

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Secara etimologi, metode berasal dari kata *method* yang berarti suatu cara kerja sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Apabila kata metode disandingkan dengan kata pembelajaran, maka berarti suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui, memahami, mempergunakan, menguasai bahan pelajaran tertentu.¹

Secara terminologi, menurut pendapat Mahmud Yunus metode adalah jalan yang hendak ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik di dalam lingkungan perusahaan, perniagaan, maupun dalam kupasan ilmu pengetahuan lainnya.² Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode adalah suatu jalan atau cara untuk memudahkan mengajar dan menyampaikan materi secara efektif dan efisien.

¹ Ahmad Munjih Nasih, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hal. 29

² Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 87

Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan menguraikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar mampu mencapai tujuan pengajaran.³ Kedudukan metode dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai salah satu komponen yang ikut bagian terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Berikut ini penjelasan secara lebih terperinci:⁴

a. Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik

Dalam mengajar, guru jarang sekali menggunakan satu metode, karena mereka menyadari bahwa semua metode ada kebaikan dan kelemahannya. Kegiatan belajar mengajar pun tampak kaku. Peserta didik kurang bergairah belajar. Kejenuhan dan kemalasan menyelimuti kegiatan belajar peserta didik. Kondisi seperti ini sangat tidak menguntungkan bagi guru dan peserta didik. Guru mendapat kegagalan dalam penyampaian pesan-pesan keilmuan dan peserta didik yang dirugikan. Ini berarti metode dapat difungsikan oleh guru sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar.

³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 75

⁴ Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 79-82

b. Metode sebagai strategi pengajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien, serta mengena pada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut dengan metode mengajar. Dapat disimpulkan bahwa metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

c. Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan

Tujuan dari kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah tercapai selama komponen-komponen lainnya tidak diperlukan. Salah satunya adalah komponen metode. Metode adalah suatu alat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Metode adalah pelican jalan pengajaran menuju tujuan pembelajaran. Ketika tujuan dirumuskan agar peserta didik memiliki keterampilan tertentu, maka metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuan. Artinya, metode harus menunjang pencapaian tujuan pengajaran.

2. Tinjauan Tentang Metode *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Metode *Crossword Puzzle*

Metode *crossword puzzle* merupakan bagian dari pembelajaran aktif (*Active Learning*). *Active Learning* merupakan teori Vigotsky, dimana teori ini berusaha mengembangkan model konstruktivistik belajar, yakni teori ini berusaha mengembangkan model konstruktivitas belajar mandiri dari Piaget menjadi kelompok. Dalam membangun sendiri pengetahuannya, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan melalui kegiatan yang beraneka ragam dengan guru sebagai fasilitator.⁵

Pembelajaran aktif (*Active Learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, pembelajaran aktif (*Active Learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Crossword puzzle adalah teka teki silang untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Permainan *crossword puzzle* merupakan suatu permainan dengan *template* yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar

⁵ Zaini Hisyam, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD Institut Agama Islam Sunan Kalijaga, 2007), hal. 16

(kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).⁶

Menurut Hisyam Zaini, metode pembelajaran *crossword puzzle* merupakan sebuah permainan teka-teki yang digunakan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung.⁷ Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini para peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Melvin L. Silberman menyatakan bahwa permainan *crossword puzzle* adalah mencurahkan gagasan beberapa istilah atau nama-nama kunci yang akan berkaitan dengan pelajaran studi yang telah anda sediakan. Selain itu *crossword puzzle* adalah metode pembelajaran untuk meninjau ulang (*review*) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.⁸ Fungsi dari teka-teki silang itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan karena dibiasakan

⁶ Rinaldi Munir, *Permainan Crossword Puzzle*, (Jakarta : Cipta Karya, 2005), hal. 9

⁷ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), hal. 71

⁸ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Siswa Belajar Aktif*, (Bandung: Nusa Media, 2006), hal. 82

untuk terus menerus belajar dengan santai, karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat peserta didik lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode *crossword puzzle* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan yang dapat menjadikan peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran, karena mereka dapat belajar sambil bermain. Metode ini juga dapat menimbulkan semangat kerjasama dan kreativitas peserta didik serta dapat melatih peserta didik untuk berfikir sistematis.

b. Manfaat Metode *Crossword Puzzle*

Menurut M. Ghanoe, di dalam bukunya mengatakan bahwa teka-teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran, diantaranya:⁹

a. Dapat mengasah daya ingat

Apabila anak diberi pertanyaan dalam bentuk teka-teki, ia akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian ia akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut.

⁹ M. Ghanoe, *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-teki*, (Yogyakarta: Buku Biru, 2010), hal. 10

b. Mengembangkan kemampuan analisa

Dalam permainan ini, dibutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan peserta didik akan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan.

c. Menghibur

Metode *crossword puzzle* ini sifatnya menghibur, karena dalam metode ini peserta didik dituntut untuk aktif, maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan.

d. Merangsang aktivitas

Secara tidak langsung dengan teka-teki silang peserta didik akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, peserta didik berargumentasi, memilih bahan yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara alternatif untuk menjawab.

Artinya, karena adanya proses kegiatan pembelajaran yang baik dan menyenangkan melalui penerapan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran maka akan terjadi proses interaksi yang baik. Melalui metode *crossword puzzle* peserta didik dapat terpacu untuk mengasah otak berfikir aktif dan kreatif serta peserta didik dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki, serta memberi kesempatan untuk mencoba kemampuan didalam berbagai kegiatan termasuk dalam permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*).

c. Langkah-langkah Metode *Crossword Puzzle*

Langkah-langkah penerapan metode *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:¹⁰

- a) Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah anda berikan.
- b) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c) Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan yang mengarah kepada kata-kata tersebut.
- d) Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik, bisa individu atau kelompok.
- e) Batasi waktu mengerjakan
- f) Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Crossword Puzzle*

Adapun kelebihan-kelebihan dari metode *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu:¹¹

¹⁰ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), hal. 71

¹¹ Raisatun Nisak, *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktifitas Belajar-Mengajar* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 150

- a. Dapat melatih konsentrasi pada peserta didik.
- b. Mengingat kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.
- c. Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan sesama peserta didik.
- d. Menjadikan suasana nyaman di dalam kelas.
- e. Mengusir rasa kebosanan di dalam kelas.

Dengan demikian, guru akan mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta didik tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini dapat dijadikan bahan evaluasi oleh guru, apakah tujuan pembelajaran telah tercapai ataukah belum.

Kekurangan-kekurangan dalam penerapan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam pembelajaran antara lain:

- a. Menimbulkan sedikit kesulitan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.
- b. Membutuhkan persiapan instrumen yang lama.
- c. Peserta didik yang pendiam sedikit sulit untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kekurangan pada metode pembelajaran *crossword puzzle* masih dapat diatasi atau diminimalkan. Bagi peserta didik yang kurang akan tingkat kemampuannya, peserta didik diharuskan belajar di rumah terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran. Sehingga sebelum mendapatkan penjelasan materi dari guru, peserta

didik telah mempunyai gambaran atau telah menguasai materi pelajaran.

3. Tinjauan Tentang Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diamati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan perasaan senang. Dimana perasaan senang yang ada bermuara kepada kepuasan.¹²

Secara sederhana, minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut disertai dengan perasaan senang.¹³ Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar pula minatnya.¹⁴

Elizabeth B. Hurlock mengatakan bahwa minat adalah sumber motivasi untuk mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Apabila mereka melihat sesuatu dapat menguntungkan, mereka merasa berminat. Hal ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang,

¹² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 57

¹³ Uswah Wardiana, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Bina Ilmu, 2004), hal. 262-263

¹⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor...*, hal. 180

maka minat pun berkurang.¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, aktivitas tanpa ada yang menyuruh.¹⁶

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu yang dipandang dapat memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya sehingga mendorong individu berpartisipasi dalam kegiatan itu tanpa ada pihak yang menyuruh.

Sedangkan belajar menurut Muhibbin Syah adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹⁷ Gagne dalam Dalyono menyatakan bahwa belajar terjadi suatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.¹⁸

Artinya, belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan yang dapat membawa perubahan baik dalam segi pengetahuan, keterampilan, sikap serta tingkah laku yang baru dan relatif melalui proses atau usaha.

¹⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2005), hal. 144

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 132

¹⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosda Karya, 2010), hal. 90

¹⁸ Dalyono, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Jakarta: AV. Publisier, 2009), hal. 211

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan peserta didik terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar serta menyadari pentingnya kegiatan itu. Selanjutnya terjadi perubahan dalam diri peserta didik yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman belajar.

Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan menimbulkan kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin karena tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus anak sehingga banyak menimbulkan problema pada dirinya. Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran dan lengkap tidaknya catatan tentang materi yang diajarkan.¹⁹

b. Fungsi Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan oleh seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang peserta didik memiliki

¹⁹ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2008), hal. 83

rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya. Fungsi minat bagi kehidupan anak menurut Hurlock adalah sebagai berikut:²⁰

a. Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita

Sebagai contoh, anak yang berminat pada bidang olahraga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedangkan anak yang berminat pada kesehatan fisiknya, maka cita-citanya adalah menjadi dokter.

b. Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat

Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.

c. Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas

Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran yang sama, antara satu anak dan anak lainnya mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas mereka.

d. Minat yang terbentuk sejak kecil atau masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

Contohnya minat menjadi guru yang telah terbentuk sejak kecil akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini

²⁰ Elisabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak...*, hal. 109-110

terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.

Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya sebab tidak adanya daya tarik baginya. Sedangkan jika bahan pelajaran tersebut menarik minat peserta didik maka pelajaran itu akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar. Peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Berbeda dengan peserta didik yang memiliki minat pada pelajaran, ia akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat tersebut. Secara keseluruhan, faktor-faktor yang mempengaruhi minat tersebut digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri peserta didik), dan faktor internal (faktor yang berasal dari dalam

diri peserta didik). Berikut ini adalah pengertian faktor eksternal dan internal menurut Sumadi Suryabrata diantaranya sebagai berikut:²¹

1) Faktor internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan.

- a) Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
- b) Keingintahuan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
- c) Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
- d) Motivasi, adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

²¹ Agus Supriyono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 5

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat, yang datangnya dari luar diri peserta didik, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya sarana dan prasarana (fasilitas), dan keadaan lingkungan.

Minat peserta didik untuk belajar mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar, karena minat peserta didik merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan peserta didik. Apabila bahan yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, untuk mengatasi peserta didik yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu supaya peserta didik selalu butuh dan ingin terus belajar. Karena, minat belajar sangat mendukung dan mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah yang akhirnya bermuara pada pencapaian tujuan pembelajaran.

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Safari indikator minat ada empat, masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:²²

²² Safari, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2003), hal. 60

a. Perasaan senang

Setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukakan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Jika seorang peserta didik mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajarnya di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang di hatinya. Akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif.

Seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada peserta didik untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan peserta didik

Tertarik adalah perasaan senang atau menaruh minat (perhatian) pada sesuatu. Jadi tertarik merupakan awal dari individu menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat

akan tertarik terlebih dahulu pada sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pelajaran di kelas.

c. Perhatian peserta didik

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan. Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran akan memberikan perhatian yang besar. Ia akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk belajar mata pelajaran yang diminatinya. Peserta didik tersebut pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

d. Keterlibatan peserta didik

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Peserta didik yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan

melibatkan dirinya berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari sikap peserta didik yang partisipatif. Peserta didik rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu, peserta didik selalu berusaha terlibat atau mengambil andil dalam setiap kegiatan.

Kegiatan belajar yang disertai dengan minat yang tinggi akan sungguh-sungguh dan penuh semangat. Sebaliknya belajar dengan minat yang rendah akan merasa malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran. Berdasarkan aspek-aspek diatas, aspek tersebut menjadi bagian yang penting dalam pembuatan kisi-kisi instrumen belajar.

4. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha

(bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.²³

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) merujuk pada suatu yang diperoleh dari dilakukannya suatu kegiatan atau proses yang menyebabkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya mengubah bahan. Begitu juga dalam kegiatan belajar mengajar, setelah melakukan belajar peserta didik berubah perilakunya dibandingkan sebelumnya. Belajar dilaksanakan untuk mengubah perilaku individu yang belajar. Berubahnya perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang menyebabkan seseorang berubah di dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek berubahnya itu mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang sudah dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁴

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Namun, pengungkapan perubahan tingkah laku di seluruh ranah itu khususnya ranah rasa peserta didik, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang

²³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 38

²⁴ *Ibid.*, hal 44-45

bersifat *intangible* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan oleh guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar peserta didik, baik yang berdimensi cipta, rasa maupun karsa,²⁵

Salah satu tugas pokok guru yaitu mengevaluasi taraf keberhasilan rencana dan hasil belajar. Hasil belajar adalah yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengalami pembelajaran dengan ditandai perubahan tingkah laku atau dari perubahan pengetahuannya. Perubahan tersebut adalah hasil dari aktifitas dalam belajar, sedangkan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dengan kriteria tertentu.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang diperoleh peserta didik dari proses perubahan yang terjadi akibat dari *treatment* (perlakuan) yang diberikan oleh guru. Hasil perubahan tersebut dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Disini, hasil belajar dilihat dari nilai *post test* peserta didik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Semua peserta didik, orang tua dan guru sebagai pengajar menginginkan tercapainya prestasi belajar yang tinggi, karena

²⁵ Syah, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 87

prestasi belajar yang tinggi merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar. Namun, kenyataannya tidak semua peserta didik mendapatkan prestasi belajar yang tinggi dan terdapat peserta didik yang mendapat prestasi belajar yang rendah. Tinggi dan rendahnya prestasi belajar yang diperoleh peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya yaitu:²⁶

1) Faktor Internal, yaitu faktor yang ada pada diri individu sedang belajar, faktor intern terdiri dari:

a) Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar

b) Faktor psikologis

Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis. Tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya:

i. Intelegensi, C.P. Chaplin mengartikan intelegensi sebagai

(1) Kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri

²⁶ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Parsada Press, 2008), hal 24-35

terhadap situasi baru secara cepat dan efektif, (2) Kemampuan menggunakan konsep abstrak secara efektif, (3) Kemampuan memahami pertalian-pertalian dan belajar dengan cepat sekali.

ii. Perhatian. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju kepada suatu obyek ataupun sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus dihadapkan pada obyek-obyek yang dapat menarik perhatian peserta didik, bila tidak, maka perhatian peserta didik tidak akan terarah atau fokus pada obyek yang sedang dipelajarinya.

iii. Minat dan bakat. Minat diartikan oleh Hilgard sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan nyata setelah melalui belajar dan berlatih.

iv. Motif dan motivasi. Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam konsep pembelajaran, motivasi berarti seni mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

v. Kognitif dan daya nalar. Pembahasan mengenai hal ini meliputi tiga hal, persepsi, mengingat dan berpikir.

2) Faktor Eksternal, yaitu faktor dari luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:

a) Faktor dari lingkungan.

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya, juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

b) Faktor instrumental

Adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.

c. Mengukur Hasil Belajar

Kegiatan pembelajaran yang telah ditempuh oleh peserta didik sebagai bentuk kecakapan dan kemampuan yang dimiliki setelah melalui pengalaman dari proses pembelajaran tersebut adalah hasil

belajar. Dengan mengacu pada hal ini, dapat terlihat apakah pengukuran hasil belajar sudah berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur dan melihat peningkatan belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, pengukuran hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku peserta didik setelah menghayati proses belajar. Maka pengukuran yang dilakukan guru lazimnya menggunakan tes sebagai alat ukur. Hasil pengukuran tersebut berwujud angka ataupun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran bagi para peserta didik, yang lebih dikenal dengan hasil belajar.²⁷ Sedangkan yang dimaksud dengan mengukur disini adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran. Pengukuran bersifat kuantitatif.²⁸

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar peserta didik dapat dilakukan melalui tes hasil belajar.²⁹ Ada beberapa hal yang diperlukan untuk mengukur seseorang, yaitu:

- 1) Mengidentifikasi orang yang hendak diukur.
- 2) Mengidentifikasi karakteristik (sifat-sifat khas) orang yang hendak diukur.

²⁷ Sugihartono, dkk., *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Uny Press, 2007), hal. 130

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal 3

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar...*, hal. 106

- 3) Menetapkan prosedur yang hendak dipakai untuk dapat memberikan angka-angka pada karakteristik tersebut.

Berdasarkan uraian pengukuran hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran hasil belajar merupakan tindakan membandingkan penguasaan materi yang dimiliki peserta didik dengan menggunakan alat ukur berupa tes yang hasilnya dapat berupa angka-angka atau pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi peserta didik sebagai wujud hasil belajar peserta didik.

5. Tinjauan Tentang Aqidah Akhlak

a. Pengertian Aqidah Akhlak

Kata “Akhlak” secara etimologi berasal dari kata “*Khalaqa*” yang berarti mencipta, membuat atau menjadikan. Kata “Akhlak” adalah kata yang berbentuk mufrad, jamaknya adalah “*Khuluqun*” yang berarti perangai, tabiat, adat atau “*Khalqun*” yang berarti kejadian, buatahn, ciptaan. Jadi, akhlak adalah perangai, adab, tabiat, atau sistem perilaku yang dibuat oleh manusia.³⁰

Sedangkan Akhlak menurut istilah mempunyai beberapa pengertian diantaranya menurut Abdul Majid yang dikutip dari Mubarak, “Akhlak adalah keadaan batin seseorang yang menjadi sumber lahirnya perbuatan dimana perbuatan itu lahir dengan mudah

³⁰ Zainudin Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 29

tanpa memikirkan untung dan rugi.³¹ Sedangkan menurut Mustofa dalam Zahrudin dkk, secara etimologi perkataan “Akhlak” berasal dari Bahasa Arab jama’ dari bentuk mufradnya “*Khuluqun*” yang menurut logat diartikan budi pakerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Kalimat tersebut mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan “*Khalqun*” yang berarti kejadian, serta erat hubungannya dengan “*Khaliq*” yang berarti pencipta dan “Makhluk” berarti yang diciptakan.³²

Berdasarkan uraian tentang Aqidah dan Akhlak diatas, dapat disimpulkan bahwa Aqidah Akhlak adalah percaya akan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang mampu melahirkan bermacam-macam perbuatan baik dan buruk secara gampang dan mudah (spontan) maupun memerlukan pemikiran atau pertimbangan terlebih dahulu. Dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak banyak hikmah yang dapat diambil yaitu mempelajari pola perilaku, norma dan akhlak islami yang tentunya sesuai dengan Al Qur’an dan Al Hadist.

b. Ruang lingkup mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran aqidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah berisi bahan pelajaran yang dapat mengarahkan pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman dengan

³¹ Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 10

³² Zahrudin dan Hasanuddin Sinaga, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2004), hal. 1

sederhana serta pengalaman dan pembiasaan berakhlak islami secara sederhana, untuk dapat dijadikan landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari, juga sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Ruang lingkup pembelajaran aqidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:³³

1) Aspek Akhlak

Aspek akhlak ini meliputi akhlak di rumah, akhlak di madrasah, akhlak di perjalanan, akhlak ketika bersin, akhlak ketika menguap, akhlak ketika meludah, akhlak bergaul dengan orang yang lebih lemah, akhlak dalam membantu dan menerima tamu, perilaku terpuji atau karakter pribadi yang terpuji, akhlak dalam bertetangga, akhlak dalam berbicara, melafalkan dan membiasakan kalimat thayyibah, akhlak terhadap orang yang sakit, syukur nikmat, taat kepada Allah SWT, dan menghindari akhlak tercela.

2) Aspek Keimanan

Aspek keimanan ini meliputi iman kepada Allah SWT sebagai alasan pembuktian yang sederhana, memahami dan meyakini rukun iman dan sebagai tanda-tanda orang yang beriman.

c. KI dan KD Pembelajaran Aqidah Akhlak Kelas V

Berikut ini adalah lampiran KI dan KD yang harus dikuasai pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah:

³³ *Ibid.*, hal. 1-5

Tabel 1.1 KI dan KD Aqidah Akhlak Kelas V Semester Ganjil

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima dan menghayati ajaran agama Islam.	1.1 Meyakini Allah SWT melalui kalimat Thayyibah (<i>Alhamdulillah dan Allahu Akbar</i>). 1.2 Meyakini Allah SWT melalui sifat-sifat Allah SWT yang terkandung dalam <i>al-Asma al-Husna</i> (<i>al-Wahhab, ar-Rozzaaq, al-Fattaah, Asy-Syakuur, al-Mughni</i>). 1.3 Meyakini adanya hari akhir (kiamat)
2. Memiliki akhlak (adab) yang baik dalam beribadah dan berinteraksi dengan diri sendiri, sesama dan lingkungannya.	2.1 Membiasakan akhlak yang baik ketika di tempat ibadah dan tempat umum 2.2 Membiasakan sikap teguh pendirian dan dermawan dalam kehidupan sehari-hari sebagai implementasi dalam mengimani <i>al-Asma al-Husna</i> (<i>al-Wahhab, ar-Razzaaq, al-Fattaah, asy-Syakuur, al-Mughni</i>). 2.3 Membiasakan sikap optimis, <i>qanaah</i> , dan <i>tawakkal</i> dalam kehidupan sehari-hari. 2.4 Menghindari sifat pesimis, bergantung, dan putus asa dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang al-Qur'an, Hadist, fiqih, aqidah, akhlak, dan sejarah Islam.	3.1 Memahami Allah SWT melalui kalimat <i>thayyibah</i> (<i>Alhamdulillah dan Allahu Akbar</i>). 3.2 Mengenal Allah SWT melalui sifat-sifat Allah SWT yang terkandung dalam <i>al-Asma al-Husna</i> (<i>al-Wahhab, ar-Razzaaq, al-Fattaah, asy-Syakuur, al-Mughni</i>). 3.3 Memahami hikmah beriman kepada hari akhir (kiamat) sebagai implementasi dari mengimani rukun iman ke 6 (enam). 3.4 Mengetahui akhlak yang baik ketika di tempat ibadah dan tempat umum. 3.5 Memahami sikap teguh pendirian dan dermawan dalam kehidupan

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	<p>sehari-hari.</p> <p>3.6 Memahami sikap optimis, <i>qanaah</i>, dan <i>tawakkal</i> dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.7 Memahami akhlak tercela pesimis, bergantung, dan putus asa dan cara menghindarinya dalam kehidupan sehari-hari.</p>
4. Menyajikan pengetahuan faktual terkait dengan pengembangan dari materi yang dipelajari di madrasah	<p>4.1 Melafalkan kalimat <i>thayyibah</i> (<i>Alhamdulillah</i> dan <i>Allahu Akbar</i>).</p> <p>4.2 Melafalkan <i>al-Asma al-Husna</i> (<i>al-Wahhab. Ar-Razzaaq, al-Fattaah, asy-Syakuur, al-Mughni</i>) dan maknanya.</p> <p>4.3 Menunjukkan perilaku akhlak mulia sebagai implementasi hikmah beriman kepada hari akhir (kiamat).</p> <p>4.4 Memberi/menunjukkan contoh akhlak yang baik ketika di tempat ibadah dan tempat umum.</p> <p>4.5 Mencontohkan sikap teguh pendirian dan dermawan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.6 Menunjukkan sikap optimis, <i>qanaah</i>, dan <i>tawakkal</i> dalam kehidupan sehari-hari.</p>

Tabel 1.2 KI dan KD Aqidah Akhlak Kelas V Semester Genap

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima dan menghayati ajaran agama Islam.	<p>1.1 Meyakini Allah SWT melalui kalimat <i>Thayyibah</i> (<i>Tarji'</i>).</p> <p>1.2 Meyakini Allah SWT melalui sifat-sifat Allah SWT yang terkandung dalam <i>al-Asma al Husna</i> (<i>al-Muhyii, ar-Mumiit, al-Fattaah, dan al-Baqii</i>).</p>
2. Memiliki akhlak (adab) yang baik dalam beribadah dan berinteraksi dengan diri sendiri, sesama dan lingkungannya.	<p>2.1 Membiasakan akhlak yang baik dalam hidup bertetangga dan bermasyarakat.</p> <p>2.2 Membiasakan diri untuk menghindari sifat kikir dan serakah dalam kehidupan sehari-hari.</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	2.3 Membiasakan diri untuk menghindari sifat kikir dan serakah sebagai implementasi dari menghindari sifat Qorun.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang al-Qur'an, Hadist, fiqih, aqidah, akhlak, dan sejarah Islam.	<p>3.1 Mengenal Allah SWT melalui kalimat <i>thayyibah (Tarji')</i>.</p> <p>3.2 Mengenal Allah SWT melalui sifat-sifat Allah SWT yang terkandung dalam <i>al-Asma al-Husna (al-Muhyii, ar-Mumiit, al-Fattaah, dan al-Baqii)</i>.</p> <p>3.3 Memahami akhlak yang baik dalam hidup bertetangga dan bermasyarakat.</p> <p>3.4 Mengetahui dampak negative dari sifat pesimis, bergantung, serakah, dan putus asa dan cara menghindarinya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.5 Mengetahui sifat kikir dan serakah melalui kisah Qorun dan cara menghindarinya dalam kehidupan sehari-hari.</p>
4 Menyajikan pengetahuan faktual terkait dengan pengembangan dari materi yang dipelajari di madrasah	<p>4.1 Menyebutkan kalimat <i>thayyibah (Tarji')</i> dan maknanya.</p> <p>4.2 Melafalkan sifat-sifat Allah SWT yang terkandung dalam <i>al-Asma al-Husna (al-Muhyii, ar-Mumiit, al-Fattaah, dan al-Baqii)</i>.</p> <p>4.3 Menunjukkan contoh akhlak yang baik dalam hidup bertetangga dan bermasyarakat.</p> <p>4.4 Mencontohkan cara menghindari sifat pesimis, bergantung, serakah, dan putus asa dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.5 Menceritakan kisah Qorun sebagai implementasi menghindari sifat kikir dan serakah dalam kehidupan sehari-hari.</p>

d. Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak

Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah mempunyai tujuan untuk membekali peserta didik untuk:³⁴

- a) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, pembiasaan serta pengalaman peserta didik tentang Aqidah Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- b) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran-ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

Sasaran aqidah akhlak bertujuan mewujudkan sebagai berikut:³⁵

- 1) Memperkenalkan kepada peserta didik kepercayaan yang benar.
- 2) Menanamkan dalam jiwa peserta didik beriman kepada Allah SWT, malaikat, kitab, rasul, hari kiamat, qadha dan qadar.

³⁴ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No 2 tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, hal. 20-21

³⁵ Mubasyaroh, *Materi dan Perkembangan Aqidah Akhlak*, (Kudus: Buku Daros, 2008), hal. 3

- 3) Menumbuhkan generasi yang keimanan dan kepercayaannya sah dan benar, yang selalu ingat kepada Allah SWT, serta bersyukur dan beribadah kepadaNya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aqidah akhlak bertujuan untuk meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam pengalaman yang disajikan dalam materi pembelajaran aqidah akhlak sehingga dapat menjadi muslim yang taat akan agama Islam dan berakhlak mulia. Sehingga, pembelajaran aqidah akhlak ini sangat perlu diajarkan karena memiliki banyak tujuan untuk menumbuhkan akhlakul karimah dari dalam diri peserta didik.

e. Fungsi Pembelajaran Aqidah Akhlak

Sesuai dengan tujuannya, setiap pembelajaran memiliki fungsi masing-masing, untuk pembelajaran aqidah akhlak memiliki fungsi sebagai berikut:³⁶

- a) Memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada peserta didik supaya mau menghadapi dan meyakini dengan keyakinan yang benar terhadap Allah, malaikat-malaikatNya, kitab-kitabNya, Rasul-rasulNya, hari kiamat dan qadha qadar.
- b) Pembentukan sikap dan kepribadian seseorang untuk berakhlak mulia (akhlak mahmudah) dan mengeliminasi akhlak tercela (akhlak madzmumah) sebagai manifestasi akidahnya dalam

³⁶ *Ibid.*, hal. 3

perilaku hidup seseorang dalam berakhlak pada Allah SWT dan RasulNya, kepada diri sendiri, kepada sesama manusia, dan kepada alam serta makhluk lain.

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menerapkan metode *crossword puzzle* pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda maupun dengan mata pelajaran yang sama. Penelitian-penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Pancahadi Siswasusila pada tahun 2017 yang berjudul “Implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN Jombatan”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran PAI. Hal ini dapat dilihat pada siklus II hasil yang diperoleh peserta didik secara umum dari 23 anak, banyak peserta didik yang hasil belajarnya telah tuntas dengan rata-rata nilainya diatas KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Hasil presentase nilai peserta didik dengan menggunakan

strategi *crossword puzzle* adalah 85,9 % jauh diatas nilai KKM yang telah ditentukan.³⁷

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Setia Wulandari pada tahun 2017 yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar fiqih peseta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi *crossword puzzle* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Infak dan Sedekah. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang diberikan oleh peneliti yaitu pada tes awal (*pree test*) nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 71,50 dengan prosentase ketuntasan 65 % dan setelah siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 82,70 dengan prosentase ketuntasan 90 %.³⁸
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Nofiana Sudarwati (2017) yang berjudul “Pengaruh penggunaan metode pembelajaran guided teaching didukung strategi *crossword puzzle* terhadap kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri benda padat dan cair yang ada di lingkungan sekitar pada siswa kelas III Mambaul Hikam Sidomulyo Semen Kediri”. Penelitian ini

³⁷ Panchadi Siswasusila, *Implementasi cooperative learning melalui strategi crossword puzzle untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN Jombatan*, (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

³⁸ Setia Wulandari, *Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar fiqih peseta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

menggunakan metode penelitian kuantitatif *true experimental* dengan menggunakan *posttest-only control design*, teknis analisis data yang digunakan adalah *uji t*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Kemampuan siswa tanpa menggunakan metode *guided teaching* yang didukung *strategi crossword puzzle* belum memenuhi nilai KKM yaitu 70, dengan nilai *mean* 65. 2) Kemampuan siswa dengan menggunakan metode *guided teaching* yang didukung *strategi crossword puzzle* sudah memenuhi nilai KKM yaitu 70, dengan nilai *mean* 72,5. 3) Ada pengaruh metode *guided teaching* yang didukung *strategi crossword puzzle* terhadap kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri benda padat dan cair yang ada di lingkungan sekitar dengan nilai t hitung $5,701 > t$ tabel 2.³⁹

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Mursilah (2017) yang berjudul “Penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar IPS peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* di kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja mengalami peningkatan setiap

³⁹ Nofiana Sudarwati, *Pengaruh penggunaan metode pembelajaran guided teaching didukung strategi crossword puzzle terhadap kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri benda padat dan cair yang ada di lingkungan sekitar pada siswa kelas III Mambaul Hikam Sidomulyo Semen Kediri*, (Kediri: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

siklus yaitu siklus I terdapat 71% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 77,91, pada siklus II terdapat 95% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 87,91.⁴⁰

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Sofia Edriati, (2017) yang berjudul “Penggunaan teka-teki silang sebagai strategi pengulangan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMA kelas XI IPS salah satu SMA di Sijunjung”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan rancangan random terhadap subjek. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan teka-teki silang sebagai strategi pengulangan mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMA kelas XI IPS. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa mengikuti pembelajaran dengan adanya pengisian teka-teki silang sebagai evaluasi di akhir pembelajaran sebagai pengulangan materi, karena untuk mengisi teka-teki silang siswa harus memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan disiplin, tertib, komunikatif, rasa ingin tahu, tanggung jawab dan kreatifitas siswa.⁴¹

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pancahadi Siswasusila: “Implementasi <i>cooperative learning</i> melalui strategi	1. Sama-sama menerapkan <i>crossword</i>	1. Lokasi penelitian yang berbeda

⁴⁰ Mursilah, *Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja*, (Sumatera Selatan: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

⁴¹ Sofia Edriati, *Penggunaan teka-teki silang sebagai strategi pengulangan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMA kelas XI IPS salah satu SMA di Sijunjung*, (Sumatera Barat: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	<i>crossword puzzle</i> untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V SDN Jombatan”	<i>puzzle.</i>	2. Tujuan yang hendak dicapai berbeda 3. Metode penelitian yang digunakan berbeda.
2.	Setia Wulandari: “Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi <i>crossword puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar fiqih peserta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung”	1. Sama-sama menerapkan <i>crossword puzzle</i> 2. Tujuan yang hendak dicapai sama-sama meningkatkan hasil belajar.	1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda 2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda 3. Metode penelitian yang digunakan berbeda.
3.	Nofiana Sudarwati: “Pengaruh penggunaan metode pembelajaran <i>guided teaching</i> didukung strategi <i>crossword puzzle</i> terhadap kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri benda padat dan cair yang ada di lingkungan sekitar pada siswa kelas III Mambaul Hikam Sidomulyo Semen Kediri”	1. Sama-sama menerapkan <i>crossword puzzle</i> 2. Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif	1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda 2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda 3. Tujuan yang hendak dicapai berbeda.
4.	Mursilah: “Penerapan metode pembelajaran <i>crossword puzzle</i> dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja”	1. Sama-sama menerapkan metode <i>crossword puzzle</i> 2. Tujuan yang hendak dicapai sama-sama meningkatkan	1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda 2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda 3. Metode penelitian

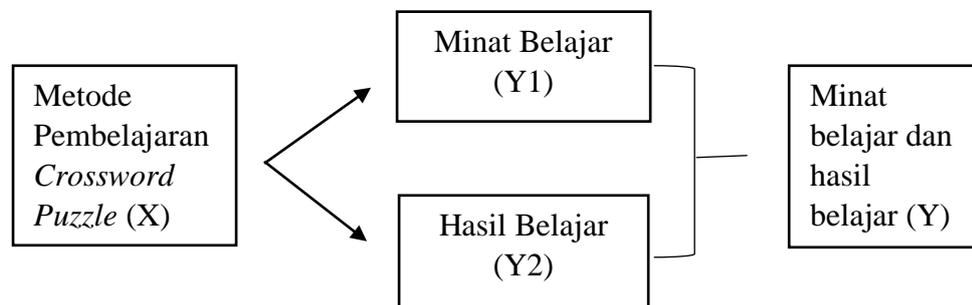
No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		n hasil belajar.	yang digunakan berbeda.
5.	Sofia Edriati: “Penggunaan teka-teki silang sebagai strategi pengulangan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMA kelas XI IPS salah satu SMA di Sijunjung”	1. Sama-sama menerapkan <i>crossword puzzle</i> (teka-teki silang).	1. Subyek dan lokasi penelitian berbeda 2. Tujuan yang hendak dicapai berbeda 3. Mata pelajaran yang diteliti berbeda 4. Metode penelitian yang digunakan berbeda.

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian ini adalah terletak pada tujuan penelitian dan juga penerapan metode *crossword puzzle* untuk beberapa mata pelajaran, subyek dan lokasi yang berbeda.

C. Kerangka Berfikir Penelitian

Berdasarkan uraian diatas serta judul penelitian “Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar Aqidah Akhlak Siswa MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung”, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir Penelitian



Keterangan:

————> = Pengaruh antar variabel

Pada penelitian ini terdapat satu variabel bebas (X) yaitu metode *crossword puzzle* dan dua variabel terikat yaitu minat belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2). Dari kerangka berfikir diatas, dapat diketahui bahwa variabel X akan mempengaruhi Y1 dan Y2 dan terhadap keduanya (Y). kerangka berfikir diatas dapat dideskripsikan menjadi (1) metode *crossword puzzle* akan mempengaruhi minat belajar siswa, (2) metode *crossword puzzle* akan mempengaruhi hasil belajar siswa, (3) metode *crossword puzzle* akan mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan dua kelas, dimana satu kelas diperlukan sebagai kelas eksperimen, yaitu dalam pembelajaran aqidah akhlak menggunakan metode *crossword puzzle*, dan satu kelas yang lain diperlakukan sebagai kelas kontrol, yaitu menggunakan metode ceramah. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan *pre test* dan *post test* yang sama. Kemudian hasil *pre test* dan *post test* dari masing-

masing kelas akan dianalisis untuk menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan tiga tahap uji yakni uji instrumen, uji prasyarat dan uji hipotesis. Dengan demikian, akan diketahui apakah metode *crossword puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar aqidah akhlak peserta didik. Selain *pree test* dan *post test*, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol juga diberikan angket mengenai minat belajar aqidah akhlak peserta didik. Setelah itu, data yang didapat dari angket akan dianalisis. Sehingga akan diketahui pengaruh metode *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajar aqidah akhlak peserta didik.