

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.¹

Sebuah pernyataan Dani Wardani dalam bukunya yang berjudul “bermain sambil belajar, mengali keunggulan rahasia terbesar dari suatu permainan” memotivasi peneliti untuk meneliti salah satu permainan yang bisa dijadikan sebagai metode untuk belajar. Karena peneliti mempunyai hobby bermain TTS (teka-teki silang) maka peneliti ingin menerapkan permainan tersebut dalam pembelajaran dikelas.²

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini nampak dari hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran

¹ Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

² Wardani, Dani, *Bermain sambil belajar, mengali keunggulan rahasia terbesar dari suatu permainan*, (Yogyakarta: edukasia, 2009), h. 8

yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang substansi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya.³

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranan dimasa datang. Dalam rangka usaha kita untuk mewujudkan suatu pendidikan yang berhasil dan menjadikan anak didik (siswa) semangat untuk belajar, maka perlu adanya seorang pendidik (guru) yang profesional.⁴ guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, akan tetapi juga berperan sebagai manajer sekaligus fasilitator yang mendidik peserta didiknya untuk belajar.⁵

Menjadi guru kreatif, profesional dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif hal ini penting terutama menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Cara guru melakukan kegiatan pembelajaran mungkin memerlukan pendekatan dan metode yang berbeda dengan pembelajaran yang lainya.⁶

Strategi merupakan salah satu unsur dalam proses pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran

³ Triantik, *Model-Model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 1

⁴ Ali imron, *belajar dan pembelajaran*, (jakarta: Pustaka Jaya, 1996), h. 87

⁵ Suwardi, *manajemen pembelajaran*, (Salatiga: JP Books, 2007), h. 1-2

⁶ E Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) h. 95

yang tepat dan sesuai dengan gaya belajar siswa akan membantu guru dan juga anak didik untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dalam proses pembelajaran.⁷

Macam-Macam Metode pembelajaran dan salah satunya ada metode pembelajaran teka-teki silang pengertiannya sebagai berikut:

1. **Metode Ceramah** : Metode ceramah merupakan metode kombinasi dari metode hafalan, diskusi, dan tanya jawab.⁸
2. **Metode Diskusi** : Metode diskusi dimaksudkan untuk merangsang pemikiran serta berbagai jenis pandangan.⁹ Metode diskusi merupakan interaksi antara siswa dan siswa atau siswa dengan guru untuk menganalisis, memecahkan masalah, mengali atau memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu.¹⁰
3. **Metode Demonstrasi** : Demonstrasi sebagai metode pembelajaran adalah bilamana seorang guru atau seorang demonstrator (orang luar yang sengaja diminta) atau seorang siswa memperlihatkan kepada seluruh kelas sesuatu proses.¹¹
4. **Metode Pemecah Masalah** : Metode ini dapat menghindarkan untuk membuat kesimpulan tergesa-gesa, menimbang-nimbang berbagai

⁷ Abu Ahmadi dan Joko Tri Presetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h.11

⁸ Muhaimin, *setrategi belajar mengajar*, (Surabaya: CV. Citra media karya anak bangsa: 1996), h. 83

⁹ Ibid, h. 83

¹⁰ Ibid. H 69

¹¹ Martinis Yamin, *strategi pembelajaran berbasis Kopetensi*, (Jakarta: Gaung persada prees: 2003), h. 65

kemungkinan pemecahan, dan menangguhkan pengambilan keputusan sampai terdapat bukti-bukti yang cukup.¹² Seorang guru harus pandai-pandai merangsang siswanya untuk mencoba mengeluarkan pendapatnya.¹³

5. **Metode Eksperimental** : Metode pembelajaran eksperimental adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya.
6. **Metode Pengajaran Beregu** : Suatu metode mengajar dimana pendidikya lebih dari satu orang yang masing-masing mempunyai tugas.
7. **Metode Studi Kasus** : Metode studi kasus pertama-tama dipergunakan dalam bidang hukum yang kemudian dikembangkan pada bidang-bidang lain termasuk bidang pendidikan.¹⁴
8. **Metode Teka-teki silang (TTS)** : Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang atau biasa disebut dengan TTS memang sungguh sangat mengasikkan, selain juga berguna untuk mengingat kosakata yang populer, selain itu juga berguna untuk

¹² Muhaimin, *strategi belajar mengajar*, (surabaya: CV. Citra media karya anak bangsa: 1996), h. 88

¹³ Martinis Yamin, *strategi pembelajaran berbasis Kopetensi*, (Jakarta:Gaung persada prees: 2003), h. 74

¹⁴ Muhaimin, *strategi belajar mengajar*, (surabaya: CV. Citra media karya anak bangsa: 1996), h. 90

pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja.¹⁵

Di sekolah SMP Negeri 2 Balen Bojonegoro ini sudah termasuk maju dengan adanya media pembelajaran baik metode yang diterapkan disekolahan, guru yang cukup profesional dalam mengadakan belajar mengajar didalam kelas, mampu membuat siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan setatus Akreditasi A menunjukkan bahwa SMP Negeri 2 Balen maju, dan berprestasi dalam bidang pendidikan, olahraga dan yang lainnya. Dengan diterapkannya berbagai metode salah satunya menggunakan metode TTS atau biasa disebut Teka-teki silang.

Atas dasar tersebut maka peneliti mengajukan judul **“PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN TTS (TEKA TEKI SILANG) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI (PENDIDIKAN AGAMA ISLAM) DI KELAS VII SMP NEGRI 2 BALEN BOJONEGORO”**

¹⁵ <http://id.wikipedia.org/wiki/halamanutama/09> 21 maret 2014

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dalam belajar pelajaran PAI?
2. Bagaimana metode pembelajaran TTS (Teka Teki Silang) dalam meningkatkan hasil belajar PAI?
3. Apakah dengan menggunakan metode teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar PAI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui prestasi metode TTS (Teka-Teki Silang) disekolah
Memperoleh pengetahuan tentang pembelajaran TTS (Teka Teki Silang) dalam meningkatkan hasil belajar pada murid.
- b. Mengetahui hasil belajar PAI.
- c. Mengetahui hasil belajar PAI di SMP Negeri 2 Balen Bojonegoro.

D. Manfa'at Penelitian

Setiap hasil penelitian pasti memiliki arti dan manfaat. Baik kaitannya dengan pengembangan ilmu pengetahuan yang dicermati maupun manfaat untuk kepentingan praktis. Hasil penelitian ini sekurang-kurangnya memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Akademis

Untuk mengembangkan metode pembelajaran TTS (Teka-Teki Silang) di berbagai kalangan akademis. Sebab pembelajaran ini sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran agama Islam.

2. Praktis

a. Bagi penulis

- 1) Dapat menerapkan ilmu dan teori-teori secara langsung yang penulis peroleh selama di bangku perkuliahan.
- 2) Dapat memperbaiki kualitas (calon guru) yang profesional dalam upaya untuk meningkatkn, proses, dan hasil belajar siswa.
- 3) Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.

b. Bagi siswa

- 1) Memberikan kesempatan untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

c. Bagi guru

- 1) Untuk memperluas dan menambahkan wawasan serta kreativitas proses pendidik.

- 2) Diharapkan akan dapat membantu dan mempermudah para guru dalam menyampaikan materi pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) khususnya mata pelajaran Aqidah Akhlak.

d. Bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Sebagai informasi atau bahan pertimbangan lembaga dalam membuat dan menetapkan kebijakan dalam kegiatan pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan judul dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi ruang lingkup penelitian ini adalah, sebagai berikut:

- a. Penggunaan Strategi Pembelajaran TTS (Teka-Teki Silang)
- b. Kompetensi Psikomotorik

Pengukuran kompetensi psikomotorik diperoleh dari semangat dan dorongan siswa dalam berlangsungnya proses belajar, keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab soal, dan dari hasil-hasil latihan soal serta ulangan harian siswa.

F. Batasan Masalah

Sangatlah penting bagi penulis dalam membatasi masalah untuk membuat pembaca mudah memahaminya. Dalam skripsi ini penulis hanya memfokuskan pada:

- Pendidikan Agama Islam yang di maksud dalam sekripsi ini adalah pokok bahasan semester II Pendidikan Agama Islam “Aqidah Akhlak” Iman kepada malaikat Allah di kelas VII di SMP Negri 2 Balen.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya bias yang dapat ditimbulkan dari pembahasan dan judul penelitian yang penulis buat, maka ada beberapa kata dan istilah yang perlu penulis tegaskan, antara lain:

- a. Metode pembelajaran Teka Teki Silang
 - *Terminologi* : strategi pembelajaran diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dicapai secara efektif dan efisien. Atau dengan kata lain strategi belajar mengajar merupakan sejumlah langkah yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan mengajar tertentu.¹⁶ “Strategi Pembelajaran”, ada beberapa strategi pembelajaran sebagai upaya memberikan pengalaman belajar siswa.¹⁷
 - *Istilah* : Suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat berlangsung secara fektif dan efisien.¹⁸ Pembelajaran adalah cara mengorganisasikan peserta didik untuk

¹⁶ Elhefni, dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Palembang: CV. Grafika Telindo), 2011, hal. 9

¹⁷ Elhefi, dkk, *Op. Cit.*, hal. 11

¹⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, (jakarta:Kencana Media Predia Group, 2006)

mencapai tujuan pendidikan¹⁹. Teka-teki silang merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).²⁰ Selain itu, Teka-teki silang adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.²¹ Berarti menaikkan (taraf, derajat dan sebagainya) mempertinggi, memperhebat, mengangkat.²²

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan

¹⁹ Knowles <http://id.wikipedia.org/wiki/halamanutama/09> November 2013

²⁰ Rinaldi Munir (2005) (<http://www.cse.ohio.html>)

²¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/halamanutama/11> Oktober 2014

²² Hartono, Kamus Besar Indonesia, (Jakarta:Rineka Cipta, 1996) h. 87

proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes

c. Mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam)

- *Pengertian* : Usaha orang dewasa muslim yang bertaqwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya. Dari keseluruhan definisi operasional diatas, maka yang dimaksud dengan judul “Penerapan Setrategi pembelajaran TTS (Teka-Teki Silang) dalam meningkatkan hasil belajar pelajaran Aqidah Akhlak” adalah keberhasilan strategi pembelajaran yang diajarkan oleh guru yang mengkombinasikan antara kegiatan menguraikan materi pelajaran dengan kegiatan memperagakan dan latihan dalam meningkatkan kompetensi psikomotorik siswa pada materi yang dieksperimenkan yakni

pada materi Pendidikan Agama Islam sub pokok bahasan Aqidah pada siswa kelas VII di SMP Negri 2 Balen Bojonegoro.

H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan sekripsi ini nanti terbagi menjadi empat BAB, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab.

- BAB I** : Latar belakang masalah, ditambah dengan rumusan masalah yang berkaitan dengan kerja sekripsi ini nanti.
- BAB II** : Membahas tentang Setrategi pembelajaran TTS (Teka-Teki Silang), dengan sub pokok bahasan meningkatkan hasil belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- BAB III** : Merupakan penyajian dan analisis Data, berisikan minat siswa dalam belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode pembelajaran TTS (Teka-Teki Silang).
- BAB IV** : Berisikan kesimpulan dan saran-saran yang merupakan hasil akhir dari penulisan sekripsi ini nanti.