

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan strategis dalam membentuk kepribadian dan karakter siswa sejak usia dini. Di tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, serta spiritualitas yang akan menjadi landasan bagi perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. PAI mengajarkan siswa untuk mengenal dan mencintai Tuhannya, menghormati orang tua dan guru, bersikap jujur, disiplin, serta bertanggung jawab. Nilai-nilai tersebut sangat penting untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kecerdasan emosional dan spiritual.

Namun dalam kenyataannya, proses pembelajaran PAI di beberapa sekolah, termasuk SDN 55 Seluma, masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan utama yang sering muncul adalah rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. Banyak siswa menganggap pelajaran agama sebagai mata pelajaran yang membosankan, kaku, dan kurang menarik. Hal ini tentu saja menjadi tantangan bagi para guru dalam menyampaikan materi PAI secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan

pendekatan dan metode pembelajaran yang inovatif serta mampu menarik perhatian siswa.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Sudjana (2010:45), media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu bentuk media interaktif yang dapat digunakan adalah teka-teki silang, yang selain bersifat menghibur juga mengandung unsur edukatif.

Teka-teki silang merupakan permainan kata yang dapat merangsang daya pikir siswa. Dalam konteks pembelajaran, media ini bisa dimanfaatkan untuk menguji dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Menurut Arsyad (2011:78), media pembelajaran interaktif seperti teka-teki silang dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan fokus dalam belajar. Aktivitas ini mendorong siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari, sekaligus mempraktikkan kemampuan berpikir logis dan kritis. Oleh sebab itu, penerapan teka-teki silang dalam pembelajaran PAI menjadi pilihan yang tepat.

Lebih lanjut, teka-teki silang dapat disesuaikan dengan berbagai tema dalam pelajaran PAI, seperti rukun Islam, rukun iman, sejarah nabi dan rasul, serta akhlak terpuji. Keanekaragaman materi tersebut dapat diolah dalam bentuk soal teka-teki yang menyenangkan namun tetap berbobot. Mulyasa (2013:102) menyatakan bahwa variasi dalam metode pengajaran sangat penting untuk menjaga semangat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Media ini juga mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Interaktivitas yang terbangun melalui media teka-teki silang juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan sosial siswa. Mereka dapat bekerja sama dalam menyelesaikan teka-teki, berdiskusi, dan saling membantu memahami istilah atau konsep yang sulit. Menurut Supriyadi (2012:66), pembelajaran yang melibatkan interaksi antar siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Selain itu, kegiatan semacam ini juga dapat membangun suasana kelas yang lebih dinamis, inklusif, dan penuh semangat belajar.

Penerapan media pembelajaran yang inovatif ini juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015:15)

menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir dan eksplorasi akan lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran PAI merupakan langkah konkret dalam mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan paradigma kurikulum yang berlaku saat ini.

Teknologi juga memainkan peran penting dalam mendukung inovasi pembelajaran. Media teka-teki silang kini dapat dikembangkan dalam bentuk digital dengan menggunakan aplikasi atau platform edukasi yang tersedia secara daring. Menurut Nugroho (2016:37), pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan media digital, guru di SDN 55 Seluma dapat merancang pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan modern, yang dapat diakses melalui gawai atau perangkat komputer.

Selain sebagai media pembelajaran, teka-teki silang juga dapat berfungsi sebagai alat evaluasi formatif yang menyenangkan. Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan melalui jawaban-jawaban yang mereka isi dalam teka-teki. Santosa (2018:56) menyatakan bahwa bentuk evaluasi yang menyenangkan dapat mengurangi tekanan dan kecemasan siswa terhadap

penilaian, serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih baik lagi. Evaluasi yang kreatif ini juga dapat membantu guru dalam mengidentifikasi kelemahan siswa secara lebih akurat dan menyusun strategi pembelajaran yang tepat.

Lebih dari itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teka-teki silang juga dapat membentuk karakter siswa dalam hal kemandirian, tanggung jawab, serta ketekunan. Ketika siswa berusaha menyelesaikan teka-teki secara mandiri, mereka belajar untuk berpikir sistematis, sabar, dan tidak mudah menyerah. Nilai-nilai ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI, yaitu membentuk pribadi yang religius, berakhlak mulia, dan memiliki daya juang yang tinggi. Maka, media ini bukan hanya mendukung pencapaian kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa,

Dengan demikian, penerapan media interaktif berbasis teka-teki silang dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 55 Seluma merupakan alternatif solusi yang inovatif dan aplikatif. Media ini diyakini mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta pemahaman terhadap materi PAI. Selain itu, media ini juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu mencetak generasi yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Maka dari itu, sangat penting bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam merancang metode

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era pendidikan modern ini..

Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 55 Seluma”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah didalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemanfaatan media interaktif berbasis teka-teki silang pada mata pelajaran pendidikan agama islam?
2. Apa saja kendala dan solusi pemanfaatan media interaktif berbasis teka- teki silang pada mata pelajaran pendidikan agama islam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media interaktif berbasis Teka- teki silang pada mata pelajaran pendidikan agama islam.
2. Untuk mengetahui apa saja kendala dan solusi pemanfaatan media interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

D. Kegunaan Penelitian

Bedasarkan yang telah dijelaskan dalam tujuan penellitian diatas, maka diperoleh suatu manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dan menambah pengetahuan dalam melakukan inovasi pendidikan dan membantu potensi guru dalam mengajar pada umumnya dan peranan guru sebagai motivator pada khususnya.

2. Secara praktis

a. Bagi kepala sekolah.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan menentukan langkah belajar siswa sehingga terjadi pembelajaran yang makin intensif dan perolehan belajar yang makin berkualitas secara intelektual, emosional, dan spritual.

b. Bagi guru.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan penambahan informasi untuk menentukan sikap lebih tepat untuk menentukan kiat yang jika dalam memotivasi belajar siswa yang sesuai dengan perubahan kondisi psikis dan sosiologis siswa.

c. Bagi orang tua.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai pertimbangan dalam menentukan sikap dan langkah partisipatif mengkokoh motivasi belajar siswa

d. Bagi penelitian yang akan datang.

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai

penambah informasi untuk menyusun rancangan penelitian lanjutan.

E. Definisi istilah

1. Media pembelajaran

Secara sederhana, media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi. Pembelajaran sebagai suatu bentuk komunikasi membutuhkan media untuk membantu menyampaikan pesan-pesan belajar kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat mencegah agar tidak terjadi kekeliruan persepsi dalam memahami pesan. Lebih jauh, penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan atensi peserta didik karena media dapat membawa nuansa yang menarik dalam pengalaman belajar peserta didik. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Media merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses

pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih. Sedangkan Media pendidikan secara definitife, para ahli memberi rumusan yang berbeda, masing-masing memiliki wawasan dan orientasi yang berlainan, namun demikian pada prinsipnya ada kesamaan pengertian yang mendasar. Dan dapat diambil kesimpulan bahwa media pendidikan atau pengajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke si penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebagai pembawa (penyalur) pesan, media pengajaran tidak hanya digunakan oleh guru.

2. Media interaktif

Media interaktif adalah jenis media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan. Berbeda dengan media tradisional, seperti buku atau televisi, media interaktif memberikan pengalaman yang lebih mendalam dengan melibatkan pengguna dalam proses penyampaian informasi.

3. Teka-teki silang (TTS)

Teka-teki silang adalah sebuah permainan atau

kuis yang biasanya berupa kotak-kotak berisi huruf, di mana pemain harus mengisi kotak-kotak tersebut dengan kata-kata yang sesuai berdasarkan petunjuk yang diberikan. Teka-teki silang dapat ditemukan dalam berbagai media, seperti koran, majalah, dan aplikasi digital. Pemain diharuskan untuk mengisi kata-kata secara horizontal (melintang) dan vertikal (menurun) sehingga kata-kata tersebut saling berhubungan. Setiap kata memiliki petunjuk yang bisa berupa definisi, sinonim, atau informasi lainnya yang relevan. Teka-teki silang tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat meningkatkan kosakata dan keterampilan berpikir kritis.

