



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keaktifan merupakan hal yang terpenting dalam proses belajar mengajar. Nana Sudjana mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang aktif, bila siswa tidak diikuti maka hasil yang dicapai akan rendah. Bentuk keterlibatan siswa itu ialah adanya perhatian menginternalisasikan informasi, aktif dalam memecahkan masalah dan lain-lain.¹ Hal ini sejalan yang dinyatakan Oemar Malik bahwa penggunaan asas aktifitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa, dikarenakan :

1. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral
3. Memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan siswa
4. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri
5. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis
6. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antar orang tua dengan guru
7. Pengajaran diselenggarakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistik dan
8. Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.²

¹Nana Sudjana, 1998, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT.Sinar Baru, h. 115

²Oemar Hamalik, 2004, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosda, h. 175



Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penuangan informasi kedalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif. Kenyataan ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang diberikan oleh filosof kenamaan Cina Confusius. Dia mengatakan: “apa yang saya dengar, saya lupa” apa yang saya lihat, saya ingat” apa yang saya lakukan, saya pahan”.³ Oleh karena itu mengaktifkan siswa dalam belajar sangat penting. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas yang harus dilakukan. Mereka harus menggunakan menggunakan otak, mengkaji alasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif haruslah gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah.⁴

Sebagaimana di paparkan di atas, bahwa belajar merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Aktivitas belajarbelajarm merupakan komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran, sehingga berperan terhadap perubahan tingkah laku siswa. Aktifitas belajar belajar terdiri dari *Visual Activities, Oral Activities, Listening Activities, Writing Activities, Drawing Drawing Activities, Motor Activities, Mental Activities, dan Emotional Activities*.⁵ Aktivitas belajar dapat berupa interaksi yang terjadi

³Hartono DKK, 2005, *Paikem Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*, Pekanbaru: PT.Zanafa, h40

⁴Melvin L. Sibermen, 2006, *Aktive Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: PT. Nuansa, h.9

⁵S. Nasution, 2000, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, Jakarta: PT.Bumi Aksara, h91

dalam proses pembelajaran, baik yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik maupun antara peserta didik. Aktivitas belajar yang rendah dapat menghambat proses perubahan perilaku siswa, sedangkan aktivitas belajar yang tinggi dapat membantu proses pencapaian perubahan perilaku siswa.

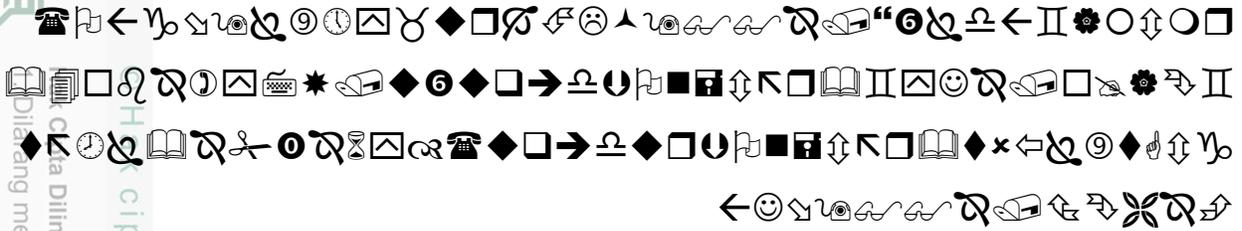
Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menggunakan strategi belajar yang aktif (PAIKEM) Paikem adalah singkatan dari pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan.⁶

Dalam proses pembelajaran, penggunaan strategi yang tepat oleh guru akan mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu sebelum proses belajar mengajar dilakukan, terlebih dahulu guru harus dapat memilih strategi pembelajaran yang didasarkan pada keefisiennya untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Jadi, sebelum seorang guru menggunakan strategi dalam proses pembelajaran guru harus terlebih dahulu terlebih dahulu menelaah, apakah strategi tersebut sesuai dengan materi, situasi dan kondisi baik siswa maupun sarana yang menunjang. Senada dengan argument di atas dikemukakan dengan argumen di atas dikemukakan Roestiyah bahwa guru harus mempunyai strategi agar anak didik dapat belajar secara, efektif dan efisien, sehingga mengenai pada tujuan yang diharapkan.⁷Sebagai mana Firman Allah dalam QS.An-Nahl:125



⁶Hartono, Op Cit, h9

⁷Roestiyah, 2007, *Guru profesional*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, h. 105



Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

Dari ayat diatas dijelaskan bahwa seorang guru atau seorang pengajar harus mengajar dengan baik dan dengan strategi yang baik pula atau strategi yang pas agar materi pelajaran dapat melekat atau dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan guru untuk menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran . Dalam pelaksanaan pembelajaran, tepatnya strategi yang digunakan maka akan efektif dan efisien kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa dan akhirnya dapat mengantarkan keberhasilan belajar siswa,⁸ karena itu pentingnya keaktifan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik.

Salah satu strategi yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah keaktifan belajar siswa adalah strategi *Crossword Puzzle*. Strategi *Crossword Puzzle* adalah suatu

⁸ Darwin Syah, dkk, 2007, *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT. Gaung Persada Pres, h. 33

strategi yang berbentuk permainan teka teki silang. Kelebihan strategi ini adalah dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. strategi *Crossword Puzzle* melibatkan seluruh siswa dalam belajar sehingga tidak ada siswa yang bermain dan bercerita dengan teman-temannya. Langkah-langkah dasar strategi *Crossword Puzzle* yang perlu diperhatikan adalah membuat kata-kata kunci, atau nama-nama yang berhubungan dengan Materi yang telah diberikan, membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih, kemudian menghitung bagian yang tidak diperlukan, membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat, bagikan teka-teki ini kepada peserta didik, batasi waktu kemudian beri hadiah kepada individu atau kelompok yang paling cepat dan benar.⁹

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama

Negeri 10 Tapung kurang berjalan dengan baik. Guru mengajar dengan menggunakan metode

Konvensional diharapkan siswa aktif dalam belajar Pendidikan Agama Islam. Namun

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan, ditemukan gejala-gejalanya yaitu :

1. Sebagian siswa tidak semangat ketika dalam proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Sebagian Siswa tidak percaya diri pada saat proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

⁹Hisyam Zaini dkk, 2008, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, h. 71





3. Sebagian siswa tidak dapat mengali konsep-konsep materi pada saat proses pembelajaran.
4. Sebagian siswa Tidak percaya diri ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.
5. Sebagian siswa tidak mau mengali potensi yang ada pada dirinya.
6. Sebagian siswa tidak mau berinteraksi antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru.
7. Sebagian siswa tidak mau berlomba-lomba pada saat proses pembelajaran.
8. Sebagian siswa terbebani pada saat proses pembelajaran.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti masalah ini yang akan meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan judul :**Pengaruh Penerapan Strategi Crossword Puzzle terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar.**

B. Penegasan Istilah

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.A SMP N 10 Tapung Kabupaten Kampar”. Maka untuk menghindari kesalahan-kesalahan terhadap judul penelitian ini, oleh karna itu peneliti ingin menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Strategi *Crossword Puzzle* adalah suatu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung



bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak awal.¹⁰ Jadi, yang dimaksud dengan strategi *Crosswod Puzzle* dalam penelitian ini adalah strategi yang bisa digunakan oleh guru dengan cara membuat beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran yang telah diselesaikan, kemudian murid di suruh menyusun teka-teki yang telah diberikan oleh guru tersebut.

2. Keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.¹¹ Jadi, yang dimaksud dengan keaktifan belajar dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki interaksi yang kuat dalam pembelajaran seperti siswa yang sering bertanya dan mengemukakan pendapat sendiri mengenai materi pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran itu ada interaksi antara guru dan murid didalam kelas saja.
3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk meningkatkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dalam meyakini dan menghayati, mengamalkan ajaran Islam, sesuai dengan agama yang dianut oleh peserta didik.¹²

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

¹⁰ Hisyam Zaini dkk, Ibid.

¹¹ Hartono, 2008, *PAIKEM pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru : Zanafa, h.111

¹² Ahmad Djazuli Dkk, 1996, *Peningkatan Wawasan Guru Agama*, Jakarta : Dirjen Dikdas, h. 16



C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala yang ada, maka dapat diidentifikasi permasalahannya:

- a. Bagaimanakah penerapan strategi pembelajaran di kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar?
- b. Bagaimanakah keaktifan belajar siswa di kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar?
- c. Bagaimana rasa tanggung jawab anak didik dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru.
- d. Apakah ada pengaruh strategi *crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah dengan memfokuskan penelitian pada “Pengaruh penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar”, dengan materi Perkembangan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Dinasti Umayyah.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yaitu: Apakah terdapat pengaruh penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi siswa

Siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dilindungi UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



b. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya, sehingga keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan.

c. Bagi penulis

Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan perkuliahan pada program sarjana strata satu (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau dan sekaligus untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I).

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU