

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya memerlukan banyak unsur didalamnya, mengingat proses kegiatan pembelajaran itu sendiri yang menggambarkan interaksi diantara pendidik dan peserta didik dimana yang kedua unsur tersebut menjadi pelaku utama didalamnya. Dalam hal ini pula proses pembelajaran tidak hanya sekedar mentransfer ilmu yang dipunyai oleh pendidik kepada peserta didik, akan tetapi lebih mendalam proses pembelajaran mengandung makna bahwa terjadinya sebuah hubungan pendidik dan peserta didik juga dengan seluruh orang di ruang lingkup sekolah.

Namun, banyak terjadi di lapangan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung seorang pendidik hanya menyampaikan materi, setelah itu diberi tugas untuk penilaian tanpa menanyakan kepada peserta didik mengenai pemahamannya terhadap pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Dalam hal ini seorang pendidik dinilai seolah tidak peduli dengan peserta didik yang kurang pemahamannya terhadap pelajaran yang telah disampaikan. Karena kurangnya perlakuan tersebut dapat mengakibatkan peserta didik tidak mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik terlebih pada jangka waktu panjang, dalam hal ini tentu berbeda dengan proses kegiatan pembelajaran yang langsung melibatkan peserta didik. Dimana peserta didik tersebut mendapat kesan dalam dirinya, juga pada pelajaran yang mereka

peroleh pun dapat membekas dalam jangka waktu panjang pula.¹ Oleh karena itu proses pembelajaran perlu disiapkan juga direncanakan dengan matang. Salahsatunya dengan pemilihan media.

Dalam memilih suatu media harus sangat diperhatikan, mengingat fungsi dari media yang teramat penting pada proses kegiatan pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran juga akan lebih menyenangkan serta lebih mudah dimengerti peserta didik apabila pendidik merancangya secara cermat dan tepat sesuai dengan fungsinya.

Kata media ialah jamak kata medium yang mempunyai arti perantara atau pen jembatan berlangsungnya suatu komunikasi. Media sendiri dapat diartikan sebagai perantara atau pen jembatan pesan oleh pengirim pesan ke penerima pesan. AECT (*Assosiation for Education and Communication Technology*) mengartikan bahwasanya media merupakan semua gambaran saluran yang dipakai dalam proses penyampaian sebuah informasi.²

Media pembelajaran juga dapat diartikan seperti berikut ini:

1. Briggs: Media merupakan semua alat (berwujud) yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan dan perangsang peserta didik untuk mau belajar.
2. Ibrahim dan Nana Syaodih: Media merupakan suatu alat perantara untuk menyalurkan pesan atau isi dan juga inti dari materi pelajaran.³

¹ Sunyaruri Syahnas Mustofa dan M.Husni Abdullah, *Jurnal Penggunaan Media Teka-Teki Silang*, JPGSD Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, hal 1

² Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002). Hal: 11

³ Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003). Hal: 112

3. Asnawir dan Basyiruddin Usman: Media yaitu objek yang mempunyai sifat sebagai penyalur pesan juga sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik yang akhirnya bisa membangkitkan kemauan belajar pada dirinya.

Dapat diambil kesimpulan dari pendapat di atas bahwasanya media ialah semua macam alat yang bisa merangsang peserta didik untuk membangkitkan proses belajar pada dirinya. Apabila media dikaitkan dengan Pendidikan Agama Islam, maka media dalam PAI merupakan seluruh aktivitas yang berhubungan dengan materi PAI, media tersebut dapat berupa alat peraga ataupun teknik juga metode yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik agama guna mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Selain penggunaan media yang digunakan secara efektif juga harus tidak bertentangan dengan ajaran agamanya.⁴

Ketepatan pengaplikasian media pembelajaran sangatlah mempengaruhi tujuan pendidikan dan pengajaran yang hendak dicapai. Tidak efektif serta tidak efisien dalam kegiatan belajar seringkali terjadi hal ini lantaran disebabkan oleh kurangnya gairah, minat dan sebagainya yang dirasakan oleh peserta didik.

Dalam penggunaan media pembelajaran itu sendiri, seorang pendidik sebaiknya harus memperhatikan hal-hal pendukung seperti tersedianya sarpras, kemampuan pendidik menggunakan media, ketersediaan waktu dalam penggunaan media, media yang digunakan juga harus mendukung materi yang sedang dipelajari dan lain sebagainya.⁵

⁴ *Ibid*, Asnawir dan Basyiruddin Usman. Hal: 117

⁵ Nana Sudjana & A. Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. (Bandung: Sinar Baru, 1991). Hal: 5

Meskipun keberadaan media sangat penting, masih sering ditemui lembaga-lembaga pendidikan yang kurang memedulikan penggunaan media pembelajaran, terlebih pada materi PAI dimana pendidik lebih menganggap materi PAI lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Namun, alangkah lebih baiknya apabila dalam materi PAI diiringi dengan media pembelajaran agar pemahaman peserta didik pada materi PAI bisa lebih meningkat. Dalam hal ini media yang sesuai guna membantu meningkatkan pemahaman peserta didik diantaranya seperti *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

Berdasarkan pendapat Silberman, menggunakan media *Crossword Puzzle* dapat menggugah minat dan perhatian peserta didik. Karena sebagian besar peserta didik lebih senang bermain. *Crossword Puzzle* ini dapat isi baik secara individu maupun berkelompok.⁶

Crossword Puzzle merupakan media berbentuk permainan teka-teki silang yang dilakukan dengan mengisi bagian-bagian (kotak) kosong menggunakan huruf-huruf yang sesuai sehingga terbentuk kata yang benar dan sesuai petunjuk. Media ini juga dapat meminimalisir rasa jenuh dan bosan dalam diri peserta didik saat belajar sedang berlangsung, selain itu media ini juga dapat lebih menarik perhatian seluruh peserta didik karena dalam penerapan media ini juga melibatkan seluruh peserta didik dalam pelaksanaannya, sehingga dapat pula mengurangi problem yang dialami peserta didik seperti halnya tidak memperhatikan, berbicara dan bercerita sendiri.⁷

⁶ Silberman Syahnas Mustofa dan M.Husni Abdullah, *Jurnal Penggunaan Media Teka-Teki Silang*, JPGSD Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, hlm, 2

⁷ Wina Sanjana, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006. Hal : 127

Dengan penggunaan media yang demikian, maka proses belajar dapat berjalan lancar serta tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dan diinginkan dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian menggunakan media *crossword puzzle* untuk membuktikan apakah media ini berpengaruh terhadap peningkatkan pemahaman peserta didik pada materi PAI di SDI Maarif Sukorejo. Diharapkan pada penelitian ini penggunaan bisa membantu peserta didik memperoleh ilmu dan pengetahuan mengenai Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan fokus penelitian ialah:

1. Bagaimana penggunaan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi PAI kelas III di SDI Maarif Sukorejo Pasuruan ?
2. Adakah pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada materi PAI kelas III di SDI Maarif Sukorejo Pasuruan ?

C. Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah di atas, maka ditentukan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi PAI kelas III di SDI Maarif Sukorejo Pasuruan.
2. Untuk mengetahui pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada materi PAI kelas III di SDI Maarif Sukorejo Pasuruan.

D. Kegunaan Penelitian

Beberapa kegunaan dimiliki pada penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Bagi peserta didik, media *Crossword Puzzle* bisa menjadi pilihan belajar yang membangkitkan dan menyenangkan, sehingga dapat memaksimalkan dengan baik pemahaman mengenai pembelajaran yang diterima.
2. Bagi pendidik, media *Crossword Puzzle* dapat dijadikan ataupun sebagai tambahan referensi media alternatif, media ini juga dapat dijadikan untuk memaksimalkan metode pengajaran yang diterapkan. Sekaligus dapat memudahkan pendidik untuk memperjelas suatu materi.
3. Bagi sekolah yang diteliti dapat dijadikan untuk bahan masukan guna menambah referensi serta media alternatif pembelajaran bagi tenaga pendidik.
4. Bagi kampus, penelitian ini dilakukan sebagai bentuk kontribusi dalam menanamkan minat, motivasi, dan sikap dari mahasiswa yang lain sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar bagi mahasiswanya.

5. Pengembangan keilmuan, melalui media pembelajaran *Crossword Puzzle* diharapkan dapat menambah alternatif pengembangan media pembelajaran terutama materi PAI.
6. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan bagi penelitian yang serupa atau penelitian lanjutan dari penelitian yang telah peneliti teliti ini, sehingga bisa dijadikan tolak ukur bagi peneliti yang selanjutnya.

E. Definisi Operasional

1. Pengaruh ialah daya yang muncul akibat sesuatu (orang ataupun benda) kemudian turut mempengaruhi perubahan bentuk tabiat, kepercayaan dan perilaku seseorang.⁸ Dalam penelitian ini, peneliti mencari tahu pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada materi PAI bab Asmaul Husna.
2. Media pembelajaran adalah suatu benda atau alat penyalur pesan dari pendidik terhadap peserta didik. Sehingga bisa mempengaruhi pikiran, perasaan, kemauan peserta didik untuk membangkitkan proses belajar pada dirinya sendiri.
3. Media *Crossword Puzzle* adalah sebuah permainan yang berbentuk kotak-kotak dan cara bermainnya dengan mengisi ruang-ruang kosong menggunakan huruf-huruf yang sesuai sehingga terbentuk kata yang benar dan sesuai petunjuk.

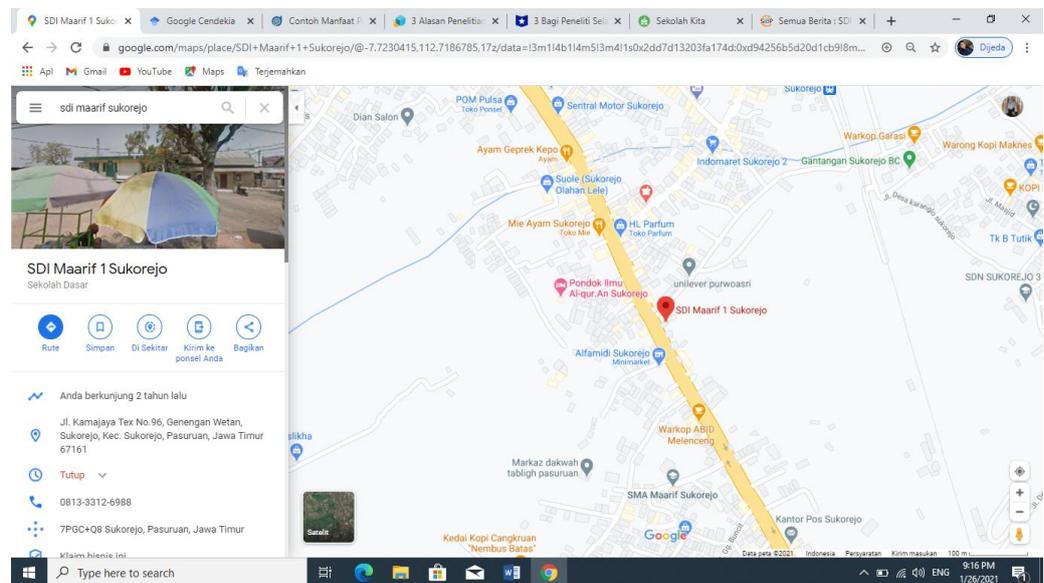
⁸ Hasan alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), hlm. 849

4. Peningkatan adalah usaha untuk meningkatkan sesuatu melalui cara atau proses (usaha, kegiatan, dan sebagainya). Dapat pula diartikan sebagai lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan, peningkatan yang berarti adanya kemajuan, penambahan keterampilan dan kemampuan untuk supaya menjadi lebih baik.
5. Pemahaman peserta didik adalah kapasitas peserta didik untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Pemahaman dapat diuraikan dari kata “paham” yang memiliki arti tanggap, mengerti benar, pandangan dan ajaran.
6. Materi PAI merupakan materi pendidikan agama Islam yang ada di sekolah dapat pula diartikan sebagai suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai keIslaman melalui proses pembelajaran, baik dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran dan diberi nama Pendidikan Agama Islam atau yang disingkat menjadi PAI. Dalam kurikulum nasional, mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran wajib di sekolah umum mulai jenjang TK sampai jenjang Perguruan Tinggi. Kurikulum PAI pun dirancang khusus sesuai dengan situasi, kondisi serta penjenjangan pendidikan peserta didik hingga mahasiswa. Pada penelitian ini lebih berfokus pada materi kelas 3 SD tentang bab Asmaul Husna.
7. SDI Maarif Sukorejo Pasuruan
 - SK Pendirian : 16 Juni 1996
 - Akreditasi : A Tahun 2018
 - NPSN : 20541788

NSS : 102051909013

Alamat Jl. Kamajaya Tex, No. 96 Sukorejo, Sukorejo, Kec. Sukorejo, Kab. Pasuruan Prov. Jawa Timur, 67161.

Gambar 1.1



Lokasi SDI Maarif Sukorejo

F. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian, perlu adanya jawaban sementara (hipotesis) dari rumusan masalah. Hipotesis pada penelitian ini yaitu :

1. Hipotesis alternatif (H_a)

Adanya pengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada materi PAI di SDI Maarif Sukorejo dengan media *Crossword Puzzle*.

2. Hipotesis nihil (H_0)

Tidak adanya pengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada materi PAI di SDI Maarif Sukorejo dengan media *Crossword Puzzle*.