

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan.<sup>1</sup> Pengertian Pendidikan Agama Islam menurut Peraturan Pemerintah No. 55 Tahun 2007 Bab I pasal 2 menyebutkan Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan, membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.<sup>2</sup> Jadi pendidikan agama Islam tidak hanya mengajarkan tentang hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan di dunia ini saja tetapi juga mengajarkan bagaimana mempersiapkan kehidupan di akhirat. Seperti halnya mendalami ilmu al-Qur'an pada pembelajaran BTQ.

Pendidikan memegang peran penting untuk usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk memecahkan persoalan yang dihadapi. Walaupun telah banyak usaha dilahirkan untuk meningkatkan kualitas jenjang pendidikan, namun kenyataan masih menunjukkan tanda-tanda belum terpenuhinya harapan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar

---

<sup>1</sup>Departemen Agama RI, *Pedoman Pendidikan Agama Islam Sekolah Umum Dan Luar Biasa*, hlm. 2.

<sup>2</sup>Peraturan Pemerintah No. 55 Tahun 2007, *Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan* Bab I, pasal 2, ayat (1).

mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Agar sumber daya manusia meningkat pendidikan di sekolah umumnya diajarkan berbagai mata pelajaran yang terencana dan terprogram. Belajar pada dasarnya ialah sebuah perjalanan yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang dikatakan disini ialah sebagai hasil belajar sehingga dapat diprediksikan dalam berbagai bentuk. Kegiatan belajar mengajar yang diadakan disekolah memiliki tujuan agar siswa dapat terarah kedalam perubahan yang lebih baik.

Ketika dihadapkan pada jam belajar mengajar guru hanya menyampaikan materi secara langsung, yang kemudian seperti memberikan soal latihan dan tugas. Guru terkesan tidak memperdulikan siswa yang kurang memahami materi, serta memberikan penilaian. Tidak terlihat kegiatan yang terpusat pada siswa seperti berdiskusi atau setelah menjelaskan materi kemudian guru menanyakan pada siswa tentang pemahamannya, mengamati atau memanipulasi benda. Karena kurangnya aktivitas tersebut dan terlebih siswa ini akhirnya mengakibatkan siswa tidak dapat menyerap memori selama pembelajaran dalam jangka panjang tentang pembelajaran yang disampaikan. Akan tetapi ketika pada saat pembelajaran siswa diajak untuk melakukan sesuatu maka akan menimbulkan kesan pada diri siswa, pelajaran yang mereka peroleh pun akan membekas dan dapat diterima dalam memori jangka panjang.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup>Sunyaruri Syahnas Mustofa dan M.Husni Abdullah, *Jurnal Penggunaan Media Teka-Teki Silang*, JPGSD Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, hlm. 1

Upaya untuk mengatasi belajar tersebut perlu adanya beberapa aktivitas untuk memancing siswa, aktivitas ini dapat berupa media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan dapat lebih berkonsentrasi untuk menerima pelajaran dikelas. Media tersebut berupa teka-teki silang karena selain sebagai media juga dapat dikatakan sebagai permainan untuk mengasah otak dan konsentrasi siswa.

Berdasarkan pendapat, dapat disimpulkan bahwa media yaitu sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi individu antar individu maupun kelompok. Dengan adanya media biasanya seseorang akan lebih memahami apa yang dimaksud oleh guru. Misalnya jika media dalam hal ini adalah media pembelajaran.

Menurut Silberman, menggunakan teka-teki silang dapat mengundang minat dan perhatian siswa. Hal ini dikarenakan pada dasarnya siswa akan senang untuk diajak bermain. Teka-teki silang dapat diisi secara individu ataupun kelompok.<sup>4</sup>

Teka-teki silang merupakan suatu permainan yang dapat mengasah otak kita. Oleh sebab itu teka-teki silang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Teka-teki silang melibatkan partisipasi siswa dengan cara siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental saja tetapi dengan melibatkan fisik. Dengan suasana pembelajaran yang aktif siswa akan merasa senang sehingga hasil belajar dapat maksimal.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Silberman Melvin L, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2014), hlm. 256

<sup>5</sup>Sunyaruri Syahnas Mustofa dan M.Husni Abdullah, *Jurnal Penggunaan Media Teka-Teki Silang*, JPGSD Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, hlm. 2

Dari latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan pendidikan (Teka-teki Silang) untuk membuktikan apakah media ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil pembelajaran Baca Tulis al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang berkaitan dengan Pengaruh Media Teka Teki Silang terhadap Peningkatan Hasil Pembelajaran Baca Tulis al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan).

1. Bagaimana hasil belajar sebelum menggunakan media teka-teki silang terhadap peningkatan hasil pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan) ?
2. Bagaimana hasil belajar sesudah menggunakan media teka-teki silang terhadap peningkatan hasil pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan) ?
3. Apakah ada pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media teka-teki silang terhadap peningkatan hasil pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan) ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini sebagaimana tercermin dalam latar belakang permasalahan diatas adalah:

1. Mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan media teka-teki silang terhadap peningkatan hasil pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan)
2. Mengetahui hasil belajar sesudah menggunakan media teka-teki silang terhadap peningkatan hasil pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan)
3. Mengetahui adanya pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media teka-teki silang terhadap peningkatan hasil pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan)

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah khasanah pemikiran dan pengetahuan penulis tentang pengaruh media teka-teki silang terhadap peningkatan hasil pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan)

## 2. Bagi Guru

- a) Guru dapat memperoleh wawasan serta gambaran baru mengenai pengaruh media teka-teki silang terhadap peningkatan hasil pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan).
- b) Meningkatkan kualitas dan kreatifitas guru dalam pembelajaran.
- c) Guru dapat memberikan informasi tentang pengaruh media teka-teki silang terhadap peningkatan hasil pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (Studi Kasus di SMA Maarif Sukorejo Pasuruan).

## 3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam melakukan supervisi agar kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajaran Baca Tulis al-Qur'an dapat lebih optimal, sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa meningkat.

## E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan penulisan terhadap Variabel penelitian, maka peneliti menganggap penting menuliskan definisi operasional, sebagai berikut:

1. Pengaruh: Daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>Hasan alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), hlm. 849

2. Media Pembelajaran: Merupakan wahana penyalur atau pesan saat pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Selain dapat menarik perhatian siswa, media juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pada setiap mata pelajaran.
3. Teka-Teki Silang: Merupakan sebuah permainan yang berbentuk kotak-kotak dan cara memainkannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata-kata yang sesuai pada petunjuk. Selain itu mengisi Teka-Teki Silang atau biasa disebut dengan TTS memang sungguh sangat mengasikan, berguna untuk mengingat kosakata yang populer, serta juga berguna untuk pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai
4. Hasil Belajar: sesuatu yang diperoleh atau dicapai siswa sesudah melakukan kegiatan belajar mengajar sehingga ada suatu perubahan terhadap kemampuan siswa secara utuh baik pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
5. Pembelajaran BTQ: Suatu upaya yang dilakukan dalam membantu meningkatkan kemampuan yang dimiliki untuk membaca dan menuliskan Al-Qur'an.