

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, itu adalah salah satu faktor terpenting dalam kemajuan suatu bangsa. Tentu saja ada proses belajar mengajar di sekolah dalam pendidikan. Dengan siklus ini tentunya memiliki tujuan, salah satu tujuan tersebut adalah untuk lebih mengembangkan prestasi belajar siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi mengacu pada hasil (dari apa yang telah dilakukan, dilakukan, dll). Prestasi juga dapat dipahami sebagai hasil dari kegiatan yang dilakukan di dalam kelas. Perubahan yang dibawa oleh belajar itulah yang menyebabkan tercapainya prestasi belajar.¹Kegiatan yang paling signifikan adalah yang berkaitan dengan pengajaran dan pembelajaran. Bagaimana siswa memandang proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. Siswa merupakan jalan menuju terjadinya proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran, karena pendidik harus dapat memilih teknik pembelajaran yang baik dan menggunakan sistem, strategi, model pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa.²

Strategi seperti yang didefinisikan oleh J. R. David (1976) adalah rencana, metode, atau rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai

¹ Moh. Zaiful Rayid DKK, *Prestasi Belajar* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 4-5.

² Uswatun Hasanah, *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Melalui Penerapan Metode PQIRST (Preview, Question, Read, Summarize, Test) Peserta Didik Kelas V Di Mi Ismaria Al-Qur'aniyah Islamiyah Raja Basa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*, Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, Mei 2017, 2<http://ejournal.radenintan.ac.id>

tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, strategi pembelajaran dapat dilihat sebagai rencana dengan rangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran adalah tindakan atau rangkaian kegiatan yang memanfaatkan metode, sumber, dan kekuatan pembelajaran.³

Pendekatan, model, teknik, dan strategi pembelajaran khusus adalah contoh strategi pembelajaran. Siswa bisa mendapatkan keuntungan besar dari memiliki strategi untuk belajar, yang membantu mereka belajar lebih baik. Selain itu, guru dapat menggunakan strategi tersebut sebagai acuan kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan gambaran bagaimana membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang inovatif dalam hal pengetahuan dan keterampilan berpikir rasional.

Memanfaatkan strategi yang kreatif, relevan, dan tepat untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami instruksi guru.⁴ Untuk menjaga keseimbangan yang sehat antara guru dan siswa, guru tidak hanya harus mampu menyampaikan materi tetapi juga menumbuhkan lingkungan di mana siswa terlibat. Guru harus memperbarui strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas untuk memperbaiki kondisi tersebut.⁵

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan* (Jakarta: kencana, 2007), 126.

⁴ Nur Afyah dan Durinta puspasari, *Pengembangan Media pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di SMKN 1 Surabaya*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, Vol. 7, No. 1, 2019 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/26986>

⁵ Leny Radili, *Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, E-Tech, Vol.1, Edisi.1. <https://ejournal.unp.ac.id>

Secara khusus, dengan menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, maka prestasi dan tingkat aktivitas siswa dapat meningkat. Strategi teka-teki silang yang termasuk dalam jenis permainan yang dapat mengasah otak dan merangsang daya pikir siswa merupakan salah satu strategi yang tepat dan menarik untuk digunakan bersama siswa. Untuk mencegah siswa menjadi pasif selama proses belajar mengajar, permainan teka-teki silang ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bersaing satu sama lain untuk memecahkan teka-teki dengan benar.⁶

Dalam penggunaan strategi *crossword puzzle* tentunya membutuhkan materi untuk dijadikan pertanyaan dalam membuat teka-teki silang. Peneliti mengambil materi haji dan umroh untuk dijadikan pembelajaran dalam penggunaan strategi ini. Karena sebagai seorang pemeluk Agama Islam pengetahuan yang wajib kita ketahui adalah agama, karena agama merupakan kunci dalam kehidupan. Sejak dini tentunya kita sudah dipelajari tentang Agama Islam terutama hal-hal yang wajib untuk dikerjakan. Dalam Agama Islam rukun Islam merupakan hal yang wajib untuk dikerjakan oleh umat Islam, salah satu Rukun Islam yang wajib kita lakukan adalah Haji dan Umrah, akan tetapi untuk Rukun Islam yang nomer 5 ini khusus bagi orang yang mampu saja, tidak hanya mampu biaya saja akan tetapi sehat jasmani dan rohaninya untuk menunaikan ibadah tersebut.

Istilah "haji" mengacu pada kunjungan ke Baitullah di Mekkah dan sekitarnya pada waktu tertentu, dengan cara tertentu, dan untuk tujuan

⁶ Almira Nurkusuma, *Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam meningkatkan Minat Belajar peserta Didik*, Artikel Penelitian, 2020.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdp/article/view/41060>

tertentu. Sementara Umrah mengunjungi Ka'bah dengan serangkaian cinta yang luar biasa di sekitarnya, Umrah tidak dibatasi oleh Miqat Zamani, yang berarti itu dapat dilakukan secara tiba-tiba, termasuk selama musim haji.⁷

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada bulan Mei pada semester genap tahun ajaran 2021-2022 di MI Tanwirul Hija di Desa Cangkrenk kabupaten Sumenep, pembahasan di atas berkaitan dengan pembelajaran yang ada di sekolah MI Tanwirul Hija yang mana kurang efektif dan efisien terhadap strategi yang diterapkan oleh guru yang hasilnya siswa menjadi pasif yaitu kurangnya siswa dalam bertanya maupun menjawab soal yang diajukan oleh guru dan juga kurang aktif dalam pembelajaran yang mana siswa cenderung berbicara sendiri dan melakukan aktivitas sendiri maupun bersama dengan temannya,⁸ hal tersebut berdampak pada ingatan siswa terhadap pembelajaran sebelumnya sehingga prestasi belajar siswa menurun. Maka dari itu peneliti berinisiatif menerapkan strategi berbeda untuk meningkatkan kembali minat siswa dalam belajar yang tentunya menyenangkan agar dapat diingat oleh siswa. Melalui materi haji dan umroh peneliti menerapkan strategi *crossword puzzle* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Menurut Nusrotul Khonifah (2018) mengatakan bahwa penggunaan strategi *Crossword Puzzle* ini terbukti efektif dalam pembelajaran, sedangkan menurut Muhafidin (2018) terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan strategi *Crossword Puzzle* ini. Dari Latar Belakang di atas maka peneliti mengambil judul "*Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan*

⁷Amir Syaifuddin, *Garis-garis Besar Fiqh* (Jakarta: Prenada Media, 2003), 70.

⁸ Observasi MI Tanwirul Hija I Kabupaten Sumenep 2022

penggunaan Strategi Crossword Puzzle Pada Materi Haji dan Umroh Kelas V MI Tanwirul Hija I Kabupaten Sumenep” yang tujuannya untuk menjadikan siswa lebih aktif dan tidak pasif dalam pembelajaran dan juga untuk mengasah otak anak dalam mengingat kembali pelajaran yang telah berlalu terutamanya tentang materi haji dan umrah yang dikemas menggunakan strategi permainan *Crossword Puzzle* sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka fokus penelitiannya yaitu:

1. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dengan penggunaan strategi *crossword puzzle* pada materi haji dan umroh siswa kelas VMI Tanwirul Hija I?
2. Bagaimana cara menerapkan strategi *crossword puzzle* terhadap siswa pada materi haji dan umroh siswa kelas VMI Tanwirul Hija I?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dengan penggunaan strategi *crossword puzzle* pada materi haji dan umroh kelas V MI Tanwirul Hija I.
2. Untuk mengetahui penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap siswa pada materi haji dan umroh kelas V MI Tanwirul Hija I.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk sekolah

Sebagai informasi atau acuan dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui strategi *crossword puzzle*

2. Untuk siswa

Sebagai motivasi dalam meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada materi Haji dan Umroh melalui strategi *crossword puzzle*

3. Untuk guru

Sebagai salah satu pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan salah satunya melalui strategi *crossword puzzle*

4. Untuk peneliti

Sebagai pengetahuan baru dan acuan untuk penelitian selanjutnya.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan prestasi belajar siswa afektif, kognitif dan psikomotorik dengan penggunaan strategi *Crossword Puzzle* pada materi haji dan umroh
2. Hasil proses pembelajaran berupa angka, lambang, dan huruf dari hasil ulangan didiskusikan dalam kaitannya dengan prestasi belajar.
3. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V MI Tanwirul Hija I tahun pelajaran 2022-2023

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari miskonsepsi dalam memahami makna istilah dalam skripsi yang berjudul “*Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Penggunaan Strategi Crossword Puzzle Pada Materi Haji Dan Umroh Siswa*”

Kelas V MI Tanwirul Hija I Kabupaten Sumenep” ini ada beberapa istilah yang dianggap penting untuk dicarikan secara fungsional, sehingga pembaca dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini memiliki pengertian dan pemahaman yang sama. Adapun istilah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Peningkatan merupakan suatu proses perbaikan, cara melakukan sesuatu untuk membuatnya lebih baik, atau usaha untuk membuat sesuatu lebih baik dari sebelumnya.
2. Strategi adalah rencana dengan rangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan.
3. *Crossword puzzle* (Teka-teki silang) adalah jenis permainan yang dapat melatih otak. Ini adalah permainan persegi empat dengan kotak hitam putih dan dua garis: horizontal (kumpulan kotak dalam bentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (set kotak dengan satu baris dan banyak kolom).
4. Prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan belajar yang disertai dengan perubahan-perubahan yang dicapai oleh seseorang (siswa) yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, atau kalimat sebagai ukuran tingkat keberhasilan seorang siswa dalam memenuhi standar yang telah ditetapkan dan menjadi sempurna baik dalam berpikir maupun bertindak.
5. Haji dan Umrah adalah perjalanan sengaja ke Baitullah Mekkah untuk menunaikan rangkaian shalat dengan syarat dan rukun yang telah ditentukan.

G. Kajian Terdahulu

Hasil temuan penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai bahan analisis berdasarkan kerangka teori yang telah ditetapkan dan sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya.

1. Imatun Zaeniah tahun 2019 dengan judul “*strategi Crossword Puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III MI Al-Ma’rifatul Islamiyah Dasan Agung Mataram Tahun Ajaran 2018-2019*”. adalah Judul Presentasi Imatun Zaeniah Tahun Pelajaran 2019. Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas dengan tujuan penggunaan strategi Teka-Teki Silang untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Judul studi sebelumnya memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan dengan yang satu ini. Strategi Teka-Teki Silang dan jenis penelitian tindakan kelas digunakan dalam persamaan dengan cara yang sama. Namun, tujuan, sumber daya, dan lokasi yang dipelajari berbeda.⁹
2. Muhafidin tahun 2018 dengan judul “*pengaruh strategi pembelajaran Crossword Puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V MIN 6 Bandar Lampung*”. Penelitian tersebut menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dan jenis penelitian eksperimennya yaitu *Quasi Eksperimen*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPS peserta didik

⁹Imatun Zaeniah, “Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas Iii Mi Al-Ma’rifatul Islamiyah Dasan Agung Mataram Tahun Ajaran 2018-2019” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, 2018/2019) <https://repository.ummat.ac.id/165/>

kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Bandar Lampung. Bedanya dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitiannya yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana tidak hanya melihat hasil dari penelitian yang dikaji akan tetapi juga ingin melihat perkembangan langsung terhadap apa yang diteliti oleh peneliti dengan menggunakan strategi *crossword puzzle*.¹⁰

3. Asry Ati tahun 2018 dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar*”. Pada penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan metode *quasy eksperimen* yang dianalisis dengan analisis distributif dan analisis inferensial yang tujuannya untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan strategi *crossword puzzle* terhadap minat belajar bahasa indonesia. Bedanya dengan penelitian ini adalah terletak pada jenis penelitian yaitu jenis PTK yang mana untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa melalui penggunaan strategi *crossword puzzle*.¹¹
4. Sinaryati tahun 2022 judul penelitian “*Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Strategi Teka-teki Silang di SMP*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang tujuannya untuk mengetahui hasil belajar peserta didik meningkat atau

¹⁰Muhafidin, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Min 6 Bandar Lampung” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)<http://repository.radenintan.ac.id>

¹¹Asry Ati, “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makassar” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018) <https://digilibadmin.unismuh.ac.id>

tidak dengan menggunakan strategi teka teki silang. Sama dengan penelitian ini yang menggunakan jenis dan strategi yang digunakan sama hanya bedanya terletak pada tujuan yang diteliti yaitu prestasi belajar siswa bukan hasil belajar siswa.¹²

5. Nisa Khairuni dan Nurul hayati 2021 dengan judul penelitian “*Pembelajaran PAI Menyenangkan Dengan Penggunaan Strategi Teka-teki Silang (Crossword Puzzle): Materi Iman Kepada Malaikat Allah untuk Anak Sekolah Dasar*”. Jenis penelitian pada penelitian tersebut adalah menggunakan metode kualitatif berbasis kajian kepustakaan (*Library Research*) yaitu melalui pengumpulan data dari berbagai literatur yang relevan dengan permasalahan yang dibahas, sedangkan pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah PTK dan perbedaannya juga terletak pada tujuan penelitiannya, yaitu pada penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui maksud dari penggunaan strategi teka-teki silang, langkah-langkah penggunaan strategi teka-teki silang dan juga manfaat dari strategi teka-teki silang, sedangkan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dengan penggunaan strategi *crossword puzzle*.¹³

¹² Sinaryati, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Strategi Teka-teki Silang di SMP”, *Jurnal Milenial: Journal for Teacher and Learning*, Vol. 2, No. 2, Januari 2022. <https://ejournal.anotero.org/index.php/milenial/article/view/90>

¹³ Nisa Khairuni dan Nurul Hayati, “Pembelajaran PAI Menyenangkan Dengan Penggunaan Strategi Teka-teki Silang (*Crossword Puzzle*): Materi Iman Kepada Malaikat Allah untuk Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal SHIBGHAH: Journal of Muslim Societies*, Vol. 3, No. 1, Januari 2021. <https://jurnal.kopertais5aceh.or.id/index.php/shibghah/article/view/238>