

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Seperti yang diketahui bahwa media pembelajaran tidak terlepas dari sebuah metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Metode mengajar adalah salah satu komponen dari pada proses pendidikan. Merupakan alat mencapai tujuan, yang didukung oleh alat-alat bantu mengajar. Merupakan kebulatan dalam suatu sistem Pendidikan. (Brigham et al, 2013)

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa

mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.(Arsyad A, 2011)

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Latuheru dikutip dalam buku Muhammad Hasan menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan maksud menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima.(Aqilla, 2022)

Menurut Suprpto dkk, mengatakan media pembelajaran merupakan alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.(Adolph, 2016)

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan

di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. (Hasan et al., 2021)

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, media dalam proses belajar mengajar dapat sebagai perantara menyalurkan konsep atau materi yang disampaikan oleh guru, sehingga besar harapan dapat membantu siswa dalam memahami materi pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. (Hasan et al., 2021)

Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga

peranan media dapat membantu siswa 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 siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar siswa.

Menurut Gagne media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs mendefinisikan media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain sebagainya. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila difahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Ii et al., 2016)

Media sangat berperan dalam komunikasi dan pendidikan. Dalam proses pembelajaran komunikasi yang dibangun antara siswa dan guru dapat terjadi melalui pemanfaatan sebuah media. Pemilihan media yang menarik dalam suatu proses pembelajaran dapat menguatkan komunikasi antar guru dan siswa. Dalam proses belajar mengajar guru merupakan salah satu factor penunjang Untuk memperoleh keberhasilan. Selain itu guru dapat mendorong siswa supaya lebih aktif dalam berkomunikasi dan berinteraksi pada kegiatan belajar. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas (Amalia, N.H., dan Hidayat; Rukmi et al). (Batam, n.d.)

Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung. Dampak penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar
- b. proses pembelajaran bisa lebih menarik
- c. proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

- d. lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat;
- e. kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- f. proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan
- g. menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari; dan
- h. peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif

2. Teka-teki silang

Teka-teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun' tergantung arah kata-kata yang harus diisi (Wikipedia bahasa Indonesia). Dalam teka teki disediakan sejumlah pertanyaan, pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak yang didesain sedemikian rupa. Deskripsi umum permainan Teka teki silang menurut Rinaldi Munir merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang

berwana hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

Pendapat lain mengenai Teka-teki Silang atau disingkat TTS adalah Suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang di berikan. Petunjuknya biasa di bagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus di isi.

Teka-teki silang adalah permainan atau puzzle berbentuk kotak-kotak kosong yang harus diisi dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata-kata, sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Kotak-kotak tersebut disusun dalam baris dan kolom, dan biasanya beberapa kotak diisi secara horizontal (mendatar) dan beberapa secara vertikal (menurun).

Menurut Zaini dkk menyatakan bahwa teka-teki dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.(Rosyad, 2018) . Berikut beberapa aspek yang ada dalam teka-teki silang:

a) Permainan

Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Games adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Santrock (2007: 216-217)

b) Kata

Kata adalah satuan-satuan terkecil yang diperoleh setelah kalimat dibagi menjadi bagian-bagiannya. Menurut Keraf (1991)

c) Petunjuk

Petunjuk adalah sesuatu yang menunjukkan, memberi tahu, atau ketentuan yang memberi arah atau bimbingan. (KBBI)

Teka-Teki Silang merupakan permainan yang ideal dalam pembelajaran karena pertanyaan-pertanyaan dalam teka teki silang sering kali terdiri atas persamaan kata (sinonim), lawan kata (antonim), definisi, istilah, dan bahasa asing. Media permainan teka-teki silang ini juga sangat fleksibel, artinya dapat disesuaikan dengan tingkat usia dan tingkat pemahaman siswa. Permainan ini juga baik dalam membangun memori siswa karena permainan ini bisa memberi efek yang menyegarkan ingatan sehingga otak bisa bekerja secara optimal. (Istiani, 2016)

Teka-Teki Silang adalah alat visual yang menggunakan kertas juga pola kotak-kotak kosong

sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran Teka-Teki Silang bisa memotivasi siswa belajar karena permainan mengiringi jalannya pembelajaran. Peserta didik belajar melalui pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Teka-Teki Silang dimulai dengan pertanyaan pada bidang mendarat atau menurun untuk mengisi ruang kosong. Ungkapan atau kata kunci diberikan pada sekumpulan pertanyaan, untuk mengisi lubang-lubang yang disusun sedemikian rupa.

Teka-Teki Silang merupakan permainan yang ideal dalam pembelajaran karena pertanyaan-pertanyaan dalam teka teki silang sering kali terdiri atas persamaan kata (sinonim), lawan kata (antonim), definisi, istilah, dan bahasa asing. Media permainan teka-teki silang ini juga sangat fleksibel, artinya dapat disesuaikan dengan tingkat usia dan tingkat pemahaman siswa. Permainan ini juga baik dalam membangun memori siswa karena permainan ini bisa memberi efek yang menyegarkan ingatan sehingga otak bisa bekerja secara optimal. (Istiani, 2016)

3. Semangat Belajar

Semangat belajar adalah suatu situasi yang menggambarkan tentang spirit atau semangat dalam menyampaikan sesuatu untuk dapat dipahami di kalangan lebih luas.

Semangat belajar merupakan keinginan seseorang maupun dorongan inspirasi dari orang lain untuk melakukan kegiatan tertentu agar dapat mencapai sasaran yang diinginkan.

Semangat dalam pengertian yang berkembang di masyarakat seringkali disamakan dengan motivasi. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku dan belajar adalah perubahan tingkah laku secara permanen dan secara potensial yang terjadi sebagai hasil dari praktek atau penguatan (reinforced practice) yang dilandasi dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Frederick, J., Donald. Mc menyatakan bahwa *“motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction”*, yang berarti bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.(Fiteriani, 2015)

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Bimo Walgito “motivasi merupakan kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang menyebabkan bertindak dan berbuat”. Dalam kegiatan belajar Elida Prayitno mengemukakan bahwa “motivasi dalam belajar tidak merupakan suatu energi yang menggerakkan siswa untuk belajar, tetapi juga sebagai suatu yang mengarahkan

aktivitas siswa kepada tujuan belajar”. Hal senada juga dikemukakan oleh Sardiman bahwa “ motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar”. Lebih jelas lagi Winkel menyebutkan bahwa “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki oleh siswa tercapai

Semangat belajar adalah sikap atau motivasi yang mendorong seseorang untuk terus mencari pengetahuan dan keterampilan baru. Ini mencakup rasa ingin tahu, ketekunan, dan keinginan untuk berkembang. Semangat belajar membuat individu aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hardjana Semangat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi untuk belajar, mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan, melalui usaha, pengajaran atau pengalaman. Dalam hal studi di Perguruan Tinggi, semangat belajar adalah semangat untuk menyediakan waktu, tenaga, usaha untuk menyerap

dan menyaturagikan informasi, pengetahuan, dan kecakapan yang kita terima dan kita peroleh lewat berbagai cara.

Semangat belajar adalah suatu situasi yang menggambarkan tentang spirit atau semangat dalam menyampaikan sesuatu untuk dapat dipahami di kalangan lebih luas. Berikut ini beberapa pengertian menurut para ahli : (Emda): motivasi atau semangat belajar baik ekstrinsik maupun intrinsik harus dimiliki oleh anak karena berperan sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai serta dengan adanya motivasi tersebut dapat menumbuhkan semangat untuk anak dalam proses belajarnya. Menurut Maryam Muhammad motivasi adalah perubahan tenaga dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang mencapai tujuan. Sedangkan menurut (Nisa & Sujarwo,) motivasi atau semangat dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seseorang yang mempunyai motivasi tinggi akan gita berusaha untuk belajar, begitu sebaliknya jika seseorang mempunyai motivasi yang rendah akan bersikap acuh tak acuh, mudah putus asa.(Metode et al., 2022)

Menurut (Frida Feka, Sri Watini) Pemilihan model pembelajaran tentu harus tepat, terstruktur dan

menyenangkan, model pembelajaran yang digunakan selama ini belum menunjukkan peningkatan sesuai yang diinginkan, bahkan kegiatan monoton, tidak bervariasi dan membosankan. Maka itu motivasi mempunyai peranan sangat penting dalam belajar yakni membangun rasa percaya diri dan kemampuan bersosialisasi dengan orang lain.

Menurut Juleha belajar dengan semangat akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik daripada belajar tanpa semangat. Semangat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajarinya dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun, bila semangat itu tidak disertai usaha yang baik, maka belajar juga sulit untuk berhasil (Rusyan). Semangat belajar mahasiswa dapat ditumbuhkan dan dipelihara oleh dosen. Melalui penyajian atau pembahasan materi yang menarik, bermanfaat dan cukup menantang, mahasiswa akan terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Semangat belajar adalah suatu dorongan untuk berperan serta dalam proses belajar untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan. Motivasi penting bagi setiap jenis proses belajar karena motivasi akan

mendorong individu bekerja keras agar berhasil dalam belajarnya (Julaeha)(Setiawan, 2010)

Semangat belajar sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya semangat mendorong siswa meningkatkan prestasi belajar dan sebaliknya kurang adanya semangat akan melemahkan prestasi belajar. Semangat merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa semangat (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal.(Menengah et al., 2020)

Sardiman (2014) menyatakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator, termasuk keinginan untuk berhasil, harapan dan cita-cita untuk masa depan, dorongan berkonsentrasi dalam belajar, serta kemampuan untuk mengembangkan kemandirian dalam belajar.

Semangat belajar memiliki beberapa aspek, yaitu:

a. Sikap

Menurut Bruno sikap (attitude) adalah kecenderungan yang relative menetapkan untuk beraksi dengan baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu.

b. Motivasi

Menurut Djamarah (2011) motivasi adalah dorongan yang dilakukan individu untuk mengubah

energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan.

c. Ketekunan

Menurut KBBI, ketekunan adalah kekerasan dan kesungguhan dalam melakukan sesuatu

Abin Syamsuddin makmun mengemukakan bahwa untuk memahami Semangat dapat dilihat dari beberapa indikator, diantaranya:

- a. Durasi kegiatan
- b. Frekuensi kegiatan
- c. Persistensi pada kegiatan
- d. Ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan
- e. Devosasi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan.
- f. Tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
- g. Tingkat kualifikasi prestasi/produk (output) yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan
- h. Arah sikap terhadap sasaran kegiatan

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Sardiman indikator semangat belajar sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.

- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Dapat mempertahankan pendapatnya

Berdasarkan indikator-indikator di atas dapat disimpulkan bahwa Semangat belajar yang akan diungkap yaitu:(Julita, 2018)

- a. Kuatnya kemauan untuk berbuat.
- b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar.
- c. Kerelaan meninggalkan kewajiban/tugas yang lain.
- d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas.
- e. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Faktor-faktor yang dapat membangkitkan semangat belajar (BP-7, 1980:10):

- a. Menggiatkan semua indera dari peserta didik sebanyak mungkin. Yang jelas, sejauh pelajaran memungkinkan hendaklah pengajar berusaha menggiatkan indera penglihatan, pendengaran, dan perabaan peserta didik. Disamping indera-indera tersebut diatas masih dapat juga digiatkan juga indera pencium, dan mungkin juga indera pengecap, Indera keseimbangan/motoris, dan indera lainnya.
- b. Menciptakan situasi belajar yang menguntungkan
 - 1) Aspek mental-emosional: perasaan peserta didik terhadap pengajar yang dapat timbul dari

kemampuan pengajar dalam melaksanakan pengajaran.

2) Aspek jasmaniah: keletihan, sakit, gangguan suara, dan pemandangan.

c. Motivasi

Pemberian perangsang dan dorongan belajar, sehingga peserta didik belajar dengan sungguh-sungguh, antara lain dengan cara:

- 1) Menimbulkan hasrat ingin mengetahui.
- 2) Menciptakan jiwa berlomba yang sehat.
- 3) Memberi pujian dan kecaman membangun.
- 4) Melayani keinginan peserta didik untuk mendapatkan penghargaan.
- 5) Mendekati peserta didik pada kenyataan-kenyataan.

d. Fasilitas dalam belajar.

Fasilitas yang lengkap atau memadai dapat membantu proses belajar peserta didik dan dapat membangkitkan semangat belajarnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa semangat belajar adalah dorongan internal yang memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan akademik. Indikator semangat belajar meliputi keinginan untuk berhasil, harapan masa depan, ketekunan, dan kemandirian.

Motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik, mempengaruhi semangat dan prestasi siswa. Faktor-faktor seperti pengajaran yang menarik, dukungan emosional, dan fasilitas yang memadai sangat penting untuk membangkitkan semangat belajar. Dengan semangat belajar yang kuat, siswa lebih termotivasi untuk berprestasi dan menghadapi tantangan dalam belajar.

4. Pembelajaran Al-Qur'an Hadist

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. (Brigham et al, 2013)

Menurut Rusman, dkk, Pembelajaran merupakan suatu sistem. Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya. Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman, alat, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang lain. Sedangkan ciri-ciri lainnya dari pembelajaran adalah berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran itu sendiri, dimana akan terdapat komponen-komponen seperti

tujuan, bahan atau materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran.

Al-Qur'an adalah firman Allah berupa wahyu yang disampaikan oleh Jibril kepada Nabi Muhammad SAW. Didalamnya terkandung ajaran pokok yang dapat dikembangkan untuk keperluan seluruh aspek kehidupan melalui ijtihad. Al-Qur'an merupakan kalamullah (firman Allah). Keutamaannya atas segala perkataan seperti keutamaan Allah SWT. atas seluruh makhluk-Nya. Membacanya adalah amalan yang paling utama dilakukan oleh lisan (Tafsir Al-'Ushr Al-Akhir) (Jafri dkk.,; (Ashraf Ismail dkk.,).

Pembelajaran Al-Qur'an pada hakekatnya adalah mengajarkan Al-Qur'an pada anak yang merupakan suatu proses pengenalan Al-Qur'an tahap pertama dengan tujuan agar siswa mengenal huruf sebagai tanda suara atau tanda bunyi (Hasunah & Jannah; Palufi & Syahid; Sugiyanto dkk.,). Pengajaran membaca Al-Qur'an tidak dapat disamakan dengan pengajaran membaca dan menulis di sekolah dasar, karena dalam pengajaran Al-Qur'an, anak-anak belajar huruf dan kata-kata yang tidak mereka pahami artinya. Yang paling penting dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an adalah keterampilan membaca Al-Qur'an dengan baik sesuai dengan kaidah yang disusun dalam ilmu Tajwid. (Prasmanita et al., 2020)

Menurut Islam manusia adalah makhluk ciptaan Allah, ia tidaklah muncul dengan sendirinya atau berada oleh dirinya sendiri. Al-Qur'an surat al-Alaq ayat 2 menjelaskan bahwa manusia itu diciptakan Tuhan dari segumpal darah Al-Qur'an, Al-Qur'an surat al-Thariq ayat 5 menjelaskan bahwa manusia dijadikan oleh Allah. Jadi, manusia adalah makhluk ciptaan Allah, Belajar merupakan suatu proses interaksi antara berbagai unsur yang berkaitan. Tanpa belajar, manusia akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya karena tuntutan hidup, kehidupan, dan penghidupan senantiasa berubah. Dengan demikian belajar menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang usia manusia, sejak lahir hingga akhir hayatnya. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Pane & Dasopang; Anggraini). (Prasmanita et al., 2020)

Al Qur'an Hadis merupakan salah satu bagian/unsur dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ada di madrasah yang menunjang pencapaian tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Mata pelajaran Al Qur'an Hadis bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik agar dapat memahami Al-Qur'an dan Hadits sebagai

sumber ajaran agama Islam dan mengamalkan isi kandungannya sebagai petunjuk dan landasan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik diharapkan mampu membaca dengan fasih, menerjemahkan, menyimpulkan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat dan hadis-hadis terpilih serta memahami dan mengamalkannya. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan proses pembelajaran. (Pendidikan & Vol, 2019)

Al-qur'an dan hadis adalah dua sumber ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari. Tujuan mata pelajaran al-qur'an hadits di Madrasah Aliyah sebagaimana disebutkan dalam Keputusan Menteri Agama Nomor 183 tahun 2019 tentang kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah adalah: (Media et al., 2023)

- a) Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap al-Qur'an dan Hadis,
- b) Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam al-Qur'an dan hadis sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan,
- c) Meningkatkan pemahaman dan pengamalan isi kandungan al-Qur'an dan hadis yang dilandasi oleh dasar-dasar keilmuan tentang al-Qur'an dan Hadis.

Banyak sekali cara alternatif yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an hadits di Madrasah Aliyah, mulai dari

penggunaan multimedia interaktif menggunakan metode mind mapp, mengintegrasikan asesmen maupun media pembelajarannya dengan internet, atau menggunakan praktik baik dengan guru al-qur'an hadits yang lainnya lewat MGMP (Zarkasi Zarkasi).

Kegiatan dalam proses belajar mengajar, guru menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan kondisi yang ada agar tercipta suatu lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Metode yang digunakan diharapkan memiliki dampak terhadap keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar tersebut. Metode yang kurang tepat akan berakibat pada manajemen waktu yang tidak efisien, misalnya. Sementara itu, pengelolaan kelas yang baik dan berkualitas diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat membantu terjalinnya keakraban antara guru dan siswa serta memudahkan guru dalam mengarahkan siswa, memberi dorongan dan memotivasi semangat belajar dan berprestasi mereka (Mahmudah).(Kependidikan, 2021)

Belajar merupakan komponen pendidikan yang berkaitan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit. Belajar diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam

interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari dan cenderung permanen serta mengubah perilaku. Belajar membangun makna yang dilakukan melalui proses mengalami langsung, komunikasi, interaksi, dan refleksi sehingga peserta didik dapat memproduksi gagasan yang bermakna. Oleh karena itu agar komunikasi berjalan secara efektif dan efisien, maka diperlukan media pembelajaran. (Pendidikan & Vol, 2019)

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh seseorang sebelumnya serta telah mendapatkan hasil dari penelitiannya. Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian. Berikut ini beberapa judul penelitian yang relevan dengan judul penulis :

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Nurhaty Purnama Sari, dkk Jurusan Pendidikan Biologi, dengan Judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Group Tournament (Tgt) Dengan Menggunakan Media Teka-teki silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah Batam”. Dalam penelitian ini Nurhati Purnama Sari, dkk

menjelaskan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran team games tournament (TGT) menggunakan media teka-teki silang efektif dalam meningkatkan hasil belajar santri abik kognitif, afektif dan psikomotor. (Batam, n.d.)

Kedua, Skripsi yang disusun oleh Rusni Deden Purdiasih Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Dengan Judul “Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Tekasilang Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas IV Dan V Mi/Sd”. Dalam penelitian Rusni Dedesn Purdiasih menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran tek-teki silang mampu meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik pada kelompok eksperimen yang lebih besar dari kelompok control perolehan effect size sebesar 1,49 dan masuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teka-tekinsilang memberikan pengaruh yang efektif dan efisien untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran teka-teki silang juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS. (Pendidikan et al., 2020)

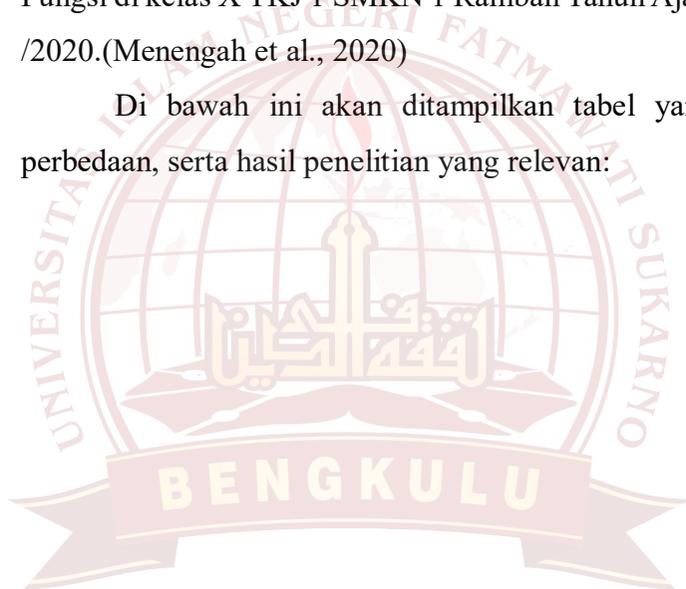
Ketiga, Skripsi yang disusun oleh Rachmah Nur Ainun Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dengan Judul “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid Dalam Penguasaan Kosa Kata Pada Pembelajaran

Bahasa Indonesia Kelas V Sd Inpres Anagowa Kecamatan Pallangga Kab. Gowa”. Dalam penelitian rachmah nur ainun menjelaskan bahwa setelah menggunakan Media Teka-Teki Silang terjadi peningkatan dilihat dari perolehan persentase terdapat 3 murid dari jumlah murid keseluruhan 42 murid dengan persentase 7,14% yang tidak mencapai KKM (mendapat skor dibawah 70) sedangkan terdapat 39 murid dengan persentase 92,86% murid yang mencapai KKM (mendapat skor prestasi diatas 70) dan skor rata-rata 82,14. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan mdia teka-teki silang terhadap hasil belajar murid. Hal ini sejalan dengan penggunaan media yang digunakan oleh peneliti.(No Title, 2018)

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Maria Marlana Naif, Sri Watini dalam Jurnal Pendidikan dan Koseling, dengan judul “Implementasi Metode Bernyanyi Asyik, dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak pada TK MGR. Gabriel Manek Bekasi”. Dalam penelitian ini Maria, Marlana Naif, Sri Watini menjelaskan bahwa Penerapan implementasi bernyanyi asyik di TK Mgr. Gabriel Manek Bekasi dinyatakan berhasil dengan adanya peningkatan skor dari pra siklus 25%, mengalami peningkatan pada siklus I 70% dan seterusnya meningkat pada siklus II mencapai 90%.(Metode et al., 2022)

Kelima, skripsi yang ditulis oleh Zamrat Desi Roffina, dengan judul “Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Relasi dan Fungsi Melalui Pendekatan Scientific”. Dalam penelitian ini Zamrat Desi Roffina menjelaskan bahwa penggunaan pendekatan Scientific dapat meningkatkan semangat siswa mengikuti pelajaran Relasi dan Fungsi di kelas X TKJ 1 SMKN 1 Rambah Tahun Ajaran 2019 /2020.(Menengah et al., 2020)

Di bawah ini akan ditampilkan tabel yang berisi perbedaan, serta hasil penelitian yang relevan:



Tabel 1. Perbedaan Dan Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul Skripsi	Hasil	Perbedaan
1	Nurhaty Purnama Sari, Sahika Della, Fenny Agustin	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Group Tournament (Tgt) Dengan Menggunakan Media Teka-teki silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah Batam	Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran team games tournament (TGT) menggunakan media teka-teki silang efektif dalam peningkatan hasil belajar santri baik kognitif, afektif dan psikomotor	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimen dengan bentuk desain yaitu the one group pretest posttest desain. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuesioner

2	Rusni Deden Purdiasih	Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Teki silang Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas IV Dan V Mi/Sd	Berdasarkan analisis yang dilakukan bahwa nilai rata-rata besar pengaruh teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS secara keseluruhan sebesar 1,49 yang termasuk dalam kategori efek tinggi dan nilai rata-rata besar pengaruh teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS juga termasuk dalam kategori tinggi.	Masalah yang diteliti oleh penelitian disamping yaitu seberapa besar Hasil Belajar siswa jika menggunakan media Teka-Teki Silang. Sedangkan masalah yang diteliti oleh penulis yaitu seberapa besar Semangat belajar santri jika menggunakan media Teka-Teki Silang.
3	Rachmah Nur Ainun	Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid Dalam	Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, terdapat pengaruh	Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen.bentuk pre-test dan post-

		Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Inpres Anagowa Kecamatan Pallangga Kab. Gowa	penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar	test design. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan angket
4	Maria Marlana Naif, Sri Watini	Implementasi Metode Bernyanyi Asyik, dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak pada TK MGR. Gabriel Manek Bekasi	Penerapan implementasi bernyanyi asyik di TK Mgr. Gabriel Manek Bekasi dinyatakan berhasil dengan adanya peningkatan skor dari pra siklus 25%, mengalami peningkatan pada siklus I 70 % dan seterusnya meningkat pada siklus II mencapai 90%.	Penelitian disamping menggunakan metode bernyanyi asyik dalam meningkatkan semangat belajar anak, sedangkan peneliti menggunakan media Teka-Teki Silang dalam meningkatkan semangat belajar santri.

5	Zamrat Desi Roffina	Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Relasi dan Fungsi Melalui Pendekatan Scientific	Dapat di simpulkan bahwa penggunaan pendekatan Scientific dapat meningkatkan semangat siswa mengikuti pelajaran Relasi dan Fungsi di kelas X TKJ 1 SMKN 1 Rambah Tahun Ajaran 2019 /2020	Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan scientific dalam meningkatkan semangat belajar siswa, sedangkan penelitian yang dibuat oleh penulis menggunakan metode Teka-teki silang dalam meningkatkan semangat belajar
---	---------------------	--	--	---

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang didapatkan dari fakta-fakta, observasi, dan kajian pustaka. Kerangka berfikir merupakan pelengkap peneliti untuk menganalisa perencanaan yang akan dilaksanakan melalui kajian teori yang memiliki keterkaitan terhadap beberapa faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi semangat belajar santri. Salah satunya faktor eksternal yaitu penggunaan media pembelajaran oleh guru. Dalam hal ini

peneliti akan mengaitkan antara penggunaan media teka-teki silang dengan semangat belajar santri di pondok pesantren. Apakah dampak dari penggunaan media teka teki silang ini dapat membuat santri semangat dalam belajar. Maka dari itu perlu diadakan penelitian guna mengetahui tentang seberapa besar pengaruh penggunaan media teka teki silang ini terhadap semangat belajar santri pada mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di pondok pesantren Jâ-alHaq Kota Bengkulu.

Menurut Widayat dan Amirullah kerangka berpikir atau juga disebut sebagai kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berbubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir juga menjelaskan sementara terhadap gejala yang menjadi masalah (objek) penelitian. Alur berpikir yang didasarkan pada teori-teori terdahulu dan juga pengalaman-pengalaman empiris, merupakan dasar untuk menyusun kerangka berpikir yang berguna untuk membangun suatu hipotesis. Dengan demikian, kerangka berpikir merupakan dasar penyusunan hipotesis. (Syahputri et al., 2023)



D. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Menurut Sugiyono, hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebelumnya. (Ina Namora Putri Siregar, Selvy, Hamdi Roles Gurning 2019)

Berdasar kajian pustaka dan kerangka berpikir yang disebutkan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan adalah apakah ada pengaruh dari penggunaan media teka-teki silang terhadap semangat belajar?. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian guna mengetahui tentang seberapa besar pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap

semangat belajar santri Madrasah Aliyah Jâ-alHaq kota Bengkulu.

Berdasarkan uraian diatas maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media teka-teki silang terhadap semangat belajar santri kelas X pada mata Pelajaran Alqur'an Hadist di Madrasah Aliyah Jâ-alHaq kota Bengkulu.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan medi teka-teki silang terhadap semangat belajar santri kelas X pada mata Pelajaran Alqur'an Hadist di Madrasah Aliyah Jâ-alHaq kota Bengkulu.

