

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran secara umum dikenal sebagai upaya sadar yang melibatkan pengajar untuk mencapai tujuan. Maka, dalam praktiknya melibatkan hubungan siswa dan guru di sekitar lingkungan pendidikan. Menurut (Magdalena, Dea, dkk., 2020), belajar sebagai proses perubahan individu melalui pengalaman interaksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut (Syahdan Lubis, 2021) perubahan tersebut bersifat sadar dan bertujuan mencapai kondisi yang lebih baik. Dalam konteks ini, pendidikan melibatkan interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar, sehingga pembelajaran berfungsi sebagai dukungan guru untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sikap, dan nilai pada siswa (Ubabuddin, 2020). Oleh sebab itu, pembelajaran secara keseluruhan bertujuan membantu siswa belajar secara efektif.

Pendidikan Agama Islam ialah mata pelajaran yang bertujuan menumbuhkan akhlak siswa melalui pembiasaan ajaran Islam. Pembiasaan yang dilakukan oleh guru sebagai proses penanaman keyakinan, pemahaman, dan pengamalan ajaran kepada siswa melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran serta pelatihan. Maka, diperlukan keterlibatan guru dan orang tua yang bertanggung jawab penuh akan perkembangan anak sesuai ajaran Islam menjadi hasil akhirnya (Kamila, 2023).

Penyampaian materi bersifat interaksi edukatif yang mengharuskan guru untuk menggunakan metode pembelajaran dengan tujuan membangun hubungan dengan siswa selama proses (Bugis, 2023). Metode pembelajaran dapat dikatakan langkah kegiatan pembelajaran yang dirumuskan pengajar. Metode pembelajaran yang disusun oleh guru harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Jika seorang guru menggunakan metode yang kurang tepat bisa menyebabkan pembelajaran

menjadi kurang optimal. Contohnya metode yang tidak sesuai bisa menyebabkan siswa jenuh dan kesulitan

memahami materi yang membuat siswa tidak berprestasi (Susanti dkk., 2024). Seperti di pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang melibatkan hafalan ayat Al-Quran, Hadist, dan materi keagamaan yang membuat banyak siswa menganggap mata pelajaran ini membosankan. Atas dasar tersebut, dibutuhkan pemilihan metode yang tepat dan ketersediaan fasilitas pendukung untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif.

Metode *crossword puzzle* dapat dijadikan suatu metode pembelajaran yang mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar. Metode belajar ini bersifat menyenangkan dengan tidak menghilangkan esensi belajar yang membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan (Cahyati & Fauziah, 2025). Metode *crossword puzzle* diterapkan sebagai tugas siswa dengan mengisi teka-teki tersebut sambil mengingat materi yang diajarkan. metode *crossword puzzle* memiliki berbagai manfaat di antaranya meningkatkan daya ingat, melatih kemampuan mengelompokkan konsep, mengembangkan kemampuan kognitif dan mengasah kreativitas (Nova, 2024).

Penelitian-penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwasanya penggunaan metode *crossword puzzle* mampu menaikkan tingkat hasil belajar siswa sekolah dasar. Seperti pada penelitian (Arfianda dkk., 2023) yang memperoleh hasil strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam pelajaran IPS, hasil belajar dari siswa meningkat secara signifikan, terlihat dari persentase ketuntasan belajar yang terjadi peningkatan dari setiap siklusnya. Namun, beberapa penelitian tersebut umumnya menerapkan pendekatan PTK (penelitian tindakan kelas) dengan berfokus akan perbaikan proses pembelajaran pada kelas tertentu, sehingga hasilnya masih bersifat kontekstual dan belum menguji pengaruh metode secara lebih komparatif.

Menurut penelitian (Rahayu & Idris, 2023) yang mengindikasikan penggunaan bahwa media *crossword puzzle* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, fokus penelitian tersebut masih terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia serta menekankan aspek keterampilan akademik tertentu, bukan pada pembelajaran yang berbasis nilai dan karakter. Oleh karenanya, masih terdapat celah penelitian terkait penerapan metode *crossword puzzle* pada mata pelajaran yang memiliki dimensi afektif dan spiritual yang lebih kuat, seperti Pendidikan Agama Islam.

Selanjutnya, penelitian dari (Amelia dkk., 2024) yang mengkaji bahwa metode *crossword puzzle* dalam mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Namun demikian, penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dan lebih menitikberatkan pada aspek keaktifan serta suasana pembelajaran, tanpa mengukur secara kuantitatif peningkatan hasil belajar siswa. Kemudian, konteks penelitian tersebut dilaksanakan di madrasah Ibtidaiyah, yang memiliki karakteristik kelembagaan dan kurikulum yang berbeda dengan sekolah dasar negeri.

Berdasarkan hasil penelitian (Aprilia & Kusuma, 2024) berupa pengaruh dari metode *crossword puzzle* kepada hasil belajar mata pelajaran IPS di sekolah dasar yang memperoleh hasil berupa adanya perbedaan signifikan dari kemampuan murid dalam berpikir. Sehingga *research gap* pada penelitian ini, belum terdapat penelitian yang mengkaji pengaruh metode belajar *crossword puzzle* kepada hasil belajar pelajaran PAI di tingkat SD.

Berapa penelitian tersebut umumnya menekankan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif yang mempergunakan desain penelitian tindakan kelas atau eksperimen sederhana. Meskipun temuan memperlihatkan peningkatan pada capaian belajar, sebagian besar penelitian masih terfokus kepada mata pelajaran non keagamaan. Beberapa penelitian belum mengkaji penerapan metode *crossword puzzle* dalam

konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil telaah penelitian terdahulu menunjukkan masih terdapat celah penelitian (*research gap*), yang berkaitan dengan penerapan metode belajar *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. PAI mempunyai karakteristik pembelajaran yang berbeda dibandingkan mata pelajaran umum karena bukan sekedar merujuk dari aspek kognitif, namun juga afektif serta pembentukan nilai religius siswa. Maka, diperlukan penelitian yang mengkaji secara empiris pengaruh metode belajar *crossword puzzle* pada hasil belajar PAI, terutama dalam konteks sekolah dasar negeri dan lingkungan lokal yang belum banyak diteliti.

Pada observasi awal yang dilaksanakan tanggal 22 Agustus 2024 di kelas IV SD Negeri 07 Bengkulu Tengah, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, Ibu Dina Eka Putri. Salah satu pertanyaan yang diajukan yaitu : “Apakah di sekolah ini sudah menerapkan metode pembelajaran yang efektif selama pembelajaran berlangsung, terkhususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)?” Ibu Dina Eka Putri menjawab, “Untuk metode pembelajaran itu sendiri, sangat bergantung pada guru yang mengajar di setiap kelas serta materi yang disampaikan. Jika metode bagus tetapi materi tidak sesuai, tetap saja kurang efektif. Maka, efektivitas metode pembelajaran sangat ditentukan oleh kompetensi guru dalam proses pembelajaran .”

Setelah itu, peneliti diarahkan untuk melakukan wawancara salah satu guru PAI di SD Negeri 07 Bengkulu Tengah, yaitu Ibu Siti Khoiriyah. Peneliti bertanya, “Salah satu metode yang Ibu terapkan dan membuat siswa interaktif serta dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif selama di kelas itu apa saja, Bu?” Ibu Siti Khoiriyah menjawab, “Metode pembelajaran adalah cara kita mengajar agar mencapai hasil yang diinginkan. Jadi, metode yang saya gunakan bervariasi dan disesuaikan pada materi yang akan diajarkan serta karakteristik tiap siswa. Tidak semua metode efektif untuk setiap situasi. Metode yang biasa saya terapkan meliputi *Jigsaw*, *Role Play*, bermain kartu, dan *crossword puzzle*.

Pemilihan metode tergantung pada materi; misalnya, *Role Play* digunakan untuk materi tentang khalifah seperti Abu Bakar dan Umar bin Khattab, di mana siswa berperan secara aktif. Sementara itu, *crossword puzzle* atau teka-teki silang sering saya gunakan di kelas IV, baik kelas A maupun B, karena siswa sangat antusias menyusun jawaban secara mendatar dan menurun.”

Dari observasi awal ini, terlihat bahwa metode *crossword puzzle* menjadi salah satu pendekatan yang diterapkan oleh Ibu Siti Khoiriyah dan disukai siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif. Namun, meskipun ada upaya variasi metode, data lebih lanjut dari wawancara menunjukkan adanya tantangan dalam pencapaian hasil belajar. Terdapat 41 siswa di kelas IV, meliputi 20 siswa di kelas IV A serta 21 siswa di kelas IV B. Dari jumlah tersebut, 19 siswa dengan perolehan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yakni 70, dan 22 siswa yang mencapai atau melampaui KKM. Temuan ini memperlihatkan bahwasanya hampir setengah dari total siswa tidak mencapai standar ketuntasan, sehingga permasalahan ini cukup signifikan. (Dokumen ulangan harian bu Siti Khairiyah selaku guru mata pelajaran PAI)

Permasalahan utama pada pembelajaran PAI di kelas IV adalah rendahnya keaktifan siswa secara keseluruhan selama proses pembelajaran. Rendahnya keaktifan sangat berdampak langsung akan pencapaian hasil belajar, yang mana siswa cenderung pasif pada materi-materi tertentu meskipun ada variasi metode. Atas dasar tersebut, perlu dikembangkan metode pembelajaran yang konsisten dan inklusif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik.

Diharapkan penelitian ini mampu memberi sumbangan akademik dan praktis guna menaikkan tingkat mutu pembelajaran PAI melalui alternatif metode yang menarik dan tidak monoton, seperti *crossword puzzle*. Maka, penerapan metode yang tepat diharapkan bisa menaikkan minat serta motivasi siswa selama proses pembelajaran yang berdampak positif kepada capaian belajar mereka. Kemudian, penelitian ini

memberikan manfaat praktis bagi guru PAI, terkhususnya di SD Negeri 07 Bengkulu Tengah untuk mengembangkan variasi metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa serta perkembangan zaman dan mengatasi rendahnya keaktifan dan hasil belajar yang telah teridentifikasi. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode Belajar *Crossword puzzle* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 07 Bengkulu Tengah.

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan penjelasan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi permasalahan Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SDN 07 Bengkulu Tengah antara lain:

1. Rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran terlihat dari penerapan metode ceramah yang kurang memberikan ruang bagi partisipasi aktif siswa.
2. Motivasi dan perhatian siswa selama pembelajaran cenderung rendah, yang terlihat dari gejala seperti mengantuk dan kurang fokus.
3. Keterbatasan pemahaman materi PAI siswa memengaruhi rendahnya pencapaian target pembelajaran.
4. Masih kurang bervariasinya media pembelajaran yang dipergunakan , sehingga menciptakan suasana kelas yang monoton dan kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Dengan mempertimbangkan identifikasi masalah tersebut, pembatasan dilakukan untuk memfokuskan penelitian agar lebih terarah dan mendalam. Oleh sebab itu, penelitian ini secara khusus mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas IV SDN 07 Bengkulu Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berlandaskan pada batasan permasalahan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan metode belajar *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 07 Bengkulu Tengah?”

E. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan permasalahan tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan agar mengetahui pengaruh dari penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat menaikkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas IV SDN 07 Bengkulu Tengah.

F. Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis di antaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini ialah untuk dipergunakan sebagai penambah ilmu akademik serta penambahan ilmu pengetahuan yang terkhususnya pada bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktisnya adalah manfaat langsung dari hasil yang relevan dan aplikatif bagi siswa, guru, serta peneliti berikutnya.

a. Bagi guru

Berharap penelitian ini bisa menjadi alternatif metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang aktif, inovatif, serta mampu terciptanya suasana pembelajaran yang menarik serta menyenangkan.

b. Bagi peserta didik

Dengan harapan studi ini mampu memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi peserta didik sehingga

pemahaman serta kemampuan mereka dapat menerapkannya pada pembelajaran khususnya pendidikan agama Islam.

c. Bagi Sekolah

Sebagai pertimbangan guna mencapai mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang baik.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Memberikan referensi kepada peneliti selanjutnya.

