

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Siswasusila (2019) dengan penelitiannya yang berjudul “ Implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas 5 “ menghasilkan bahwa Metode Penelitian yang digunakan yaitu *action research*. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode observasi, Chek-list, dan metode partisipatif.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa implementasi *cooperative learning* melalui seni manajemen *crossword puzzle* efektif dalam menaikkan motivasi belajar mata pelajaran PAI. Hal ini bisa dipandang berasal antusiasme peserta didik dalam mengerjakan teka-teki berkelompok pada pembelajaran PAI nama-nama buku Allah. serta pembelajaran yang tadinya berjalan kaku serta membosankan menjadi lebih hayati karena pendidik melibatkan siswa secara eksklusif dalam pembelajaran, tidak hanya mendengar, melihat serta mengerjakan soal yang diberikan. Sudah dilaksanakan menggunakan baik dan sinkron menggunakan konsep pembelajaran yang ada, hal ini juga bisa dilihat dari persiapan, pelaksanaan (Aplikasi) serta penilaian yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar yang didesain menggunakan baik.

Sedangkan penelitian yang saya teliti itu untuk kelas VII SMP muhammadiyah 3 sirampog bukan untuk SD, Dan materi yang dikajipun bukan tentang nama-nama kitab Allah melainkan tentang Shalat Fardhu.

Pranata (2018) Dengan penelitiannya yang berjudul “penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam peserta didik kelas V MI al-muhajirin panjang bandar lampung “ Maka penulis dalam penelitian ini mencoba menerapkan Strategi *Crossword Puzzle*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam melalui penerapan strategi *Crossword Puzzle* permasalahan yang akan di bahas yaitu hasil belajar peserta didik.

Jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Urutan kegiatan penelitian mencakup: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Dalam pengumpulan data, Penulis menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, pengukuran tes hasil belajar. Sedangkan untuk analisisnya, penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan strategi *Crossword Puzzle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal itu dilihat berdasarkan hasil belajar pada Pra siklus sebesar 42% meningkat menjadi 58% pada siklus I, kemudian hasil belajar pada siklus II sebesar 83% yang mengalami peningkatan dari siklus I. Sedangkan penelitian yang akan saya teliti yaitu untuk kelas VII SMP bukan untuk SD, dan mata pelajaranyapun berbeda kalau saya meneliti pada mata pelajaran pendidikan fiqih ibadah sedangkan pada penelitian diatas meneliti mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

Fathurrahman (2013) dengan penelitian yang berjudul “penelitian Implementasi *Cooperative Learning* Melalui Strategi *Crossword Puzzle* Dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Kecamatan Karang Intan Kabupaten Banjar”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pelaksanaan dan penilaian *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III MI Muhammadiyah.

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus penelitian. Pada setiap siklus yakni siklus 1 dan siklus 2 terdiri atas dua kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III MI Muhammadiyah pada semester genap tahun ajaran 2012/2013, dengan jumlah siswa 13 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi dan tes tertulis, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah rata-rata dan persentasi. Pelaksanaan *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa kelas III MI Muhammadiyah Kecamatan Karang Intan Kabupaten Banjar dalam pembelajaran materi Asmaul Husna, dibandingkan ketika melaksanakan pembelajaran konvensional.

Hal ini ditunjukkan dari:(1) Aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak dengan *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* pada materi Asmaul Husna yang berjalan dengan sangat baik sesuai dengan rencana, karena setiap akhir pembelajaran selalu diadakan evaluasi atau perbaikan. Aktivitas tersebut mengalami peningkatan sebesar 27,58%, yaitu dari

68,97% pada pertemuan siklus I, baik pertemuan pertama siklus I menjadi 96,55% pada pertemuan siklus II.

Kemudian aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebesar 20% yaitu dari skor rata-rata 60% (aktif) pada pertemuan pertama siklus I, meningkat menjadi 80% (sangat aktif) pada pertemuan siklus II. (2) Tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi Asmaul Husna pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas III MI Muhammadiyah Kecamatan Karang Intan Kabupaten Banjar, dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus I sampai dengan siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari nilai rata-rata 6,71 pada siklus I, menjadi rata-rata 74,23 pada siklus II.

Sahariyyah (2013) dengan judul penelitian “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan *Cooperative Learning* Melalui Strategi *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Asmaul Husna Kelas IV MI Al Muniroh II Ujungpangkah Gresik”, Seperti Islam diajarkan lebih pada hafalan (padahal Islam penuh dengan nilai-nilai) yang harus dipraktekkan. Sehingga permasalahan yang sering dijumpai dalam pengajaran, khususnya pengajaran agama Islam adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien.

Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan suatu bagian dari pembelajaran agama Islam yang mampu mengarahkan dan menghantarkan siswa ke fitrah ataupun jalan yang benar. Seseorang baru bisa dikatakan memiliki kesempurnaan iman apabila dia memiliki budi pekerti/akhlak yang mulia. Agar pembelajaran

akhlak dapat tertanam dalam diri siswa dengan baik, maka banyak konsep model pembelajaran aktif yang ditawarkan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif melalui strategi *crossword puzzle* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebab pada model pembelajaran ini keaktifan siswa lebih diutamakan. Dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, maka siswa akan mengalami atau bahkan menemukan ilmu pengetahuan secara mandiri.

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar Asmaul Husna pada siswa kelas 4 MI Al-Muniroh II Ujungpangkah. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Tahapan penelitian ini dilakukan dengan 4 tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Sedangkan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang langsung dilakukan di lapangan. Sumber data dari penelitian ini adalah satu kelas, yaitu siswa kelas empat MI Al-Muniroh II Ujungpangkah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan melalui strategi *crossword puzzle* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak khususnya materi Asmaul Husna pada siswa kelas 4 MI Al-Muniroh II Ujungpangkah. Hal ini dapat diketahui dari hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan pada materi Asmaul Husna yang semula nilai rata-rata pretes sebesar 64,8, pada siklus I sebesar 72,4 dan pada siklus II sebesar 78.

Sedangkan bukti dari data kualitatif yang menjelaskan keantusiasan siswa terhadap strategi pembelajaran tersebut, tertanamnya rasa kekeluargaan, kebersamaan, dan kesosialan yang tinggi terhadap manusia, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan pengalaman siswa menjadi bertambah.

Janah (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* terhadap Minat dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suatu fenomena yang ada pada era pendidikan sekarang bahwa variasi penggunaan metode pembelajaran sangat kurang, pembelajaran berlangsung dengan monoton hanya menggunakan metode konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dalam suatu pembelajaran. Maka guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan penggunaan metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan materi, sehingga minat belajar peserta didik dapat tumbuh dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan jenis penelitiannya *quasi experiment* (eksperimen semu).

Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang minat belajar, sedangkan tes untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik kelas V MI tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Ada pengaruh yang signifikan metode *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung. Hal ini berdasarkan perhitungan uji Manova

untuk minat belajar Aqidah Akhlak diperoleh Sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Karena signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar Aqidah Akhlak. 2) Ada pengaruh yang signifikan metode *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.

Hal ini berdasarkan perhitungan uji Manova untuk hasil belajar Aqidah Akhlak diperoleh Sig. (2 tailed) sebesar 0,00. Karena signifikansi  $< 0,5$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak. 3) Ada pengaruh yang signifikan metode *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung. Hal ini berdasarkan perhitungan uji Manova untuk minat dan hasil belajar Aqidah Akhlak diperoleh Sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Karena signifikansi  $< 0,5$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar Aqidah Akhlak.

budiono (2016) dengan judul penelitian “Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe *Crossword Puzzle* terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Ajaran 2014/2015” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran konkrit berkenaan dengan Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe *Crossword*

*Puzzle* terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini membahas tentang pengaruh *cooperative learning* tipe *crossword puzzle* terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus. Studi ini dimaksudkan untuk menjawab suatu permasalahan: (1) Bagaimana *Cooperative Learning* Tipe *Crossword Puzzle* dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015. (2) Bagaimana prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII di MTs Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian ini adalah *field research*.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara menyebarkan koesioner secara langsung pada siswa kelas VIII MTs Maslakul Falah Undaan Kudus sebanyak 45 Siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Maslakul Falah Undaan Kudus 45 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa: 1) Terdapat pengaruh *Cooperative Learning* Tipe *Crossword Puzzle* dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII di MTs Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015 telah dilaksanakan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 75.24. Nilai tersebut termasuk dalam kategori “Baik” sebab berada dalam rentang interval 75 – 78. 2) Prestasi belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa kelas VIII di MTs Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015 masuk dalam kategori cukup. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata

(mean) sebesar 70.22. Nilai tersebut masuk dalam kategori baik sebab nilai tersebut berada dalam rentang interval 69 – 72.

## **B. Kajian Pustaka**

### **1. Pembelajaran *Cooperative Learning***

#### **a. *Cooperative Learning***

Kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Pembelajaran Kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah suatu metode pembelajaran atau strategi dalam belajar dan mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dengan kata lain pembelajaran dilakukan dengan membuat sejumlah kelompok dengan jumlah peserta didik 2-5 anak yang bertujuan untuk saling memotivasi antar anggotanya untuk saling membantu agar tujuan dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (*heterogen*). Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran secara berkelompok. Akan tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga

memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok.

*Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok. *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran kelompok dengan jumlah siswa antara dua-lima orang menggunakan gagasan agar saling memotivasi antara anggotanya dan agar saling membantu agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang maksimal. Berikut adalah beberapa pengertian *cooperative learning* dari (Siswasusila, 2019) yaitu Menurut (Etin Solihatin,2007:4) dalam kegiatan kooperatif, peserta didik secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Sedangkan menurut (Etin Solihatin,2007:4) pembelajaran kooperatif merupakan upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik guna memberikan pembelajaran pada siswa melalui jalinan kerjasama/gotong royong antar banyak sekali komponen, baik kerjasama antar peserta didik (belajar secara berkelompok di kelas), kerjasama menggunakan pihak sekolah (tenaga kependidikan yang terdapat pada sekolah/madrasah), kerjasama dengan anggota keluarga, serta masyarakat. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan memakai sistem

pengelompokan/tim kecil, yaitu antara 4 hingga 6 orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).berdasarkan Slavin, Abrani, serta Chambers dalam (Sanjaya Wina,2009:242-243).berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa prespektif, yaitu:

- 1). Prespektif motivasi, bahwa pemberian penghargaan kepada kelompok akan memungkinkan anggota kelompok saling bekerja sama.
- 2). Prespektif sosial, bahwa melalui kooperatif setiap peserta didik akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan.
- 3). Prespektif perkembangan kognitif, bahwa dengan adanya interaksi anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi peserta didik untuk berpikir mengolah berbagai informasi.
- 4). Prespektif elaborasi kognitif, bahwa setiap peserta didik akan berusaha untuk memahami dan membina informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya.

#### b. Tujuan *Cooperative Learning*

Menurut Slavin (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:55) tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Nurhadi (2003) memandang bahwa pembelajaran kooperatif secara sadar menciptakan interaksi yang silih asah, sehingga sumber belajar peserta didik bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama peserta didik. Menurut Depdiknas (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:55) Model Pembelajaran Kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yaitu: Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas – tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi narasumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman – temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan itu tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial. Mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial siswa yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, mengemukakan pendapat dan lain sebagainya.

#### c. Prinsip Dasar Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nur (2000), prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1). Setiap anggota kelompok (siswa) memiliki bertanggung jawab atas semua yang dilakukan dalam kelompoknya.
- 2). Setiap anggota kelompok (siswa) harus tahu bahwa semua anggota kelompok memiliki tujuan yang sama.

- 3). Setiap anggota kelompok (siswa) harus berbagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompok.
- 4). Setiap anggota kelompok (siswa) akan dievaluasi.
- 5). Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses pembelajaran.
- 6). Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta bertanggung jawab secara individual atas materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

d. Langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning*

Ibrahim (2000:10) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari enam langkah adalah sebagai berikut:

- 1). Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- 2). Menyajikan informasi
- 3). Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar
- 4). Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- 5). Evaluasi
- 6). Memberikan penghargaan kepada siswa

e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif .

Pembelajaran kooperatif memiliki manfaat atau kelebihan yang sangat besar dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini

dikarenakan siswa dituntut untuk lebih aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok. Adapun kelebihan dalam pembelajaran kooperatif sebagai teknik pembelajaran diantaranya:

- 1). Melalui pembelajaran kooperatif peserta didik tidak terlalu menggantungkan pada pengajar, akan tetapi dapat menambah kepercayaan ataupun kepandaian terhadap diri sendiri, dan dapat menemukan info dari berbagai sumber, dan dapat belajar dari peserta didik yang lain.
- 2). Pembelajaran kooperatif dapat juga mengembangkan kemampuan berpikir atau mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan dapat membandingkannya dengan ide-ide atau gagasan orang lain.
- 3). Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respect kepada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasan serta dapat menerima segala perbedaan.
- 4). Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap peserta didik untuk lebih bertanggung jawab lagi dalam belajar.
- 5). Pembelajaran kooperatif merupakan suatu teknik yang cukup ampuh untuk meningkatkan motivasi, prestasi sekaligus kemampuan sosial.
- 6). Melalui pembelajaran kooperatif siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk menguji ide atau gagasan dan pemahaman sendiri.

- 7). Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan informasi dan kemampuan belajar yang abstrak menjadi nyata.
- 8). Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberi rangsangan kepada peserta didik untuk berpikir.

Selain kelebihan tentu saja pembelajaran kooperatif mempunyai kekurangan, adapun kekurangan pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu:

- 1). Bagi siswa yang pandai, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan yang seperti ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- 2). Penilaian dalam pembelajaran kooperatif didasarkan pada hasil kelompok. Namun yang demikian, guru perlu menyadari bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- 3). Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.
- 4). Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang didasarkan kepada kemampuan secara individu. Oleh karena itu idealnya pembelajaran kooperatif selain siswa belajar

bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan.

## 2. Teknik *Crossword Puzzle*

### a. Pengertian teknik *crossword puzzle*

*Crossword puzzle* merupakan suatu game yang memungkinkan user memasukkan kata yg bersesuaian dengan panjang kotak yg tersedia secara berkesinambungan sampai semua kotak terisi penuh dengan huruf-huruf.

Teka-teki silang ini bisa diisi secara perorangan atau kelompok. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

### b. prosedur teknik *crossword puzzle*

Siswasusila, ((2019) *Crossword puzzle* adalah permainan yang bisa dipergunakan menjadi teknik pembelajaran yang baik serta menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan bisa melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Hisyam dkk, 2002:68). Adapun cara menghasilkan *Crossword Puzzle* artinya terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan, seperti kertas HVS, penggaris, pensil, ballpoint, spidol, serta penghapus. Adapun prosedur permainannya sebagai berikut:

- 1). Menulis kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berkaitan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
- 2). Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata yang telah dipilih dan isi kotak bagian yang diperlukan.
- 3). Membuat pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata-kata tersebut.
- 4). Membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar.
- 5). Setiap kelompok diberi selembar teka-teki yang sama dengan kelompok lain.
- 6). Memberikan rentang waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut.
- 7). Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok perwakilan membacakan hasilnya secara bergiliran.
- 8). Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar semua (Melvin L Silberman, 2006: 238-239).

Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mampu memberikan hasil positif terhadap pembelajaran, dimana ada berbagai macam metode dalam pembelajaran. Teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Hisyam Zaini, 2008: 71). Metode *Crossword Puzzle* ini merupakan susunan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik.

c. Kelebihan dan kekurangan teknik *crossword puzzle*

(Mel Silberman, 2005: 101) Penggunaan metode pembelajaran aktif dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan guru, salah satunya melalui metode Teka-Teki Silang.

Adapun kelebihan dari metode ini adalah mengajak peserta didik untuk belajar berdiskusi yang menyenangkan (*Stimulating Discussion*), mengajak peserta didik untuk belajar kelompok (*Colaborative Learning*), mengajak peserta didik untuk belajar dengan sebaya atau teman satu kelas (*Perr Teaching*), mengajak peserta didik untuk belajar mandiri (*Independent Learning*). Sedangkan kelemahannya yaitu dalam prosesnya peserta didik memerlukan waktu yang relatif lama untuk memikirkan dan mengisi teka teki silang baik secara individu maupun kelompok. Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun *implicit* (tersembunyi). Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar, perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar

3. Motivasi belajar siswa

a. Pengertian Motivasi belajar

Sardiman (2018) Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar dan meberikan arah pada

kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

b. Aspek-aspek motivasi belajar

Menurut Uno (2008), aspek-aspek dalam motivasi belajar sebagai berikut:

- 1). Hasrat dan minat untuk melakukan kegiatan. harapan serta impian untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan.
- 2). Dorongan serta kebutuhan buat melakukan kegiatan. Penyelesaian suatu tugas tak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau hasrat untuk berhasil, kadang kala seorang individu menuntaskan suatu pekerjaan sebaik orang yang mempunyai motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yg bersumber di ketakutan akan kegagalan itu. Seseorang siswa mungkin tampak bekerja dengan tekun karena jikalau tidak bisa menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia pasti akan menerima malu bahkan sindiran dari dosennya, atau diolok-olok temannya, atau bahkan dieksekusi oleh orangtua. Dari keterangan diatas tampak bahwa “keberhasilan” anak didik tadi disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya.
- 3). Harapan serta cita-cita. Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang ilustrasi hasil tindakan mereka.

- 4). Penghargaan dan penghormatan terhadap diri. Pernyataan lisan atau penghargaan pada bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar murid yang baik adalah cara paling praktis dan efektif untuk menaikkan motif belajar siswa kepada hasil belajar yang lebih baik. Pernyataan seperti “pintar”, “hebat” dan lain-lain disamping akan menyenangkan peserta didik.
- 5). Lingkungan yang baik. Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi ada pada tindakan individu sesudah dibuat oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu contohnya untuk belajar dengan baik, bisa dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, menggunakan perkataan lain melalui efek lingkungan. Lingkungan belajar yang aman salah satu faktor pendorong belajar siswa, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat pada mengatasi kesulitan atau duduk perkara dalam belajar.
- 6). Kegiatan yang menarik. Baik simulasi juga permainan ialah salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, serta dihargai. Kegiatan belajar mirip diskusi, dedikasi masyarakat, dan sebagainya.

c. Faktor- faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Sebagai sebuah dorongan, maka motivasi tentu memiliki faktor-faktor yang berperan dalam menentukan besar kecilnya dorongan bahkan ada tidaknya motivasi, Antara lain sebagai berikut :

### 1). Sikap

Rifa'i (2012) berpendapat bahwa sikap adalah kombinasi antara konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan untuk merespon orang, kelompok, gagasan, peristiwa atau objek tertentu secara menyenangkan ataupun tidak menyenangkan. Sikap memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku dan belajar peserta didik karena sikap itu membantu peserta didik dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman kepada perilaku yang dapat membantu dalam menjelaskan dunianya.

### 2). Kebutuhan

Rifa'i (2012) berpendapat bahwa kebutuhan adalah kondisi yang dialami oleh individu sebagai kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan. Kebutuhan akan selalu mendorong individu untuk berusaha untuk mencapai tujuan. Semakin kuat seseorang merasakan kebutuhan, semakin besar peluangnya untuk mengatasi perasaan yang menekan dalam memenuhi kebutuhan, begitupun sebaliknya. Tekanan ini dapat diterjemahkan kedalam suatu keinginan untuk ketika individu menyadari adanya perasaan dan berkeinginan untuk mencapai tujuan tertentu.

### 3). Rangsangan

Masih dalam Rifa'i (2012), rangsangan merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Seseorang melihat sesuatu dan tertarik padanya, melihat sesuatu dan tertarik, mendengarkan sesuatu yang kemudian

mendengar dengan seksama, menyentuh sesuatu yang tidak diharapkan dan kemudian menarik tangannya. Semua itu adalah pengalaman yang merangsang. Bagaimanapun kualitasnya, stimulus yang unik akan menarik perhatian dan cenderung memperhatikan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut.

#### 4). Afeksi

Masih dalam Rifa'i (2012), konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar. Tidak ada kegiatan yang berlangsung saat kevakuman emosional. Peserta didik merasakan sesuatu saat belajar dan emosi peserta didik tersebut dapat memotivasinya kepada tujuan pembelajaran.

#### 5). Kompetensi

Masih dalam Rifa'i (2012) manusia pada dasarnya ingin memperoleh kompetensi dari lingkungannya. Teori kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara alamiah berusaha untuk berinteraksi dengan lingkungan secara 20 efektif. Peserta didik secara intrinsik termotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas secara berhasil agar merasa puas. Demikian pula setiap individu diprogram untuk menggali, menerima, berpikir, memanipulasi, dan mengubah lingkungan secara efektif.

#### d. Upaya peningkatan motivasi belajar

Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar, siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan

maksimal. Siswa akan terdorong untuk belajar apabila mereka memiliki motivasi untuk belajar, yang Antara lain adalah sebagai berikut :

- 1). Kuatnya kemauan untuk berbuat
- 2). jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- 3). kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain
- 4). ketekunan dalam mengerjakan tugas

Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar. Sebagai guru atau calon guru sebisa mungkin kita harus selalu berupaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dengan menggunakan berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu:

- a). memperjelas tujuan yang ingin dicapai
  - b). membangkitkan motivasi siswa
  - c). ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar
  - d). menggunakan variasi metode penyajian yang menarik
  - e). berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa
  - f). berikan penilaian
  - g). berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa
  - h). ciptakan persaingan dan kerjasama.
4. Pembelajaran Fiqih Ibadah

a. Pengertian Pembelajaran Fiqih Ibadah

Beni Ahmad (2008) Fiqih menurut bahasa berasal dari “faqiha yafqahu-fiqhan” yang berarti mengerti atau paham. Paham yang dimaksudkan merupakan upaya aqliah dalam memahami ajaran-ajaran Islam yang bersumber dari AlQur’an dan Alaihi Salam-Sunnah. Al-fiqh

menurut bahasa artinya mengetahui sesuatu dengan mengerti (al-ilm bisyai<sup>ti</sup> ma<sup>aa</sup> al-fahm). Ibnu Al-Qayyim berkata bahwa fiqh lebih khusus daripada paham, yakni pemahaman mendalam terhadap berbagai isyarat Al-Qur<sup>an</sup>, secara tekstual maupun kontekstual. Tentu saja, secara logika, pemahaman akan diperoleh apabila sumber ajaran yang dimaksudkan bersifat tekstual, sedangkan pemahaman dapat dilakukan secara tekstual maupun kontekstual. Akibat dari pemahaman terhadap teks-teks ajaran Islam disusun secara sistematis supaya praktis diamalkan. Oleh sebab itu, ilmu fiqh artinya ilmu yg mempelajari ajaran Islam yang dianggap dengan syariat yg bersifat amaliah (simpler) yg diperoleh asal dalil-dalil yg sistematis.

Mata pelajaran Fiqih ibadah ialah mata pelajaran bermuatan pendidikan agama Islam yg memberikan pengetahuan tentang ajaran Islam dalam segi aturan Syara<sup>ah</sup> serta membimbing peserta supaya mempunyai keyakinan serta mengetahui aturan-aturan pada Islam dengan benar dan membuat kebiasaan untuk melaksanakannya pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fiqh berarti proses belajar mengajar tentang ajaran Islam pada segi hukum Syara<sup>ah</sup> yang dilaksanakan di dalam kelas antara guru dan siswa menggunakan materi serta taktik pembelajaran yang sudah direncanakan.

b. Tujuan pembelajaran fiqh ibadah

Tujuan dari pembelajaran fiqh sendiri merupakan menerapkan hukum-hukum atau aturan-aturan syari<sup>ah</sup> dalam kehidupan. Sedangkan

tujuan dari penerapan hukum-hukum itu buat mendidik insan supaya memiliki sikap serta karakter taqwa serta membentuk kemaslahatan bagi manusia. kata “taqwa” merupakan kata yg mempunyai makna luas yang mencakup seluruh karakter serta sikap yg baik. menggunakan demikian fiqh bisa digunakan untuk menghasilkan karakter.

Pembelajaran Fiqih di Sekolah Menengah Pertama/MTs bertujuan buat membekali peserta didik agar bisa mengetahui dan tahu pokok-utama hukum islam secara terang dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli serta aqli. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.

Tujuan akhir ilmu fiqh adalah untuk mencapai keridhoan Allah SWT, dengan melaksanakan syari’ah Nya di muka bumi ini, sebagai pedoman hidup individual, maupun hidup bermasyarakat. Mata pelajaran Fiqih di smp adalah: pertama, Mengetahui dan memahami prinsip prinsip, kaidah kaidah dan tatacara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadi kan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.

Kedua, melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya. Pembelajaran fiqh diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami

pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaanya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat islam secara kaffah (sempurna)

c. Ruang lingkup pembelajaran fiqih ibadah

Mata pelajaran Fiqih yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhoh dan muamalah serta dapat mempraktekannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Disamping mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang diajarkannya mencakup ruang lingkup yang sangat luas yang tidak hanya dikembangkan di kelas. Penerapan hukum Islam yang ada di dalam mata pelajaran Fiqih pun harus sesuai dengan yang berlaku di dalam masyarakat.

Kurikulum Al-Islam dan Kemuhammadiyah menjelaskan bahwa Mata pelajaran Fiqih di SMP memiliki fungsi untuk:

- 1). Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah swt.
- 2). Sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- 3). Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di madrasah dan masyarakat.

- 4). Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui ibadah dan muamalah.
- 5). Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
- 6). Pembekalan peserta didik untuk mendalami Fiqih atau Hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di SMP meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan hubungan manusia dengan alam (selain manusia) dan lingkungannya. Dalam ilmu fiqih benar benar ditekankan bagaimana hubungan manusia dengan semuanya.

