

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Madrasah merupakan salah satu lembaga sekolah yang di dalamnya termuat kurikulum dalam bidang agama Islam. Begitu juga dengan Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum merupakan suatu lembaga pendidikan yang bercirikan Islam yang didirikan oleh Yayasan Pendidikan Miftahul Ulum, karena adanya respon dan tuntutan masyarakat yang menghendaki untuk didirikannya suatu lembaga pendidikan. Hal ini menjadi tuntutan, karena pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar dan sangat penting bagi masyarakat terutama aspek agama.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu mata pelajaran yaitu Aqidah Akhlak yang didalamnya membahas tentang Akhlak terpuji, Akhlak tercela, Asmaul Husna. Dengan Asmaul husna mereka akan mengetahui tentang kemahaesaan Allah yang semuanya berjumlah 99. Namun dari 99 macam ini rupanya masih ada peserta didik yang merasa sulit memahaminya sehingga tidak jarang ketika ada ujian baik itu ujian semester maupun ujian madrasah berstandar nasional mereka sulit menjawab, ada juga yang tidak mereka jawab, sehingga nilai mereka jelek, secara tidak langsung prestasinya juga menurun pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Sekolah yang dijadikan objek penelitian yaitu MI Miftahul Ulum, dalam Proses Pembelajaran, khususnya pelajaran Aqidah Akhlak kelas II perlu adanya perhatian, Pada waktu pelajaran berlangsung peserta didik kurang antusias menerima pelajaran, banyak diantara mereka yang bermain, berbicara, dengan teman disampingnya, meletakkan kepala diatas meja, ramai, ada yang tidak peduli dengan apa yang disampaikan gurunya, ada juga yang pandangan matanya mengarah ke penjelasan guru namun ketika di beri pertanyaan anak tersebut tidak bisa menjawab sehingga suasana kelas menjadi gaduh, dan hal ini, membuat nilai mereka selalu kurang dalam pelajaran aqidah akhlak. Itu semua karena metode yang digunakan oleh guru masih sangat tradisional yaitu ceramah dan tanya jawab tekstual.

Metode tersebut diaplikasikan secara terus menerus setiap akan mengajar pelajaran Aqidah Akhlak sehingga mengakibatkan perhatian peserta didik rendah, jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, kesannya peserta didik tidak ikut sertakan dalam proses belajar mengajar serta kurangnya motivasi yang diberikan guru kepada peserta didiknya sehingga prestasi yang diperoleh peserta didik kelas II dalam pelajaran Aqidah Akhlak cenderung rendah.

Dalam proses pembelajaran Peserta didik mempunyai karakteristik yang menarik, karena termasuk Peserta didik yang aktif sehingga peneliti sangat antusias untuk memberikan media crossword puzzle. Peserta didik kelas II berasal dari keluarga yang mempunyai ekonomi sedang dengan mata pencaharian orang tuanya sebagai buruh tani, petani, buruh pabrik, pedagang eceran.

Untuk itu, dalam proses pembelajaran guru harus mempunyai terobosan atau berani menerapkan media yang baru, sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Dengan menerapkan media baru, peserta didik bisa semangat dalam belajar, aktif dalam kelas baik bertanya, memberikan ide/gagasan, dan lebih berinteraksi lagi dengan lingkungannya (sesama siswa, guru maupun masyarakat).

Untuk menimbulkan motivasi yang akan mendorong peserta didik agar berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan belajarnya, maka diperlukan adanya peningkatan aktivitas belajar anak. Sedangkan untuk meningkatkan aktivitas belajar anak, maka perlu adanya motivasi-motivasi guru yang sekiranya peserta didik menjadi semangat dan giat dalam belajar. Salah satu alternatif yang penulis tawarkan adalah melalui media crossword puzzle pada saat kegiatan belajar berlangsung sehingga hasil pendidikan yang sesuai dapat terwujud dengan harapan kita.<sup>1</sup>

Di sekolah, jika guru kelas sudah tidak lagi membuat sebuah pembelajaran dan media pelajaran yang dapat menarik perhatian siswanya maka proses pendidikan tidak akan berjalan sesuai harapan. Keadaan ini terjadi karena ragamnya karakter anak didik. Oleh karena itu pemakaian media harus sesuai dan selaras dengan karakteristik siswa, materi, kondisi lingkungan di mana pengajaran berlangsung. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media pembelajaran crossword puzzle, untuk memecahkan permasalahan pembelajaran Akidah Akhlak tentang asmaul husna di MI Miftahul Ulum.

---

<sup>1</sup> Supriyadi Saputro, *Dasar – dasar Metodologi Pengajaran Umum*, (Malang : IKIP, 1993), hlm. 4

Dengan menggunakan media crossword puzzle, dapat membantu siswa memahami makna asmaul husna yang sulit, menumbuhkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis, dan mengembangkan sikap sosial, serta dapat meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka kiranya perlu diadakan suatu penelitian untuk dijadikan karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi. Dan penulis tertarik untuk menulis dan mengangkat suatu topik yang dianggap sesuai dengan kondisi yang dihadapi dewasa ini, dengan judul “ PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR ASMAUL HUSNA MELALUI MEDIA CROSSWORD PUZZLE SISWA KELAS II SEMESTER II MI MIFTAHUL ULUM KEC.PESANTREN KOTA KEDIRI ”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut “Apakah dengan menggunakan media crossword puzzle dapat meningkatkan prestasi belajar asmaul husna siswa kelas II MI Miftahul Ulum?”.

### **C. Tindakan Penelitian**

Adapun tindakan yang dipilih untuk meningkatkan prestasi belajar pada materi asmaul husna tersebut adalah dengan menggunakan media crossword puzzle siswa kelas II semester II MI Miftahul Ulum.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan prestasi belajar asmaul husna dengan media crossword puzzle siswa kelas II MI Miftahul Ulum.

#### **E. Lingkup Penelitian**

Penulis menyadari bahwa topik yang ruang lingkupnya sangat luas tidak akan dapat sasaran yang efektif, oleh karena itu dalam Penelitian ini penulis membatasi sebagai berikut:

1. Ruang lingkup masalah yang diteliti

Media Crossword Puzzle materi asmaul husna.

2. Ruang lingkup objek Penelitian

Objek penelitian ini dilakukan terhadap prestasi belajar kelas II MI Miftahul Ulum dengan jumlah 23 siswa.

#### **F. Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi :

- a. Peneliti (Guru)

Dengan melaksanakan penelitian guru dapat memperbaiki pembelajaran yang di kelolanya,meskipun kondisi kelas yang dihadapinya cukup unik, Guru dapat berkembang secara professional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang di kelolanya dan guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

b. Bagi peserta didik

Dengan adanya media crossword puzzle dalam materi asmaul husna diharapkan dapat membantu peserta didik yang bermasalah atau mengalami kesulitan belajar, dengan media ini memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif mengembangkan daya nalar serta mampu berfikir yang lebih kreatif sehingga prestasi peserta didik dapat meningkat.

c. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pendidikan untuk peserta didik karena adanya inovasi pada diri para guru dan memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesional para guru, perbaikan proses dan hasil belajar peserta didik, serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Pembahasan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

- BAB I :** Pendahuluan, merupakan langkah awal yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tindakan penelitian, tujuan penelitian, lingkup penelitian, signifikansi penelitian, dan Sistematika pembahasan.
- BAB II :** Kajian Pustaka, merupakan pembahasan teori tentang peningkatan Prestasi belajar asmaul husna melalui media crossword puzzle; Mencakup tinjauan umum tentang prestasi belajar, asmaul husna, dan media crossword Puzzle.
- BAB III :** Metodologi Penelitian, dalam bab ini mencakup, metode penelitian, Setting penelitian dan karakteristik subyek penelitian, variabel yang

diselidiki, rencana tindakan, data dan cara pengumpulannya, indikator Kinerja, dan tim peneliti dan tugasnya.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam bab ini mencakup data hasil penelitian dan pembahasan .

BAB V : Penutup, merupakan kesimpulan hasil penelitian serta saran-saran bagi Pengembangan penelitian ke depan.