

## **BAB II**

### **KAJIN TEORI**

#### **A. Hasil belajar Belajar Pendidikan Agama Islam**

##### **1. Pengertian 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 proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

##### **2. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Secara terminologis pendidikan Agama Islam berorientasi tidak hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan agama yang sifatnya Islamologi, melainkan lebih menekankan aspek mendidik dengan arah pembentukan pribadi Muslim yang ta'at, berilmu dan beramal shalih. Karena itu rumusan Pendidikan Agama Islam menurut beberapa ahli pendidikan adalah:

Zuhairini dalam bukunya Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam (1983: 27) mengatakan bahwa pendidikan Agama Islam berarti

usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam.

Sementara itu Tayar Yusuf (1986: 35) mendefinisikan Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman pengetahuan, kecakapan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia Muslim, bertaqwa kepada Allah swt. berbudi luhur dan berkepribadian luhur yang memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupannya.

Sementara itu Tim Penyusun Departemen Agama RI dalam buku Ilmu Pendidikan Islam, mengemukakan rumusan:

Pendidikan dengan melalui ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh serta menjadikan agama Islam sebagai suatu pandangan hidup di dunia dan akhirat kelak.

Memperhatikan ke empat definisi mengenai Pendidikan Agama Islam di atas, jelaslah bahwa proses pendidikan agama Islam sekalipun konteksnya sebagai suatu bidang studi. Tidak sekedar menyangkut

pemberian ilmu pengetahuan agama kepada siswa, melainkan yang lebih utama menyangkut pembinaan, pembentukan dan pengembangan kepribadian muslim yang ta'at beribadah dan menjalankan kewajibannya.

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar PAI**

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor yang ada diluar diri siswa. Faktor internal berasal dari dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang sifatnya dari luar diri siswa.

a. Faktor Internal Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatar belakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan lain pengaruhnya dibanding jasmani yang keadaannya kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap sehat, nutrisi harus cukup. Hal ini disebabkan, kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah yang mengakibatkan lekas mengantuk dan lelah. Faktor psikologis, yaitu yang mendorong atau memotivasi belajar. Faktor-faktor tersebut diantaranya:

- a) Adanya keinginan untuk tahu
- b) Agar mendapatkan simpati dari orang lain
- c) Untuk memperbaiki kegagalan
- d) Untuk mendapatkan rasa aman

b. Faktor Eksternal Faktor-faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat.

a) Faktor yang berasal dari orang tua Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap anaknya. Dalam hal ini dapat dikaitkan suatu teori, apakah orang tua mendidik secara demokratis, pseudo demokratis, otoriter, atau cara *laissez faire*. Cara atau tipe mendidik yang demikian masing-masing mempunyai kebaikannya dan ada pula kekurangannya. Menurut hemat peneliti, tipe mendidik sesuai dengan kepemimpinan Pancasila lebih baik dibandingkan tipe-tipe diatas. Karena orang tua dalam mencampuri belajar anak, tidak akan masuk terlalu dalam. Prinsip kepemimpinan Pancasila sangat manusiawi, karena orang tua akan bertindak *ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, dan tut wuri handayani*

Dalam kepemimpinan Pancasila ini berarti orang tua melakukan kebiasaan-kebiasaan yang positif kepada anak untuk dapat diteladani. Orang tua juga selalu memperhatikan anak selama belajar baik langsung maupun tidak langsung, dan memberikan arahan-arahan manakala akan melakukan tindakan yang kurang tertib dalam belajar.

- b) Faktor yang berasal dari sekolah Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan anak memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar anak tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain.
- c) Faktor yang berasal dari masyarakat Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

#### **4. Aspek-Aspek Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

Benyamin S. Blom dalam bukunya *The Taxonomy of Educational Objectives* menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar akan dapat diperoleh kemampuan yang terdiri dari 3 (tiga) aspek yaitu:<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Citra Media, 1996) h. 69

- a. Aspek Kognitif (pengetahuan) Yaitu yang berkenaan dengan pengenalan baru atau mengingat kembali (menghafal), memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan kemampuan mengevaluasi.
- b. Aspek afektif (sikap) Yaitu yang berhubungan dengan pembangkitan minat, sikap/emosi, penghormatan (kepatuhan) terhadap nilai atau norma.
- c. Aspek psikomotorik (keterampilan) Yaitu pengajaran yang bersifat ketrampilan atau yang menunjukkan gerak (*skill*). Keterampilan tangan menunjukkan pada tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau kumpulan tugas tertentu.<sup>24</sup>

Untuk mencapai keberhasilan belajar maka ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan, namun jauh lebih baik jika dihubungkan. Karena dengan penggabungan tiga aspek tersebut akan dapat diketahui kualitas keberprestasian pembelajaran. Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai seorang peserta didik sebab Setiap pembelajaran dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas.

Menurut Blom dapat di jabarkan lagi dalam bentuk yang lebih operasional yaitu:<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosdakarya, 1999, h. 21-23.

<sup>25</sup> Ibid, h. 70-72

a. Aspek kognitif

1. Kecakapan pengetahuan (knowledge)

Mengacu kepada pengetahuan mengenal materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar. Yang penting adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar.

2. Kecakapan pemahaman (comprehension)

Mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat diatas pengetahuan dan merupakan tingkat berfikir yang rendah.

3. Kecakapan penerapan (aplication)

Mengacu kepada kemampuan menggunakan atayu menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip penerapan merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari pada pemahaman.

4. Kecakapan penguraian

Mengacu kepada kemampuan menguraikan materi kepada komponen-komponen atau faktor-faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur atau aturan dapat lebih

dimengerti. Analisis merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari pada aspek pemahaman maupun penerapan.

#### 5. Kecakapan penilaian

Mengacu kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berfikir yang tinggi.

#### 6. Aspek afektif

##### 1. Kecakapan menerima rangsangan

Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif.

##### 2. Kecakapan merespons rangsangan

Satu tingkat diatas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik.

##### 3. Kecakapan menilai sesuatu

Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi “sikap dan oprasiasi”.

#### 4. Kecakapan mengorganisasi nilai

Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup.

#### 5. Aspek psikomotorik

##### 1. Peniruan

Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respon serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot syaraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

##### 2. Manipulasi

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan.

##### 3. Ketetapan

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

#### 4. Artikulasi

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal diantara gerakan-gerakan yang berbeda.

#### 5. Pengalamiahan

Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

Dalam aspek ini banyak terjadi proses peniruan tingkah laku, misalnya murid meniru tingkah laku gurunya, kemudian secara bertahap mampu menggunakan tingkah laku itu secara tepat dan berurutan.

### **5. Tingkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

Yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses mengajar dianggap berhasil adalah daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan prestasi belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat mana hasil belajar yang

telah tercapai. Sehubungan dengan inilah keberhasilan proses belajar mengajar dibagi atas berbagai tingkatan, yaitu: <sup>26</sup>

a. Istimewah/Maksimal

Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.

b. Baik/optimal

Apabila sebagian besar pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.

c. Cukup/minimal

Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja dikuasai oleh siswa

d. Kurang

Apabila bahan pelajaran kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

## **B. Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang**

### **1. Pengertian teka-teki silang**

Dalam proses pembelajaran dikenal dengan istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang merasa bingung untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah: (1) pendekatan pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) metode pembelajaran. Berikut ini akan dipaparkan istilah-istilah tersebut, dengan harapan akan memberikan kejelasan tentang penggunaan istilah tersebut.

---

<sup>26</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan zain, *strategi belajar mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009) h.121-122

Teka-teki silang atau TTS adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya bisa dibagi ke dalam kategori ‘mendatar’ dan ‘menurun’ tergantung arah kata-kata yang harus diisi.<sup>27</sup>

Pembelajaran teka-teki silang ini sangat cocok diterapkan pada materi agama yang berbentuk pengenalan nama-nama karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan tugas tersebut, Pada dasarnya, teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas-tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.<sup>28</sup>

Teka-teki silang menjadi kegemaran lintas generasi ini, sesungguhnya merupakan hal baru, tetapi tidak begitu baru. Artinya, hal ini sudah berlangsung dari zaman ke zaman dengan format dan bentuk yang serupa tapi tak sama. Catatan sejarah menyatakan bahwa format TTS seperti sekarang sudah ada sejak zaman kuno. Bentuknya masih cukup sederhana, yaitu sebuah bujur sangkar berisi kata-kata, huruf-huruf yang

---

<sup>27</sup> Id.Wikipedia.org/wiki/prosedur Teka-Teki Silang, diakses tgl 21 maret 2014

<sup>28</sup> Cahyo, N. Agus. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. (Jakarta: Buku Kita. 2011), h. 101

sama pada bujur sangkar itu menghubungkan kata-kata secara vertikal dan horizontal. Hampir serupa dengan TTS yang kita kenal sekarang.<sup>29</sup>

Dalam buku *Tell Me When – Science and Technology*, TTS pertama muncul di surat kabar *New York World* pada tanggal 21 Desember 1913. TTS pertama ini disusun oleh Arthur Wyne dan diterbitkan pada lembar tambahan edisi hari Minggu surat kabar tersebut. Selama beberapa waktu. Ia kemudian teringat akan permainan masa kecilnya *Magic Square*, sebuah permainan kata-kata dimana sang pemain harus menyusun kata agar sama mendatar dan menurun sehingga membentuk kotak. TTS ini menjadi ciri tetap surat kabar tersebut. Bentuk dan formatnya sudah seperti TTS yang kita kenal sekarang. Pola kotak-kotak hitam dan putih, dengan kata-kata berbeda yang saling bersilangan secara mendatar dan menurun, serta terdapat panduan pertanyaan atau definisi untuk tiap kata sebagai petunjuk pengisian. Hingga tahun 1924, yaitu ketika buku TTS pertama kali terbit, TTS belum begitu populer. Namun, setelah buku-buku TTS menyebar, TTS sangat digemari di seluruh Amerika, selanjutnya merambah ke Eropa dan seluruh dunia termasuk kita di Indonesia.<sup>30</sup>

Setelah TTS ini begitu digemari, para pegiat buku TTS mulai berkreasi menciptakan teka-teki gambar dan kemudian dikenal dengan

---

<sup>29</sup> Artikel Nia Hidayati November 13, 2009 at 12:31 <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>

<sup>30</sup> <http://id.wordpress.com/tag/Teka-Teki-Silang>, diakses pada tanggal 22 maret 2014

nama puzzle. Selain untuk hiburan, fungsi teka-teki gambar atau puzzle lebih diarahkan kepada fungsi edukasi, yakni untuk menstimulasi otak anak-anak. Baik TTS maupun teka-teki gambar atau puzzle hingga saat ini masih sangat populer dan digemari. Biasanya untuk mengisi waktu santai kita. Bersantai sambil mengasah otak.

Berdasarkan penelitian tersebut, TTS dapat kita kategorikan sebagai stimulan yang berfungsi mengelola stress dan menghubungkan saraf-saraf otak yang terlelap. Sifat “fun” tapi tetap “learning” dari TTS memberikan efek menyegarkan ingatan, sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. Wajar jika TTS dikatakan sebagai media rekreasi otak karena selain mengasah kemampuan kognitif, meningkatkan daya ingat, memperkaya pengetahuan, juga menyenangkan kita.

Bermain sambil belajar istilahnya, karena seringkali hal-hal kecil yang terlupakan dan terlewatkan menjadi kita ketahui ketika mengisi TTS. Bisa juga kita katakan mengisi TTS sebagai ajang “latihan dan ujian tanpa beban” karena kecenderungannya untuk hiburan. Walaupun banyak TTS berhadiah dengan pertanyaan yang lebih sulit, tetap saja sifat dasar dan perannya membuat kita fun dan penasaran mencari jawaban. Tak masalah

bila kita sering berjibaku dengan TTS karena manfaatnya sungguh besar untuk menjaga otak kita dari penyakit pikun. Jadi rekreasikan otak kita dengan mengisi TTS, cara sederhana yang berdampak luar biasa.<sup>31</sup>

Dalam penelitian ini teka-teki silang digunakan sebagai strategi dalam pembelajaran. Strategi teka-teki silang dalam pembelajaran maksudnya adalah suatu cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan memakai teka-teki silang dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Tujuan strategi pembelajaran teka-teki silang**

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan yang di programkan tanpa tujuan. Karena hal itu adalah suatu hal yang tidak memiliki kepastian dalam menentukan kearah mana kegiatan itu dibawa<sup>32</sup>

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Kepastian dari proses belajar mengajar berpangkal tolak dari jelas tidaknya perumusan tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan sama halnya keberhasilan pembelajaran.

---

<sup>31</sup> Artikel Nia hidayati November 13, 2009 at 12:31 <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>

<sup>32</sup> Syaiful bahri djamarah dan Aswan Zain, strategi belajar mengajar, (jakarta: Rineka Cipta, 1997) h. 48

Adapun tujuan dari strategi pembelajaran Teka-Teki Silang yaitu:

- a. Mengajak siswa aktif dalam pembelajaran.
- b. Agar siswa tidak bosan, karena mereka tidak hanya duduk, diam dan mendengarkan cerita dari guru.
- c. Memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
- d. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawabannya.
- e. Membantu siswa untuk mengingat dan mengembangkan pengertian atau pemahaman konsep yang terkandung dalam materi.
- f. Meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.

### **3. Prinsip-Prinsip Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang**

Dalam pembelajaran, prinsip pembelajaran adalah hal yang penting dan menentukan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, hasil pencapaian yang kita peroleh dari setiap usaha kita tergantung pada prinsip yang kita yakini kebenarannya.

Demikian pula pada proses pembelajaran, prinsip pembelajaran akan sangat menentukan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini prinsip-prinsip yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang adalah sebagai berikut:

a. Berorientasi pada tujuan

Dalam pembelajaran, tujuan merupakan komponen yang utama. Segala aktivitas guru dan siswa mestilah diupayakan untuk mencapai tujuan. Oleh karenanya keberhasilan suatu strategi pembelajaran dapat ditentukan dari keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.<sup>33</sup>

b. Perhatian

Dalam pembelajaran, guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan. Perhatian siswa akan timbul bila dirangsang oleh guru, dengan penyajian yang menarik. Juga menggunakan media yang merangsang siswa berfikir maupun menghubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Bila perhatian pada pelajaran itu ada pada siswa, maka pelajaran yang diterimanya akan dihayati, diolah didalam fikiranya, sehingga timbul pengertian.

Dalam istilah psikologi, perhatian diartikan sebagai suatu reaksi yang dilakukan oleh organisme dan kesadaran seseorang<sup>34</sup> Perhatian adalah merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu obyek atau kepada sekumpulan

---

<sup>33</sup> Wina Sanjaya, *pembelajaran dalam implementasi KBK*, (jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2006),h. 103

<sup>34</sup> M. Noor HS, *Himpunan Istilah Psikologi*, hal.134

obyek-obyek. Perhatian juga adalah merupakan penyeleksian terhadap stimuli yang diterima oleh individu yang bersangkutan.<sup>35</sup>

Menurut Dr. Aryan Ardhana, perhatian adalah suatu kegiatan jiwa. Perhatian dapat didefinisikan sebagai proses pemusatan phase-phase atau unsur-unsur pengalaman dan mengabaikan yang lainnya.<sup>36</sup> Sedang menurut Drs. Dakir, perhatian adalah keaktifan peningkatan kesadaran dalam pemusatannya kepada barang sesuatu baik di dalam maupun di luar diri kita.<sup>37</sup>

### c. Motivasi

Motivasi adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu.<sup>38</sup>

Pembelajaran akan berhasil manakala siswa memiliki motivasi dalam belajar.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks.

---

<sup>35</sup> Dedi S., Tanya Jawab Psikologi Umum, hal.19

<sup>36</sup> DR. Wayan Ardhana, Pokok-Pokok Ilmu Jiwa Umum, hal. 74

<sup>37</sup> Drs. Dakir, Pengantar Psikologi Umum, hal.181

<sup>38</sup> Wina sanjaya, Kurikulum dan Pembelajaran: *teori dan praktek pengembangan KTSP*, (jakarta:kencana prenatal Group, 2008), h. 205

Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.<sup>39</sup>

Motivasi secara harafiah yaitu sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sedangkan secara psikologi, berarti usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya, atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.<sup>40</sup>

#### d. Aktivitas

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa.<sup>41</sup>

#### e. Menyenangkan

Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan.

---

<sup>39</sup> Martinis yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kopetensi*: (jakarta: gaung persada press), h.80

<sup>40</sup> Ibid, h. 87

<sup>41</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*; Berorientasi Standart Proses Pendidikan, Op.Cit, h.

Oleh karena itu perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media, dan sumber belajar yang relevan.<sup>42</sup>

f. Menantang

Proses pembelajaran adalah proses menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tau siswa melalui kegiatan berfikir intuitif atau bereksplorasi.

#### **4. Karakteristik Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang**

a. Suasana belajar menyenangkan

Melalui penggunaan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran, guru membangun pengalaman siswa dari pengalaman belajarnya berdasarkan pada pengetahuan yang dimilikinya. Pembelajaran dikemas menjadi proses mengkonstruksi dan bukan menerima pengetahuan. Siswa mencoba menemukan dan mencari sendiri sehingga terjadi perpindahan mengamati menjadi memahami, menemuka jawaban dengan berfikir kritis dan mencari pengetahuan

---

<sup>42</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005). h. 107

melalui keterampilan belajarnya. Dengan demikian proses belajar mengajar akan berlangsung unik dan menyenangkan.

Dengan penggunaan teka-teki silang, siswa tidak akan lagi merasa jenuh. Karena mereka tidak hanya diam, duduk dan mendengarkan cerita guru. Tetapi mereka akan dilibatkan dalam sebuah permainan namun permainan tersebut bersifat mendidik karena selain akan mengasah kemampuan berfikir juga akan mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut.

Dalam arti bahasa menyenangkan adalah menjadikan senang, membuat bersuka hati, membangkitkan rasa senang hati, memuaskan, menarik (hati), merasa senang (puas), dan sebagainya

Istilah menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal. Disamping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah, reward bagi peserta didik yang pada gilirannya akan mendorong motivasi semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya.

*Learning is fun*, belajar itu menyenangkan. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas serta apa yang diajarkan oleh gurunya.

Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan ini, guru dituntut untuk mampu mendesain materi pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan aktif peserta didik di kelas, seperti simulasi, game, team Quiz, role playing dan sebagainya.<sup>43</sup>

#### b. Keaktifan Siswa

Penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk mengembangkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa

---

<sup>43</sup> Ismail. SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif Kreatif Efektif, dan Menyenangkan*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008). h. 101

itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya dalam Depdiknas (2005:31), belajar aktif adalah “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek koqnitif, afektif dan psikomotor”.

## **5. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang dan cara mengurangi kelemahan Teka-Teki Silang**

1. Keunggulan teka-teki silang dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Teka-teki silang dapat dibuat sendiri oleh guru, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dan taraf berfikir siswa.
- b. Teka teki silang dapat di buat dengan anggaran biaya yang relatif terjangkau.
- c. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, karena siswa dilibatkan dalam permainan yang bersifat mendidik.
- d. Pembelajaran dengan teka teki silang dapat dilakukan di dalam kelas maupun sebagai tugas di luar kelas.
- e. Melatih siswa untuk belajar mandiri, karena siswa harus mencari sendiri informasi-informasi dari berbagai sumber.
- f. Melatih kemampuan berfikir siswa, karena di butuhkan kejelian dalam menyelesaikan teka-teki silang. Dengan berfikir siswa akan lebih bisa mengingat pelajaran.
- g. Melatih kosentrasi siswa. Siswa akan lebih kosentrasi dalam mengerjakan teka-teki silang dengan santai.

- h. peserta didik lebih aktif dan kreatif misalnya peserta didik disuruh membuat teka-teki silang oleh gurunya maka mau tidak mau peserta didik harus berfikir untuk mencari bahan dalam bab yang akan dibuat teka-teki silang dengan cara membaca , walaupun yang dibaca tidak semuanya dalam bab tersebut setidaknya mereka mempelajari materinya untuk membuat soal dan mencari jawaban.
- i. Apabila peserta didik menukarkan hasil pembuatan teka-teki silang antar teman dan mengajarkannya untuk mencari jawaban, dalam proses pencarian jawaban ini maka otak peserta didik harus aktif.
- j. Dalam penerapan media teka-teki silang ini pengajar harus memantau dengan intensif agar suasana dalam kelas tidak ribut tetap kondusif dan pembelajaran berjalan efektif.

Keunggulan Teka-Teki Silang ini yaitu lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak.

- 2. Kelemahan teka-teki silang dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut
  - a. Suasana kelas akan menjadi ribut jika guru tidak mampu mengendalikan dan mengarahkan siswa.

- b. Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya memerlukan waktu yang panjang, sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- c. Teka-teki silang ini mungkin agak susah kalau digunakan dalam pelajaran misalnya Matematika, Fisika atau Kimia mungkin terdapat banyak kesulitan dalam pembuatannya sebab dalam pelajaran tersebut terdapat banyak angka, sehingga kalau Teka-teki silang berisikan angka-angka mungkin agak sulit dalam pembuatan dan pengajaran Teka-teki silang tersebut.
- d. Pembuatan Teka-teki silang tidak butuh waktu yang sedikit sebab pembuatannya yang rumit jadi banyak membuang waktu.
- e. kelemahannya yaitu materi-materi yang berupa menjelaskan atau memaparkan tidak dapat dijadikan bahan Teka-teki silang sebab tempatnya terbatas selain itu dalam Teka-teki silang hanya istilah-istilah atau kata singkatan atau akronim-akronim.

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan atau kelemahan dari metode pembelajaran Teka-Teki Silang ini adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa

menjawab. Selain itu metode ini hanya bisa diberikan pada akhir pembelajaran untuk dijadikan evaluasi oleh guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran.

### 3. Cara Mengurangi Kelemahan Teka – Teki Silang

Untuk mengurangi kelemahan dalam metode pembelajaran Teka-teki silang ini yaitu dengan cara pemberian bonus huruf pada kotak jawaban baik yang mendatar maupun yang menurun. Hal ini dapat mengurangi kesalahan siswa dalam menjawab pertanyaan karena sudah ada huruf yang ditentukan dalam kotak jawaban.

## 6. Prosedur Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang

Adapun langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran adalah sebagai berikut :

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *teka-teki silang* antara lain:

1. Langkah pertama mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan Teka-Teki Silang kepada peserta didik di depan kelas, kemudian memberitahukan cara mainnya. Sebelum Pengajar mendemonstrasikan permainan tersebut, Pengajar membuat Teka-Teki Silang sesuai bahan yang akan diajarkan.

2. Langkah yang ke dua adalah mencurahkan gagasan (brainstorming) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah anda selesaikan.
3. buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang).
4. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut
5. Susunlah teka-teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang anda dapat. Guru membuat teka-teki silang sebanyak-banyaknya dengan materi yang di pelajari siswa.
6. Bagikan teka-teki silang kepada peserta didik dengan berkelompok atau individu. Guru membagikan selebar kertas yang berisi teka-teki silang kepada peserta didik dan memberikan waktu untuk mengisi pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam lembar teka-teki silang dengan benar.
7. Masukkan kata yang beresuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh.
8. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah karakter pada pengisian kata-kata kedalam kotak

teka-teki. Guru memberikan contoh bagaimana cara mengisi teka-teki silang dengan benar.

9. Isilah teka-teki tersebut secara mendatar ataupun menurun. Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengisi teka-teki silang secara mendatar atau menurun dengan benar.
10. Tentukan batasan waktu. Guru memberikan batas waktu agar peserta didik lebih aktif dalam mengerjakan soal teka-teki silang.
11. Beri hadiah kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar. Dengan guru memberikan hadiah kepada peserta didik secara tidak langsung memberi semangat kepada peserta didik untuk lebih giat belajar.

### **C. Strategi Pembelajaran Teka-Teki Silang dapat meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

Pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berhasil apabila tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan baik. Hal tersebut ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu pembelajarannya harus dilakukan dengan berbagai upaya dan pertimbangan-pertimbangan yang dapat menunjang keberhasilan yang diharapkan. Dalam hal ini guru mata pelajaran adalah orang yang memegang peranan yang sangat penting dalam penyelenggaraan pembelajaran.

Dengan demikian maka cara yang dipakai oleh guru dalam proses belajar mengajar akan sangat menentukan tingkat keberhasilan dan pembelajaran tersebut. Strategi pembelajarannya merupakan unsur penunjang yang sangat penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan strategi yang tepat dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, untuk materi-materi pelajaran yang bersifat hafalan khususnya Aqidah Akhlak penggunaan strategi teka-teki silang dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar, karena melalui teka-teki silang ini akan mengubah pola hafalan menjadi nilai mencari pemahaman-pemahaman sendiri, hal tersebut dapat mengurangi kejenuhan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Guru harus mampu menggunakan strategi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran. Minat merupakan potensi yang dimanfaatkan untuk menggali motivasi yang utama yang dapat membangkitkan gairah belajar siswa dalam rentang waktu tertentu.

Minat sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar karena akan berdampak pada prestasi belajar yang dicapai siswa. Rendahnya hasil belajar siswa terutama disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran tertentu, dengan adanya minat siswa akan mudah menyerap materi yang diberikan. Dengan demikian mana bila minat siswa kurang dalam mata pelajaran tertentu, siswa akan sulit menyerap materi pelajaran yang telah

diberikan. Selain itu kurangnya minat siswa dalam pelajaran juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Dengan demikian maka minat merupakan suatu yang tidak dapat diabaikan dalam pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Muhibbin Syah bahwa minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pencapaian prestasi belajar siswa dalam bidang-bidang study tertentu. bila anak menaruh minat yang besar terhadap mata pelajaran tertentu, akan memusatkan perhatian yang besar.<sup>44</sup>

Disamping itu minat siswa dalam pelajaran akan mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana diungkapkan oleh Slameto bahwa minat tidak hanya diekspresikan lewat pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu dari yang lainnya, tapi juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran.<sup>45</sup>

Pembelajaran dengan teka-teki silang ini dapat meningkatkan keaktifan siswa karena prestasi keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar sangat tinggi. Selain itu pembelajaran dengan teka-teki silang akan mengubah gaya transfer ilmu antara guru dan siswa yang cenderung searah.

Melalui penggunaan strategi teka-teki silang dalam kegiatan belajar, guru mencoba membangun pemahaman siswa dari pengalaman belajarnya

---

<sup>44</sup> Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan*, Op. Cit. h. 151

<sup>45</sup> Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*, (jakarta: Pt pustaka, 2009). h. 180

bedasarkan pada pengetahuan yang dimilikinya. Pembelajaran dikemas menjadi proses mengkonstruksi dan bukan menerima pengetahuan. Siswa mencoba menemukan dan mencari sendiri sehingga terjadi perpindahan dari mengamati menjadi memahami. Menemukan jawaban dari berfikir kritis dan mencari pengetahuan melalui keterampilan belajarnya. Dengan demikian proses belajar mengajar akan berlangsung unik dan menyenangkan.

Peringatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi teka-teki silang akan berdampak baik pula pada peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi teka-teki silang, peran siswa dalam proses belajar juga merupakan satu kondisi yang membedakan kualitas output siswa.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis istilah sebenarnya terdiri dari kata “hipo” dan “tesa” yang berasal dari bahasa Yunani, “hipo” artinya dibawah, “tesa” artinya kebenaran. Jadi hipotesis adalah dibawah kebenaran atau kebenarannya masih diuji.<sup>46</sup>

Hipotesis dapat diartikan dengan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul, hal ini terbukti dia akan ditolak dan diterima jika fakta-fakta membenarkannya.

---

<sup>46</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), h.

Berkaitan dengan ini penulis menggunakan hipotesis kerja dan hipotesis nol sebagai kesimpulan sementara , yaitu dengan rumusan sebagai berikut :

1.  $H_a$  : Hipotesis kerja atau Hipotesis Alternatif

Yaitu hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y( *independent dan dependent variable* ). Jadi hipotesis kerja (  $H_a$  ) dalam penelitian ini adalah :“ Ada pengaruh strategi pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajarr mata pelajaran PAI Aqidah Akhlak di SMPN Balen Bojonegoro”

2.  $H_o$  : Hipotesis Nol atau Hipotesis Nihil

Yaitu hipotesis yang mengatakan tidak adanya pengaruh antara variabel X dan Y ( *independent dan dependent variable* ). Jadi hipotesis nihil (  $H_o$  ) dalam penelitian ini adalah : “Tidak Ada pengaruh strategi pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI Aqidah Akhlak di SMPN Balen Bojonegoro”