

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang termasuk 10 peringkat negara dengan penduduk paling banyak di dunia. Tersebar di berbagai pulau dengan keanekaragaman budaya yang berbeda-beda serta ciri khas daerah masing-masing. Begitupun dengan keberagaman agama, contohnya agama Islam yang menjadi agama nomor satu penganutnya di Indonesia. Keberagaman ini mempengaruhi terhadap kemajuan dan perkembangan sistem pendidikan Indonesia.

Ki Hajar Dewantara mengemukakan, pendidikan adalah hal yang menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai anggota masyarakat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Sedangkan menurut Langeveld pendidikan adalah memberi pertolongan secara sadar dan sengaja kepada seorang anak (yang belum dewasa) dalam pertumbuhannya menuju ke arah kedewasaan dalam arti dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab (Aisyah, 2013: 4).

Pendidik mempunyai tugas untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan aktif sehingga para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya ketika proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang didesain secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Interaksi yang dilakukan akan menghasilkan suatu pengetahuan baru yang bermanfaat bagi proses pembelajaran.

Madrasah Ibtidaiyyah atau MI, merupakan lembaga pendidikan formal yang dinaungi oleh Kementerian Agama (Kemenag) yang setara dengan Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah dijelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah terdiri atas empat mata pelajaran, yaitu Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam (Permenag RI No. 195 Tahun 2014).

Pendidikan Fiqih yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki urgensi dalam menumbuhkan kesadaran siswa untuk beribadah kepada Allah SWT. sesuai dengan syariat Islam serta membentuk siswa agar terbiasa mengamalkan dan melaksanakan ketentuan hukum Islam dengan benar di lingkungannya seperti di sekolah, di rumah serta di masyarakat. Mata pelajaran Fiqih memberikan pengetahuan kepada siswa untuk mengenal, memahami, mengamalkan nilai-nilai hukum Islam agar siswa terbiasa beribadah sesuai syariat Islam yang akan mencerminkan pembentukan sikap, watak, karakter, dan kepribadian dalam kehidupannya.

Dalam proses pembelajarannya, sering ditemukan berbagai kendala pada proses transfer pengetahuan, sehingga tidak dapat tersalurkan dan dicerna secara optimal oleh peserta didik, maka hal tersebut menghambat tercapainya tujuan pendidikan dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Khususnya pada mata pelajaran Fiqih yang menitikberatkan pada pemahaman tata cara beribadah yang sesuai dengan hukum Islam.

Berdasarkan studi pendahuluan di MI Al-Furqon Genteng pada proses pembelajaran, terdapat beberapa permasalahan belajar yang dihadapi dalam proses pembelajaran Fiqih, diantaranya: (1) Penggunaan model, strategi dan media pembelajaran yang kurang menarik dan konvensional mengakibatkan minat belajar siswa menjadi rendah, (2) Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna

bagi siswa, (3) Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada pendidik. Apabila hal ini dibiarkan secara berkelanjutan akan mengakibatkan tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak akan tercapai secara maksimal. Hal tersebut berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas dan guru mata pelajaran Fiqih, bahwa hasil belajar siswa kelas V MI Al-Furqon pada mata pelajaran Fiqih masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penggunaan strategi pembelajaran yang aktif akan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Guru ditantang untuk lebih kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan strategi pembelajaran. Hasil belajar yang optimal akan tercapai apabila peserta didik termotivasi dan proses pembelajarannya aktif tidak hanya perpusat pada guru. Semakin siswa termotivasi dalam pembelajaran maka hasil belajar siswa akan dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki seseorang mempengaruhi timbulnya keinginan untuk belajar dan banyaknya materi yang akan dipelajari karena motivasi inilah yang memberi kekuatan dan arah pada tingkah laku yang ditampilkan individu.

Permasalahan tersebut tidak sepenuhnya disebabkan oleh peserta didik saja. Namun, guru sangat berpengaruh untuk lebih meningkatkan kualitasnya dalam menjalankan tugasnya. Dengan menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari pembelajaran. Guru dituntut untuk memiliki keterampilan khususnya dalam menggunakan strategi terkini dan penggunaan media yang menarik dan relevan dengan konten dari materi, dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle*. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan permainan teka-teki yang digunakan sebagai strategi

pembelajaran menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Zaini, 2008:71).

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menstimulus aspek kognitif siswa, yaitu kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Untuk memecahkan setiap *Crossword Puzzle*, siswa harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan, keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan serta mengevaluasi pilihan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Tipe *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas V MI Al-Furqon Genteng Sumedang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Fikih di kelas V MI Al-Furqon Genteng?
2. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Fikih di kelas V di MI Al-Furqon Genteng?

3. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Fikih di kelas V MI Al-Furqon Genteng pada seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Fikih di kelas V MI Al-Furqon Genteng.
2. Untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Fikih di kelas V MI Al-Furqon Genteng.
3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Fikih di kelas V MI Al-Furqon Genteng pada seluruh siklus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan kejelasan teoritis dan pemahaman tentang strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.
- b. Dapat memperkaya keilmuan dengan strategi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

- a. Bagi peserta didik, dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Fikih sehingga menumbuhkan daya kreatifitas dan imajiansi peserta didik khususnya dalam pembelajaran Fikih.

- b. Bagi pendidik, membantu dan memudahkan dalam penyampaian materi agar dapat meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan secara langsung dalam menggali dan mengembangkan strategi pembelajaran Fikih.
- d. Bagi sekolah, diharapkan sekolah dapat menggunakannya sebagai alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar agar hasil belajar siswa lebih baik dan perlu dicoba pada mata pelajaran lain.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Gagne dalam Iskandarwassid (2008:3) strategi adalah kemampuan internal seseorang untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Artinya, bahwa proses pembelajaran akan menyebabkan peserta didik berpikir secara unik untuk dapat menganalisis, memecahkan masalah di dalam mengambil keputusan. Secara umum pengertian strategi ialah suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.

Menurut Syaiful Bahri (2010: 5), strategi belajar mengajar dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Strategi belajar diartikan sebagai sifat, tingkah laku yang tidak teramati, atau langkah nyata yang dapat diamati. Jadi strategi pembelajaran adalah suatu cara atau siasat yang digunakan oleh pendidik untuk mentransfer materi pembelajaran kepada siswa agar materi mudah diterima dan dipahami dengan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

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 melalui kata yang cocok dan sesuai untuk jawaban pada kotak yang telah tersedia. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat memudahkan siswa untuk meninjau ulang (*review*) materi-materi pembelajaran atau memudahkan siswa dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru.

Crossword Puzzle dapat diterapkan sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Zaini (2008:71) teka teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menstimulus aspek kognitif siswa, yaitu kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Untuk memecahkan setiap *Crossword Puzzle*, siswa harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan, keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan serta mengevaluasi pilihan. Dengan begitu siswa menjadi aktif dan semangat dalam pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Cara membuat *Crossword Puzzle* adalah terlebih dahulu guru menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti kertas plano, kertas lipat warna-warni, penggaris, spidol, gunting, dan lem. Langkah-langkah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut (Silberman, 2013:256):

1. Menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran.
2. Menyusun sebuah *Crossword Puzzle* sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran.
3. Menyusun kata-kata pemandu pengisian *Crossword Puzzle* dengan menggunakan:
 - a. Definisi singkat
 - b. Sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya
 - c. Sebuah contoh
 - d. Lawan kata

4. Bagikan lembar *Crossword Puzzle* kepada siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok.
5. Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh individu akibat proses belajar yang dilakukan. Dari proses belajar tersebut siswa mendapatkan ilmu pengetahuan yang berguna bagi masa depannya. Ilmu pengetahuan yang didapat akan menjadikan kehidupan dunia dan akhiratnya kelak menjadi bahagia.

Pengertian lain tentang hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2010:22). Hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi tolak ukur seorang guru untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan. Ketika pembelajaran selesai, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi kegiatan belajar mengajar. Dari sisi guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar yang di capai antara siswa yang satu dengan yang lain tentu sangat berbeda. Hal ini perlu diketahui oleh guru, karena tingkat intelegensi dan kemampuan yang dimiliki setiap anak tentu tidak sama. Oleh karena itu, hasil belajar yang diperoleh setiap anak menjadi tolak ukur untuk perbaikan kegiatan proses pembelajaran selanjutnya.

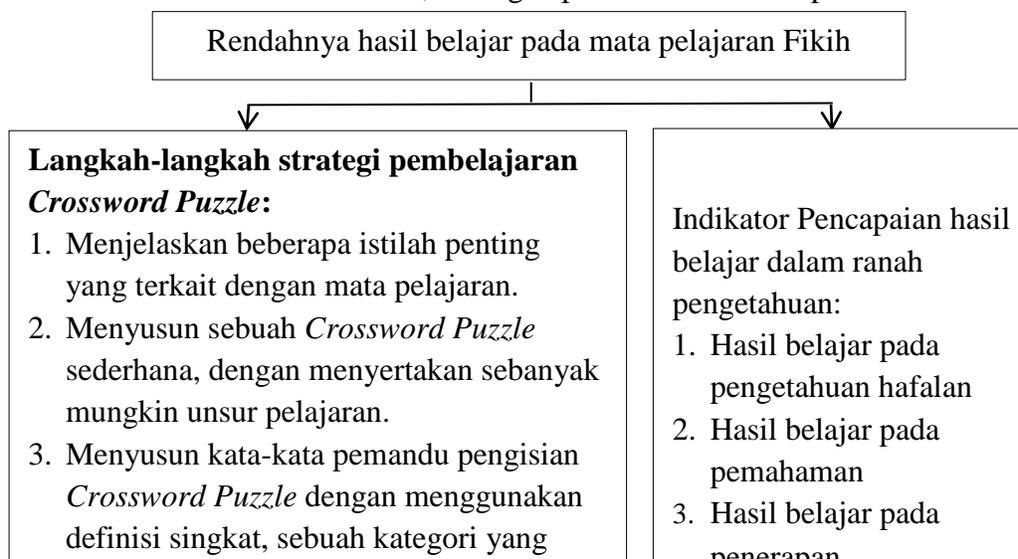
Menurut Bloom dalam Sudjana yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan kognitif (*cognitive domain*) adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bisa diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sudjana, 2010:22-26).

Batasan hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah pengetahuan siswa, di mana siswa dapat mengetahui, memahami, menganalisis setiap soal yang diberikan oleh guru serta dapat menerapkan dalam kehidupannya sesuai dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan mata pelajaran Fikih. Indikator Hasil belajar pada ranah pengetahuan difokuskan terhadap:

1. Hasil belajar pada pengetahuan hafalan (*Knowledge*)
2. Hasil belajar pada pemahaman (*Comprehention*)
3. Hasil belajar pada penerapan (*Application*)

Mata pelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang membahas tentang cara-cara manusia melaksanakan ibadah kepada Allah SWT. Selain itu juga mengatur kehidupan sesama manusia dan alam sekitarnya. Mata pelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina siswa untuk mengetahui, memahami, dan menghayati Syari'at Islam untuk dapat diamalkan dan dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari secara sederhana.

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Strategi Pembelajaran Tipe *Crossword Puzzle*. Dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Tipe *Crossword Puzzle* diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Secara skematis, kerangka pemikiran diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:





Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010:110). Hipotesis merupakan jawaban sementara rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013:96). Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian dan akan terbukti kebenarannya apabila penelitian sudah selesai dilaksanakan dan seluruh data terkumpul.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan diduga ada peningkatan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui penerapan strategi pembelajaran tipe *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Fikih.

G. Penelitian yang Relevan

Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari skripsi Ermaita yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa “Hasil penelitian di SMA Negeri 10 Bandar Lampung pada mata pelajaran Geografi menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siklus I belum berhasil dengan memperoleh keterampilan berpikir kreatif sebesar 60,71%. Pada siklus II menunjukkan keberhasilan dengan hasil penelitian keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 82,14% dan Pada siklus III telah menunjukkan keberhasilan dengan hasil keterampilan keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 88,4%”.

Selanjutnya didukung pula oleh hasil penelitian dari skripsi Fitroh Ida Nuriyah yang berjudul Metode Permainan *Crossword Puzzle* dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas IV “Metode Permainan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV SD Negeri Pakuran Kebumen. Dibuktikan dengan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris yaitu rata-rata siswa pada pra tindakan adalah 16,67%, pada siklus I dengan rata-rata 66,67% dan pada siklus II meningkat menjadi 83,33%. Hal tersebut dilihat dari rata-rata pemerolehan penguasaan kosakata dan pencapaian ketuntasan yang semakin bertambah dalam tiap siklus, menandakan bahwa penguasaan kosakata yang didapat oleh siswa semakin meningkat”.

Didukung pula oleh hasil penelitian dari skripsi Yaya Supriatna yang berjudul Penerapan Strategi Inkuiri untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VI “Strategi Inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Kelas VI MIN Cicadas Binong sebelum menggunakan strategi Inkuiri diperoleh nilai rata-rata 66 dengan kategori cukup, pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai rata-rata 52% (cukup), dan pada siklus II ketuntasan klasikal mencapai rata-rata 81% (baik). Setelah

dilakukan dua kali perbaikan pembelajaran ternyata ada peningkatan. Hal ini dapat menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan”.

Didukung pula oleh hasil penelitian dari skripsi Dewi Iriani yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Aktif (*Active Learning Strategy*) pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak “Strategi Pembelajaran Aktif (*Active Learning Strategy*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI Tarbiyatul Athfal Ciajur dengan hasil penelitian pada siklus I hasil belajar siswa mencapai rata-rata 72,71% dan pada siklus II hasil belajar siswa mencapai rata-rata 80%. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa strategi Pembelajaran Aktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak”.

Perbedaan hasil penelitian dari Ermaita, peneliti hanya mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, menggunakan tiga indikator hasil belajar pada ranah pengetahuan yaitu hasil belajar pada pengetahuan hafalan, hasil belajar pada pemahaman, dan hasil belajar pada penerapan. Sedangkan Ermaita mengukur keterampilan berpikir kreatif siswa. Perbedaan hasil penelitian dengan Fitroh Ida Nuriyah mengukur peningkatan penguasaan kosa kata. Perbedaan hasil penelitian dari Yaya Supriatna mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi Inkuiri. Sedangkan Dewi Indriani mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi Pembelajaran Aktif.

Penelitian yang akan dilakukan adalah tentang penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas V MI Al-Furqon Genteng Sumedang