz, 2023).
4. Penelitian oleh Sholihah (2016) dengan judul “Pengaruh Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah” mengungkapkan bahwa

penggunaan media TTS dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menghafal siswa secara signifikan. Hasil analisis menggunakan Mann Whitney U Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.040, yang berarti terdapat pengaruh positif dari penggunaan media TTS terhadap kemampuan menghafal kosakata (Sholihah, 2016).

Penelitian ini memiliki perbedaan utama dibandingkan dengan penelitian terdahulu, terutama dalam hal fokus mata pelajaran dan pendekatan yang digunakan. Sementara banyak penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan media Teka-teki Silang dalam konteks pembelajaran bahasa atau mata pelajaran lain, penelitian ini secara khusus meneliti dampak penggunaan metode *Drill and Practice* berbantu media Teka-teki Silang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pendekatan ini menawarkan inovasi baru yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengingat PAI sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Selain itu, desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan analisis yang lebih mendalam mengenai efek dari metode yang diterapkan, memberikan bukti empiris yang lebih kuat tentang keberhasilan pendekatan yang diusulkan.

Keunggulan dari penelitian ini terletak pada kombinasi metode pembelajaran yang inovatif dan relevansi sosialnya. Dengan mengintegrasikan metode *Drill and Practice* dengan media Teka-teki Silang, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, melalui data empiris yang dihasilkan dari desain kuasi eksperimen, penelitian ini akan memberikan kontribusi teoritis yang signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan agama.