

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan agama Islam sebagai suatu disiplin ilmu, mempunyai karakteristik dan tujuan yang berbeda dari disiplin ilmu yang lain. Bahkan sangat mungkin berbeda sesuai dengan orientasi dari masing-masing lembaga yang menyelenggarakannya. Maka dari itu, suatu lembaga pendidikan diharapkan mampu untuk membawa peserta didik mencapai tujuan dari pendidikan agama Islam itu sendiri, yaitu; menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya kepada Allah SWT.

MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pendidikan agama Islamnya masih kurang bervariasi. Guru di dalam KBM adalah sebagai pihak yang aktif dan menjadi nara sumber utama saja, sehingga siswa kurang mempunyai kesempatan untuk berinisiatif dan mencari jawaban sendiri di dalam pembelajaran. Untuk itu diperlukan suatu alternatif pembelajaran baru yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pendidikan agama Islam. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat

meningkatkan pemahaman siswa yaitu pembelajaran dengan strategi *crossword puzzle* (teka-teki silang). Melalui proses pembelajaran *crossword puzzle* guru mencoba membangun pemahaman-pemahaman siswa dari pengalaman belajarnya berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

Ketika siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri, maka guru membantu berperan sebagai mediator untuk membangun pengetahuan mereka tersebut. Secara jelas yaitu, suatu proses belajar yang berarti terjadi melalui refleksi pemecahan masalah, pengertian-pengertian dan dalam proses tersebut selalu ada aktivitas untuk memperbaharui tingkat pemikiran yang sebelumnya tidak lengkap. Hal inilah yang mengharuskan siswa untuk selalu berperan aktif, Karena keberhasilan pembentukan pengetahuan-pengetahuan, pemikiran-pemikiran baru, baik melalui proses akomodasi, maupun melalui asimilasi, peran sentral siswa ini pula ini yang mendorong mereka untuk secara dinamis selalu berupaya mencari dan mengembangkan nalar dan kemampuannya untuk mencapai taraf berpikir yang lebih tinggi.<sup>1</sup>

Siswa mencoba menemukan dan mencari sehingga terjadi perpindahan dari mengamati menjadi memahami. Menemukan jawaban dengan berfikir kritis melalui keterampilan belajarnya (*inquiry process*). Proses belajar berlangsung menyenangkan serius tapi santai. Siswa menggunakan sumber-sumber yang tersedia dan secara aktif mencari serta menggunakannya. Tujuan dari strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini adalah sebuah teka-teki untuk membuat siswa

---

<sup>1</sup> Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2009), 20.

berfikir, mencari dan menemukan jawaban. Dengan adanya kehidupan penuh dengan teka-teki, kadangkala menyenangkan, membingungkan dan menyulitkan langkah untuk memecahkannya. Sebuah teka-teki bisa menutrisi kesegaran pikiran dari kepenatan sekaligus menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak. Ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, mengetahui prestasi belajar siswa dan mendeskripsikan respons siswa terhadap pembelajaran tersebut.<sup>2</sup>

Adapun kegagalan suatu pengajaran di lembaga pendidikan itu banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah penggunaan strategi yang salah atau kurang sesuai dengan keadaannya. Untuk itu menjadi tugas seorang guru untuk menggunakan strategi yang tepat mengingat pentingnya dalam menentukan kesuksesan pengajaran.

Berangkat dari uraian di atas merupakan tindakan yang bijaksana bila pengajaran Pendidikan Agama Islam diperhatikan betul pelaksanaannya, terutama dalam memilih strategi yang tepat dan perlu disadari bahwa memilih strategi pengajaran yang baik atau yang efektif adalah sangat sulit. Metode pengajaran yang baik sangat erat hubungannya dengan kemampuan guru untuk mengorganisir, memilih dan membuat seluruh program kegiatan belajarnya. Tetapi tidak hanya itu, guru juga dituntut untuk bisa menyesuaikan kemampuan menjalin strategi belajar mengajar yaitu dengan alat untuk mencapai tujuan serta

---

<sup>2</sup> Philip E. Johnson, *Bukan Cara Belajar Biasa; Fifty Nifty Ways; To Help Your Child Become a Better Learner*, (Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2004), 113.

merupakan media menyampaikan bahan atau materi yang pada akhirnya akan mencapai tujuan yang akan ditetapkan.<sup>3</sup>

Akan tetapi, tidak bisa dipungkiri strategi pembelajaran juga menjadi faktor yang penting dalam proses pembelajaran, disini seorang pengajar juga harus bisa mengubah suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, dari sinilah peneliti tertarik kepada salah satu sekolah di Krian Sidoarjo, yang mana sekolah tersebut dalam proses pembelajarannya menggunakan strategi *crossword puzzle* sebagai strategi belajar yang menyenangkan bagi siswanya.

Dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pada proses selanjutnya diharapkan pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat menjadi suatu strategi pembelajaran yang dapat menumbuh-kembangkan kekreatifan siswa. Tidak hanya itu, dengan pembelajaran *crossword puzzle* di sini bisa menjadi suatu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam setiap pembelajaran apapun, dan juga mampu mecerdaskan anak didik sesuai dengan tujuan dan cita-cita pendidikan nasional selama ini.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang telah tertuang dalam undang-undang no. 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi:

---

<sup>3</sup> Zuhairini dkk, Metodologi Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: Ramadani, 1993), 66

Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.<sup>4</sup>

Dengan demikian dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional terutama dalam meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Maka pendidikan agama mempunyai peranan yang sangat besar. Oleh karena itu, penyelenggara pendidikan agama di sekolah perlu dilaksanakan secara efektif. Sehingga siswa dapat mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Salah satu perencanaan dalam pembelajarannya yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pendidikan nasional, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* agar prestasi belajar peserta didik mampu bersaing dalam era globalisasi saat ini.

Tidak dapat dipungkiri, prestasi belajar merupakan bukti utama dari keberhasilan siswa di dalam menuntut ilmu, baik melalui pendidikan formal maupun informal. Untuk mencapai suatu hasil belajar tidak terlepas dari proses belajar mengajar.<sup>5</sup> Maka dari itu, dalam proses belajar mengajar selanjutnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, diperlukan suatu strategi pembelajaran untuk menunjang dan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan,

---

<sup>4</sup> Madya Eko Susilo, R.B Kasihan Dasar-Dasar Pendidikan, (Semarang: Effhar Pubhling, 1993), 125.

<sup>5</sup> Zuhairini, Metode Khusus Pendidikan Agama, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), 28.

yaitu salah satunya dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle* di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “**Implementasi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berangkat dari latar belakang di atas, maka permasalahan-permasalahan yang dapat peneliti rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi pembelajaran *crossword puzzle* di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo?
2. Bagaimana kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebagai alat evaluasi belajar, daya ingat dan media pembelajaran di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo?
3. Bagaimana pembelajaran pendidikan agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo?
4. Sejauh mana implementasi pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, maka penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian ini agar memperoleh gambaran yang jelas dan tepat serta terhindar dari adanya interpretasi dan meluasnya masalah dalam memahami isi skripsi. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui strategi pembelajaran *crossword puzzle* di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebagai alat evaluasi belajar, daya ingat dan media pembelajaran di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui pembelajaran pendidikan agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo.
4. Untuk mengetahui sejauh mana implementasi pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian dalam skripsi ini adalah:

1. Agar dapat diketahui proses pelaksanaan, langkah-langkah dan proses dari strategi pembelajaran *crossword puzzle* di MTs. Al-Amin Keboharan Krian

Sidoarjo.

2. Agar dapat diketahui kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebagai alat evaluasi belajar, daya ingat dan media pembelajaran di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo.
3. Agar mengetahui pembelajaran pendidikan agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo.
4. Agar dapat diketahui sejauh mana pelaksanaan di dalam sebuah proses pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo.
5. Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Ampel Surabaya:
  - a. Bagi Akademik skripsi ini bisa menjadi khazanah keilmuan dan bagi Fakultas Tarbiyah khususnya dapat digunakan sebagai bahan masukan dan kajian keilmuan untuk pengembangan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan sistem yang dalam hal ini berupa pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.
  - b. Bagi perpustakaan berguna sebagai input yang sangat penting untuk penemuan ilmiah dan dapat dijadikan referensi dan perbandingan.
6. Bagi sosial dan MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo skripsi ini berguna untuk sebagai bahan kajian tentang sangat pentingnya pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan mutu peserta didik pada pembelajaram pendidikan agama Islam.
7. Bagi individual penulis skripsi ini berguna sebagai syarat untuk mendapatkan

Ijazah Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I).

### **E. Asumsi Penelitian**

Asumsi adalah suatu anggapan dasar yang harus diyakini oleh penulis yang terumuskan secara jelas. Di dalam penelitian anggapan-anggapan semacam ini sangatlah perlu dirumuskan secara jelas sebelum melangkah mengumpulkan data. Menurut Suharsimi Arikunto merumuskan asumsi adalah penting dengan tujuan sebagai berikut:

1. Agar ada dasar berpijak yang kokoh bagi masalah yang sedang diteliti.
2. Untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian.
3. Guna menentukan dan merumuskan hipotesis.<sup>6</sup>

Adapun asumsi yang penulis rumuskan adalah:

1. Pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu metode penyesuaian keseluruhan rangkaian kegiatan perencanaan tentang *crossword puzzle* dan berbagai pengembangannya.
2. Upaya pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam dapat dicapai melalui proses pembelajaran *crossword puzzle*.

---

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), 58.

## F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti merencanakan ruang lingkup penelitian yang dilakukan di MTs. Al-Amin Keboharan Krian Sidoarjo. Untuk memberikan gambaran utuh dalam bentuknya yang ringkas mengenai fokus penelitian meliputi sebagai berikut:

1. Pengertian strategi pembelajaran *crossword puzzle*.
2. Pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.
3. Pentingnya strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebagai alat pembelajaran pendidikan agama Islam.

## G. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang pengertian dalam judul skripsi ini, maka penulis tegaskan beberapa istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini, yakni sebagai berikut:

### 1. Implementasi Pembelajaran

Implementasi yaitu penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberi dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan maupun nilai dan sikap.<sup>7</sup> Dalam bahasa Inggris implementasi berasal dari kata *implement* yang berarti melaksanakan.

---

<sup>7</sup> E, Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), 93.

Jadi, implementation dalam bahasa Indonesia menjadi implementasi yaitu pelaksanaan.<sup>8</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan implementasi pembelajaran yaitu suatu pelaksanaan yang telah dipersiapkan di dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran tersebut.

## 2. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

*Crossword Puzzle* yaitu suatu permainan teka-teki (*puzzle*) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.<sup>9</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan strategi pembelajaran *crossword puzzle* di sini yaitu; langkah-langkah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan suatu pendekatan permainan teka-teki yang bertujuan untuk mempelajari dan memecahkan pelajaran secara kreatif dengan berpikiran logis pada peserta didik.

## 3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah terjemahan dari bahasa Yunani yaitu *paedagogie* yang berarti pendidikan dan *paedagogia* yang berarti pergaulan dengan anak-anak.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> John M. Echols, *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2005), 313.

<sup>9</sup> Philip E. Johnson, *Bukan Cara ...*, 113.

<sup>10</sup> Armai Arief, *Reformulasi Pendidikan Islam*, (Ciputat: CRSD PRESS, 2007), 15.

Agama dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* yaitu kepercayaan kepada Tuhan (Dewa dan sebagainya) dengan ajaran kebaktian dan kewajiban-kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu.<sup>11</sup>

Islam adalah agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad S.A.W yang berpedoman pada kitab suci Al-Qur'an yang diturunkan ke dunia melalui wahyu Allah S.W.T.<sup>12</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan pendidikan agama Islam yaitu suatu usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar kelak selesai proses pendidikannya dapat memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan baik pribadi maupun kehidupan dalam masyarakat.<sup>13</sup>

#### 4. Implementasi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Implementasi pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu; pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan suatu pendekatan permainan teka-teki yang bertujuan untuk mempelajari dan memecahkan pelajaran secara kreatif dalam pengajaran, bimbingan dan asuhan untuk memahami dan mengamalkan pendidikan agama Islam secara mudah.

---

<sup>11</sup> Anton M. Moeliono, et.al, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), 9.

<sup>12</sup> Ibid., 340.

<sup>13</sup> Aat S., Sohari & Muslih, *Peranan Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 16.

## H. Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian (skripsi) ini mengarah kepada maksud yang sesuai dengan judul, maka pembahasan ini penulis menyusun sistematika pembahasan dengan rincian sebagai berikut:

Bab pertama adalah pendahuluan, yang terdiri dari sub-sub bab tentang tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, asumsi penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab kedua membahas kajian teori yang berisi kajian mengenai perspektif teoritis yang meliputi: bagian pertama tinjauan tentang strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang meliputi; pengertian pembelajaran; strategi pembelajaran; sejarah *crossword puzzle*; pengertian strategi pembelajaran *crossword puzzle*; langkah-langkah strategi pembelajaran *crossword puzzle*; dan manfaat *crossword puzzle*. Bagian ke dua tinjauan tentang kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang meliputi; sebagai alat evaluasi belajar, daya ingat dan media pembelajaran. Kemudian pada bagian ke tiga yaitu tinjauan tentang pembelajaran pendidikan agama Islam yang meliputi; pengertian pendidikan agama Islam; tujuan pendidikan agama Islam; dan metode pendidikan agama Islam. Kemudian pada bagian terakhir yaitu penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam.

Bab ketiga menjelaskan mengenai metode penelitian yang berisi tentang langkah-langkah operasional menyangkut; jenis penelitian dan pendekatan;

kehadiran peneliti; lokasi penelitian; sumber data; teknik pengumpulan data; teknik analisa data; pemeriksaan keabsahan data; dan tahap penelitian.

Bab keempat yaitu hasil penelitian mengenai paparan (deskripsi) sejumlah data empiris yang diperoleh melalui studi lapangan. Mencakup gambaran umum obyek penelitian dan pembahasan.

Bab kelima adalah penutup yang berisi tentang kesimpulan dari skripsi dan saran-saran dari penulis untuk perbaikan-perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.