

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan suatu budaya dari generasi ke generasi yang lain. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang menghasilkan manusia yang cerdas, berbudi pekerti dan berakhlak mulia. Pendidikan juga suatu proses pembelajaran bagi siswa agar dapat mengetahui mengevaluasi dan menerapkan setiap ilmu yang didapat atau pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Bab I Ayat I Pasal I tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pada proses pembelajaran guru memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu seperti yang dikatakan Jazirotul Zam Zam Bahwasanya keberhasilan atau prestasi belajar siswa dapat dilihat dalam bentuk perubahan perilaku dengan adanya keinginan serta dorongan

---

<sup>1</sup> Inkiwang, R. R. (2020). Kewajiban Negara dalam penyediaan fasilitas pendidikan kepada masyarakat menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Lex Privatum*, 8(2).

mencapai tujuan pendidikan.<sup>2</sup> Karena pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, maka hakikatnya terletak pada interaksi antar guru dan siswa dalam bentuk pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan tidak hanya untuk menanamkan pengetahuan tetapi juga untuk membentuk karakter siswa dan kemampuannya dalam. Hal tersebut disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang berfikir kritis.

Terutama dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Siswa sering kali dihadapkan pada tantangan memahami konsep-konsep sejarah, seperti periode waktu, peristiwa-peristiwa penting dan tokoh-tokoh yang terlibat interaktif, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk mempelajari materi-materi tersebut.

Oleh karena itu pembelajaran harus dilakukan secara efektif agar siswa dapat mencapai keberhasilan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Karena prestasi belajar merupakan bukti utama dari keberhasilan siswa di dalam menuntut ilmu, baik melalui pendidikan formal maupun informal. Untuk mencapai suatu hasil belajar tidak terlepas dari proses belajar mengajar.<sup>3</sup>

Tidak dapat dipungkiri bahwa pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah masih terkesan monoton. Dimana guru di dalam KBM adalah sebagai pihak yang aktif dan narasumber saja, sehingga siswa kurang

---

<sup>2</sup> Zamzam. (2023). *Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember* [Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember].

<sup>3</sup> Zuhairini. (1983). *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional. hlm. 28.

mempunyai kesempatan untuk terinisiatif mencari jawaban sendiri selama pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi kegagalan di lembaga pendidikan. Salah satunya adalah penggunaan metode belajar yang kurang efektif. Oleh karena itu sudah menjadi tugas guru untuk menerapkan strategi yang tepat agar pembelajaran berhasil lancar.

Salah satu cara untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran adalah dengan menggunakan metode yang lebih kreatif dan menyenangkan, seperti metode pembelajaran Teka-Teki Silang. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami secara lebih interaktif, namun juga meningkatkan daya ingat siswa terhadap konsep atau materi yang diajarkan. Selain itu Teka-Teki Silang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang menarik.

Menggunakan metode Teka-Teki Silang dalam pembelajaran memiliki dua konsekuensi: pertama guru dituntut kreatif dalam membuat model Teka-Teki Silang (TAS) termasuk pertanyaan pertanyaan mendatar atau menurun agar saling terkoneksi dari jawaban satu ke yang lain, kedua siswa dituntut untuk mengetahui banyak tentang informasi materi yang menjadi fokus pertanyaan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Teka-Teki Silang adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan pertanyaan pertanyaan secara mendatar dan menurun. Teka-Teki Silang atau sejenisnya berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, sistem pendekatan, serta pemecahan masalah secara umum.

Sejumlah penelitian menunjukkan dengan menggunakan metode pembelajaran Teka-Teki Silang dalam proses pembelajaran siswa akan lebih memahami tentang materi yang diberikan, serta menunjukkan minat dan keaktifan siswa yang senantiasa mengalami peningkatan yang signifikan. Yang menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran Teka-Teki Silang berperan sebagai metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan memanfaatkan metode ini siswa akan lebih terbuka, serta mereka dapat mengingat istilah dalam suatu konsep, siswa akan menjadi lebih teliti, dan minat siswa dalam proses pembelajaran akan lebih meningkat lagi.

Adapun penelitian yang menyatakan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran Teka-Teki Silang pada mata pelajaran sejarah sangat baik untuk meningkatkan pemahaman materi kepada siswa, karena beberapa uji coba yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan yang sangat positif.<sup>4</sup>



Sangat penting menentukan metode yang tepat disetiap mata pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa, salah satunya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Yang merupakan salah satu bidang kajian studi Islam yang banyak menarik para ilmuwan. Kemajuan peradaban umat manusia tidak terlepas dari sejarah kemajuan peradaban pada masa lampau. Maka dari itu, sejarah tidak boleh dilupakan begitu saja.

---

<sup>4</sup> Eliyanti, Taufina, dan Hakim, "Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Mind Mapping Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar."

Penulis mengambil MTsN 3 Mojokerto sebagai tempat penelitian. MTsN 3 Mojokerto merupakan lembaga pendidikan agama dibawah naungan Departemen Agama, yang sekarang dikenal sebagai Kementerian Agama Kabupaten Mojokerto. Awalnya madrasah ini adalah Madrasah Tsanawiyah Swasta yang berdiri pada tahun 1983. Seiring dengan meningkatnya jumlah siswa setiap tahunnya, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Desa Sumbertebu dan sekitarnya. Pada tahun 1991 madrasah ini berubah menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri berdasarkan surat keputusan Kementerian Agama Republik Indonesia Nomor 137 tahun 1991 tentang pembukaan dan penegerian madrasah, tertanggal 11 Juli tahun 1991.<sup>5</sup>

Madrasah ini telah terakreditasi A. Beralamat di Jalan Pendidikan No.2 Dusun Glonggongan Desa Sumbertebu Kecamatan Bangsal Kabupaten Mojokerto. MTsN 3 Mojokerto ini dipimpin oleh Bapak Gepi Himawan, M.Pd. Dan merupakan sekolah yang mempunyai berbagai kegiatan pengembangan diri siswa diantaranya, Karate, Bola Voly, Padus, PMR, Pramuka, Osis, Futsal, English Club, Sains Club, Jurnalis, bela diri dan lain sebagainya. Kegiatan pembelajaran di MTsN 3 Mojokerto ini dimulai dari pukul 07.00 sampai 13.50. MTsN 3 Mojokerto sudah menerapkan metode pembelajaran yang kreatif, salah satunya dengan menggunakan metode Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan fenomena yang didapatkan oleh peneliti dan berdasarkan hasil wawancara beserta observasi lingkungan sekitar yang

---

<sup>5</sup>MTsN Bangsal Mojokerto. (2025). Profil resmi sekolah. Diakses dari website resmi MTsN Bangsal Mojokerto..

dilakukan. Maka, peneliti berkeinginan untuk meneliti lebih dalam mengenai strategi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode Teka-Teki Silang di MTsN 3 Mojokerto dengan mengambil judul Implementasi Metode Pembelajaran Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 3 Mojokerto.

## **B. Fokus Penelitian**

Permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Implementasi metode pembelajaran Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 3 Mojokerto?
2. Bagaimana kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 3 Mojokerto?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian maka peneliti memiliki tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Implementasi metode pembelajaran Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 3 Mojokerto.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan menjadi sumber literasi kepada praktisi mengenai Implementasi metode pembelajaran Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Manfaat Praktis

- 1) Untuk guru, diharapkan dapat menjadi referensi atau alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Serta membantu untuk menjelaskan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan.
- 2) Untuk siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, membantu siswa memahami materi dengan cara interaktif dan tidak monoton,
- 3) Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, inovasi serta pengalaman dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar bisa diterapkan saat di lapangan.

**E. Penelitian Terdahulu**

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dalam penyusunan proposal ini, maka data-data yang digunakan dalam proposal ini dapat menjadi jawaban yang sesuai atau relevan atas semua permasalahan yang ada. Hal ini bertujuan untuk menghindari duplikasi penelitian ilmiah, agar tidak mengakibatkan penelitian pihak lain dan menimbulkan permasalahan. Sehingga adanya penelitian terdahulu ini akan mengetahui bagian mana

yang berbeda, dan letak persamaanya dengan penelitian sebelumnya. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan skripsi ini:

1. Skripsi yang disusun oleh Dina Fitria Dewi tahun 2024 dengan judul Implementasi Metode (TTS) Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Teks Puisi Rakyat Siswa Kelas VII MTsN 6 Tulungagung.<sup>6</sup> Dalam Skripsi ini, peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan dengan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Adapun penelitian ini membahas tentang perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi pada metode Teka-Teki Silang dalam pembelajaran teks puisi rakyat di MTsN 6 Tulungagung. Dalam penelitian ini didapati hasil pembahasan metode Teka-Teki Silang dalam teks puisi rakyat dengan hasil yang bermanfaat berupa panduan bagi guru untuk menerapkan metode Teka-Teki Silang sebagai alternatif pembelajaran serta memberikan dampak positif untuk sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
2. Skripsi yang disusun oleh Pitri Yani tahun 2023 dengan judul Implementasi Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 1 Sabah Balau Lampung Selatan.<sup>7</sup> Dalam skripsi ini, peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Adapun

---

<sup>6</sup> Dewi, D. F. (2024). *Implementasi Metode (TTS) Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Teks Puisi Rakyat Siswa Kelas VII MTsN 6 Tulungagung* [Skripsi].

<sup>7</sup> Pitri. (2023). *Implementasi strategi pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 Sabah Balau Lampung Selatan*. [Skripsi].

penelitian ini membahas tentang bagaimana Implementasi dan cara meningkatkan minat belajar menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 1 Sabah Balau Lampung Selatan. Dalam penelitian ini didapati hasil bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi dalam menganalisis kemampuan dan minat belajar peserta didik.

3. Skripsi yang disusun oleh Avi Ardini Saputri tahun 2013 dengan judul Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan *Vocabulary* Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III di MI Negeri Watuagung Tambak.<sup>8</sup> Dalam skripsi ini membahas tentang peningkatan minat siswa yang menggunakan media *crossword puzzle* dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *crossword puzzle*. Dalam penelitian ini didapati hasil bahwa peningkatan minat siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media *crossword puzzle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *crossword puzzle*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,497474 tergolong kategori sedang dan untuk N-gain kelas kelas kontrol adalah 0,126442 tergolong kategori rendah. Dengan kata lain penggunaan media *crossword puzzle* berpengaruh positif dalam meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

---

<sup>8</sup> Saputri, A. A. (2023). Pengaruh media crossword puzzle dalam meningkatkan vocabulary siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas III di MI Negeri Watuagung Tambak.

4. Skripsi yang disusun oleh Muhamad Hadziqul Quluub tahun 2024 dengan judul Implementasi Media Permainan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Siswa Kelas V MI YMI 04 Wonopringgo.<sup>9</sup> Dalam skripsi ini membahas tentang memahami dan mengetahui proses Implementasi media pembelajaran Teka-Teki Silang dalam pembelajaran mufrodat Bahasa Arab siswa kelas V MI YMI 04 Wonopringgo. Dalam penelitian ini didapati hasil kegiatan dari belajar mengajar dengan mengImplementasikan media permainan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran mufrodat sangat bagus, selain meningkatkan nilai belajar serta keaktifan para siswa, penggunaan media permainan juga terbukti bisa meningkatkan nilai rata-rata hasil ujian para siswa kelas V MI YMI 04 Wonopringgo.
5. Skripsi yang disusun oleh Sarlah H.Yasin tahun 2011 dengan judul Implementasi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Fiqih Di MTsN Kota Bima.<sup>10</sup> Dalam skripsi ini membahas tentang kegunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam belajar mengajar di MTsN Kota Bima. Dalam penelitian ini didapati hasil bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat berguna sebagai pembangkit daya ingat terhadap materi-materi pembelajaran yang diajarkan.

---

<sup>9</sup> Quluub, M. H. (2024). Implementasi media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab siswa kelas V MI YMI 04 Wonopringgo. [Skripsi, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan].

<sup>10</sup> Yasin. (2024). Implementasi pembelajaran crossword puzzle dalam pembelajaran fiqih di MTsN Kota Bima. [Skripsi].

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian**

No	Peneliti, Judul Dan Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Dina Fitria Dewi, "Implementasi Metode (TTS) Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Teks Puisi Rakyat Siswa Kelas VII MTsN 6 Tulungagung", 2024	Penelitian ini berfokus pada pembelajaran teks puisi rakyat	Penelitian ini menjadikan metode Teka-Teki Silang sebagai objek penelitian.	Penelitian ini membahas tentang Implementasi metode Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 3 Mojokerto dengan menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif
2.	Pitri Yani, "Implementasi Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-teki Silang) Pada Mata Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 1 Sabah Balau Lampung Selatan", 2023	Penelitian ini berfokus pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	Penelitian ini menjadikan metode Teka-Teki Silang sebagai objek penelitian.	Penelitian ini membahas tentang Implementasi metode Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 3 Mojokerto dengan menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.
3.	Avi Ardini Saputri. "Pengaruh Media <i>Crossword Puzzle</i> Dalam Meningkatkan <i>Vocabulary</i> Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III di MI Negeri Watuagung Tambak", 2013	Penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran Teka-Teki Silang dengan materi Bahasa Inggris	Penelitian ini menjadikan metode Teka-Teki Silang sebagai objek penelitian.	Penelitian ini membahas tentang Implementasi metode Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 3 Mojokerto dengan

				menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.
4.	Muhamad Hadziqul Quluub, “Implementasi Media Permainan Teka-teki Silang Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Siswa Kelas V MI YMI 04 Wonopringgo”, 2024	Penelitian ini berfokus pada materi pembelajaran mufrodat	Penelitian ini menjadikan metode Teka-Teki Silang sebagai objek penelitian.	Penelitian ini membahas tentang Implementasi metode Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 3 Mojokerto dengan menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.
5.	Sarlah H. Yasin, “Implementasi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Dalam Pembelajaran Fiqih Di MTsN Kota Bima.” 2011	Penelitian ini berfokus pada materi pembelajaran fiqh	Penelitian ini menjadikan metode Teka-Teki Silang sebagai objek penelitian.	Penelitian ini membahas tentang Implementasi metode Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 3 Mojokerto dengan menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.



## F. Definisi Istilah

### 1. Implementasi

Suatu rangkaian yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi tidak hanya sebatas kegiatan, tetapi juga mencakup aktivitas yang telah direncanakan untuk memastikan keberhasilan pelaksanaan suatu program. Secara keseluruhan, Implementasi juga dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### 2. Metode

Metode adalah cara atau langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks penelitian metode merujuk pada pendekatan ilmiah yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasikan data agar dapat menjawab rumusan masalah.

### 3. Teka-Teki Silang

Sebuah metode permainan edukasi, yang mana didalam permainan tersebut terdapat sebuah pertanyaan-pertanyaan atau sebuah kata untuk melengkapi kotak kotak yang kosong yang telah dibuat.

### 4. Sejarah Kebudayaan Islam

Ilmu yang mempelajari hasil karya rasa, dan cipta orang-orang Islam dimasa lalu baik dalam bentuk sosial, budaya, ekonomi, politik dan tata kehidupan lainnya.

