

Bab 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Agama memiliki peranan yang amat penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan baik pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Pendidikan Agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa dan berakhlak mulia.

Masalah pendidikan adalah masalah penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia (Tirtarahardja dan La Sulo, 2008 hal. 1). Seperti Firman Allah, Swt dalam surat Al-Mujadilah (58) ayat 11 yang berbunyi:

وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ لَنُدْخِلَنَّهُمْ فِي الصَّالِحِينَ
 وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ لَنُدْخِلَنَّهُمْ فِي الصَّالِحِينَ
 وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ لَنُدْخِلَنَّهُمْ فِي الصَّالِحِينَ
 وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ لَنُدْخِلَنَّهُمْ فِي الصَّالِحِينَ
 وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ لَنُدْخِلَنَّهُمْ فِي الصَّالِحِينَ

Artinya: “ Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan dalam majelis-majelis", maka lapangkanlah , niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan” (Al-Qurán dan terjemahnya 2004, hal. 793).

Berdasarkan ayat di atas Surya. M dkk (1975, hal 6) menegaskan bahwa “ pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan individu yang berlangsung sepanjang hayat”. Dengan proses itulah suatu interaksi antara individu dengan lingkungannya. Maka dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat bersosialisasi dengan lingkungannya”. Jadi Pendidikan merupakan usaha pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa).

Pendidikan dapat dilaksanakan secara informal (keluarga), formal (sekolah) dan non formal (seperti kursus menjahit dan pelatihan). Untuk pendidikan formal (sekolah) dilakukan dalam proses belajar mengajar yang terencana dengan baik, dan keberhasilan proses belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor pendidikan yang saling berkaitan, yaitu: faktor tujuan; faktor pendidik; faktor peserta didik; faktor isi atau materi pendidikan; faktor metode pendidikan; dan faktor lingkungan (Ikhsan 1995, hal. 7).

Sudjana (1989, hal. 28) menjelaskan bahwa “ pendidikan dapat diperoleh melalui belajar, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu”.

Hasil belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor

belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut.

Belajar menurut Rogers (dalam Wahyudin 2007, hal. 3.33) memiliki makna bagi peserta didik. Pengorganisasian bahan dan ide baru harus dalam rangka memberi makna kepada peserta didik. Dilain pihak, belajar yang optimal akan terjadi manakala peserta didik berpartisipasi penuh serta memiliki tanggung jawab dalam belajar. Itulah sebabnya belajar mengalami (*experiential learning*) merupakan suatu hal yang sangat penting agar peserta didik bisa lebih kreatif dan dapat melakukan evaluasi serta kritik diri. Langkah pembelajaran yang disarankan Rogers adalah sebagai berikut :

- 1). Peserta didik diberi kesempatan untuk belajar secara terstruktur
- 2). Peserta didik membuat kontrak belajar
- 3). Guru menggunakan metode belajar menemukan (inkuiri)
- 4). Guru menggunakan metode simulasi sedangkan peranannya lebih sebagai fasilitator
- 5). Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga kreativitas peserta didik dapat terus dikembangkan) Wahyudin 2007, hal. 3.33)

Kegiatan belajar mengajar merupakan tindak pembelajaran pendidik terhadap peserta didik. Dilain pihak, proses belajar merupakan hal yang dialami peserta didik sebagai suatu respons terhadap segala pembelajaran yang disiapkan atau diprogramkan pendidik. Dengan demikian pembelajaran dalam proses belajar sangat ditentukan oleh pendidik. Kondisi eksternal yang dipengaruhi pada belajar yaitu bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar dan figur pendidik. (Wahyudin 2007, hal. 3.34)

Pembelajaran merupakan transfer ilmu pengetahuan antara guru kepada anak didik. Pembelajaran yang selama ini dilakukan sebatas pemberian keterangan dengan tidak memperhatikan anak didik dalam belajar. Metode dan media yang digunakan

sering monoton sehingga membuat siswa jenuh dan bosan dalam belajar di kelas. Guru juga merasa sangat lelah dalam mengajar muridnya, karena yang aktif hanyalah guru. Hasil yang dicapai pun tidak memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Proses pembelajaran seperti ini tentu tidak dapat memberi kesan yang mendalam kepada anak didik. Tetapi inilah cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik terdahulu, hal ini disebabkan karena keterbatasan informasi, kurangnya pemahaman dalam mengajar, ditambah lagi dengan tersedianya media yang belum memadai, membuat sistem pembelajaran dilakukan apa adanya, tanpa memperhatikan tujuan yang ingin dicapai.

Kondisi riil anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian. Gejala yang lain terlihat pada kenyataan banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung.

Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam sebuah proses pembelajaran supaya kita dapat mendapatkan hasil yang maksimal, maka kita harus menguasai terlebih dahulu apa saja yang harus kita sampaikan, tidak terkecuali kita harus menggunakan metode

yang tepat untuk mempermudah proses belajar mengajar. Selain itu dapat ditunjang dari pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.

Bila guru telah melakukan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan *verbal symbol* atau *one way communication*, ini belumlah optimal dalam mencapai kompetensi yang diharapkan (Rusman 2011, hal. 151). Hasil penelitian BAVA di Amerika Serikat menegaskan bahwa bila seorang guru atau tenaga pendidik yang mengajar hanya menggunakan *verbal symbol* (ceramah murni), maka materi yang terserap hanya 13% dan itu pun tidak akan bertahan lama, sementara yang menggunakan multimedia bisa mencapai 64% sampai 84% dan bertahan lebih lama. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sangatlah besar pengaruhnya dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di kelas. Siswa dapat belajar di mana dan kapan saja. Siswa bisa belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar (Sanjaya, 2010 hal. 198). Di dalam pelaksanaan pembelajaran seorang guru di samping mengelola kelas juga harus mampu menggunakan media dan sumber belajar. Kemampuan menggunakan media pembelajaran di sekitar sekolahnya. Menurut Rusman (2011, hal. 77) guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, walaupun metode pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan. Karena siswa memiliki *interest* yang sangat heterogen. Idealnya seorang guru harus mampu menggunakan media agar tidak terjadi kejenuhan yang dialami siswa.

Untuk menerapkan pendekatan tersebut hendaknya terjalin komunikasi dan interaksi yang baik antar guru dan siswa, maka seorang guru harus memperhatikan

kesiapan intelektual siswa serta pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Dalam proses belajar mengajar, media dibutuhkan karena tidak selamanya belajar itu bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitas (Oviyanti 2009, hal. 20). Oleh sebab itu, media memiliki andil untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak dan menunjukkan sesuatu yang masih tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan materi pelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan, kehadiran sebuah media juga dapat membantu guru dalam menutupi kekurangan dirinya dalam menyampaikan materi pelajaran.

Media merupakan salah satu alat komunikasi di dalam kelas dan dapat membantu guru dalam menyalurkan pesan. Media adalah alat bantu guru dalam mengajar agar penyampaian pesan dapat lebih konkret atau jelas (Prawiradilaga 2007, hal. 6). Pesan yang dimaksud disampaikan bahkan lebih konkret atau sistematis memuat materi lebih jelas. Kedudukan media dalam komponen pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Maka, kedudukan media dalam suatu pembelajaran sangatlah penting dan menentukan. Media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran yang berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Artinya taraf berpikir manusia mengikuti taraf

perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju keberpikir abstrak, yaitu dimulai dari yang berpikir sederhana menuju keberpikir yang kompleks.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Selain itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan mendesain sekaligus membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamalik (1994, hal. 6) bahwa guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yaitu meliputi:

1. Media sebagai alat komunikasi
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
3. Seluk-beluk proses belajar
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
5. Nilai atau manfaat media dalam pengajaran
6. Pemilihan dan penggunaan media
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
8. Media pendidikan setiap pelajaran
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar, apalagi dalam mengembangkan desain media itu sendiri, karena itu demi terciptanya tujuan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan informasi kepada peserta didik yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa yang amat kompleks. Akan tetapi yang terpenting

adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan pelajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu perlu didesain dan dikembangkan lingkungan pengajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pengajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Jika kita lihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa (Sardiman dkk 2011, hal. 7-8). Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut di kenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*), dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang guru mungkin tidak mampu (kurang efisien) melakukannya yaitu :

1. Ciri *fixative* yaitu ciri yang menggambarkan kemampuan merekam, melestarikan, dan mengkonstruksikan suatu peristiwa atau objek
2. Ciri *manipulative*, yaitu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar
3. Ciri *distributive*, yaitu memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar siswa. (Haryono 1987, hal. 89)

Menurut Sudjana & Rivai (1990, hal. 2) menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa lebih mudah memahami materi
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga bisa mengamati, memerankan atau mendemonstrasikan. Selain itu media juga berfungsi untuk tujuan instruksional di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi yang dirancang secara lebih sistematis agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan media harus dapat memberikan pengalaman dan memenuhi kebutuhan perorangan.

Jadi secara umum manfaat media yakni:

- 1). Menyeragamkan penyampaian materi
- 2). Pembelajaran lebih menarik
- 3). Proses pembelajaran lebih interaktif
- 4). Efisiensi waktu dan tenaga
- 5). Meningkatkan kualitas hasil belajar
- 6). Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja
- 7). Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- 8). Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. (Aqib & Rohmanto 2007, hal.89)

SMP Negeri 2 Pesisir Tengah adalah salah satu SMP Negeri yang berada di kecamatan Pesisir Tengah Kabupaten Lampung Barat. Selama ini dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih banyak guru yang tidak menggunakan media, guru hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga berakibat pada rendahnya hasil nilai ulangan yang dicapai oleh siswa . Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti mencantumkan nilai prestasi belajar siswa kelas VIIIIF semester 1 pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Pesisir Tengah Tahun Pelajaran 2010/2011, sebagai berikut :

Tabel.1
Hasil Belajar Ulangan Harian Materi Tarikh
Pendidikan Agama Islam
Siswa Kelas VIIIF, semester 1 di SMP Negeri 2 Pesisir Tengah
Tahun Pelajaran 2010/2011

No	Nama Siswa	Nilai Kelas 8F	No	Nama Siswa	Nilai Kelas 8F
1.	Agy Oktariando	50	19.	Indah Wulandari	70
2.	Ahmad Dedi	70	20.	Ismi Aprileni	60
3.	Aiman yadi	50	21.	Jecky Hermizar	65
4.	Anggi Agustin	60	22.	Mas Haris	70
5.	Anjella Ayu Widya. M	80	23.	Maya Syahara	75
6.	Beta Riana	70	24.	Meri Sumarni	80
7.	Candra Wijaya	40	25.	Rahman Efendi	60
8.	Dea Fitri	70	26.	Reki Saputra	50
9.	Deni Aprian	60	27.	Restu Yolanda	55
10.	Devi Oktariana	80	28.	Ridho Hajjat	75
11.	Dewi Larasati Nayola	75	29.	Riska Aprilli utami	65
12.	Edo Arya Saputra	65	30.	Robi Sugara	50
13.	Eka Gustrianti	65	31.	Rocky Yudistira	55
14.	Ferliando	50	32.	Yogi Firdawan	55
15.	Fitri Handayani	65	33.	Zakiatun Nur .H	80
16.	Fitria Ulansari	75		Nilai rata-rata	2105= 63,78
17.	Fransisco	60			
18.	Ilham Eriando	55			

Sumber data : Daftar Nilai (Legger) Siswa kelas VIIIF Semester 1 SMPN 2 Pesisir Tengah Tahun pelajaran 2010/2011 dengan nilai KKM 75.

Berdasarkan tabel di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa Kelas VIIIF pada semester 1 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah mayoritas belum tercapai atau dapat dikatakan hasil belajarnya masih rendah.

Melihat keadaan hasil belajar di atas, bahwa ternyata pembelajaran yang dilakukan guru bisa dikatakan belum berhasil karena masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM individu 75 dan KKM kelompok ≥ 85 . Mungkin hal ini salah satunya adalah disebabkan oleh media yang dipakai oleh guru selama ini.

Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam penggunaan media belajar yang lebih menarik agar proses belajar mengajar menjadi efektif. Di sini guru dituntut agar mampu mengelola belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa

sehingga ia mau belajar. Dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran. Sudjana & Rivai (1990, hal. 2) menjelaskan bahwa dengan media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Guru akan lebih mudah mengatur dan memberi petunjuk kepada siswa apa yang harus dilakukannya dari media yang digunakannya, sehingga tugasnya tidak semata-mata menuturkan bahan melalui kata-kata (ceramah).

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas, pengajar memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Segala kegiatan yang ada di dalam kelas sepenuhnya tanggung jawab pengajar sehingga keberhasilan atau kegagalan kelas tersebut ditentukan oleh peran pengajar pada umumnya. Keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sering menjadi salah satu kendala terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Pada umumnya guru dalam mengajar menggunakan metode ceramah padahal tidak semua materi bahan ajar cocok disampaikan dengan menggunakan metode ceramah saja, apabila seperti itu bisa terjadi salah persepsi atau pemahaman sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai maka yang disalahkan pertama kali adalah pengajarnya. Maka dalam hal ini, pengajar harus pandai agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Agar proses pembelajaran berjalan lancar dan baik, guru harus memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran tersebut sedemikian rupa, sehingga merangsang dan menantang siswa untuk mempelajarinya. Dalam hal ini, kemampuan profesional guru dituntut agar:

- a. Kreatif dalam menyajikan pelajaran yang merangsang dan menantang;
- b. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
- c. Memberikan penguatan atau *reinforcement* suatu tindakan yang perlu dilakukan serta pemberian balikan. Dengan harapan, siswa akan mengetahui sejauh mana ia berhasil menguasai suatu materi belajar. (Kustandi & Sutjipto 2011, hal. 6)

Selain itu juga peran guru adalah menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Guru harus dapat memilih media dan melaksanakan pembelajaran yang efisien dan tepat bagi peserta didik. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Penggunaan permainan teka-teki silang adalah salah satu media pengajaran.

Permainan teka-teki silang adalah suatu permainan di mana harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak-kotak) dengan huruf sehingga berbentuk sebuah kata sesuai dengan petunjuk. Sebagai media pendidikan permainan ini mempunyai kelebihan yaitu :

- 1). Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
- 2). Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- 3). Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- 4). Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat
- 5). Permainan bersifat luwes
- 6). Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Sardiman dkk 2011, 78-80).

Berdasarkan hal tersebut di atas peneliti ingin menerapkan media permainan teka-teki silang tersebut di SMP Negeri 2 Pesisir Tengah Kabupaten Lampung Barat untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa kelas VIIIF pada semester 1 dapat meningkat, khususnya dalam materi tarikh. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut.

Identifikasi masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapatlah diidentifikasi masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Rendahnya nilai rata-rata hasil ulangan harian pada mata pelajaran PAI yaitu 63,78
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak aktif
3. Kurangnya penggunaan alat peraga oleh guru dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Batasan dan Rumusan Masalah

Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah teridentifikasi tadi, maka penelitian ini hanya akan mengkaji problema rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Pesisir Tengah Kabupaten Lampung Barat tahun pelajaran 2011/2012.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang peneliti buat adalah :

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi tarikh dengan menggunakan media teka-teki silang di SMPN 2 Pesisir Tengah Kabupaten Lampung Barat kelas VIIIF semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 ?

2. Bagaimanakah dampak penggunaan media teka-teki silang dalam peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIIIIF pada semester 1 pada materi tarikh di SMPN 2 Pesisir Tengah Kabupaten Lampung Barat tahun pelajaran 2011/2012?

Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui bagaimanakah penerapan media teka-teki silang untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi tarikh di SMPN 2 Pesisir Tengah Kabupaten Lampung Barat kelas VIIIIF semester 1 tahun pelajaran 2011/2012.
2. Mengetahui bagaimanakah dampak penggunaan media teka-teki silang dalam peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIIIIF pada semester 1 pada materi tarikh di SMPN 2 Pesisir Tengah Kabupaten Lampung Barat tahun pelajaran 2011/2012

Manfaat atau Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk :

1. Memberikan sumbangsih pemikiran bagi dunia pendidikan, khususnya di SMPN 2 Pesisir tengah Kabupaten Lampung Barat dan sekolah-sekolah SMP lain pada umumnya dalam rangka peningkatan pemahaman siswa dalam belajar pendidikan agama Islam.
2. Menambah pemahaman pengetahuan dan wawasan peneliti tentang peranan guru dalam meningkatkan pemahaman siswa belajar pendidikan agama Islam.

Tinjauan Pustaka

Sejauh Tinjauan Pustaka yang dilakukan, penulis belum menemukan secara khusus tulisan yang membahas tentang penerapan metode teka-teki silang dalam pembelajaran tarikh, namun ada beberapa tulisan yang relevan yang menjadi rujukan dalam penulisan penelitian ini antara lain :

a. Abdul Faliq (2007)

Penelitian tindakan kelas telah banyak dilakukan oleh para peneliti, dengan tujuan untuk perbaikan pembelajaran di kelas. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Abdul Faliq melakukan penelitian Studi kasus di kelas V MI Muhammadiyah 2 Campurejo Panceng Gresik, dengan Judul Penelitian : “ Meningkatkan Prestasi Belajar Pengetahuan Sosial melalui Pendekatan CTL/PAKEM “: Penelitian ini berlatar belakang dari permasalahan di kelas V MI Muhammadiyah 2 Campurejo Kecamatan Panceng Kabupaten Gresik khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu kurangnya pemahaman anak akan materi pelajaran tersebut sehingga hasil tes yang diperoleh kurang memuaskan. Adapun hasil Penelitiannya yaitu bahwa Pembelajaran dengan pendekatan CTL/PAKEM memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus 1 (62,50%), siklus 2 (75,00%) dan siklus 3 (93,75%). Dan dengan Penerapan pendekatan CTL/PAKEM mempunyai pengaruh positif, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa hasil wawancara yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan pendekatan CTL/PAKEM sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

b. Relli (2009)

Relli melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas VIII semester II dengan materi Pengurusan Jenazah di MTS Raudhatul Ulum Sakatiga, dengan Judul Tesis : “ Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam

Pembelajaran Fiqih melalui Penerapan Metode *Cooperative Learning*". Hasil penelitian tesis Relli yaitu terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Dan penerapan *Cooperative Learning* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih.

c. Muhammad Yusuf (2009)

Muhammad Yusuf melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas XI IPA semester II dengan materi diferensial pada sub pokok bahasan garis singgung, fungsi naik dan fungsi turun pada mata pelajaran Matematika SMA Muhammadiyah 1 Palembang, dengan Judul Tesis : “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Lembar Kerja Siswa (LKS) Interaktif Berbasis Komputer “. Hasil PTK Muhammad Yusuf yaitu bahwa Penggunaan LKS interaktif berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang diferensial pada sub pokok bahasan garis singgung, fungsi naik dan titik stasioner beserta jenis-jenisnya siswa kelas XI IPA Plus-02 tahun pelajaran 2008/2009 SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Hal ini ditunjukkan pada akhir siklus I dengan sub pokok bahasan garis singgung, fungsi naik dan fungsi turun nilai rata-rata pada uji kompetensi 6,33 dengan ketuntasan kelas 73,73%. Pada akhir siklus II dengan sub pokok bahasan titik stasioner dan jenis-jenisnya nilai rata-rata pada uji kompetensi adalah 6,90 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 76,67%. Sedangkan Respon tentang penggunaan LKS interaktif berbasis komputer pada pembelajaran Matematika siswa kelas XI IPA Plus-02 tahun pelajaran 2008/2009 SMA Muhammadiyah 1 Palembang adalah baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil skor rata-rata pada angket 4,01.

Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis nantinya adalah Penelitian Tindakan Kelas, artinya kesimpulan akan diambil berdasarkan hasil penerapan konsep tersebut.

Kerangka Teori

Adapun yang menjadi kerangka teori dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Konsep Dasar Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara ((وسائل) atau pengantar pesan dari penerima kepada penerima pesan. Kata media merupakan kata jamak dari “*medium*”, yang berarti perantara atau pengantar. Istilah media digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Menurut Rossi & Breidle (1996, hal. 3) yang dikutip oleh Sanjaya (2006, hal. 161) yaitu seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Sedangkan Menurut Gerlach & Ely (1971) yang dikutip oleh Arsyad (2004, hal. 3) secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Media dalam sebuah pembelajaran sangat penting karena pada hakekatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran symbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*. Dalam penyampaian pesan tadi ada kalanya berhasil dan adakalanya tidak. Ketidakberhasilan itu disebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi yang dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima (Daryanto 2010, hal. 5).

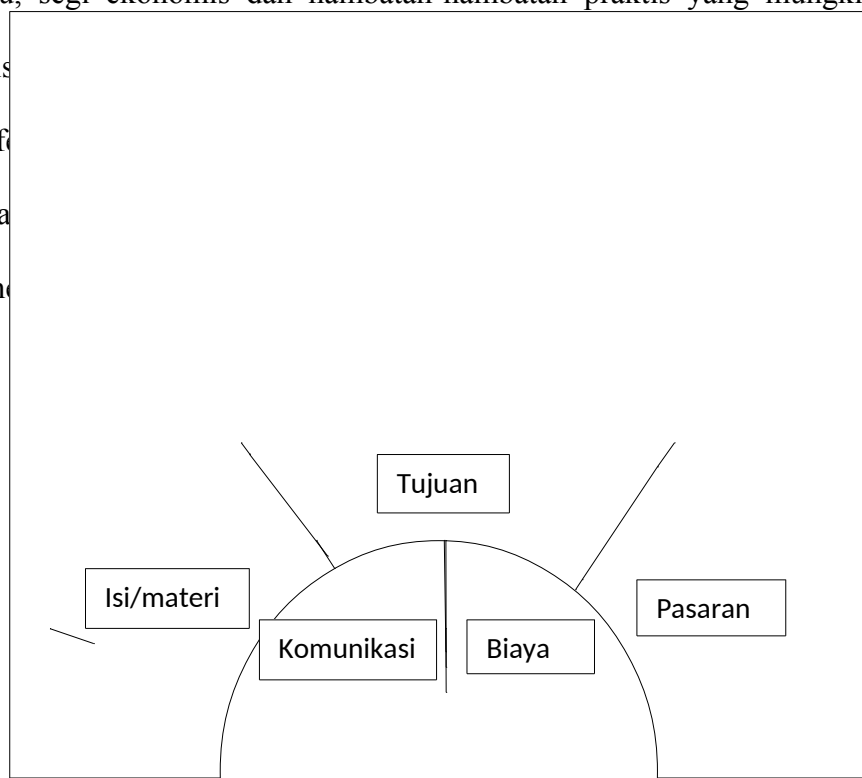
Memilih Media Pengajaran

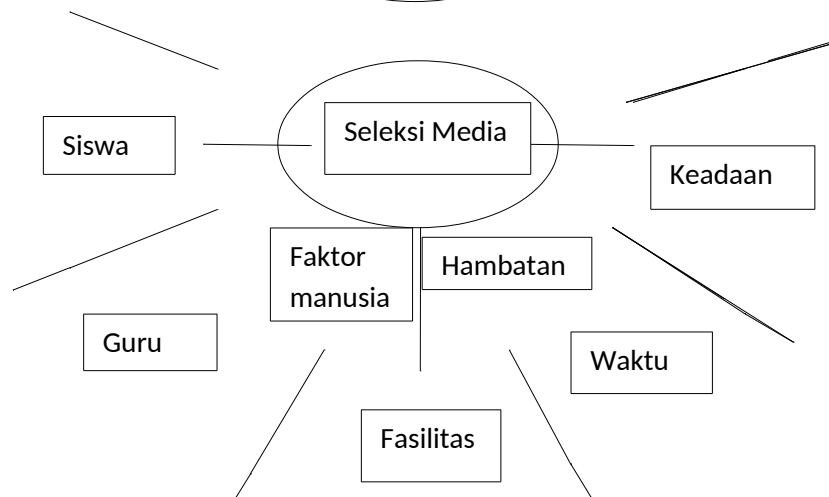
Menurut Hamalik (2008, hal. 202-203) ada dua pendekatan yang dapat dilakukan dalam usaha memilih pengajaran, yakni sebagai berikut:

- 1). Dengan cara memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat digunakan dalam proses pengajaran. Pendekatan itu sudah tentu membutuhkan banyak biaya untuk membelinya, lagi pula belum tentu media itu cocok buat penyampaian bahan pelajaran dan dengan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa.
- 2). Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak disampaikan.

Dewasa ini pendekatan kedua tersebut banyak digunakan oleh guru-guru yaitu dengan mempertimbangkan bahan pelajaran yang akan disampaikan serta kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Kecocokan terhadap kedua hal itu menjadi dasar pertimbangan apakah suatu media dipilih atau tidak dipilih. Dalam hubungan ini berlaku prinsip *selection by rejection*. Guru hanya memilih media pengajaran yang bermanfaat dan tidak memilih media yang tak terpakai. Di samping itu, segi ekonomis dan hambatan-hambatan praktis yang mungkin dihadapi oleh

siswa adalah faktor efisiensi, dan tujuan yang akan dicapai. Hal-hal tersebut akan mempengaruhi pemilihan media yang akan digunakan. Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media yang akan digunakan di bawah ini.





Bagan 1. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media pengajaran

Pemilihan Media

Menurut Hamalik (2008, hal. 204-206) bahwa Pemilihan media dalam kerangka sistem yang lebih luas mencakup keseluruhan sistem dalam kaitannya dengan pekerjaan tertentu. Komunikasi yang efektif perlu mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- 1). Faktor siswa, yang berkenaan dengan siapa yang belajar, baik kuantitatif maupun kualitatif, yang pada gilirannya media apa yang dipilih. Jumlah siswa yang banyak menuntut sistem penyampaian secara massal atau pendidikan jarak jauh. Dalam konteks ini sewajarnya dipilih media massa (*big media*) seperti televisi dan lain-lain. Jumlah siswa yang relatif sedikit yang menggunakan sistem pendidikan langsung atau pendidikan tatap muka, misalnya di sekolah, pada gilirannya menuntut kehadiran guru dan siswa. Dalam konteks ini, guru merupakan media utama yang dibantu dengan alat bantu pengajaran (*little media*).
- 2). Faktor isi pelajaran, yang berkenaan dengan materi pelajaran sesuai dengan mata ajaran dan topik-topik yang diajarkan.
- 3). Tujuan yang hendak dicapai, dalam artian jenis tujuan, apakah tingkah laku final, apakah sifat vokasional/nonvokasional, dan apakah harus mastery atau individual.

Untuk mencapai tujuan tersebut, selanjutnya informasi apa yang seharusnya disampaikan dan jenis media apa yang sewajarnya digunakan.

Fungsi Guru

Guru berfungsi mengkomunikasikan informasi kepada siswa. Fungsi itu dilaksanakan dengan cara menggunakan dirinya sendiri sebagai suatu media komunikasi. Ia menggunakan saluran-saluran sensoris, seperti suara (jika ia berbicara), penglihatan (dalam komunikasi nonverbal), dan perabaan (membimbing gerakan secara jasmaniah). Fungsi lainnya adalah melakukan observasi dan evaluasi apa yang terjadi dalam proses belajar, mengubah urutan penyajian, dan menyediakan balikan atas kemajuan siswa. Dalam hal ini, media pengajaran berada di bawah pengawasan guru (Hamalik 2008, hlm.207)

Pertimbangan dalam Memilih Media

Dalam memilih media ada hal-hal yang harus dipertimbangkan menurut Aqib & Rohmanto (2007, hal. 91) yakni:

- 1). Kompetensi pembelajaran
- 2). Karakteristik sasaran didik
- 3). Karakteristik media yang bersangkutan
- 4). Waktu yang tersedia
- 5). Biaya yang diperlukan
- 6). Ketersediaan fasilitas atau peralatan
- 7). Konteks penggunaan
- 8). Mutu teknis media

Pendekatan dalam Memilih Media Pengajaran

Ada beberapa pendekatan atau cara memilih media pengajaran, yakni sebagai berikut: *Pertama*, memilih media dengan menggunakan klasifikasi media atau taksonomi media, sebagaimana yang disarankan oleh Bretz (1971) dan Anderson

(1976) yang dikutip oleh Hamalik (2008, hal. 207). Klasifikasi berdasarkan kelompok-kelompok sesuai dengan jenis stimuli atau informasi yang dapat disajikan. *Kedua*, memilih media dengan menggunakan saluran sensoris dan kontrol guru dengan menggunakan bagan (*charts*) sebagai alat bantu.

Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai sesuatu. (Sanjaya 2010, hal. 6). Sebagai sebuah sistem seluruh unsur yang membentuk sistem ini memiliki ciri saling ketergantungan yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan sistem pembelajaran adalah keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Adapun tujuan utama sistem pembelajaran adalah keberhasilan siswa mencapai tujuan. Jadi tugas guru disini sebagai desainer pembelajaran meliputi tiga hal pokok yaitu: *pertama*, sebagai perencana, yakni mengorganisasikan semua unsur yang ada agar berfungsi dengan baik, sebab manakala salah satu unsur tidak bekerja dengan baik maka akan merusak sistem itu sendiri; *kedua*, sebagai pengelola implementasi sesuai dengan prosedur dan jadwal yang direncanakan; dan *ketiga*, mengevaluasi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan untuk menentukan efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2010, hal. 9-13) bahwa Perencanaan pembelajaran sebagai suatu sistem, di dalamnya harus memiliki komponen-komponen yang berproses sesuai dengan fungsinya hingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Komponen sistem pembelajaran yaitu:

1. Siswa, yaitu merupakan suatu hal yang penting sebelum merencanakan suatu proses pembelajaran. Keputusan-keputusan yang diambil dalam perencanaan

disesuaikan dengan kondisi siswa yang bersangkutan, baik sesuai dengan kemampuan dasar, minat dan bakat, motivasi belajar, dan gaya belajar siswa itu sendiri.

2. Tujuan, yaitu merupakan arah yang dijadikan rujukan dalam proses pembelajaran. Artinya tujuan-tujuan khusus, yang dirumuskan harus berorientasi pada pencapaian tujuan umum tersebut. Tujuan-tujuan khusus yang direncanakan oleh guru meliputi:
 - 1). Pengetahuan, informasi, serta pemahaman sebagai bidang kognitif
 - 2). Sikap dan apresiasi sebagai tujuan bidang afektif
 - 3). Berbagai kemampuan sebagai bidang psikomotorik.
3. Kondisi, yaitu berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar siswa dapat mencapai tujuan khusus seperti yang telah dirumuskan. Pengalaman belajar harus mendorong agar siswa aktif belajar baik secara fisik maupun nonfisik.
4. Sumber-sumber belajar, yaitu segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar. Di dalamnya meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan dan ahli media, dan siapa saja yang berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar.
5. Hasil belajar, yaitu pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Tugas guru disini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran.

Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritik media permainan teka-teki silang sebagai salah satu media mengajar yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah hipotesis tindakan yaitu : bahwa penerapan media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tarikh siswa kelas VIIIIF semester 1 di SMP Negeri 2 Pesisir Tengah Kabupaten Lampung Barat Tahun pelajaran 2011/2012.

Definisi Konsep

Dalam penelitian ini terdapat dua definisi konsep. Definisi konsep adalah segala sesuatu yang akan dijadikan objek pengamatan penelitian (Margono 2002, hal. 82). Setelah konsep diidentifikasi dan diklasifikasikan, maka konsep tersebut perlu didefinisikan secara operasional. Penyusunan definisi konsep itu akan menunjuk alat pengambil data mana yang cocok untuk digunakan.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil belajar siswa yang berupa nilai atau angka pada mata pelajaran tertentu yang diberikan oleh guru di sekolah.

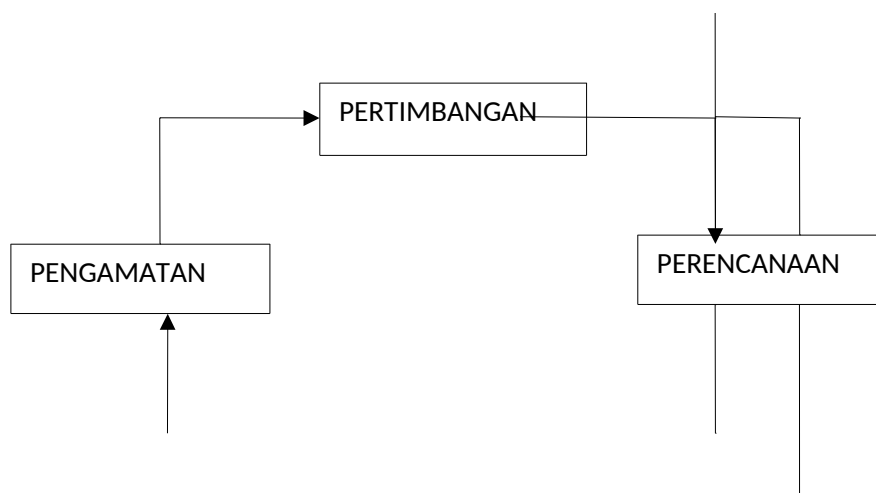
Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan digunakan adalah hasil nilai ulangan harian.

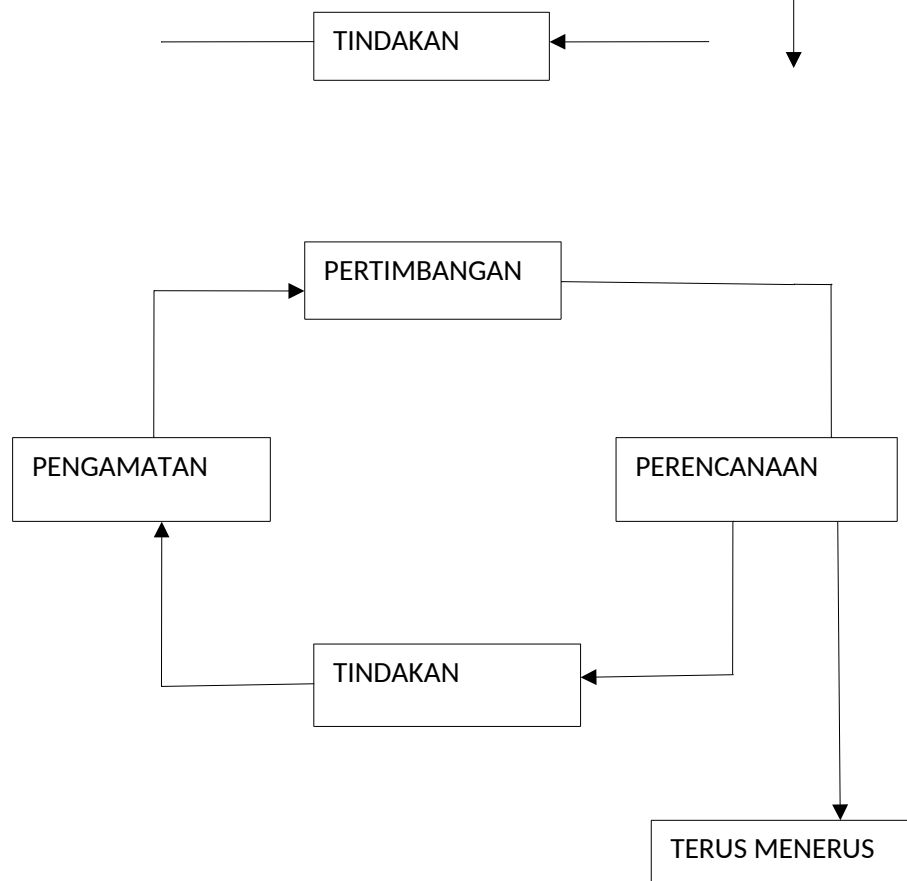
Media Permainan Teka-teki Silang

Media permainan teka-teki silang adalah suatu media permainan yang mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf sehingga membentuk susunan kata sesuai dengan petunjuk soal yang diberikan.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif yang menjelaskan gambaran suatu teknik pembelajaran yang diterapkan, dan penelitian kuantitatif yang menghitung bagaimana hasil yang dicapai. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kualitas hasil belajar (Sanjaya 2010, hal. 33). Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti menggunakan model Kurt Lewin (1946). Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus-menerus (Sanjaya 2010, hal. 49-50). Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus. Apabila digambarkan proses penelitian tindakan tersebut seperti gambar di bawah ini:





Gambar 1. PTK Model Kurt Lewin

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah guru. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas di mana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Peneliti dalam penelitian ini bekerjasama dengan guru lain atau mitra peneliti, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga siswa tidak tahu kalau diteliti. Dengan cara ini diharapkan didapatkan data yang objektif demi kevalidan data yang diperlukan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII F yang berjumlah 33 siswa

Tempat Penelitian

Lokasi atau tempat penelitian ini adalah SMP Negeri 2 Pesisir Tengah, Jalan Lapangan Merdeka Krui Kabupaten Lampung Barat

Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini pada semester 1 tahun pelajaran 2011/2012.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diperoleh pada saat dan sesudah penelitian yang diperoleh dengan cara melakukan observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes.

1. Observasi, digunakan untuk mengetahui indikator-indikator kerja efisien dan kerjasama antara peserta didik, guru dan kolaborator. Bentuknya berupa lembar observasi yang sudah rinci memaparkan aspek-aspek yang harus diamati, dan tinggal membubuhkan tanda cek atau menuliskan secara ringkas informasi mengenai proses.
2. Wawancara, digunakan untuk memperoleh informasi pendukung secara lisan dari kepala sekolah dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam atau mitra peneliti. Wawancara yang digunakan adalah wawancara berstruktur di mana pewawancara sudah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan.
3. Angket, digunakan untuk mengetahui kepuasan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran dalam penelitian.
4. Dokumentasi, berupa rekaman kegiatan peserta didik saat pembelajaran dalam bentuk gambar (photo-photo).
5. Tes, digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menalar permasalahan, baik kemampuan selama dikenai tindakan maupun kemampuan pada akhir siklus tindakan. Tes yang digunakan yaitu tes formatif yang disusun berdasarkan dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep tarikh tentang sejarah Nabi

Muhammad, SAW dalam membangun perekonomian Islam. Tes ini berbentuk soal esay yang diberikan setiap akhir putaran. Kemudian peneliti mengadakan analisis butir soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan realibilitas pada tiap soal. Analisis digunakan untuk mengambil data. Langkah-langkah analisis butir soal adalah sebagai berikut :

1). Validitas Tes

Validitas butir soal atau validitas item digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan masing-masing butir soal. Sehingga dapat ditentukan butir soal yang gagal dan yang diterima. Tingkat kevalidan ini dapat dihitung dengan korelasi *Product Moment* (Arikunto 1993, hal. 225)

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi *product moment*

N : Jumlah peserta tes

Y : Skor dari tes kedua (instrumen B)

X : Skor dari tes pertama (instrumen A)

X^2 : Kuadrat skor instrumen A

Y^2 : Kuadrat skor instrumen B

XY : Jumlah hasil kali skor butir soal (X dan Y)

2). Reliabilitas

Realibilitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan rumus belah dua (Spearman Brown) yaitu sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2r_{12}}{1 + r_{12}}$$

$$\frac{(1 + r_{1/21/2})}{2}$$

Keterangan:

Dengan r_{11} : reliabilitas instrumen

$r_{1/21/2}$: r_{xy} yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen (Arikunto 2010, hlm. 223)

Taraf Kesukaran (Difficulty Index)

Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal adalah indeks kesukaran.

Rumus yang digunakan untuk menentukan taraf kesukaran (Arikunto 1993, hal. 230)

$$P = \frac{B}{J}$$

Dengan P : indeks kesukaran

B : banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

J : jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria untuk menentukan indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut :

- soal dengan $P = 0,000$ sampai $0,300$ adalah sukar
- soal dengan $P = 0,301$ sampai $0,700$ adalah sedang
- soal dengan $P = 0,071$ sampai $1,000$ adalah mudah

Prosedur Penelitian

Secara garis besar dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas terdapat 4 tahapan yang lazim dilalui yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian ini tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

- 1). Tahap pembuatan media permainan teka-teki silang (TTS), meliputi peralatan dan bahan yang menggunakan soal TTS
- 2). Tahap analisis instrumen penelitian

Lokasi penelitian ditentukan dalam rangka untuk mengetahui kondisi lokasi yang akan diteliti, sehingga dapat ditentukan subjeknya. Subjek penelitian ditentukan terlebih dahulu sehingga peneliti dapat menentukan perlakuan yang akan dikenakan pada peserta didik. Objek penelitian ditentukan sesuai dengan tujuan dari penelitian dengan menilai hasil belajar yang diperoleh setelah dikenai perlakuan.

3). Persiapan penelitian

Pada tahap persiapan penelitian meliputi antara lain sebagai berikut:

- a). Menetapkan kelas yang digunakan sebagai subjek penelitian dari peserta didik kelas VIIIIF semester ganjil SMP Negeri 2 Pesisir Tengah Kabupaten Lampung Barat.
- b). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) meliputi alokasi waktu, materi pelajaran, menyiapkan media yang akan digunakan dan menyiapkan alat evaluasi.

4). Rencana Tindakan

Siklus I

(1) Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- a). Menyiapkan skenario pembelajaran
- b). Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b). Membuat media permainan teka-teki silang (TTS)
- c). Menggandakan atau mengcopy soal TTS
- d). Menyiapkan soal berupa essay

(2). Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran yang dimulai dengan penanaman konsep sederhana dan jelas mengenai sejarah Nabi Muhammad, Saw

dalam membangun perekonomian di Madinah, Kemudian melakukan tindakan yang dilaksanakan dengan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

- 1). Guru memberikan masing-masing siswa lembar soal teka-teki silang materi tarikh
- 2). Siswa menjawab soal teka-teki silang yang diberikan oleh guru secara individu dengan melihat buku paket pendidikan agama Islam
- 3). Setelah selesai semua, guru mengecek pekerjaan siswa secara bersama-sama dan siswa mengecek jawaban yang benar.
- 4). Guru memberikan penjelasan jawaban yang benar atau salah
- 5). Guru dapat membuat catatan penting di papan tulis pada saat prosesi terjadi.

(3) Observasi

Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1). Tindakan peserta didik ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan pembelajaran
- 2). Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan teka-teki silang.
- 3). Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan guru dan pertanyaan soal teka-teki silang

(4) Refleksi

Dari pengamatan melalui lembar pengamatan bagi peserta didik, kemudian dianalisis hasilnya dan difokuskan kearah tujuan pendidikan. Data yang berkenaan dengan peserta didik dikelompokkan dalam satu data pendukung penelitian tindakan kelas.

Data pendukung penelitian tindakan kelas tersebut meliputi:

- 1). Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar

2). Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas

3). Respon peserta didik terhadap penggunaan media permainan teka-teki silang

Hasil data dikaji keberhasilannya dan kegagalannya untuk mencapai tujuan sementara penelitian serta direfleksi untuk menentukan tindakan pada siklus kedua, dalam rangka mencapai tujuan akhir penelitian.

Catatan refleksi dibuat diakhir siklus dilihat apakah target penelitian sudah tercapai atau belum, kalau belum tercapai maka perlu dilanjutkan kesiklus berikutnya. Refleksi inilah yang dijadikan acuan untuk menentukan langkah-langkah dalam siklus II.

Siklus II

(1) Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- a). Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b). Membuat media permainan teka-teki silang
- c). Menggandakan atau mengcopy soal TTS
- d). Menyiapkan soal berupa essay

(2). Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran yang dimulai dengan penanaman konsep sederhana dan jelas meneladani perjuangan Nabi Muhammad, Saw dan para sahabat dalam membangun kegiatan perekonomian dan perdagangan di Madinah, Kemudian melakukan tindakan yang dilaksanakan dengan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

- 1). Guru memberikan masing-masing siswa lembar soal teka-teki silang materi tarikh
- 2). Siswa menjawab soal teka-teki silang yang diberikan oleh guru secara individu dengan melihat buku paket pendidikan agama Islam
- 3). Setelah selesai semua, guru mengecek pekerjaan siswa secara bersama-sama dan siswa mengecek jawaban yang benar.
- 4). Guru memberikan penjelasan jawaban yang benar atau salah
- 5). Guru dapat membuat catatan penting di papan tulis pada saat prosesi terjadi.

(3) Observasi

Aspek yang diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1). Tindakan peserta didik ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan pembelajaran
- 2). Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan teka-teki silang.
- 3). Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan guru dan pertanyaan soal teka-teki silang

(4) Refleksi

Dari pengamatan melalui lembar pengamatan bagi peserta didik, hasilnya dianalisis dan difokuskan kearah tujuan pendidikan. Data yang berkenaan dengan peserta didik dikelompokkan dalam satu data pendukung penelitian tindakan kelas.

Data pendukung penelitian tindakan kelas tersebut meliputi:

- 1). Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar
- 2). Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas
- 3). Respon peserta didik terhadap penggunaan media permainan teka-teki silang

Hasil data dikaji keberhasilannya dan kegagalannya untuk mencapai tujuan sementara penelitian serta direfleksi untuk menentukan tindakan pada siklus kedua, dalam rangka mencapai tujuan akhir penelitian.

Catatan refleksi dibuat diakhir siklus dilihat apakah target penelitian sudah tercapai atau belum, kalau belum tercapai maka perlu dilanjutkan kesiklus berikutnya. Refleksi inilah yang dijadikan acuan untuk menentukan apakah akan dilanjutkan pada langkah-langkah dalam siklus II atau tidak.

Metode Analisis Data

Data Hasil Belajar

Data hasil belajar yang diperoleh berdasarkan tes dalam bentuk soal pilihan ganda dengan skor total 100. Pertama dengan menghitung rata-rata, ketuntasan belajar kelas. Analisis data ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kerja Pengolahan hasil Belajar

	Siklus I		Siklus II	
	Rata-rata	Ketuntasan	Rata-rata	Ketuntasan
Hasil Belajar				

Dalam menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik yaitu :

1). Menilai Ulangan atau Tes Formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan \bar{X} = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah tingkat ketercapaian minimal kompetensi setelah peserta didik mengikuti pembelajaran (Depdiknas 2006, hlm. 19).

KKM harus ditetapkan sebelum awal tahun ajaran dimulai. Seberapapun besarnya jumlah peserta didik yang melampaui batas ketuntasan minimal, tidak mengubah keputusan pendidik dalam menyatakan lulus dan tidak lulus pembelajaran. KKM ditentukan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakter yang hampir sama. Pertimbangan pendidik atau forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) secara akademis menjadi pertimbangan utama penetapan KKM. Kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. Satuan pendidikan dapat memulai dari KKM di bawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap (Depdiknas 2009, hal. 4)

Berdasarkan pengertian di atas, maka dalam menentukan kriteria ketuntasan minimal (KKM) setiap mata pelajaran dilakukan melalui analisis ketuntasan belajar minimal pada setiap indikator dengan memperhatikan

kompleksitas (kesulitan dan kerumitan), daya dukung, dan tingkat kemampuan (*intake*) rata-rata peserta didik untuk mencapai ketuntasan kompetensi dasar dan standar kompetensi (Depdiknas 2009, hal. 7)

Berdasarkan hal di atas, maka SMP Negeri 2 Pesisir Tengah menentukan KKM pada materi tarikh pelajaran Agama Islam yaitu 75. Peserta didik dikatakan tuntas secara individu apabila mencapai nilai KKM 75 dari skor total 100, dan tuntas secara klasikal apabila seluruh peserta didik mencapai nilai $KKM \geq 85$.

- b. Respon siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media permainan teka-teki silang.

Kuisisioner disusun dengan menggunakan lima alternatif jawaban model skala likert yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) dibawah ini:

Tabel 3. Penetapan skor skala sikap

Pernyataan sikap	SS	S	R	TS	ST
1. Pernyataan sikap positif					S
2. Pernyataan sikap negatif					

Pada tabel jika butir pernyataan sikap positif, responden yang menjawab diberi skor yaitu :

1. Sangat Setuju = 5
2. Setuju = 4
3. Ragu-ragu = 3
4. Tidak Setuju = 2
5. Sangat Tidak setuju = 1

Adapun butir pernyataan sikap negatif, responden menjawab diberi skor yaitu:

1. Sangat Setuju = 1
2. Setuju = 2
3. Ragu-ragu = 3
4. Tidak Setuju = 4
5. Sangat Tidak setuju = 5

Menurut Arikunto (1993, hal. 355-356) kriteria konversi nilai yang digunakan seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Pedoman Konversi skala 5

Interval skor	Kategori
37- 45	Sangat Baik
28- 36	Baik
19- 27	Cukup
10- 18	Kurang
0 – 9	Sangat Kurang

Indikator Keberhasilan

- 1). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya hasil belajar siswa dengan rata-rata minimal 75 dan ketuntasan kelompok 75 %.
- 2). Aktivitas belajar siswa di kelas atau respon terhadap penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran PAI pada materi tarikh adalah baik.

Sistematika Pembahasan

Bab 1 Pendahuluan, menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, hipotesis, defini konsep, metodologi penelitian, prosedur penelitian, metode analisis data, indikator keberhasilan dan sistematika pembahasan.

Bab 2 Landasan teori, menjelaskan tentang teori-teori belajar dan pembelajaran. Bab ini juga menjelaskan secara detail tentang media permainan teka-teki silang.

Menjelaskan tentang hakikat belajar dan pembelajaran, hakikat pendidikan Agama Islam, model-model pembelajaran, hakikat media pembelajaran, dan media permainan teka-teki silang.

Bab 3 Profil SMP Negeri 2 Pesisir Tengah, menjelaskan tentang sejarah, visi, misi dan tujuan sekolah. Menjelaskan Keadaan kepala sekolah, guru, tata usaha, fasilitas sekolah, struktur organisasi sekolah dan gambaran pembelajaran Tarikh di SMP Negeri 2 Pesisir Tengah.

Bab 4 Hasil penelitian dan pembahasan, menjelaskan tentang temuan-temuan dan hasil dari penerapan media permainan teka-teki silang dalam materi tarikh di SMP Negeri 2 Pesisir Tengah. Pembahasan di bagi dalam dua siklus. Siklus pertama menjelaskan hasil observasi 1, hasil tes belajar 1 dan pembahasan, dan siklus kedua menjelaskan hasil observasi 2, hasil tes belajar 2 dan pembahasan. Selain itu menjelaskan proses pembelajaran tarikh, respon dan dampak terhadap siswa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang serta keunggulan media permainan teka-teki silang.

Bab 5 Kesimpulan dan saran, menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan, serta saran-saran masukan untuk perbaikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam selanjutnya.