

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Pristiwanti, dkk, 2022). Pendidikan memainkan peran sentral dalam kehidupan manusia, dimulai dari pendidikan dini yang diberikan oleh keluarga hingga pendidikan formal di institusi dan masyarakat (Anhanuri, ashir MJ & Abdullah, 2024).

Kuatanya suatu bangsa tercermin dari kualitas sumber daya manusianya, yang tak dapat diperoleh secara instan, melainkan melalui proses panjang yang dikenal sebagai pendidikan. Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Pristiwanti, dkk, 2022)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengarahkan atau membantu mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan kepada peserta didik oleh orang dewasa untuk mendewasakan serta mencapai tujuan agar peserta didik dapat secara mandiri memenuhi tanggung jawab di dalam hidupnya (Hidayat, 2019: 2).

Pendidikan dipandang sebagai peluang untuk mencapai posisi yang lebih baik dalam masyarakat (Prasetyo, 2021: 69). Pendidikan adalah proses sosialisasi seorang anak yang tertata. Sehingga dengan adanya pendidikan

tersebut akan memberikan corak kehidupan sosial mereka didalam lingkungan masyarakat serta kehidupan dimasa depan. (Akrim,2020:7) Peranan pendidikan dalam membantu kehidupan yang rasional, damai, penuh kasih dan demokratis sangatlah penting karena dalam pendidikan ada proses pembelajaran (MJ Nashir, 2024).

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Undang Undang Pasal 1 nomer 20 Tahun 2003).

Tujuan pendidikan nasional ialah mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan manusia Indonesia sepenuhnya, yaitu mereka menjadi manusia yang beriman dan taqwa hanya kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berperilaku yang baik, memiliki pengetahuan dan keahlian, kesehatan fisik dan spiritualitas, kepribadian yang stabil dan mandiri serta bertanggung jawab terhadap kehidupan bermasyarakat dan berbangsa (Hidayat, 2019: 25)

Menurut Undang-Undang PNPS Nomer 1 tahun 1965 tentang pencegahan penyalahgunaan dan/atau penodaan agama ada enam kepercayaan yang di akui oleh negara yaitu Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Budha dan Kong Hu Cu (Confusius). Islam termasuk salah satu agama yang diakui negara Indonesia dan sebagian besar penduduknya menganut Kepercayaan ini.

Kemudian negara juga menjamin hak setiap orang dalam memilih kepercayaan sesuai yang diinginkan tanpa suatu paksaan sesuai yang tertuang pada Pasal 28E Ayat (1) UUD 1945 tentang Pembangunan di bidang pendidikan bunyinya ialah “Setiap orang berhak menganut agama dan beribadat sesuai dengan agamanya, memilih pendidikan dan pengajaran...” (UUD 1945 Pasal 28E Ayat 1).

Pendidikan Islam adalah perkembangan seorang peserta didik yang melibatkan pendidik dimana pendidikan itu biasanya bernilai keislaman (Akrim, 2020: 7). Oleh karena itu, tanggung jawab dari pendidikan Islam adalah kewajiban untuk mengimplementasikan pengajaran-pengajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam (Aziz, 2019: 163). Menurut Hamka (Sukari, 2021: 11), tujuan pendidikan itu dua dimensi; damai di dunia juga di akhirat. Untuk mencapai tujuan tersebut, manusia harus menuntun tugasnya dengan baik yaitu beribadah. Pembelajaran adalah cara mendidik dan menyampaikan pesan-pesan kepada siswa, guru yang berpengalaman memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam metode pengajaran dan memahami bahwa belajar itu merupakan seni (Susanto, 2020: 48). Maka, peran seorang guru sangat penting dalam mengajar dan membina anak didik demi memajukan dunia pendidikan yang tentunya akan diwariskan kepada generasi mendatang.

Dalam Islam, menuntut ilmu adalah suatu kewajiban, sebagaimana yang tertuang dalam firman Allah SWT:

خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ ۖ دَرَجَاتٍ الْعِلْمُ أُوتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ

Artinya: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (Q.S. Al-Mujadilah: 11) Ayat ini menegaskan bahwa kedudukan orang-orang yang berilmu sangatlah tinggi di sisi Allah SWT. Hal ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar melalui media pembelajaran yang inovatif seperti Crossword Puzzle merupakan bagian dari proses menuntut ilmu yang sangat dianjurkan dalam Islam.

Seperti yang kita semua ketahui, kualitas pendidikan di Indonesiasangat memprihatinkan saat ini, dibandingkan dengan negara lain (Wahyudi, dkk., 2022: 18). Guru memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan sebuah proses pembelajaran (Praptiningsih, 2020: 31). Tercapainya prestasi belajar yang baik membuktikan bahwa proses pembelajaran itu berhasil, sedangkan kegagalan mencapai prestasi belajaryang baik menunjukkan kurang berhasilnya suatu proses pembelajaran (Arianto,2019:91).

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa. Agar kemajuan suatu bangsa dapat terwujud maka seseorang perlu menuntut pendidikan baik dari tingkat yang paling dasar hingga tingkat lanjut sesuai dengan sistem pendidikan nasional di Indonesia. Mewujudkan pendidikan yang bermutu dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat adalah tanggung jawab warga negara Indonesia seluruhnya, khususnya bagi kalangan pendidik dan guru. Meningkatkan mutu pendidikan perlu dilakukan denagn adanya

pendidikan dan pelatihan serta kreatifitas guru. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Susanto,2014:99)

Guru yang profesional harus tahu memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Guru yang profesiaonal akan tahu cara mendekati, mengarahkan, dan melayani kebutuhan siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda. Oleh karena itu, ia harus mampu memilih dan menerapkan metode, strategi, serta media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan membantu siswa memahami pelajaran. Media pembelajaran juga merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. (Rizqi,2018: 21) berpendapat bahwa media pembelajaran sendiri mempunyai tiga kegunaan dalam proses pembelajaran: Artinya (1) pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar (2) Materi pembelajaran akan menjadi lebih beragam dan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah untuk dipahami (3) Media pembelajaran yang digunakan guru semakin beragam sehingga siswa tidak cepat bosan. Tentunya media pembelajaran juga harus focus membantu

guru menyampaikan pesan pembelajaran, seperti memperhatikan pengaruh ilustrasi dalam media yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang dihadapi siswa kelas VIII MTs Al-Fatah Putri Temboro adalah guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas dan sangat jarang sekali menggunakan media dalam proses pembelajarannya di kelas, terlebih lagi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga minat siswa dalam proses pembelajaran sangat minim. Selain itu siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru di depan kelas. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang efektif, karena siswa tidak dapat mengkreasikan dan mengeluarkan pemikiran-pemikirannya.

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar pada matapelajaran Sejarah digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam hal ini, *Crossword Puzzel* (Teka-Teki Silang) merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf- huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung arah kata-kata yang harus di isi.

Penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran mempunyai pengaruh besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena media pembelajaran menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran. Tanpa media yang tepat, maka suatu proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. (Zaini dkk, 2019: 71)

*Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) adalah permainan mengisi kolom-kolom kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. (Said, Budimanjaya, 2015: 101). Jadi dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam hal ini *Crossword Puzzel* (Teka-Teki Silang) merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung arah kata-kata yang harus diisi.

Penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran mempunyai pengaruh besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada materi yang disampaikan, tetapi juga pada media yang digunakan dan cara penyampaian

yang dapat menarik perhatian sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat mengikuti kegiatan pembelajaran (Santoso, MJ Nashir, 2024).

*Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. (Zaini dkk, 2019: 71)

*Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) adalah permainan mengisi kolom-kolom kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. (Said, Budimanjaya, 2015: 101). Jadi dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dalam pelaksanaan strategi ini peserta didik diajak untuk mengingat kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *Crossword Puzzle* sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Fatah Putri Temboro Tahun Ajaran 2024/2025”.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya penggunaan media pada pembelajaran PAI khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran PAI masih minim media pembelajaran.

3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk mengarahkan penelitian pada tujuan yang di inginkan maka penulis hanya membahas tentang

1. Pengaruh media pembelajaran crossword puzzle pada hasil belajar peserta didik kelas VIII di MTs Al-Fatah Temboro tahun ajaran 2024/2025.
2. Hasil belajar peserta didik kelas VIII Mts Al-Fatah Temboro tahun ajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berdasarkan pada nilai raport Semester Ganjil.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Fatah Putri Temboro Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* di MTs Al-Fatah Putri Temboro Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Seberapa Pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Fatah Putri Temboro Tahun Ajaran 2024/2025?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII-A pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Fatah Putri Temboro Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* di MTs Al-Fatah Putri Temboro Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Fatah Putri Temboro Tahun Ajaran 2024/2025

#### **F. Manfaat Penelitian**

Diharapkan penelitian ini dapat membantu dan memberikan kontribusi kepada semua pihak, antara lain:

##### **1. Teoritis**

Secara teori, manfaat dari penelitian ini adalah agar penulis dapat menambah, memperluas dan meningkatkan pemahaman tentang bagaimana pengaruh kompetensi sosial guru terhadap prestasi belajar Kemuhammadiyah.

##### **2. Praktis**

- a) Penulis mempelajari secara langsung bagaimana pengaruh media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas VIII

pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Al-Fatah Putri Temboro.

- b) Menambah pemikiran serta pengalaman bagi penulis sebagai seorang guru; Meningkatkan motivasi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran.