

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan tentang Strategi Pembelajaran *Crossword puzzle*

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu guru dan anak didik. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu kondisi di mana guru dapat membuat anak didik belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang ada dalam kurikulum sebagai kebutuhan mereka.

M. Sobry Sutikno dalam bukunya belajar dan pembelajaran mengemukakan definisi pembelajaran yaitu, segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.¹

Jadi, pada proses selanjutnya kita bisa melihat keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran tidaklah terlepas dari peran serta dan kemampuan dari seorang guru di dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang arahnya kepada peningkatan belajar siswa dalam sebuah proses belajar mengajar.

¹ M. Sobry Sutikno, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Prospect, 2009), 32.

Maka dari itu, untuk dapat mengembangkan suatu model pembelajaran yang efektif maka setiap guru diharuskan memiliki sebuah pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model-model pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar.²

2. Strategi Pembelajaran

Secara bahasa, strategi bisa diartikan sebagai siasat, kiat, trik atau cara. Sedangkan secara umum strategi adalah suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.³ Jika dihubungkan dengan belajar mengajar strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Dalam hal pengajaran strategi itu amatlah diperlukan untuk mempermudah proses belajar mengajar sehingga peserta didik dapat dengan leluasa menyerap apa yang telah disampaikan oleh si pendidik. Ada empat strategi dasar dalam belajar yang meliputi hal-hal sebagai berikut:⁴

- a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.

² Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 140.

³ Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), 3.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996), 120.

- b. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan tehnik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat memperoleh tujuan.
- d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan.

Adapun strategi belajar mengajar bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Atau dengan kata lain, strategi belajar untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Jadi, strategi pembelajaran secara umum yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Gagne menegaskan lima kemampuan manusia yang merupakan hasil belajar sehingga memerlukan berbagai model dan strategi pembelajaran untuk mencapainya, yaitu:⁵

- a. Keterampilan intelektual, yakni sejumlah pengetahuan mulai dari kemampuan baca, tulis, hitung sampai kepada pemikiran yang rumit. Kemampuan ini sangat tergantung pada kapasitas intelektual, kecerdasan social seseorang dan kesempatan belajar yang tersedia.
- b. Strategi kognitif, yaitu kemampuan mengatur cara belajar dan berpikir seseorang dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.

⁵ Aunurrahman, *Belajar...*, 142.

- c. Informasi verbal, yakni pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- d. Keterampilan motorik, yakni kemampuan dalam bentuk keterampilan menggunakan sesuatu, keterampilan gerak.
- e. Sikap dan nilai, yakni hasil belajar yang berhubungan dengan sikap intensitas emosional.

3. Sejarah *Crossword puzzle*

Sejak zaman dahulu, suatu permainan adalah suatu hal yang sangat menarik bagi sebagian besar masyarakat yang ada di dunia dan sangat digemari oleh berbagai macam golongan. Seiring berjalannya waktu, perkembangan suatu model permainan juga mengiringinya baik yang berupa permainan yang bentuknya masih sederhana maupun bentuk permainan yang modern dengan menggunakan teknologi yang canggih pula. Pada akhirnya, suatu bentuk permainan menjadi ciri khas dan digemari di berbagai macam tempat.

Dalam sejarah, pada tanggal 2 desember 1913 seorang pekerja New York World yaitu salah satu majalah yang ada di Amerika Serikat saat itu, Arthur Wynne mendapat tugas dari bosnya untuk membuat semacam permainan yang akan dimuat di media itu pada bagian *fun*. Selanjutnya Wynne menciptakan permainan *croosword puzzle* (teka-teki silang) dan menerbitkan permainan tersebut dengan format yang masih sama seperti

yang kita kenal saat ini. Ini merupakan teka-teki silang pertama dan Wynne dinobatkan sebagai penemunya.⁶

Pada akhirnya, teka-teki silang kemudian menjadi fitur mingguan di majalah tersebut. Buku kumpulan teka-teki silang pertama akhirnya terbit pada tahun 1924 yang di terbitkan oleh Simon dan Schuster. Dari penerbitan tersebut, buku kumpulan teka-teki silang terbukti laris dan menjadi salah satu benda atau permainan terpopuler pada tahun 1924 kala itu. Tak mau kalah, pada tahun 1970-an, di Jakarta (Indonesia) terbitlah majalah 'asah otak', yaitu suatu majalah teka-teki silang dan berbagai macam teka-teki lainnya. Penerbitan majalah ini pun ternyata sukses sehingga banyak terbitan-tebitan serupa yang mengikutinya.⁷

4. Pengertian Strategi Pembelajaran *Crossword puzzle*

Salah satu kegiatan proses belajar mengajar adalah dengan meminta siswa untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, baik yang dikerjakan secara mandiri maupun berkelompok. Seringkali siswa juga diminta untuk membaca suatu topik guna menyusun suatu laporan singkat atau untuk menjawab sebuah pertanyaan-pertanyaan dalam suatu soal.

Dalam pembelajaran, tugas utama guru adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif sehingga potensi dirinya (kognitif, afektif, dan psikomotorik) dapat berkembang dengan maksimal.

⁶ <http://ebsoft.web.id/>

⁷ <http://teka-tekisilang.blogspot.com/2008/03/teka-teki-silang.html>

Dengan belajar aktif, melalui partisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, akan terlatih dan terbentuk kompetensi yaitu kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu yang sifatnya positif yang pada akhirnya akan membentuk *life skill* sebagai bekal hidup dan penghidupannya. Agar hal tersebut di atas dapat terwujud, guru seyogianya mengetahui bagaimana cara siswa belajar dan menguasai berbagai strategi pembelajaran membelajarkan siswa. Model belajar akan membahas bagaimana cara siswa belajar, sedangkan strategi pembelajaran akan membahas tentang bagaimana cara membelajarkan siswa dengan berbagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Maka dari itu, seorang guru dituntut untuk kreatif memadukan suatu permainan di dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran permainan *crossword puzzle*.

Crossword puzzle adalah suatu permainan teka-teki (*puzzle*) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.⁸

Sebuah teka-teki bisa membuat kita berpikir, mencari dan menemukan jawaban. Akan tetapi, kehidupan yang penuh dengan teka-teki kadangkala menyenangkan, membingungkan dan menyulitkan langkah kita untuk

⁸ 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.

memecahkannya. Dari sini teka-teki bisa menutrisi kesegaran pikiran dari kepenatan sekaligus menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak.⁹

Teka-teki silang akhirnya dalam kegunaanya pun berkembang sampai ke dalam ranah pendidikan. Materi-materi pelajaran yang ada disekolah pun dimasukkan di dalamnya. Maka dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran *crossword puzzle* menjadi sebuah model strategi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru kepada siswa-siswinya sebagai suatu pembelajaran yang kreatif, imajinatif dan menyenangkan.

5. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Crossword puzzle*

Di dalam *crossword puzzle* (teka-teki silang) tidak hanya sebuah kumpulan pertanyaan teka-teki yang dibukukan, akan tetapi memiliki sebuah pemikiran logis serta pemecahan masalah secara umum. Tak sekedar sebagai hiburan, tetapi juga dapat mendidik kita maupun siswa untuk terus menambah wawasan dan mengasah kemampuan berpikir cepat. Di dalam sebuah prosesnya pun harus disesuaikan dengan tingkatan usia dan materi pelajaran yang akan diberikan oleh seorang guru kepada siswa-siwinya.

Atas dasar pemikiran tersebut maka upaya pengembangan strategi mengajar harus diarahkan kepada suasana yang menyenangkan, salah satunya

⁹ <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>

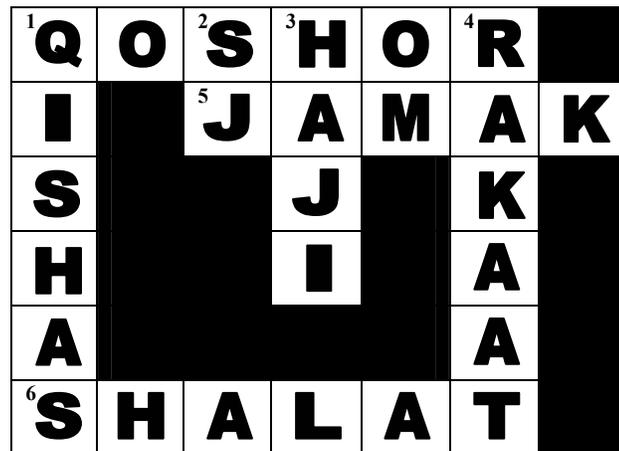
dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Langkah-langkahnya yaitu:¹⁰

- a. Tulislah kata-kata kunci (*clue*), terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan.
- b. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
- d. Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa melalui individu maupun secara berkelompok.
- e. Batasi waktu mengerjakan.
- f. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang telah melengkapi teka-teki silang dengan lengkap dan benar.

Dengan strategi ini, diharapkan pada proses belajar selanjutnya siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana menarik, kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan disaat siswa belajar.

Contoh pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran Fiqh:

¹⁰ Hisyam, Bermawy & Sekar Ayu, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development, 2008), 34.



Mendatar

1. Dua shalat fardhu dikerjakan satu waktu
5. Shalat yang diringkas
6. Rukun Islam yang kedua

Menurun

1. Hukuman potong tangan
2. Siyasah Jinayah
3. Rukun Islam yang kelima
4. Jumlah dalam shalat

6. Manfaat Crossword Puzzle

Menurut M. Ghannoe di dalam bukunya mengatakan bahwa teka-teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Manfaatnya yaitu:¹¹

- a. Dapat mengasah daya ingat

Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan

¹¹ M. Ghannoe, *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*, (Yogyakarta: Buku Biru, 2010), 10.

memilah-milih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang anak.

b. Belajar klasifikasi

Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah-buahan, binatang, alat transportasi, nama-nama seseorang, nama-nama benda dan sebagainya. Ketika anak disodori teka-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.

c. Mengembangkan kemampuan analisa

Hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan makna yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.

d. Menghibur

Ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada.

e. Merangsang kreativitas

Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

B. Tinjauan tentang Kegunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai Alat Evaluasi Belajar, Daya Ingat dan Media Pembelajaran

Mengisi *crossword puzzle* (teka-teka silang) memang sangat menyenangkan, selain juga bisa bermanfaat sebagai media pembelajaran mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tidak sedikit para orang tua yang ketika mengajak bermain dan mengasuh anak-anaknya menggunakan metode berteka-teki. Adapun kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yaitu:

1. Sebagai Alat Evaluasi Belajar

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sekali sebagai alat evaluasi belajar bagi guru dan siswa. Untuk guru, strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sebagai alat pengukur untuk sampai sejauh mana guru berhasil atau tidaknya di dalam memberikan materi ajar. Dan bagi siswa

berguna untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahamannya tentang materi ajar yang telah diberikan oleh guru.

Dari pemahaman di atas, dapat diketahui sejauh mana keberhasilan dari proses belajar mengajar di dalam kelas. Maka dari itu, strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini berguna sekali sebagai alat evaluasi untuk keberhasilan proses belajar mengajar ke depan.

Akan tetapi yang perlu di ingat, strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran bukan hanya sekedar sebagai evaluasi untuk menentukan angka bagi siswa, akan tetapi berguna juga sebagai alat untuk mengukur keberhasilan guru di dalam menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan pembelajaran *crossword puzzle*.

2. Sebagai Daya Ingat

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* pun dapat berguna untuk membangkitkan kembali daya pikir siswa. Artinya, siswa di dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* di sini akan mampu mengingat kembali materi ajar yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Maka dari itu, strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini bukan hanya menjadi alat permainan semata, akan tetapi bisa menjadi alat permainan ataupun strategi pembelajaran untuk daya ingat seorang anak didik.

3. Media Pembelajaran

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* pun mampu memberikan nuansa yang menarik dalam proses belajar mengajar. Karena strategi pembelajaran *crossword puzzle* di sini dapat dijadikan media pembelajaran alternatif untuk dapat memberikan nuansa pembelajaran yang atraktif.

Di satu sisi, dengan media pembelajaran *crossword puzzle* siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga tuntas, karena dengan media pembelajaran yang atraktif ini siswa akan menjadi lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dari sinilah kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sangat berfungsi sebagai menumbuh kembangkan kekreatifitasan seseorang khususnya siswa di dalam proses belajar mengajar. Dengan teka-teki pula diharapkan pada proses selanjutnya siswa mampu menghadapi persoalan-persoalan belajar yang akan dihadapinya nanti.

C. Tinjauan Tentang Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam bukunya tentang *Reorientasi Pendidikan Islam*, A. Malik Fajar mengatakan bahwa: "Pendidikan adalah salah satu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Dengan demikian akan menimbulkan

perubahan dalam dirinya yang memungkinkan berfungsinya secara kuat dalam kehidupan bermasyarakat".¹²

Istilah pendidikan itu sendiri yaitu terjemahan dari bahasa Yunani *paedagogie* yang berarti pendidikan dan *paedagogia* yang berarti pergaulan dengan anak-anak. Sementara itu, orang yang tugasnya membimbing atau mendidik dalam pertumbuhannya agar dapat berdiri sendiri disebut *paedagogos*. *Paedagogos* berasal dari kata *paedos* (anak) dan *agoge* (saya membimbing, memimpin).¹³

Dalam khazanah Islam, setidaknya ada tiga istilah yang berhubungan dengan makna pendidikan. Tiga istilah itu yaitu:¹⁴

a. Ta'lim

Kata ini mengandung pengertian proses transfer seperangkat pengetahuan kepada anak didik. Konsekwensinya, dalam proses ta'lim ranah kognitif selalu menjadi titik tekan sehingga ranah kognitif menjadi lebih dominan dibanding dengan ranah psikomotorik dan afektif.

b. Ta'dib

Kata ini merujuk pada proses pembentukan kepribadian anak didik. Ta'dib merupakan masdar dari *addaba* yang dapat diartikan kepada

¹² A. Malik Fajar, *Reorientasi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Fajar Dunia, 1999), 27.

¹³ Armai Arief, *Reformulasi Pendidikan Islam*, (Ciputat: CRSD PRESS, 2007), 15.

¹⁴ Ahmad Munjin & Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), 4.

proses mendidik yang lebih tertuju pada pembinaan dan penyempurnaan akhlak atau budi pekerti peserta didik.

c. Tarbiyah

Kata tarbiyah memiliki arti mengasuh, bertanggung jawab, member makan, mengembangkan, memelihara, membesarkan, menumbuhkan dan memproduksi serta menjinakkan, baik yang mencakup aspek jasmaniah maupun rohaniah. Makna tarbiyah mencakup semia aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotorik secara harmonis dan integral.

Maka, pendidikan Islam dapat dikatakan sebagai suatu proses sistem pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh anak didik dengan berpedoman pada ajaran Islam. Kata Islam dalam pendidikan Islam menunjukkan warna pendidikan tertentu, yaitu pendidikan yang berwarna Islam, pendidikan yang Islami, yaitu pendidikan yang berdasarkan Islam.

Jadi, pendidikan agama Islam yaitu suatu usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan pengasuhan terhadap anak agar kelak saat selesai proses pendidikannya dapat memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan baik pribadi maupun kehidupan masyarakat.¹⁵

¹⁵ Aat S., Sohari & Muslih, *Peranan Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 16.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut Islam, manusia adalah makhluk ciptaan Allah. Ia tidak muncul dengan sendirinya atau berada oleh dirinya sendiri. Al-Qur'an dalam surat al-'Alaq ayat 2 menjelaskan:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ

Artinya:

“Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah”

Dalam surat al-Thariq ayat 5 juga menjelaskan:

فَلْيَنْظُرِ الْإِنْسَانُ مِمَّ خُلِقَ

Artinya:

“Maka hendaklah manusia memperhatikan dari Apakah Dia diciptakan”

Masih banyak sekali ayat-ayat al-Qur'an yang menjelaskan bahwa yang menjadikan manusia adalah Tuhan. Jadi, manusia adalah makhluk ciptaan Allah.

Pengetahuan kita tentang asal kejadian manusia ini amat penting artinya dalam merumuskan tujuan pendidikan bagi manusia. Asal kejadian ini justru harus dijadikan pangkal tolak dalam menetapkan pandangan hidup bagi

orang Islam. Pandangan tentang kemakhlukan manusia cukup menggambarkan hakikat manusia. Manusia adalah makhluk (ciptaan) Tuhan, inilah salah satu hakikat wujud manusia. Hakikat wujud yang lain ialah bahwa manusia adalah makhluk yang perkembangannya dipengaruhi oleh pembawaan dan lingkungan.

Islam menghendaki agar manusia dididik supaya ia mampu merealisasikan tujuan hidupnya sebagaimana yang telah digariskan oleh Allah. Tujuan hidup manusia itu menurut Allah ialah beribadah kepada Allah. Ini diketahui dari ayat 56 surat al-Dzariyat:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya:

“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”

Dari ayat tersebut sebagian orang mengira ibadah itu terbatas pada menunaikan shalat, puasa pada bulan Ramadhan, mengeluarkan zakat, ibadah haji dan mengucapkan syahadat. Di luar itu bukan ibadah. Sebenarnya ibadah itu mencakup semua amal, pikiran dan perasaan yang dihadapkan (disandarkan) kepada Allah. Ibadah adalah jalan hidup yang mencakup seluruh aspek kehidupan serta segala yang dilakukan manusia berupa perkataan, perbuatan, perasaan dan pemikiran yang disangkutkan dengan

Allah. Dalam kerangka inilah maka tujuan pendidikan haruslah mempersiapkan manusia agar beribadah seperti itu, agar ia menjadi hamba Allah (*'ibad al-rahman*). Dengan melihat tujuan umum seperti ini dapatlah dibuat rumusan tujuan pendidikan yang lebih khusus, yaitu dengan mempelajari lebih dahulu apa saja aspek ibadah tersebut.¹⁶

Jadi, 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, dari sini kita bisa mendefinisikan tujuan pendidikan agama Islam yaitu sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai. Maka pendidikan, karena merupakan suatu usaha dan kegiatan yang berproses melalui tahap-tahap dan tingkatan-tingkatan, tujuannya bertahap dan bertingkat. Tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk tetap dan statis, tetapi ia merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang, berkenaan dengan seluruh aspek kehidupannya.¹⁷

Dengan demikian, jika diringkas, pendidikan Islam bertujuan agar setiap muslim memiliki kepribadian seperti Nabi Muhammad SAW, yaitu melalui *uswatun hasanah* yang diajarkannya.

¹⁶ Ahmat Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992), 47.

¹⁷ Zakiah Daradjat, et. al, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), Cet. ke-2, 29.

3. Metode Pendidikan Agama Islam

Metode berasal dari bahasa latin meta yang berarti melalui, dan hodoss yang berarti jalan ke atau cara ke. Dalam bahasa Arab, metode disebut tariqah, artinya jalan, cara, sistem atau keterlibatan dalam mengerjakan sesuatu. Menurut istilah, metode ialah suatu sistem atau cara yang mengatur suatu cita-cita.¹⁸

Secara etimologi, metode berasal dari kata method yang berarti suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Apabila kata metode disandingkan dengan kata pembelajaran, maka berarti suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar anak didik dapat mengetahui, memahami, mempergunakan dan menguasai bahan pelajaran tertentu.¹⁹

Hingga sekarang, banyak kalangan menilai bahwa metode pembelajaran pendidikan agama Islam yang berjalan saat ini adalah masih sebatas transfer nilai dengan pendekatan hafalan. Metode pembelajaran yang berlaku saat ini masih bersifat klasik dalam arti mewariskan sejumlah materi ajaran agama yang diyakini benar untuk disampaikan kepada anak didik tanpa memeberikan kesempatan kepada mereka agar menyikapi suatu materi-materi pelajaran secara kritis, mengoreksi, mengevaluasi dan mengomentarnya.

¹⁸ Aat S., Sohari & Muslih, *Peranan...*, 16.

¹⁹ Ahmad Munjin & Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik...*, 4.

Salah satu komponen penting untuk mencapai keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuan adalah ketepatan menentukan metode, sebab tidak mungkin materi pendidikan dapat diterima dengan baik kecuali disampaikan dengan metode yang tepat. Metode diibaratkan sebagai alat yang dapat digunakan dalam suatu proses pencapaian tujuan, tanpa metode, suatu materi pelajaran tidak akan dapat berproses secara efisien dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar menuju tujuan pendidikan.

Metode pendidikan di dalam agama Islam yaitu:²⁰

- a. Mendidik dengan contoh teladan
- b. Mendidik dengan *Tarhib* dan *Tarhib*
- c. Mendidik dengan Perumpamaan (Amtsal)
- d. Mendidik dengan Nasihat
- e. Mendidik dengan cara memukul

D. Tinjauan tentang Strategi Pembelajaran *Crossword puzzle* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Setelah kita ketahui uraian panjang lebar tentang strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran pendidikan agama Islam serta unsur-unsur yang dimilikinya dan pengertian strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran pendidikan agama Islam serta usaha pencapaian dari strategi pembelajaran *crossword puzzle*, maka pembahasan dalam bab ini merupakan

²⁰ <http://fai.uhamka.ac.id/post.php?idpost=56>

rangkaian dari uraian yang telah penulis sajikan pada bab maupun sub-bab terdahulu yakni korelasi dari kedua variabel tersebut untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini.

Dalam buku *Bukan Cara Belajar Biasa*, Philip E. Johnson mengungkapkan bahwasanya *Crossword puzzle* adalah suatu permainan teka-teki (*puzzle*) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.²¹

Strategi yaitu cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.²² Kegiatan disini yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang ingin dicapai dari pelaksanaan strategi pembelajaran tersebut. Dari situ dapat dipahami bahwa Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Jadi, tujuan dari strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran pendidikan agama Islam adalah disamping untuk mensukseskan wajib belajar, sesuai dengan pusat kurikulum depdiknas tahun 2003; pendidikan agama islam di Indonesia juga bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, peserta didik melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan,

²¹ Philip E. Johnson, *Bukan Cara ...*, 113.

²² Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), 127

pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaanya kepada Allah SWT. Serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada pembelajaran pendidikan agama Islam diharapkan dapat mengembangkan strategi pembelajaran di lembaga pendidikan tersebut. Dengan begitu, di dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar pendidikan agama Islam, siswa mampu meningkatkan berpikir logisnya terhadap pendidikan agama Islam dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Sebagaimana diuraikan di atas, strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebagai kegiatan belajar anak pada pembelajaran pendidikan agama Islam dalam suatu lembaga pendidikan (sekolah), yaitu berusaha mempersiapkan dan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu dalam strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Karena pelaksanaan suatu strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam suatu tujuan pendidikan merupakan kebijakan institusi atau lembaga pendidikan yang mengelola program tersebut, sehingga dalam menentukan tujuan institusinya tidak terlepas dari cita-cita suatu tujuan pendidikan nasional.

Ahmad Syarif dalam bukunya yang berjudul *Pengenalan Kurikulum Sekolah dan Madrasah* (1995) mengatakan bahwa:

Dalam menentukan tujuan pendidikan di tingkat institusi tidak terlepas pertimbangannya dari tujuan nasional. Sebab sistem pendidikan kita bersifat nasional sehingga seluruh aspek pendidikan harus sesuai dengan kepentingan nasional.²³

Implementasi dari strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran pendidikan agama Islam disini yaitu untuk memberikan suatu strategi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa di dalam kegiatan belajar mengajar yang pada proses selanjutnya diharapkan agar siswa mampu menumbuh kembangkan kreatifitas dan meningkatkan berpikir logis siswa dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam untuk belajar dan memahami agama Islam secara baik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam hal ini tentunya sangat dipengaruhi oleh terlibatnya pihak guru dan sekolah dalam memberikan pendidikan serta bimbingan terhadap siswa dalam meningkatkan berpikir logis mereka yang pada proses selanjutnya dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional. Jika implementasi disini dijadikan sebagai tujuan awal dari program, maka implementasi yang dimaksud disini akan berfungsi sebagai proses atau evaluasi suatu usaha yang dilakukan oleh lembaga pendidikan. Evaluasi itu selanjutnya bisa berguna bagi pelaksana program yaitu sekolah, guru dan murid. Pelaksana mengambil fungsi dari tujuan itu untuk pengukuran terhadap semua

²³ Ahmad Syarif, *Pengenalan Kurikulum Sekolah dan Madrasah* (Bandung: Citra Umbara, 1995), 8.

yang telah dilakukan baik berhubungan dengan hal manajemen suatu program ataupun dalam hal pelaksanaan kurikulum yang dipakai. Guru memberikan strategi yang membantu siswa dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya. Maka dari situ guru bisa mengukur nilai ketepatan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yang dipakai dalam proses belajar mengajar terhadap anak didiknya selama proses belajar mengajar dilakukan. Dari fungsi pengukuran itulah akan muncul motivasi membenahi dan memperbaiki sekaligus meningkatkan mutu pendidikan secara ideal.