BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu keharusan dalam kebutuhan yang sangat penting bagi setiap individu, di dalam pendidikan proses belajar mengajar dan proses pembelajaran merupakan inti pendidikan yang di dalamnya melibatkan guru sebagai pengajar dan siswa yang belajar. Dalam hal ini terjadi interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa lain.

Belajar sendiri merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di sekitarnya.[1] Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak dapat dilimpahkan oleh orang lain. Belajar akan mungkin terjadi apabila anak aktif dengan mengalaminya sendiri.[2]

Aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar merupakan asas yang terpenting karena belajar sendiri merupakan suatu kegiatan dan tanpa adanya kegiatan tidak mungkin seseorang belajar. Aktifitas sendiri tidak hanya aktifitas fisik saja tetapi juga aktifitas psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk

---

[1] Dimyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta. 1999), hlm.7.
[2] Ibid., hlm. 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan mendengarkan. Sedangkan aktifitas psikis adalah peserta didik yang daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.

Satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Implikasinya pembelajaran di sekolah masih jauh dari harapan.Guru-guru masih menerapkan metode mengajar secara tradisional, yang berorientasi pada pengukuran kognitif peserta didik saja. Sedangkan dalam paradigma belajar konstruktivisme pembelajaran harus dapat mengukur tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mencapai tiga pengukuran hasil belajar tersebut, kegiatan belajar di kelas tidak cukup hanya menerapkan metode ceramah saja atau metode pembelajaran tutur dan kapur (*talk* and *chalk*). Akibatnya akan menimbulkan kekurangtertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran dan mengurangi semangat peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya tidak menyukai mata pelajaran tertentu akan menjadi kurang termotivasi. Oleh karena itu, guru harus kreatif membuat strategi mengajar yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Guru merupakan komponen yang sangat penting dalam implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung dengan guru. Oleh karena itu upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari pembenahan kemampuan guru. Satu diantara kemampuan yang harus dimiliki guru adalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena tidak semua tujuan dapat tercapai hanya dengan satu strategi tertentu.[3]

Metode mengajar dan media pembelajaran adalah dua unsur yang sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu dan jenis media pembelajaran yang sesuai akan mempengaruhi proses belajar. Kolaborasi antara media pembelajaran dengan metode pembelajaran akan mempermudah siswa untuk memahami apa yang disampaikan guru dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pendapat ini berlandaskan firman Allah (Qs. Al-Baqarah: 185):

... يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ ...

"...Allah menghendaki kemudahan bagi kamu, dan tidak menghendaki kesukaran bagi kamu..."[4]

Penelitian skripsi ini dilaksanakan di kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang. MTs. Al-Ihsan didirikan tahun 1973, bermula dari inisiatif beberapa guru Madrasah Ibtidaiyah dan pengurus serta banyaknya tuntutan masyarakat akan perlunya pendididkan tingkat lanjutan pertama di desa, disamping sudah memiliki modal dasar berupa lulusan/alumni

[3] Iskandar, *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru)*, (Ciputat: Gaung Persada, 2009),hlm. 42.
[4] Shihab, Quraish, *Tafsir Al-Mishbah, Vol.* 1, (Jakarta: Lentera Hati, 2002) hlm. 403.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang masih dalam naungan yayasan yang sama dan Sekolah Dasar (SD) yang tersebar disekitarnya.

Pada awalnya proses pembelajaran menggunakan sarana / prasarana yang ada dan tenaga pengajar direkrut dari guru-guru MI sendiri. Sampai dengan tahun 80-an siswa yang ditampung hanya satu kelas kecil untuk setiap angkatan kemudian meningkat menjadi 2 kelas paralel dan mulai tahun 1985 an jumlah siswa bertambah banyak dan sejak tahun 1989 sampai sekarang jumlah kelas menjadi 15 Rombel (5 kelas parallel).

Lulusan Madrasah Tsanawiyah masa lalu sangat membanggakan karena banyak diantara mereka yang menjadi tokoh masyarakat, dan banyak juga yang sekarang manjadi guru di MTs ini. Lebih membanggakan lagi anak-anak mereka sekarang telah menjadi murid MTS sehingga secara turun temurun kebesaran madarasah ini tidak lepas dari peran serta alumni Madrasah tersebut. Hal inilah yang membuat peneliti memilih MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang sebagai tempat untuk mengadakan penelitian.

Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa di kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang untuk mengetahui kesan mereka terhadap mata pelajaran SKI. Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang tertarik untuk belajar sejarah, sebagian besar siswa mengakui bahwa mereka tidak selalu memperhatikan guru ketika sedang mengikuti kegiatan belajar mengajar SKI di kelas. Selain mewawancarai beberapa siswa, penulis juga mewawancarai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru mata pelajaran SKI kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang, dari wawancara tersebut diketahui bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, masih ada sebagian siswa yang tidak antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar SKI.

Berdasarkan pengamatan peneliti, umumnya banyak siswa lebih tertarik untuk melakukan hal-hal selain belajar, seperti mengobrol dengan temannya atau keluar kelas daripada memperhatikan guru yang sedang mengajar di depan kelas. Siswa terlihat jenuh dan tidak tertarik untuk belajar.

Hal tersebut karena bagi mereka sejarah identik dengan hafalan-hafalan saja, Rochiyati Wiriatmadja mengungkapkan: banyak siswa yang mengeluh bahwa pelajaran sejarah itu membosankan karena isinya hanya merupakan hafalan saja dari tahun ke tahun, tokoh dan peristiwa sejarah. Segudang informasi dijejalkan begitu saja kepada siswa dan siswa tinggal menghafalkannya di luar kepala. Memang "menghafal" atau "mengingat" adalah salah satu cara belajar seperti halnya menirukan (*iminating* atau *copying*) mencoba-coba dengan *trial* and *error*, kadang-kadang juga kita berfikir atau merengungkan apa yang kita lihat dan kita alami dengan hasil yang berbeda-beda.[5]

Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka akan berdampak buruk terhadap hasil belajar mengajar. Jika hasil belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan maka hal tersebut membuktikan tujuan pembelajaran sejarah belum dapat

---

[5] Rochiati Wiriaatmadja, *Pendidikan Sejarah di Indonesia: Perspektif Lokal, Nasional dan Global*, (Bandung: Historia Utama Press, 2002), hlm. 133

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diwujudkan.Pembelajaran sejarah dapat dikatakan berhasil apabila adanya perubahan perilaku dan pola pikir yang lebih baik pada siswa.

Banyak makna dan nilai-nilai positif yang sesungguhnya terkandung dalam sejarah yang dapat diambil hikmahnya dan dijadikan pedoman dalam menghadapi masalah-masalah, baik yang terjadi di masa kini maupun di masa yang akan datang, seperti halnya diungkapkan oleh Said Hamid Hasan, pengalaman yang diharapkan ada pada siswa setelah pembelajaran sejarah adalah kemampuan berpikir kritis yang dapat digunakan untuk mengkaji dan memanfaatkan pengetahuan sejarah, keterampilan sejarah dan nilai suatu peristiwa sejarah dalam membina kehidupan memerlukan banyak keputusan kritis, seperti terampil dalam memahami berbagai peristiwa sosial, politik, ekonomi dan budaya yang terjadi disekitarnya. Disamping itu kemampuan menyaring nilai-nilai yang ada, memilih dan mengembangkan nilai positif dan menarik pelajaran dari nilai negatif, serta meniru keteladanan dari para pelaku sejarah.[6]

Masalah tersebut merupakan tantangan bagi para guru sejarah untuk mengembangkan keterampilan dan kreatifitasnya, sehingga mampu mengubah kesan negatif siswa terhadap pelajaran sejarah agar siswa dapat memberikan respon positif terhadap pelajaran sejarah dan memperoleh hasil belajar yang baik.

Said Hamid Hasan mengatakan, dalam praktek di kelas guru sejarah adalah orang yang harus dapat menjelaskan bahan pelajaran, melatih siswa dalam

---

[6] Said Hamid Hasan, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta: Yayasan Benteng Budaya, 2000), hlm.8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai, menjadi innovator, serta member kemudahan untuk berlangsungnya interaksi siswa dengan guru dalam kegiatan belajar mengajar, menghadirkan peristiwa atau kisah masa lalu di hadapan para siswa sebagai kekhasan sejarah dan lain-lain.[7]

Telah dikembangkan dan diteliti berbagai metode pembelajaran yang berbeda satu dengan yang lain. Salah satunya adalah metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang). Metode pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk mudah mengingat, dan metode *Crossword Puzzle* ini digunakan untuk menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang, metode ini dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Langkah pertama, peserta didik mendengarkan penjelasan tentang beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan materi yang sedang dibahas. Kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari dua sampai empat orang. Masing-masing kelompok dibagi *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) untuk dikerjakan, dan waktu mengerjakan dibatasi kemudian hasilnya dicocokkan bersama.[8]

Crossword Puzzle merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.[9] Pembelajaran seperti di atas akan membuat siswa lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan

---

[7] Ibid., hlm. 2
[8] Silberman, *Active Learnig 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2006), hlm 256.
[9] Hisyam Zaini, *et.al., Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008) hlm.71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa dapat lebih optimal.

Teka teki silang yang dimaksudkan bahwa selain ada unsur permainannya juga ada unsur pendidikannya, dimana dengan mengisi teka-teki silang tersebut secara tidak sadar peserta didik belajar Sejarah sehingga diharapkan selain kesenangan juga didapatkan pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran. Maka diharapkan dengan membuka, membaca, danmencari jawaban teka-teki silang tersebut, peserta didik akan selalu paham dan mengerti dengan sendirinya.

Teka-teki silang yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan peserta didik lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar.

Faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menjadi sangat menentukan dalam pengisian jawaban teka-teki silang, Karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam baris atau kolom.[10]

---

[10] Sugiartini, "Studi Komparasi Pengajaran Kimia Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Model TGT (*Teams Games Tournaments*) Dengan Media TTS (Teka Teki Silang) dan Kartu Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 8 SurakartaTahun Pelajaran 2005/2006", *Skripsi* (Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret), hlm. 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti Efektivitas Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut diatas, maka rumusan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang?
3. Bagaimana efektifitas penerapan metode *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang.
3. Untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Peserta Didik
   a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
   b. Dengan diterapkannya metode *Crossword Puzzle*, memberikan alternatif kepada peserta didik untuk mempermudah mengingat mata pelajaran SKI.
   c. Meningkatkan motivasi peserta didik dengan diterapkannaya metode *Crossword Puzzle.*
   d. Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Manfaat bagi Guru
   a. Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar.
   b. Memberikan wacana untuk menambah variasi mengajar.
   c. Mampu menghidupkan suasana kelas dengan metode yang diterapkan.
3. Manfaat bagi Peneliti
   a. Memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman mengajar.
   b. Memberikan pengalaman cara mendesain materi pembelajaran yang tepat.
4. Manfaat bagi Sekolah

   Memberi masukan bagi sekolah untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran SKI pada khususnya dan pelajaran lain pada umumnya.

E. Penegasan Judul

1. Efektifitas

   Efektivitas berarti berusaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusahan melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.[11]

2. Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle*

   Menurut Gropper (1998) yang dikutip oleh Hamruni metode pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang

[11] A. Said, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Bina Aksara, 1981), hlm. 83

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Gropper menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktekkan.[12]

Pengertian *Crossword Puzzle* atau Teka-teki Silang atau disingkat dengan TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam dua kategori yaitu mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.[13]

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar.[14]

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang akan dicapai adalah aspek kognitif, yaitu menekankan pada aspek intelektual. Prestasi ini dapat dillihat dari hasil tes yang diberikan di akhir pembelajaran. Dari hasil tes tersebut akan tampak sejauh mana peserta didik mengingat materi yang sudah disampaikan dan sejauh mana pemahaman mereka.

---

[12] Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga: 2009), Hlm. 3.
[13] Kelas Menulis Wikipedia, http://id.wikipedia.org/wiki/Teka-teki_silang, diakses pada 31 Maret 2012
[14] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah merupakan peristiwa masa lampau yang didalamnya berisi tentang kehidupan masyarakat manusia yang meliputi pengetahuan, dogma, seni, nilai nilai moral, hukum, tradisi sosial, dan semua kemampuan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.[15]

Istilah "sejarah" berasal dari bahasa Arab "*Syajarah*" yang berarti "pohon". Pengambilan istilah ini agaknya berkaitan dengan kenyataan bahwa "sejarah" setidaknya dalam pandangan orang pertama yang menggunakan kata ini menyangkut tentang: Syarah al-Nasab, pohon genealogis dalam bahasa sekarang agaknya disebut sejarah keluarga (*family history*). Tetapi selanjutnya "sejarah" dipakai makna yang sama dengan "*Tarikh* (arab)", "*Historia* (Yunani)", "*History* (Inggris)" yang secara sederhana berarti kejadiankejadian yang menyangkut manusia di masa silam.

Sejarah Kebudayaan Islam sebagian besar adalah sejarah politik kaum muslim khususnya di Timur Tengah, sejarah kebudayaan Islam adalah sejarah bangkit dan jatuhnya dinasti-dinasti muslim. Lebih sempit lagi sejarah kebudayaan Islam adalah sejarah elit, sejarah peguasa muslim. Pada sisi lain kebudayaan lebih cenderung dipahami sebagai "kesenian".Dengan demikian, sejarah kebudayaan didefinisikan secara sangat sempit.

Implikasinya dari sejarah kebudayaan Islam yang sangat *political oriented* adalah munculnya citra yang tidak selalu akurat tentang Islam dan

[15] Mohammad Nur Hakim, *Sejarah Dan Peradaban Islam*, (Malang: UMM press, 2004) h. 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

muslim, bahwa mereka lebih terlibat dalam pertarungan kekuasaan yang tidak ada habis-habisnya. Padahal sejarah poilitik hanyalah sebagian kecil dari sejarah Islam secara keseluruhannya yang mencakup kehidupan sosial, ekonomi, dan pendidikan (tradisi intelektual) dalam pengertian seluas-luasnya.[16]

Dari uraian tersebut diatas maka dapat ditegaskan bahwa yang dimaksud denga judul efektivitas penerapan metode *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah kekuatan daya ingat yang timbul dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam lembar TTS ini bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Proses pencapaian adalah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan memahami pembahasan skripsi ini, maka akan disusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan judul dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian teori. Pada bab ini akan dibahas teori-teori yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini, berisi hasil belajar, metode *crossword puzzle* dan peranan metode *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar.

---

[16] Azyumardi Azra, *Pendidikan Islam*, (Ciputat: Kalimah, 2001), h. 176

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab III metode penelitian. Berisi tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

Bab IV Pembahasan Hasil Penelitian. Bab IV berisi tentang deskripsi data penelitian, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup. Bab ini adalah bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id