

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan usaha yang dapat dilakukan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah maupun diluar sekolah. Dalam proses pendidikan dapat dilakukan sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik sehingga mampu memainkan peranan dalam berbagai lingkungan secara tepat di masa sekarang maupun dimasa yang akan datang. Sebagaimana tujuan pendidikan secara umum adalah pendidikan yang berlaku yang diselenggarakan oleh satu negara.¹

Di dalam dunia pendidikan terdapat berbagai sebuah pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan berbagai pembelajaran yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang berkaitan dan saling berinteraksi sehingga dapat tercapainya hasil yang diharapkan secara optimal dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.²

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah memiliki tujuan untuk keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu keadaan yang timbul dari

¹ Riska Febrianti, "Pengaruh Penggunaan Metode Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Muhammadiyah 15 Medan" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol.1 No.1 (2021): 1-11.

² Laila, 2023, "Efektivitas Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadis" *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* Vol.2 No.1 (2023): 360-377

interaksi antara berbagai faktor antara lain pendidik, peserta didik, kurikulum, metode, sarana dan prasarana, serta unsur lainnya yang diperlukan dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses transformasi peserta didik dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan yang meliputi pengetahuan, sikap, dan perilaku³. Menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran sebagai rangkaian peristiwa yang disengaja dan dirancang untuk memengaruhi peserta didik sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar⁴.

Peran guru di sekolah memiliki peranan yang penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik. Guru yang profesional harus memilih media yang tepat sehingga digunakan dalam sebuah proses pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal. Guru yang profesional akan memiliki cara pendekatan dalam mengarahkan dalam melayani kebutuhan siswa yang mempunyai karakter yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, guru harus mampu menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran

³ Famahato Lase et al., Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Cerdas Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0. (Makassar: Nas Media Indonesia, 2022).

⁴ Mohammad Rizqillah Masykur, Metodologi Pembelajaran Fiqih (Pasuruan: Al-Makrifat, 2019), h.33.

juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran.

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Selama ini, pembelajaran mungkin lebih banyak tergantung pada keberadaan guru. Dalam situasi demikian, media mungkin tidak banyak digunakan oleh guru. Atau, apabila digunakan media hanya sebatas sebagai “alat bantu” pembelajaran. Pandangan demikian ini mengisyaratkan tidak adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran mungkin juga tidak memerlukan kehadiran guru. Pembelajaran yang tidak tergantung pada guru, *instructor-independent instruction*, atau disebut juga sebagai “*self- instruction*”, bahkan kerap kali diarahkan oleh siapa yang merancang media tersebut.⁵

Penerapan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dapat menjadikan sebagai proses pembelajaran yang berlangsung dengan hal menyenangkan yang akan memberikan rasa ketertarikan pembelajaran siswa di dalam kelas. Seluruh siswa diharapkan mampu berperan aktif selama sebuah proses pembelajaran berlangsung. Terdapat berbagai macam-macam metode pembelajaran yang sangat inovatif yang dapat digunakan, salah satunya metode pembelajaran *crossword puzzle* yang merupakan media pembelajaran aktif yang dapat membantu siswa dalam upaya untuk mengingat ulang materi yang sudah

⁵ Annisa Mardatillah, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol.9 No.22 (2023): 98-105

dipaparkan oleh guru yang melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang baik secara individu maupun kelompok.⁶

Penerapan media pembelajaran melalui *crossword puzzle* tersebut diharapkan agar mampu meningkatkan proses minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. *Crossword puzzle* merupakan sebuah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang telah disampaikan. Peninjauan ini sangat berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai berbagai tujuan pembelajaran baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Adapun keberhasilan yang akan dicapai pada akhirnya adalah hasil belajar siswa.

Melalui peningkatan sebuah hasil belajar dalam mata pelajaran SKI dapat memberikan memotivasi siswa agar berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Dalam hasil sebuah belajar siswa salah satu alat ukur untuk melihat capaian pembelajaran seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Hasil belajar juga mengetahui kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.⁷

Berdasarkan hasil observasi di MTS Roudhtul Semabung, peneliti mendapat informasi bahwa dalam kegiatan belajar di sekolah tersebut menggunakan strategi media *crossword puzzle* dalam pembelajaran SKI.

⁶ Alfira Ramadani, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros", *Jurnal Binomial* Vol.2 No.2 (2019): 1-12

⁷ Wirda, dkk, Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), h.7

Peneliti melakukan wawancara juga dengan guru mapel SKI di sekolah tersebut yaitu Bapak Badjuri, S.Pd.i beliau menjelaskan bahwa pembelajaran SKI sebelumnya menggunakan metode ceramah seperti yang dilakukan oleh guru pada umumnya. Memang dalam suatu pembelajaran metode ceramah tetap ada tapi lebih baiknya ada beberapa metode pembelajaran lain yang perlu digunakan untuk membuat peserta didik merasa antusias dalam pembelajaran SKI berlangsung.

Ketika wawancara dengan Bapak Badjuri, S.Pd.i berlangsung beliau memaparkan bahwa belum banyak guru yang mengetahui terkait strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Umumnya guru-guru banyak menggunakan metode ceramah ketika menjelaskan materi dalam pembelajaran. Biasanya dengan metode ceramah peserta didik merasa pembelajaran dengan cara tersebut sudah biasa dilakukan oleh setiap guru sehingga memungkinkan banyak peserta didik merasa bosan dan mengantuk. Untuk pembelajaran SKI sendiri terdapat banyak materinya ketika disampaikan dengan metode ceramah saja akan membuat peserta didik merasa bosan sehingga mereka cenderung untuk mengalihkan perhatian ketika pembelajaran SKI dengan bermain, tidur, atau berbicara dengan temannya.

Maka dari itu guru tersebut bercerita bahwa beliau mencoba untuk mencari cara lain supaya peserta didik merasa antusias dalam belajar SKI, dengan strategi belajar yang membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, salah satu strategi pembelajaran yang dicobanya adalah strategi *crossword puzzle* atau permainan teka-teki silang. Sehingga media pembelajaran *crossword puzzle*

diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk para pendidik dalam memaksimalkan pembelajaran sehingga siswa dapat lebih meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Media Pembelajaran Crossword Puzzele Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran SKI Di MTS Raudhoh Desa Semambung Kanor Kabupaten Bojonegoro”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran Crossword Puzzele dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran SKI di MTS Raudhoh Desa Semambung Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana faktor penghambat dan pendukung penerapan media pembelajaran Crossword Puzzele pada siswa kelas VIII mata pelajaran SKI di MTS Raudhoh Desa Semambung Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis penerapan pembelajaran Crossword dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran SKI di MTS Raudhoh Desa Semambung Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro.
2. Untuk menganalisis penerapan model atau media pembelajaran Crossword dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran SKI di MTS Raudhoh Desa Semambung Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat/Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menambah informasi, wawasan dan referensi bagi pembaca dan dapat digunakan sebagai referensi atau rujukan bagi penelitian sejenis berikutnya serta memperkuat penelitian yang sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti

Sebagai sarana bagi peneliti untuk menggunakan ilmu dan ketrampilan yang dipelajari selama studi berkenaan dengan fakta dan kondisi praktis di lapangan.

- b) Bagi Siswa

UNUGIRI

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan ada masukan untuk para murid tentang pentingnya media pembelajaran crossword pada materi akhlaq terpuji terhadap hasil belajar.

c) Bagi Guru

Dengan adanya hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru tentang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif kepada para siswa dalam usaha meningkatkan hasil belajar.

d) Bagi pihak lain dan masyarakat umum

Diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu menambah informasi dan wawasan serta referensi dan wawasan bagi masyarakat luas.

E. Definisi Oprasional

Berdasarkan judul penelitian, berikut definisi istilah utama yang dapat diperoleh:

1. Media Pembelajaran: media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk memberikan sebuah menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.
2. *Crossword*: *Crossword puzzle* merupakan kegiatan untuk mengisi ruang-ruang kosong dimulai dari pertanyaan secara horizontal (mendatar) dan vertikal (menurun) yang dapat diistilahkan teka-teki silang yang secara langsung berdampak pada siswa untuk bergabung dan berpartisipasi baik individu maupun berkelompok.

3. Hasil Belajar: Hasil belajar merupakan kemampuan dari siswa dalam memahami dan menerapkan sebuah pembelajaran yang telah diajarkan dan diterapkan oleh guru pada kegiatan sekolah

F. Orisinilitas Penelitian

Berikut ini merupakan daftar yang ditarik garis lurus dari karya-karya penelitian sebelumnya yang peneliti jadikan sebagai perbandingan orisinalitas penelitian:

No	Nama Penelitian, tahun, dan judul penelitian	Perbedaan	Persamaan	Fokus penelitian
1	Secar Tri Hapsari dan Eka Putri “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (TTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Smp Negeri 35 Bekasi” ⁸	Penelitian terdahulu yang diteliti adalah menggunakan variabel terikat motivasi belajar sedangkan penelitian ini menggunakan variabel terikat hasil belajar	Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama meneliti menggunakan media pembelajaran crossword	Dampak media pembelajaran crossword terhadap motivasi belajar melalui penyebaran kuesioner dengan analisis regresi linear sederhana
2	Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita Sandra Dewi dan Endang Wahyu Andjariani	Penelitian terdahulu yang diteliti pada materi peristiwa nasional seputar proklamasi kemerdekaan RI	Penelitian terdahulu dan ini sama-sama meneliti menggunakan media	Media pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar melalui desain pretest-postest

⁸ Secar Tri Hapsari dan Eka Putri, “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (TTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Smp Negeri 35 Bekasi” *Research and Development Journal Of Education* Vol.9 No.2 (2023): 587-594.

	“Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD” ⁹	sedangkan penelitian ini meneliti pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq	pembelajaran crossword	control group design dan eksperimen kelas
3	Nina Nurwahyunita, Budhi Rahayu Sri Wulan dan Eni Nurhayati “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah” ¹⁰	Penelitian terdahulu yang diteliti pada materi operasi hitung bilangan cacah sedangkan penelitian ini meneliti pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq	Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama meneliti menggunakan media pembelajaran crossword	Media pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar melalui pre test dan post test

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

G. Sistematika Pembahasan

Agar penelitian ini dapat terarah dan memudahkan peneliti dalam penulisan hasil penelitian nanti, maka penulis menyusun sistematika pembahasan dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

⁹ Mitha Ayu Mawardhani, dkk, “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD”, *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, Vol.9 No.1 (2023): 590-596

¹⁰ Nina Nurwahyunita, dkk, “Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol.8 No.1, (2024): 92-100

Dalam pembagian bab ini, penulis memberikan gambaran secara umum tentang substansi skripsi. Didalamnya terdapat paparan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini, peneliti lebih memaparkan tentang kajian pustaka meliputi hasil penelitian yang relevan, Landasan teori yang berisi tinjauan umum mengenai proses pembelajaran Media maupun istilah tentang *Crossword Puzzle* dan Hasil Belajar.

BAB III Metode Penelitian

Uraian penulis dalam bab ini membahas berbagai metode yang dipergunakan. Yaitu meliputi : metode penelitian yang terdiri atas pendekatan dan Jenis Penelitian, lokasi dan Sumber data Penelitian, Pengumpulan Data Penelitian, Teknik Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data.

BAB IV Laporan Penelitian

Dalam bab ini penulis memberikan hasil deskripsi hasil Penelitian tentang Implementasi Media Pembelajaran *Crossword puzzle* terhadap hasil belajar Siswa kelas VIII Mata Pelajaran SKI di MTS Raudhoh Desa Semambung Kanor Bojonegoro.

BAB V Penutup

Bagian ini merupakan sebuah mata rantai dari pengolahan materi yang di dapat dan disimpulkan dalam skripsi ini dimana penulis membuat beberapa

kesimpulan, saran kepada beberapa pihak dalam proses penelitian dengan topik penelitian, dan ringkasan.



UNUGIRI