

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa secara garis besar ada dua faktor, yaitu faktor individu dan faktor sosial. Termasuk faktor individu adalah faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, kesehatan, motivasi dan pribadi. Faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru dengan metode yang digunakan, media yang digunakan dalam pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial. (Rosyad, 2018) Dalam rangka mewujudkan siswa siswi berprestasi harus melewati proses pembelajaran. Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dengan sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan agar Santri mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga peranan media dapat membantu Santri dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam belajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada Santri sehingga

dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar Santri sehingga dapat mengembangkan kompetensi siswa baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Salah satu media pembelajaran yaitu Teka-Teki Silang. Media Teka-Teki Silang merupakan permainan untuk mengukur kemampuan Santri yang di buat untuk menarik minat Santri dalam belajar dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan sehingga membantu Santri dalam penguasaan pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang dibuat dengan bentuk kotak-kotak secara vertikal dan horizontal. Peneliti menyediakan bebrapa pertanyaan terkait materi yang akan disampaikan. Setelah itu siswa akan menjawab pertanyaan tersebut dengan cara mengisi kotak-kotak yang telah disediakan. Antara jawaban satu dengan yang lainnya akan berkesinambungan, sehingga jawaban yang diiisi oleh siswa mampu untuk mengasah kemampuan otak siswa.

Media pembelajaran ini merupakan salah satu media yang baik dan menyenangkan. Menurut Hisyam, dkk. dalam Sri dan Zakir mengungkapkan bahwa keunggulan dari media Teka-teki silang adalah:

1. Dapat merangsang siswa lebih aktif
2. Dapat mengembangkan kemandirian siswa
3. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
4. Membina tanggungjawab dan disiplin siswa

5. Adanya persaingan sehat antar siswa
6. Hasil belajar lebih tahan lama

Selain itu adapun kelemahan media Teka-teki silang, antara lain :

1. Kata-kata yang terbentuk pendek.
2. Permainan yang seru membuat suasana menjadi gaduh, hal ini dapat memicu terganggunya kelas yang lain.
3. Untuk mengisi kotak yang saling berkaitan membutuhkan kosakata yang lebih banyak.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Peningkatan mutu pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia, (Salahuddin et al.) Suatu negara dikatakan maju atau tidaknya dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas Pendidikan yang masih ada di negara tersebut. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara, (Sari & Septiasari,) Melalui pendidikan dapat dibentuk peradaban bangsa yang cerdas dan bermartabat. Pendidikan berperan dalam membentuk Santrimenjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, berilmu, bertanggung jawab, taat hukum dan menjadi

warga negara yang demokratis. Untuk menghujudkan hal tersebut maka tidak terlepas dari proses pembelajaran dan muatan pelajaran yang diberikan.

Semangat belajar merupakan segala usaha dalam diri sendiri yang dapat menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin keberlangsungan kegiatan belajar serta memberikan arah kegiatan belajar sehingga dapat tercapainya tujuan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas X didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Jâ-alHaq kota Bengkulu berlangsung dengan interaksi yang kurang baik antara guru dan santri. Namun suasana kelas yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif, ini terjadi karena banyak dari santri yang terlihat mengantuk ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan metode monoton seperti ceramah, tanya jawab dan diskusi. Begitu pula dengan sumber , alat, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan buku, power point, dan infokus. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan media dan metode yang monoton bisa menciptakan suasana belajar yang kurang efektif dan kondusif.

Dari penjelasan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Jâ-alHaq Kota Bengkulu yaitu, interaksi antara siswa dan guru yang kurang baik menyebabkan suasana belajar kurang kondusif. Penggunaan media dan metode yang monoton bisa membuat santri lebih mudah bosan dan malas dalam mengikuti proses pembelajaran.

Maka hasil dari observasi tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian terkait penggunaan media Teka-teki silang kepada kelas X MIPA. Dimana media Teka-Teki Silang ini diharapkan mampu mengatasi rasa malas belajar santri, dan bisa membangkitkan semangat santri saat sedang melaksanakan proses pembelajaran. Seperti observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, masih banyak sekali Santri yang tidak memiliki semangat belajar, dikarenakan kurang tepatnya pemilihan media dan model pembelajaran untuk siswa.

Kegiatan yang dilakukan secara individu dan dikemas dalam sebuah permainan tentang Sejarah ini, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat mendorong Santri untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian diharapkan kemampuan Santri dalam memahami sejarah dapat meningkat. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Semangat Belajar Santri kelas X Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Aliyah Jâ-alHaq Kota Bengkulu.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas ada beberapa identifikasi masalah yang diambil oleh peneliti, yaitu:

1. Kurangnya semangat belajar santri
2. Minimnya inovasi media pembelajaran
3. Peran media interaktif dalam proses pembelajaran
4. Kebutuhan pendekatan kreatif
5. Pengaruh teka-teki silang terhadap semangat belajar

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, ada beberapa Batasan masalah yang menjadi acuan penulis dalam melakukan penelitian, yaitu:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap semangat belajar santrii kelas X ada mata Pelajaran al-qur'an hadits di MA Jâ-alHaq kota Bengkulu
2. Penelitian ini hanya melibatkan santri kelas X di MA Jâ-alHaq kota Bengkulu

3. Penelitian ini hanya menganalisis semangat belajar santri berdasarkan beberapa indikator, seperti antusiasme, partisipasi aktif, dan fokus selama proses pembelajaran. Indikator lain, seperti hasil belajar atau pemahaman materi, tidak menjadi bagian dari penelitian ini.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media Teka-Teki Silang dengan semangat belajar Santri kelas X Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di MA Jâ-alHaq Kota Bengkulu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media Teka-Teki Silang dengan semangat belajar Santri kelas X Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di MA Jâ-alHaq Kota Bengkulu

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

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi perkembangan teknologi, terutama dalam memanfaatkan media yang ada disekitar

kita. Meskipun bukan menggunakan media digital, namun media yang digunakan merupakan media yang ramah lingkungan dan tidak sulit untuk di jangkau. Dalam hal ini media yang dimaksud adalah karton yang divariasikan menjadi permainan TTS.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peneliti**

- 1) Memberikan pengalaman baru dalam melakukan penelitian
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikirain maupun sebagai masukan bagi peneliti lain yang ingin mengangkat topic yang sama

### **b. Bagi Madrasah**

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan sebagai masukan yang membangun untuk para guru agar dapat menggunakan media yang sesuai dengan mata Pelajaran yang akan diajarkan kepada siswanya
2. Sebagai dasar untuk mempertimbangkan penggunaan media TTS dalam pembelajaran.

c. **Bagi Siswa**

1. Agar para santri lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. meningkatkan pengalaman belajar melalui media yang menarik

