

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai Pancasila dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3, yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹

Pendidikan Agama Islam yang diakui keberadaannya dalam sistem pendidikan nasional sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan pada tingkat dasar sampai perguruan tinggi merupakan bagian yang penting dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut salah satu yang termasuk dalam mata pelajaran yang wajib diajarkan itu adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Sejarah merupakan sarana untuk mawas diri dan introspeksi diri bagi yang mempelajarinya. Dengan mempelajari sejarah siswa diharapkan dapat mengambil hikmah sehingga menjadi generasi yang berkualitas untuk membangun bangsa yang beriman dan bertakwa. Mengingat pentingnya mempelajari sejarah tersebut, maka dalam memberikan pengajaran perlu ada usaha untuk memberikan pemahaman yang baik terhadap siswa. Untuk memberikan pemahaman yang baik kepada siswa perlu strategi yang tepat yang dapat merangsang siswa untuk giat belajar terutama yang berhubungan dengan sejarah kebudayaan Islam.

¹ Undang-undang No. 20 R.I. *Sistem Pendidikan Nasional*, (Surabaya: Karina, 2003), cet. ke-1, jilid 1, h. 2.

Ada tiga ranah yang diharapkan untuk tercapainya tujuan pendidikan, yaitu ranah kognitif, ranah affektif, dan ranah psikomotorik. ranah kognitif (*cognitive domain*) mempunyai 6 tingkatan secara hirarkis dari C1 sampai C6, Yaitu *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (Penerapan), *analysis* (analisis), *synthesis* (sintesis), dan *evaluation* (evaluasi).²

Pengetahuan dan pemahaman merupakan bagian dalam ranah kognitif yang sangat penting. Usaha untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa terhadap materi pelajaran adalah hal yang sangat penting sebelum siswa sampai pada tingkatan–tingkatan selanjutnya. Untuk memberikan siswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu hal yang tidak mudah, diperlukan proses pembimbingan dan pengajaran yang tepat serta berkesinambungan. Dalam interaksi belajar mengajar tidak hanya guru yang berperan penuh, namun juga siswa dituntut berperan aktif sehingga siswa memperoleh pemahan tentang materi pelajaran yang diajarkan.

Rendahnya pemahaman siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

1. Strategi Belajar Yang Kurang Tepat

Strategi adalah suatu hal yang penting yang perlu diperhatikan untuk memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran. Penerapan strategi yang salah dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap

² Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pembelajaran*, (Jakarta: Renika Cipta, 2004), cet. ke-2, jilid 1, h. 43.

materi pembelajaran. Penerapan strategi belajar juga harus memperhatikan kondisi sarana dan prasarana sekolah dan yang tersedia dan kemampuan siswa.

2. Rendahnya Minat Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan kurang optimalnya perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini berakibat pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Rendahnya minat siswa juga diakibatkan oleh penerapan strategi yang tidak mampu merangsang semangat atau minat siswa.

3. Media Yang Tidak Mendukung.

Salah satu faktor yang mempercepat pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran adalah tersedianya media pendukung terhadap materi tersebut, tidak tersedianya materi yang mendukung menyebabkan lambat dan rendahnya siswa memahami materi pelajaran.

4. Kemampuan Guru

Kemampuan guru sangat mempengaruhi tingkat pemahaman guru terhadap materi pelajaran, kemampuan guru tersebut antara lain adalah kemampuan menerapkan strategi, kemampuan menguasai dan menyampaikan materi kemampuan menggunakan media dan mengevaluasi dan lain-lain. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Guru yang tidak mempunyai kemampuan sebagaimana tersebut diatas, dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Akibat tidak terpenuhinya faktor–faktor di atas akan berakibat pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, hal ini ditunjukkan pada hasil evaluasi/nilai siswa yang rata- rata rendah, sehingga banyak siswa yang belum mencapai standar ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan. Demikian kondisi yang ada saat ini di Madrasah Miftahul Ulum Kelas IV. Dalam pelaksanaan pembelajaran SKI di kelas IV MI Miftahul Ulum Kecamatan Wanaraya yang telah dilaksanakan, guru belum menggunakan strategi yang tepat sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal itu mengakibatkan rendahnya hasil evaluasi siswa kelas IV yang ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga berakibat pada banyaknya siswa yang tidak mencapai standar kompetensi yang di harapkan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Oleh sebab itu, penulis akan melakukan perbaikan terhadap kondisi di atas dengan melakukan penelitian dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul *PENERAPAN STRATEGI CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS IV MI MIFTAHUL ULUM WANARAYA.*

Adapun Definisi opsional dari judul di atas adalah sebagai berikut:

1. Penerapan adalah pemakaian suatu cara untuk metode atau suatu teori untuk mempermudah pemahaman.

2. Strategi *Crossword Puzzle* adalah suatu strategi belajar dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berbentuk teka-teki silang pada materi Dakwah dan Hijrah Nabi serta Isra Mikraj Nabi Muhammad saw.
3. Partisipasi berarti berperan serta dalam suatu kegiatan atau keikutsertaan secara aktif yang dilihat dari sikap, keterlibatan dan hasil tes mata pelajaran SKI.
4. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah suatu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam.

Jadi, maksud dari judul di atas adalah Pemakaian suatu cara belajar dengan memakai strategi menjawab pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang agar siswa berperan dan ikut serta secara aktif dalam mengikuti proses belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Alasan penulis memilih judul di atas karena strategi *Crossword Puzzle* adalah salah satu strategi yang mudah diterapkan dan sesuai dengan kondisi yang tersedia dan juga strategi ini menurut asumsi penulis akan mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah tempat tugas penulis. Dengan meningkatnya partisipasi siswa melalui strategi *Crossword Puzzle* (teka teki silang) diharapkan dapat pula digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman terhadap materi-materi lain yang relevan.

B. Identifikasi Masalah

Memperhatikan hal-hal diatas maka kondisi atau keadaan yang ada pada saat ini, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya partisipasi siswa terhadap materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Belum diterapkannya strategi pembelajaran yang tepat.
3. Rendahnya kualitas pembelajarn Sejarah Kabudayaan Islam.
4. Rendahnya hasil evaluasi siswa.

C. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah seagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan partisipasi siswa terhadap mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Bagaimana sikap siswa terhadap penggunaan strategi *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan partisipasi siswa terhadap mata pelajaran SKI kelas IV MI. Miftahul Ulum Wanaraya?

D. Cara Pemecahan Masalah

perrmasalahan tentang rendahnya partisipasi siswa terhadap mata pelajaran SKI diatas, diusahakan pemecahan masalahnya menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) yang dapat menarik perhatian dan minat siswa sehingga dengan strategi ini dapat meningkatkan partisipasi dan nilai siswa terhadap materi pelajaran SKI.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diterapkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah dengan diterapkannya Strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan partisipasi siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV MI. Miftahul Ulum kecamatan Wanaraya.

F. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk :

1. Meningkatkan pembelajaran SKI dengan strategi pembelajaran yang tepat oleh guru
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi SKI
3. Memotivasi siswa agar senang dan dapat belajar dengan aktif.

G. Manfaat PTK

Adapun manfaat PTK antara lain :

1. Manfaat Teoretis

- a. Mendapatkan strategi yang tepat dalam upaya meningkatkan partisipasi siswa terhadap materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru
 1. Dapat mengetahui dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.
 2. Dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.

3. dapat menerapkan strategi yang tepat.
4. Terbiasa melakukan PTK sehingga bermanfaat bagi guru itu sendiri.

b. Bagi siswa

1. Dapat meningkatkan partisipasi siswa .
2. Siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga termotivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Mencapai atau memenuhi kompetensi sesuai ketentuan kurikulum.

c. Bagi Institusi (lembaga pendidikan)

Hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dapat memberikan informasi positif bagi sekolah dalam rangka untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam sejarah dimasa lampau, mulai perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad saw. hingga masa modern ini.³

Secara etimologis sejarah berasal dari bahasa Arab, yaitu شجرة (*syajarah*) dan شجر (*syajara*) yang berarti pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga, dan buah.⁴

Dari segi terminologis, sejarah berarti ilmu yang mempelajari dan menerjemahkan informasi dari laporan dan catatan yang dibuat oleh orang perorang, keluarga, dan komunitas tertentu.⁵

Ada beberapa pengertian sejarah menurut para ahli yaitu:

1. Menurut Ibnu Khaldun sejarah adalah usaha mencari kebenaran (*tahqiq*), keteranganyang mendalam tentang sebab dan asal benda nyata, serta pengertian dan dan pengetahuan tentang substansi, esensi dan sebab-sebab terjadinya peristiwa.

³ Muradi, *Sejarah kebudayaan Islam VII*, (Semarang: Toha Putra, 2008), cet. ke-1, jilid 2, h. 4.

⁴ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, 2009), cet. ke-1, jilid 1, h. 3.

⁵ *Ibid.*, h. 4.

2. Menurut Franz Rosental, sejarah adalah deskripsi tentang aktivitas manusia yang terus menerus baik dalam bentuk individu maupun kelompok.
3. Menurut Nourozzaman ash-Shiddqie, sejarah adalah peristiwa masa lampau yang tidak sekadar informasi tentang terjadinya peristiwa, juga memberikan penafsiran (interpretasi) atas peristiwa yang terjadi dengan melihat kepada hukum sebab akibat.
4. Menurut Sayyid Quttub, sejarah bukanlah peristiwa-peristiwa, melainkan tafsiran peristiwa-peristiwa dan pengertian mengenai hubungan-hubungan nyata dan tidak nyata yang menjalin seluruh bagian serta memberikan dinamisme dalam waktu dan tempat.⁶

Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan sejarah adalah gambaran peristiwa masa lalu yang dialami manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu tertentu, diberi tafsiran dan analisa kritis sehingga mudah di pahami dan di mengerti. Dengan demikian, tidak semua peristiwa atau kejadian masa lalu disebut sejarah, karena peristiwa atau kejadian yang di sebut sejarah harus mempunyai beberapa syarat, seperti harus ada penelitian, penilaian, dan analisis.

Menurut M. Hanafi, M. A. dalam sebuah bukunya yang berjudul Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan bahwa sebagai sebuah peristiwa yang berharga, sejarah memiliki beberapa komponen dasar. Komponen-komponen itu meliputi:

⁶ Ibid., h. 5.

a. Kejadian

Sejarah merupakan kejadian-kejadian penting yang pernah ada. Kejadian ini bersifat luar biasa karena itu ia menyita pikiran orang untuk sibuk mengingat, merenungkan, dan menyampaikan kepada orang lain.

b. Manusia

Sejarah tidak bisa dipisahkan dari manusia baik sebagai individu atau kelompok. Mereka adalah aktor sekaligus ikon kejadian-kejadian penting tersebut. Karena itu juga banyak biografi orang-orang besar yang membawa perubahan yang berpengaruh baik pada masanya atau masa sesudahnya.

c. Latar Belakang (Konteks)

Ruang dan waktu merupakan komponen yang penting dalam sejarah. Keduanya berfungsi sebagai konteks yang menyertai dan memungkinkan suatu peristiwa terjadi. Sejarah identik dengan peristiwa kronologis. Artinya, suatu peristiwa penting terjadi setelah peristiwa lainnya dan dari urutan kejadian ini bisa diketahui sebab dan akibatnya. Pada gilirannya, pola sebab dan akibat inilah ditarik hukum-hukum sejarah.

d. Sarat Makna

Sejarah berisi catatan suatu masa yang ditemukan dan dipandang bermanfaat oleh generasi dari zaman berikutnya. Masa kini bisa di pahami dari peristiwa masa lampau bahkan masa yang akan datang bisa diprediksi dengan bekal kemampuan mengetahui hukum sejarah masa lampau.

Empat unsur ini menjadi komponen penting dari sejarah sebagai sebuah peristiwa masa lampau yang berarti. Karena besarnya arti dan maknanya ini,

sejarah menjadi mata pelajaran penting untuk diajarkan disemua jenjang pendidikan. Meskipun demikian, sejarah harus di ajarkan secara gradual, bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan siswa sebagai pembelajar. Tahapan kesulitan materi itu disesuaikan dengan tingkat kecerdasan intelegensi, emosional, dan sosial sehingga tujuan pembelajaran sejarah bisa terpenuhi.

2. Pengertian Kebudayaan

Secara bahasa, kata kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, *buddhaya*, yaitu bentuk jamak dari kata *buddhi*, yang berarti budi atau akal.

Sedangkan menurut istilah, pengertian kebudayaan merupakan keseluruhan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dan digunakan sebagai pedoman untuk memahami lingkungannya dan sebagai pedoman untuk mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungan.⁷

Menurut Kuntjaraningrat, bila dilihat sisi antropologi budaya, paling tidak, kebudayaan mempunyai tiga wujud. Pertama, wujud ideal, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu komplek ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. Kedua, wujud kelakuan, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kelompok aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat. Ketiga, wujud benda, yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya.

Jadi, kebudayaan Islam adalah keseluruhan aktivitas manusia muslim yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-

⁷ Darsono-T.Ibrahim, *Tonggak Sejarah Kebudayaan Islam I*, (Solo: Tiga Serangkai, 2007), cet. ke-2, jilid 1, h.34.

istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat.

Pada dasarnya mempelajari dan memahami sejarah bertujuan untuk mempelajari berbagai masalah kehidupan umat manusia. Maju mundurnya suatu suatu kebudayaan juga menunjukkan perkembangan kehidupan manusia. Selain itu, maju mundurnya kebudayaan membuktikan bahwa kebaikan dan kejahatan merupakan bagian dari kehidupan. Kebaikan membawa kearah kemajuan, sedangkan kejahatan membawa kearah kemunduran.

B. Manfaat Mepelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Mempelajari sejarah tentunya mempunyai faedah dan manfaat yang besar bagi siapa yang mau mempelajarinya. Menurut Muradi, setidaknya ada 2 manfaat mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu:

- a. Dapat berfikir kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lalu yang dapat dipergunakan untuk memahami dan menjelaskan perkembangan, perubahan masyarakat serta keagamaam sosial budaya Islam di masa yang akan datang.
- b. Sebagai upaya membentuk watak dan kepribadian umat terutama kepada generasi muda agar menjadi muslim yang baik.⁸

Sedangkan menurut M. Hanafi, setidaknya ada empat manfaat mempelajari sejarah, yaitu:

- a. Menumbuhkan kesadaran komunitas, sejarah baik dalam bentuk cerita maupun laporan ilmiah, memiliki fungsi psikologis yang strategis dan

⁸ *Ibid.*, h. 6

praktis dalam membangkitkan asa optimisme suatu komunitas atau bangsa. Melalui sejarah, seseorang bisa merasakan bahwa dirinya adalah termasuk bagian dari masyarakat saat ini dan sebelumnya.

- b. Membangkitkan inspirasi, sejarah merupakan inspirasi untuk menata hari esok yang lebih baik dengan mengambil ibrah dari sejarah itu sendiri.

Sebagaimana Firman Allah dalam surah Yusuf ayat 111:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ.

- c. Membiasakan berpikir kontekstual, teks sejarah tidak pernah ditulis terlepas dari konteks yang menyertai peristiwa itu. Pola penulisan sejarah seperti ini bisa membuat pembacanya untuk terbiasa berpikir dengan cara yang sama, yaitu kontekstual.⁹

C. Strategi Crossword Puzzle

1. Pengertian Strategi Crossword Puzzle

Strategi (*Strategy*) berasal dari kata benda dan kata kerja dalam bahasa Yunani, sebagai kata benda (*Strategos*) merupakan gabungan kata : *Stratos* yang berarti militer dan *Ago* yang berarti memimpin. Secara Umum Strategi mempunyai arti sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkain kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹⁰

⁹ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* h. op. cit h. 12.

¹⁰ Hj.Mudhi'ah, *Course Design*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2010), h. 66.

Strategi pembelajaran berarti suatu rencana yang dilaksanakan pendidik/guru untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar peserta didik terelibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mencapai hasil yang maksimal sesuai yang diharapkan.

Crossword puzzle merupakan suatu game dengan template berbentuk segi empat yang terdiri dari kumpulan kotak-kotak berwarna hitam putih serta dilengkapi kumpulan kata yang ada. Secara spesifik *crossword puzzle* merupakan suatu game yang memungkinkan user memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter pada kata dan pengisian kata-kata ke dalam kotak pada *crossword puzzle* secara berkesinambungan.

Crossword Puzzle (teka-teki silang) adalah sebuah strategi belajar yang baik dan menyenangkan yang dapat melibatkan partisipasi siswa sejak awal. *Crossword Puzzle* adalah suatu permainan teka-teki silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, system pendekatan serta pemecahan masalah secara umum.¹¹

Dengan demikian Strategi *crossword Puzzle* sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Strategi *Crossword Puzzle*

Ada beberapa manfaat yang didapat jika strategi ini diterapkan, yaitu:

¹¹ Ajeng Wirasati dan Ronny Adry, *Analisa Penerapan Algoritma Backtracking, pada Game” Crossword puzzle”* (<http://www.Yahoo.com>, diakses 3 Januari 2013. h. 1-2.

- a. Dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana menarik, kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan.
- b. Menambah wawasan dan mengasah kemampuan dan daya ingat .
- c. Merangsang kreativitas siswa.
- d. Sebagai alat evaluasi bagi guru untuk keberhasilan proses belajar mengajar kedepan.
- e. Dapat membangkitkan daya pikir siswa dengan mengingat kembali materi ajar yang lalu.¹²

3. Langkah-Langkah Strategi *Crossword Puzzle*

Adapun cara membuat *Crossword Puzzle* adalah terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti kertas HVS, penggaris, pensil, ballpoint, spidol, dan penghapus. Adapun langkah-langkahnya adalah:

- a. Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran.
- b. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih dan dihitamkan bagian yang tidak diperlukan seperti dalam teka-teki silang.
- c. Buat pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan.
- d. Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik bisa individu atau kelompok.
- e. Batasi waktu mengerjakan dan beri hadiah bagi yang menjawab paling cepat dan benar.¹³

¹² [Http/ niah hidayati/manfaat teka-teki silang. html.](http://niahhidayati/manfaat-teka-teki-silang.html) di akses tanggal 27 Desember 2012

4. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Crossword Puzzle*

Kelebihan strategi *Crossword puzzle* dalam proses pembelajaran diantaranya, yaitu:

- a. Melalui strategi ini siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa, karena strategi ini dapat memacu siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa ingin tahu dan percaya diri yang tinggi.
- b. Melalui strategi *crossword puzzle* ini siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya dan dapat lebih menghargai talenta yang telah di anugerahkan Tuhan kepadanya. Selain itu siswa juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- c. Strategi ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa. Bahkan interaksi ini lebih didominasi antara siswa dengan siswa sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saj.
- d. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi pada siswa.

¹³ Hisyam dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2002), cet. ke-1, jilid 1, h.71.

- e. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.¹⁴

Selain berbagai kelebihan, ada juga beberapa kelemahan strategi *crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran diantaranya, yaitu:

- a. Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak. Dalam kurikulum KTSP dikatakan bahwa guru memiliki kewenangan untuk memilih mater-materi esensial yang akan diajarkan kepada siswanya, sedangkan kenyataannya adalah masih adanya tes bagi siswa (ujian nasional dan ujian sekolah contohnya), dengan soal-soal yang notabene bukan berasal dari guru yang bersangkutan. Sedangkan pemahaman tentang materi mana yang dianggap esensial dan materi mana yang kurang esensial bagi setiap guru berbeda-beda. Akhirnya, mau tidak mau guru harus mengajarkan semua materi yang ada dalam buku teks.
- b. Penerapan strategi *crossword puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Adakalanya siswa berteriak atau tepuk tangan untuk mengungkapkan kegembiraannya ketika mereka mampu memecahkan suatu masalah. Hal ini dapat mengganggu konsentrasi guru dan siswa yang berada di kelas lain.

¹⁴ Piping Sugiarti, "Penerapan Teori *Multiple Intelligence* dalam Pembelajaran Fisika, *Jurnal Pendidikan Penabur*", - No.05/Th.IV/Desember 2005 (<http://www.yahoo.com>, diakses 3 Januari 2013. h.40-41.

- c. Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *crossword Puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang siswa lebih pandai dari lainnya.
- d. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *crossword puzzle* dalam jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.
- e. Adanya keengganan dari para guru untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan. Kebanyakan guru sudah merasa nyaman dengan metode ceramah sehingga mereka enggan untuk mencoba hal-hal yang baru karena dianggap merepotkan.¹⁵

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi *Crossword Puzzle* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Dengan langkah-langkah yang tepat strategi ini mampu untuk menumbuhkan semangat belajar siswa karena dalam strategi ini ada unsur permainan yang dapat mendorong kreativitas dan partisipasi siswa dalam belajar. Walaupun tentunya ada kekurangan-kekurangan dalam strategi *Crossword Puzzle* namun strategi ini jika diterapkan akan mempunyai banyak perubahan positif dalam kegiatan belajar mengajar siswa dan guru.

BAB III

METODE PENELITIAN

¹⁵ Ibid, h. 43.

A. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi tempat penelitian, waktu, penelitian, dan siklus penelitian tindakan kelas (PTK).

1. Tempat Penelitian

PTK dilaksanakan di MI Miftahul Ulum, Babat Raya, Kecamatan Wanaraya, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Babat Raya tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 14 orang, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2013. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar-mengajar yang efektif di kelas.

3. Siklus PTK

PTK ini direncanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan pemahaman dan efektifitas siswa dalam mengikuti mata pelajaran SKI melalui strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Sebelum PTK dilaksanakan dibuat berbagai input instrumen yang akan digunakan untuk memberlakukan PTK yaitu :

- a. Membuat skenario pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Mempersiapkan bahan ajar untuk melihat perubahan ketika proses belajar berlangsung dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.
- c. Membuat alat evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan pemahaman siswa.

C. Subyek dan Obyek PTK

Dalam PTK ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas IV MI. Miftahul Ulum Babat Raya yang terdiri dari 14 siswa dengan komposisi 5 laki-laki dan 9 perempuan. Selain itu, guru yaitu guru PGMI selaku peneliti. Adapun obyek penelitian adalah penerapan strategi *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan partisipasi siswa terhadap mata pelajaran SKI.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dari berbagai sumber yakni siswa, guru, dan teman sejawat serta kolaborator.

- a. Siswa
untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

- b. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran SKI melalui strategi *information search*.

a. Sejawat dan kolabolator

Teman sejawat dan kolabolator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif baik dari sisi siswa maupun guru.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik

Teknik pengumpulan data dalam PTK ini adalah :

- a. Tes, digunakan untuk mendapatkan data tentang pemahaman siswa terhadap SKI melalui strategi *Crossword Puzzle*.
- b. Observasi, digunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.
- c. Wawancara, untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran melalui strategi *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran SKI.
- d. Diskusi, antar guru teman sejawat dan kolaborator untuk refleksi hasil siklus PTK.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam PTK ini meliputi tes, observasi, wawancara dan kuesioner.

F. Indikator Kinerja

Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerjanya selain siswa adalah guru, karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

1. Siswa

- a) Tes: rata-rata nilai harian.
- b) Observasi: Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran SKI.

2. Guru

- a) Dokumentasi: kehadiran siswa
- b) Observasi: hasil observasi.

G. Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentasi untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

- a) Hasil belajar, dengan menganalisis nilai rata-rata evaluasi setiap pertemuan dalam PTK.
- b) Aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar SKI, dengan menganalisis tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar SKI.

- c) Implementasi pembelajaran SKI melalui strategi *Crossword Puzzle* kemudian dikategorikan dalam klasifikasi berhasil, kurang berhasil, dan tidak berhasil.

H. Tahapan Penelitian

Dalam PTK ini direncanakan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan tindakan, evaluasi dan observasi, dan refleksi (perbaikan). Setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

Siklus I

A. Perencanaan

dalam tahap perencanaan ini ada beberapa kegiatan yang akan dilaksanakan antara lain:

- a. Melakukan analisis untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa tentang materi pelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.
- b. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
- c. Membuat lembar observasi untuk melihat perubahan ketika proses belajar berlangsung dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*.
- d. Membuat instrumen yang digunakan dalam PTK.
- e. Menyusun alat evaluasi.

II. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran sesuai dengan perencanaan semula dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru membagi kelas dalam 3 kelompok pada pertemuan ke satu dan 4 kelompok pada pertemuan kedua .
- b. Guru membagikan materi pembelajaran yang telah disiapkan
- c. Guru memberikan penjelasan tentang materi pelajaran
- d. Guru memberikan pertanyaan yang telah disiapkan dalam bentuk teka-teki silang
- e. Setiap kelompok menjawab pertanyaan dengan batas waktu 25 menit
- f. Setelah selesai jawaban dikumpulkan
- g. Guru meninjau jawaban setiap kelompok dan mengembangkan jawaban dari soal yang diberikan

III. Pengamatan (observasi) dan evaluasi

Observasi ini dimaksudkan guru mengamati ketika pembelajaran berlangsung kemudian melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat kemajuan siswa.

IV. Refleksi

Hasil yang didapatkan dari observasi dan evaluasi dikumpulkan dan dianalisis. Dengan demikian akan diketahui apakah proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan partisipasi siswa

terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, dapat pula dijadikan sebagai bahan bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Hasil dari refleksi ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Siklus II

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

II. Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran melalui strategi *Crossword Puzzle* berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

- a. Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok pada pertemuan kesatu dan secara individu pada pertemuan kedua
- b. Guru menjelaskan materi pelajaran disertai Tanya jawab kepada siswa.
- c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada masing-masing kelompok/siswa dalam bentuk teka-teki silang.
- e. Guru memberikan penjelasan agar siswa menjawab dengan baik.
- f. Masing-masing menjawab pertanyaan dengan waktu 15 menit.
- g. Guru meninjau jawaban siswa dan mengembangkan jawaban dari soal yang diberikan.

III. Pengamatan

Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran melalui strategi *Crossword puzzle*.

IV. Refleksi.

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di MIS. Miftahul Ulum, Kecamatan Wanaraya, Kabupaten Barito Kuala. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 14 orang, yang terdiri dari 5 laki-laki dan 9 perempuan. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran SKI. Untuk itu direncanakan tindakan kelas dalam upaya meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran SKI, melalui strategi *Crossword Puzzle*.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dengan dua cara pengamatan sebagai berikut:

1. Pengamatan partisipasi yang dilakukan oleh guru/teman sejawat untuk mengamati kegiatan proses belajar mengajar di kelas.
2. Pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui strategi *Crossword Puzzle*.

B. Hasil Penelitian

1. Tindakan Kelas Siklus I Pertemuan Pertama

Waktu 1 kali pertemuan 2x 35 menit

a. Persiapan

Pada pertemuan tindakan kelas Siklus I ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran (RPP) pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, tentang dakwah dan hijrah Nabi dengan kompetensi dasar menyebutkan sebab-sebab Nabi hijrah. Tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu: peningkatan partisipasi siswa pada pembelajaran SKI dengan materi dakwah Nabi ke Thaif.
- 2) Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru (peneliti).
- 3) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- 4) Membuat alat evaluasi untuk mengukur partisipasi siswa dalam pembelajaran SKI.

b. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

1) Kegiatan Awal (10 menit)

- a) Guru mengucapkan salam dan berdoa.
- b) Absensi siswa.
- c) Guru menyampaikan/menjelaskan tujuan pembelajaran.
- d) Guru melakukan Apersepsi.
- e) Guru melakukan pre tes.

2) Kegiatan inti (50 menit)

- a) Guru membagi kelas menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 7 siswa.

- b) Guru membagikan materi pembelajaran yang telah disiapkan dan menjelaskan materi.
- c) Guru memberikan pertanyaan kepada masing-masing kelompok dalam bentuk teka-teki silang.
- d) Setiap kelompok menjawab pertanyaan dengan dengan berpedoman pada materi yang telah diberikan dengan batas waktu 25 menit.
- e) Setelah selesai jawaban dikumpulkan.
- f) Guru meninjau jawaban siswa dan mengembangkan jawaban siswa sesuai dengan skop materi pembelajaran.
- g) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran.

3) Kegiatan akhir (10 menit)

- a) Guru melakukan tes akhir secara lisan.
- b) Memberi penguatan bagi siswa yang dapat menjawab dan memberi kesempatan kepada siswa yang lain bila jawaban kurang tepat.
- c) Guru memberi tugas kepada siswa.
- d) Guru menutup proses pembelajaran.

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan teman sejawat (Kolaborasi) dalam kegiatan belajar-mengajar selama 2 x 35 menit, sesuai dengan yang sudah direncanakan (instrument terlampir), pada pertemuan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1: Observasi Kegiatan Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I

| NO | INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI | YA | TIDAK |
|------------|--|----|-------|
| I | Pra Pembelajaran | | |
| 1 | Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran | v | |
| 2 | Memeriksa kesiapan siswa | v | |
| 3 | Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan | v | |
| 4 | Menuliskan/menyampaikan judul pelajaran | | v |
| 5 | Mengadakan Appersepsi | v | |
| 6 | Memberi pre tes | | v |
| II | Kegiatan Inti | | |
| 7 | Memberi penjelasan dan arahan yang berhubungan dengan materi | v | |
| 8 | Mempersiapkan materi yang akan dibahas | v | |
| 9 | Memberikan pertanyaan kepada siswa | v | |
| 10 | Menyuruh siswa menjawab pertanyaan dari guru | v | |
| 11 | Memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab soal | v | |
| 12 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai | v | |
| 13 | Guru menguasai materi pelajaran | v | |
| 14 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu | | v |
| 15 | Menggunakan media pembelajaran | | v |
| 16 | Menggunakan strategi Crossword Puzzle sesuai dengan instrumen | v | |
| 17 | Menumbuhkan keantusiasan siswa | v | |
| 18 | Membuat kesimpulan bersama siswa | v | |
| III | Kegiatan Akhir | v | |
| 19 | Melakukan penilaian (tes akhir) | v | |
| 20 | Memberikan penguatan | | v |
| 21 | Memberi tugas | v | |
| 22 | Menutup pelajaran | v | |
| | jumlah | 17 | 5 |

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, dapat dipersentasekan sebagai berikut:

$$\text{Persentas: } \frac{\text{jumlah jawaban}}{22} \times 100 = \frac{17}{22} \times 100 \% = 77.27 \%$$

Dari persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan guru sudah cukup sesuai dengan apa yang sudah direncanakan, walaupun masih ada beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan baik. Misalnya, menuliskan judul, memberi pre tes, penerapan alokasi waktu, tidak menggunakan media, dan tidak memberi penguatan.

Walaupun demikian data observasi yang tertera pada tabel di atas, secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar telah berlangsung lancar. Hal ini menunjukkan kemampuan guru dalam pembelajaran dan penguasaan kelas sudah cukup baik.

2. Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2: Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Siklus I Pertemuan I

| NO | INDIKATOR YANG DIAMATI | SKOR | | | | | SKOR PEROLEHAN |
|----|--|------|---|---|---|---|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Memperhatikan penjelasan guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 2 | Menjawab pertanyaan guru secara kelompok | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 3 | Keaktifan/kerjasama kelompok dalam proses pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 4 | Kesesuaian jawaban | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 |
| 5 | Ketepatan waktu dalam menjawab soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 |
| 6 | Keantusiasan dan keceriaan dalam belajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 |
| | Total Skor | | | | | | 19 |

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, diperoleh nilai aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 = \frac{19}{30} \times 100 = 63,33$$

Dari nilai tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran masih kurang, hal ini dapat dilihat pada beberapa aspek yang belum optimal. Misalnya dalam kesesuaian jawaban yang harus muncul, ketepatan waktu dan keantusiasan dan keceriaan dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan karena siswa dan guru baru pertama kali mengenal dan mempraktikkan strategi *Crossword Puzzle* ini sehingga hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan ke 1 pada siklus I ini belum maksimal

3. Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan I

Tes hasil belajar siswa, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.3: Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan I

| NO | Nilai | Frekuensi | Nilai x Frekuensi | Persentase (%) |
|----|-----------|-----------|-------------------|----------------|
| 1 | 8 | 2 | 16 | 14,29 |
| 2 | 7 | 2 | 14 | 14,29 |
| 3 | 6 | 3 | 18 | 21,42 |
| 4 | 5 | 6 | 30 | 42,86 |
| 5 | 4 | 4 | 0 | 0 |
| | Jumlah | | 78 | |
| | Rata-rata | | 5,57 | 100 |

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil tes formatif siswa adalah 5,57. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih berada di bawah persyaratan tuntas belajar yang telah ditetapkan yaitu 7,50. Oleh

karena itu penelitian tindakan kelas perlu dilanjutkan pada pertemuan ke-2, agar target hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

4. Refleksi Tindakan Kelas Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan hasil observasi aktifitas siswa dalam penerapan Strategi *Crossword Puzzle* dan tes hasil belajar siswa pada tindakan kelas siklus I, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* pada pembelajaran SKI dapat dinyatakan cukup efektif. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan sebagian besar siswa dapat menjawab materi tentang dakwah Nabi jika dibandingkan dengan proses pembelajaran sebelum menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Meskipun belum mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran sesuai dengan yang ditetapkan.
- b) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* sangat mendukung dan aktif serta menarik perhatian siswa. Hal ini dapat dilihat pada:
 - (1) Lembar observasi siswa mencapai 77% dan hasil tes siswa pada pertemuan I siklus I nilai rata-ratanya adalah 5,57.
 - (2) Berdasarkan dari hasil belajar siswa tersebut diatas, maka kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* pada siklus I belum memperoleh hasil sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua, agar hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

2. Tindakan Kelas siklus I Pertemuan II

a. Persiapan

Pada tindakan kelas pertemuan kedua ini, dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Menyusun rencana Pembelajaran (RPP) Sejarah Kebudayaan Islam, tentang dakwah Nabi dengan kompetensi dasar memahami hijrah Nabi ke Thaif dan Habsyah. Tujuan pembelajaran pada pertemuan kedua ini masih sama yaitu peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran SKI dengan materi dakwah dan Hijrah Nabi.
- 2) Membuat lembar pengamatan untuk mengukur aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Membuat lembar observasi/pengamatan untuk mengukur kegiatan guru dalam proses pembelajaran.
- 4) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Kegiatan belajar-mengajar pada pertemuan kedua ini terdiri dari beberapa langkah berikut:

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Guru membuka salam dan berdoa.
 - b) Absensi siswa.
 - c) Guru menyampaikan/menjelaskan tujuan pembelajaran.
 - d) Guru melakukan Apersepsi.

e) Guru melakukan pre tes.

2. Kegiatan inti (50 menit)

- a) Guru membagi kelas menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 2 siswa.
- b) Guru membagikan materi pembelajaran yang telah disiapkan.
- c) Guru memberikan pertanyaan yang berbentuk teka-teki silang.
- d) Guru memberikan panduan dengan agar jawaban siswa lebih terarah.
- e) Setiap kelompok menjawab pertanyaan dengan dengan berpedoman pada materi yang telah diberikan dengan batas waktu 15 menit.
- f) Setelah selesai jawaban dikumpulkan.
- g) Guru meninjau/mengklarifikasi jawaban siswa dan mengembangkan jawaban siswa sesuai dengan skop materi pembelajaran.
- h) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran.

3. Kegiatan akhir (10 menit)

- a) Guru melakukan tes akhir secara lisan.
- b) Memberi penguatan bagi siswa yang dapat menjawab dan memberi kesempatan kepada siswa yang lain bila jawaban kurang tepat.
- c) Guru memberi tugas kepada siswa.
- d) Guru menutup proses pembelajaran.

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan teman sejawat (Kolaborasi) dalam kegiatan belajar-mengajar selama 2 x 35 menit, sesuai dengan yang sudah

direncanakan (instrument terlampir), pada pertemuan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4: Observasi Kegiatan Pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II

| NO | INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI | YA | TIDAK |
|------------|--|----|-------|
| I | Pra Pembelajaran | | |
| 1 | Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran | v | |
| 2 | Memeriksa kesiapan siswa | | v |
| 3 | Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan | v | |
| 4 | Menuliskan/menyampaikan judul pelajaran | v | |
| 5 | Mengadakan Appersepsi | v | |
| 6 | Memberi pre tes | v | |
| II | Kegiatan Inti | | |
| 7 | Memberi penjelasan dan arahan yang berhubungan dengan materi | v | |
| 8 | Mempersiapkan materi yang akan dibahas | v | |
| 9 | Memberikan pertanyaan kepada siswa | v | |
| 10 | Menyuruh siswa menjawab pertanyaan dari guru | v | |
| 11 | Memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab soal | v | |
| 12 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai | v | |
| 13 | Guru menguasai materi pelajaran | v | |
| 14 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu | v | |
| 15 | Menggunakan media pembelajaran | | v |
| 16 | Menggunakan strategi sesuai dengan instrumen | v | |
| 17 | Menumbuhkan keantusiasan siswa | | v |
| 18 | Membuat kesimpulan bersama siswa | v | |
| III | Kegiatan Akhir | v | |
| 19 | Melakukan penilaian (tes akhir) | v | |
| 20 | Memberikan penguatan | | v |
| 21 | Memberi tugas | v | |
| 22 | Menutup pelajaran | v | |
| | jumlah | 18 | 4 |

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, dapat dipersentasekan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} : \frac{\text{jumlah jawaban}}{22} \times 100 = \frac{18}{22} \times 100 \% = 81.81 \%$$

Berdasarkan persentase tersebut di atas yakni 81,81%, maka dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan guru (peneliti) sudah baik sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Meskipun masih ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana dengan baik yaitu: memeriksa kesiapan siswa, memberikan pertanyaan kepada siswa, menggunakan media, dan menumbuhkan keantusiasan siswa. Namun secara keseluruhan menunjukkan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti (guru) berlangsung lebih baik jika dibandingkan dengan pertemuan I sebelumnya. Kegiatan pembelajaran semacam ini hendaknya dapat dipertahankan dan ditingkatkan agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5: Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Siklus I Pertemuan II

| N O | INDIKATOR YANG DIAMATI | SKOR | | | | | SKOR PEROLE HAN |
|--------|--|------|---|---|---|---|-----------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Memperhatikan penjelasan guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 |
| 2 | Menjawab pertanyaan guru secara kelompok | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 3 | Keaktifan/kerjasama kelompok dalam proses pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 4 | Kesesuaian jawaban dengan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 |
| 5 | Ketepatan waktu dalam menjawab soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 |
| 6 | Keantusiasan dan keceriaan dalam belajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| | Total Skor | | | | | | 21 |

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, diperoleh nilai aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 = \frac{21}{30} \times 100 = 70,00$$

Dari hasil persentase tersebut di atas yakni 70,00, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*, pada pertemuan kedua ini lebih aktif dari pertemuan pertama sebelumnya. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* ini mulai disenangi dan dipahami siswa, sehingga pembelajaran lebih menarik siswa dan lebih aktif, walaupun ada aspek yang belum optimal seperti, memperhatikan penjelasan guru dan ketepatan waktu.

3. Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6: Tabel Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan II

| No | Nilai | Frekuensi | Nilai xFrekuensi | Porsentasi (%) |
|----|-----------|-----------|------------------|----------------|
| 1 | 8 | 3 | 24 | 21,42 |
| 2 | 7 | 4 | 28 | 28,57 |
| 3 | 6 | 5 | 24 | 35,71 |
| 4 | 5 | 2 | 10 | 14,29 |
| | Rata-rata | | 86 | 100 |
| | | | 6,14 | |

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil tes formatif siswa pada siklus I pertemuan kedua adalah 6,14. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa melalui strategi *Crossword Puzzle* masih belum berhasil mencapai target yang diinginkan yaitu sesuai dengan persyaratan tuntas belajar

yang telah ditetapkan yaitu 7,50. Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk melanjutkan penelitian tindakan kelas ini pada siklus berikutnya.

4. Refleksi Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran, observasi keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I di atas, maka dapat direfleksikan sebagai berikut:

- a) Kegiatan pembelajaran SKI dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan oleh peneliti.
- b) Aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan strategi *Crossword Puzzle* sangat membantu siswa dalam upaya meningkatkan partisipasi dan nilai siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan baik aktivitas siswa maupun hasil nilai rata-rata siswa yakni:
 - 1) Hasil nilai rata-rata siswa pada siklus I pertemuan I adalah 5,57, sedangkan pada pertemuan II mengalami kenaikan menjadi 6,14.
 - 2) Berdasarkan kenyataan tersebut, maka kegiatan pembelajaran SKI dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI, walaupun masih belum mencapai target yang diinginkan yakni 7,50.

- 3) Dengan demikian peneliti merasa perlu untuk melakukan tindakan kelas pada siklus berikutnya.

3. Tindakan Kelas Siklus II Pertemuan I

a. Persiapan

Pada penelitian tindakan kelas siklus II pertemuan I ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP) tentang Isra dan Mikraj Nabi dengan kompetensi dasar memahami Isra Mikraj Nabi Muhammad Saw. Tujuan pembelajaran pada siklus II pertemuan I ini yaitu:
 - a) Siswa mampu menjelaskan pengertian Isra Mikraj.
 - b) Siswa mampu menyebutkan beberapa hal yang melatarbelakangi peristiwa Isra Mikraj.
- 2) Membuat lembar observasi untuk mengetahui efektifitas kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran.
- 3) Membuat alat evaluasi dan lembar pengamatan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

b. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Kegiatan belajar mengajar pada siklus II pertemuan I ini terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Guru memberi salam dan berdoa
 - b) Absensi siswa

- c) Guru menyampaikan/menjelaskan tujuan pembelajaran
 - d) Guru melakukan Apersepsi
 - e) Guru melakukan pre tes
2. Kegiatan inti (50 menit)
- a) Guru membagi kelas menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 2 siswa.
 - b) Guru membagikan materi pembelajaran yang telah disiapkan.
 - c) Guru memberikan pertanyaan teka-teki silang.
 - d) Guru memberikan panduan dengan agar jawaban siswa lebih terarah.
 - e) Setiap kelompok menjawab pertanyaan dengan dengan berpedoman pada materi yang telah diberikan dengan batas waktu 15 menit.
 - f) Setelah selesai jawaban dibacakan oleh masing-masing kelompok.
 - g) Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan mengembangkan jawaban siswa sesuai dengan skop materi pembelajaran
 - h) Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan peta konsep agar siswa mudah memahami materi.
 - i) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran
3. Kegiatan akhir (10 menit)
- a) Guru melakukan tes akhir secara lisan
 - b) Memberi penguatan bagi siswa yang dapat menjawab dan memberi kesempatan kepada siswa yang lain bila jawaban kurang tepat.
 - c) Guru memberi tugas PR kepada siswa berupa LKS.

d) Guru menutup proses pembelajaran

c. Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Hasil penelitian tindakan kelas siklus II pertemuan I ini, dapat dilihat pada kegiatan di bawah ini:

1) Observasi Kegiatan Belajar Mengajar

Hasil dari pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh teman sejawat dalam proses pembelajaran selama 2x35 menit sudah sesuai dengan yang direncanakan (instrument terlampir) pada siklus II pertemuan I ini, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7: Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II pertemuan I

| NO | INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI | YA | TIDAK |
|-----------|--|----|-------|
| I | Pra Pembelajaran | | |
| 1 | Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran | v | |
| 2 | Memeriksa kesiapan siswa | v | |
| 3 | Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan | v | |
| 4 | Menuliskan/menyampaikan judul pelajaran | v | |
| 5 | Mengadakan Appersepsi | v | |
| 6 | Memberi pre tes | | v |
| II | Kegiatan Inti | | |
| 7 | Memberi penjelasan dan arahan yang berhubungan dengan materi Isra Mikraj | v | |
| 8 | Mempersiapkan materi yang akan dibahas | v | |
| 9 | Memberikan pertanyaan kepada siswa | v | |
| 10 | Menyuruh siswa menjawab pertanyaan dari guru | v | |
| 11 | Memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab soal | v | |
| 12 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai | v | |
| 13 | Guru menguasai materi pelajaran | v | |
| 14 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu | v | |
| 15 | Menggunakan media pembelajaran | | v |
| 16 | Menggunakan strategi sesuai dengan instrumen | v | |

| NO | INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI | YA | TIDAK |
|------------|----------------------------------|----|-------|
| 17 | Menumbuhkan keantusiasan siswa | v | |
| 18 | Membuat kesimpulan bersama siswa | | v |
| III | Kegiatan Akhir | v | |
| 19 | Melakukan penilaian (tes akhir) | v | |
| 20 | Memberikan penguatan | v | |
| 21 | Memberi tugas | v | |
| 22 | Menutup pelajaran | v | |
| | jumlah | 19 | 3 |

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, dapat dipersentasekan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} : \frac{\text{jumlah jawaban}}{22} \times 100 = \frac{19}{22} \times 100 \% = 86.36 \%$$

Berdasarkan persentase tersebut di atas yakni 86,36%, maka dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan guru (peneliti) sudah baik sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Meskipun masih ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana dengan baik yaitu: memberikan pre tes, menggunakan media, dan menyimpulkan materi bersama siswa. Namun secara keseluruhan menunjukkan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti (guru) berlangsung lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I sebelumnya. Kegiatan pembelajaran semacam ini hendaknya dapat dipertahankan dan ditingkatkan agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8: Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Siklus II Pertemuan I

| NO | INDIKATOR YANG DIAMATI | SKOR | | | | | SKOR PEROLEHAN |
|----|--|------|---|---|---|---|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Memperhatikan penjelasan guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 2 | Menjawab pertanyaan guru secara kelompok | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 3 | Keaktifan/kerjasama kelompok dalam proses pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 4 | Kesesuaian jawaban dengan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 |
| 5 | Ketepatan waktu dalam menjawab soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 6 | Keantusiasan dan keceriaan dalam belajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 |
| | Total Skor | | | | | | 24 |

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, diperoleh nilai aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 = \frac{24}{33} \times 100 = 80,00$$

Dari hasil persentase tersebut di atas yakni 80,00, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*, pada Siklus II pertemuan pertama ini lebih aktif dari pertemuan siklus sebelumnya. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* ini mulai disenangi dan dipahami siswa, sehingga pembelajaran lebih menarik siswa dan lebih aktif, walaupun ada aspek yang belum optimal seperti, kesesuaian jawaban.

3. Tes Hasil Belajar siswa

Tes hasil belajar siswa pada pertemuan pertam Siklus II ini, dapat dilihat pada 45ndic di bawah ini:

Tabel 4.9: Tabel Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan I

| No | Nilai | Frekuensi | Nilai xFrekuensi | Porsentasi (%) |
|----|-----------|-----------|------------------|----------------|
| 1 | 8 | 4 | 24 | 28,57 |
| 2 | 7 | 5 | 35 | 35,71 |
| 3 | 6 | 5 | 30 | 35,72 |
| | Jumlah | | 89 | 100 |
| | Rata-rata | | 6,35 | |

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil tes formatif siswa pada siklus II pertemuan kesatu adalah 6,35. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa melalui strategi *Crossword Puzzle* masih belum berhasil mencapai target yang diinginkan yaitu sesuai dengan persyaratan tuntas belajar yang telah ditetapkan yaitu 7,50. Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk melanjutkan penelitian tindakan kelas ini pada pertemuan berikutnya.

4. Refleksi Tindakan Kelas Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran, observasi keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan di atas, maka dapat direfleksikan sebagai berikut:

- c) Kegiatan pembelajaran SKI dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan oleh peneliti.
- d) Aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan strategi *Crossword Puzzle* sangat membantu siswa dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa pada materi mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan baik aktivitas siswa maupun hasil nilai rata-rata siswa yakni:

- 1) Hasil nilai rata-rata siswa pada siklus I pertemuan I adalah 5,57 pada pertemuan II mengalami kenaikan menjadi 6,14 Sedangkan pada siklus II pertemuan I menjadi 6,35.
- 2) Berdasarkan kenyataan tersebut, maka kegiatan pembelajaran SKI dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan partisipasi dan nilai siswa terhadap materi pembelajaran SKI, walaupun masih belum mencapai target yang diinginkan yakni 7,50.
- 3) Dengan demikian peneliti merasa perlu untuk melakukan tindakan kelas pada pertemuan berikutnya.

3. Tindakan Kelas Siklus II Pertemuan II

a. Persiapan

Pada penelitian tindakan kelas siklus II pertemuan II ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP) tentang Isra Mikraj dengan kompetensi dasar mendeskripsikan peristiwa Isra Mikraj. Tujuan pembelajaran pada siklus II pertemuan II ini yaitu:
 - a) Siswa mampu menyebutkan beberapa jasa-jasa paman Nabi Abu Thalib.
 - b) Siswa mampu menyebutkan jasa-jasa isteri Nabi Khadijah r.a.
 - c) Siswa dapat menyebutkan beberapa hikmah Isra Mikraj..
- 2) Membuat lembar observasi untuk mengetahui efektifitas kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran.

- 3) Membuat alat evaluasi dan lembar pengamatan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

b. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Kegiatan belajar mengajar pada siklus II pertemuan I ini terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a) Guru mengucapkan salam dan berdoa.
- b) Absensi siswa.
- c) Guru menyampaikan/menjelaskan tujuan pembelajaran.
- d) Guru melakukan Apersepsi.
- e) Guru melakukan pre tes.

2. Kegiatan inti (50 menit)

- a) Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi yang direncanakan kepada masing-masing siswa.
- b) Guru memberikan pertanyaan yang berbentuk teka-teki silang.
- c) Guru memberikan panduan dengan agar jawaban siswa lebih terarah.
- e) Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan dengan berpedoman pada materi yang telah diberikan dengan batas waktu 20 menit.
- f) Setelah selesai jawaban dikumpulkan.
- g) Guru meninjau/mengklarifikasi jawaban siswa dan mengembangkan jawaban siswa sesuai dengan skop materi pembelajaran.
- h) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran.

3. Kegiatan akhir (10 menit)

- a) Guru melakukan tes akhir secara lisan.
- b) Memberi penguatan bagi siswa yang dapat menjawab dan memberi kesempatan kepada siswa yang lain bila jawaban kurang tepat.
- c) Guru memberi tugas PR kepada siswa berupa LKS.
- d) Guru menutup proses pembelajaran.

c. Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Hasil penelitian tindakan kelas siklus II pertemuan II ini, dapat dilihat pada kegiatan di bawah ini:

1) Observasi Kegiatan Belajar Mengajar

Hasil dari pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh teman sejawat dalam proses pembelajaran selama 2x35 menit sudah sesuai dengan yang direncanakan (instrument terlampir) pada siklus II pertemuan II ini, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10: Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II

| NO | INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI | YA | TIDAK |
|-----------|--|----|-------|
| I | Pra Pembelajaran | | |
| 1 | Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran | v | |
| 2 | Memeriksa kesiapan siswa | v | |
| 3 | Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan | v | |
| 4 | Menuliskan/menyampaikan judul pelajaran | v | |
| 5 | Mengadakan Appersepsi | v | |
| 6 | Memberi pre tes | v | |
| II | Kegiatan Inti | | |
| 7 | Memberi penjelasan dan arahan yang berhubungan dengan materi | v | |
| 8 | Mempersiapkan materi yang akan dibahas | v | |
| 9 | Memberikan pertanyaan kepada siswa | v | |
| 10 | Menyuruh siswa menjawab pertanyaan dari guru | v | |

| NO | INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI | YA | TIDAK |
|------------|--|----|-------|
| 11 | Memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab soal | v | |
| | | | |
| 12 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai | v | |
| 13 | Guru menguasai materi pelajaran | v | |
| 14 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu | v | |
| 15 | Menggunakan media | | v |
| 16 | Menggunakan strategi sesuai dengan instrumen | v | |
| 17 | Menumbuhkan keantusiasan siswa | v | |
| 18 | Membuat kesimpulan bersama siswa | v | |
| III | Kegiatan Akhir | v | |
| 19 | Melakukan penilaian (tes akhir) | v | |
| 20 | Memberikan penguatan | v | |
| 21 | Memberi tugas | v | |
| 22 | Menutup pelajaran | v | |
| | jumlah | 21 | 1 |

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, dapat dipersentasekan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} : \frac{\text{jumlah jawaban}}{22} \times 100 = \frac{21}{22} \times 100 \% = 95,45 \%$$

Berdasarkan persentase tersebut di atas yakni 95,45 %, maka dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan guru (peneliti) sudah sangat baik sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Meskipun masih ada kegiatan yang belum terlaksana dengan baik yaitu,

menggunakan media. Namun, secara keseluruhan menunjukkan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti (guru) berlangsung lebih baik jika dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran semacam ini hendaknya dapat dipertahankan dan ditingkatkan agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11: Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Siklus II Pertemuan II

| NO | INDIKATOR YANG DIAMATI | SKOR | | | | | SKOR PEROLEHAN |
|----|--|------|---|---|---|---|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Memperhatikan penjelasan guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 |
| 2 | Menjawab pertanyaan guru secara individu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 3 | Keaktifan individu dalam proses pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 4 | Kesesuaian jawaban | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| 5 | Ketepatan waktu dalam menjawab soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | Keantusiasan dan keceriaan dalam belajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 |
| | Total Skor | | | | | | 26 |

Berdasarkan data observasi tersebut di atas, diperoleh nilai aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 = \frac{26}{30} \times 100 = 86,66$$

Dari hasil persentase tersebut di atas yakni 86,66, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle*, pada Siklus II pertemuan kedua ini lebih aktif dari

pertemuan siklus sebelumnya. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* ini sudah biasa dan mulai disenangi dan dipahami siswa, sehingga pembelajaran lebih menarik siswa dan lebih aktif.

3. Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa pada pertemuan kedua Siklus II ini, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12: Tabel hasil belajar Siswa pada siklus II pertemuan II

| No | Nilai | Frekuensi | Nilai xFrekuensi | Porsentasi (%) |
|----|-----------|-----------|------------------|----------------|
| 1 | 8 | 10 | 80 | 71,43 |
| 2 | 7 | 3 | 21 | 21,43 |
| 3 | 6 | 1 | 6 | 7,14 |
| | Jumlah | | 107 | 100 |
| | Rata-rata | | 7,64 | |

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil tes formatif siswa pada siklus II pertemuan kedua adalah 7,64. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa melalui strategi *Crossword Puzzle* telah berhasil mencapai target yang diinginkan yaitu sesuai dengan persyaratan tuntas belajar yang telah ditetapkan yaitu 7,50. Oleh karena itu peneliti memandang cukup dan tidak perlu untuk melanjutkan penelitian tindakan kelas ini pada pertemuan berikutnya.

4. Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran, observasi keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II di atas, maka dapat direfleksikan sebagai berikut:

- a) Kegiatan pembelajaran SKI dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan oleh peneliti.
- b) Aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan strategi sangat membantu siswa dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa pada materi mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan baik aktivitas siswa maupun hasil nilai rata-rata siswa yakni:
 - 1) Hasil nilai rata-rata siswa pada siklus I pertemuan I adalah 5,57 pada pertemuan II mengalami kenaikan menjadi 6,14, pada siklus II pertemuan I menjadi 6,35, dan siklus II pertemuan II menjadi 7,64.
 - 2) Berdasarkan kenyataan tersebut, maka kegiatan pembelajaran SKI dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan partisipasi siswa dan dapat dinyatakan telah berhasil mencapai target ketuntasan belajar. Dengan demikian peneliti tidak perlu lagi melanjutkan penelitian tindakan kelas pada siklus berikutnya.

C. Kuesioner

Kuesioner terhadap pembelajaran dengan strategi *Crossword Puzzle* berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa untuk ditanggapi, maka diperoleh data tentang sikap siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* pada tabel berikut:

Tabel 4.13: Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran SKI melalui Strategi *Crossword Puzzle*.

| NO | Persepsi Siswa | SS | | S | | KS | | TS | |
|----|--|-----|-------|-----|-------|-----|---|-----|---|
| | | Jlh | % | Jlh | % | Jlh | % | Jlh | % |
| 1 | Pembelajaran SKI dengan menggunakan strategi <i>Crossword Puzzle</i> dapat meningkatkan pemahaman saya dan memotivasi saya untuk belajar | 4 | 28,57 | 10 | 71,42 | | | | |
| 2 | Dengan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> memudahkan saya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. | 5 | 35,71 | 9 | 64,28 | | | | |
| 3 | Melalui Strategi <i>Crossword Puzzle</i> , pelajaran yang belum saya pahami dapat saya tanyakan kepada teman yang paham atau guru | 11 | 78,57 | 3 | 21,42 | | | | |
| 4 | Penerapan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> membuat kreatifitas saya dalam belajar SKI lebih meningkat | 12 | 85,71 | 2 | 14,28 | | | | |
| 5 | Penerapan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan | 8 | 57,14 | 6 | 42,85 | | | | |
| 6 | Pembelajaran SKI dengan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> sangat membantu saya untuk lebih memahami materi pelajaran | 4 | 28,57 | 10 | 71,42 | | | | |
| 7 | Pembelajaran SKI dengan menggunakan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> dapat menumbuhkan semangat belajar saya | 6 | 42,85 | 9 | 64,28 | | | | |
| 8 | Penerapan srategi <i>Crossword Puzzle</i> dapat menumbuhkan kepercayaan terhadap jawaban saya | 11 | 78,57 | 3 | 21,42 | | | | |
| 9 | Dalam penerapan strategi <i>Crossword Puzzle</i> ,saya lebih aktif dan guru memberikan bimbingan sesuai keperluan | 6 | 42,58 | 8 | 57,14 | | | | |
| 10 | Menggunakan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> dapat meningkatkan pemahaman saya dalam materi, sehingga nilai evaluasi saya lebih meingkat | 8 | 57,14 | 6 | 42,58 | | | | |

Berdasarkan data kuesioner tersebut di atas yang diperoleh dari tanggapan (jawaban) siswa kelas IV MIS. Miftahul Ulum Kecamatan Wanaraya, menyatakan bahwa mereka pada umumnya setuju dilaksanakannya strategi *Crossword Puzzle* dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini dapat dilihat dari jawaban atau tanggapan siswa sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi, yang sangat setuju 4 orang (28,57%) dan yang setuju 10 orang (71,42%).
2. Memudahkan dalam menjawab pertanyaan dalam bentuk essay, yang sangat setuju 5 orang (35,71%) dan yang setuju 9 orang (64,28%).
3. Bisa bertanya kepada teman yang sudah paham, yang sangat setuju 11 orang (78,57%) dan yang setuju 3 orang (21,42%).
4. Dapat meningkatkan kreatifitas dalam belajar, yang sangat setuju 12 orang (85,71 %) dan yang setuju 2 orang (14,28 %).
5. Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, yang sangat setuju 8 orang (57,28 %) dan yang setuju 6 orang (42,85 %).
6. Membantu memahami masalah materi pelajaran, yang sangat setuju 4 orang (28,57%) dan yang setuju 10 orang (71,42%).
7. Menumbuhkan semangat belajar, yang sangat setuju 6 orang (42,85%) dan yang setuju 8 orang (57,28%).
8. Menumbuhkan kepercayaan terhadap jawaban yang diuraikan, yang sangat setuju 11 orang (78,57%) dan yang setuju 3 orang (21,42%).

9. Menjadikan siswa lebih aktif dan guru memberikan bimbingan sesuai kebutuhan, yang sangat setuju 6 orang (42,85%) dan yang setuju 8 orang (57,28%).
10. Meningkatkan nilai/evaluasi dalam pelajaran SKI, yang sangat setuju 8 orang (57,28%) dan yang setuju 6 orang (42,28%).

D. Pembahasan

Dari temuan data yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan 2 siklus dengan 4 kali pertemuan 4x (4 x 35 menit), melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam PBM, penilaian formatif dan kuesioner tentang sikap siswa atau tanggapan, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam efektif dan meningkatkan partisipasi dan evaluasi siswa, dan sikap siswa umumnya setuju dengan penerapan strategi tersebut. Hal ini dapat dilihat dari uraian berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* pada kelas IV MIS.Miftahul Ulum Kecamatan Wanaraya kabupaten Barito Kuala pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagaimana yang direncanakan peneliti dapat berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu pada siklus I pertemuan pertama 77,27%, pertemuan kedua 81,81%, dan siklus II pertemuan pertama 86,36%, dan pada pertemuan kedua 95,45%. Jadi rata-ratanya adalah 85,32 %.

2. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar mulai siklus I sampai siklus II juga sangat baik. Hal ini sesuai dengan nilai hasil observasi teman sejawat terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus I pertemuan pertama sebesar 63,33, pertemuan kedua sebesar 70,00, pada siklus II pertemuan pertama sebesar 80,00, dan pertemuan kedua sebesar 86,66.

Berkat adanya kebersamaan dalam proses pembelajaran baik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa dalam memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut proaktif satu sama lain saat belajar secara berkelompok, saling memberikan informasi satu sama lainnya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan. Dengan adanya kerjasama ini akan memperoleh pertama prestasi akademik (sekolah), kedua secara psikologis siswa lebih percaya diri terhadap proses belajarnya.

3. Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dalam rangka meningkatkan partisipasi siswa kelas IV MIS. Miftahul Ulum Kecamatan Wanaraya Kabupaten Barito Kuala, dapat dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar siklus I dua kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama hasil tes belajar siswa mencapai rata-rata 5,57, pada pertemuan kedua 6,14 masih dibawah indikator ketuntasan belajar minimal. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama rata-rata tes hasil belajar siswa adalah 6,35 masih berada di bawah

standar ketuntasan belajar minimal, dan pada pertemuan kedua mencapai rata-rata 7,64 dan sudah berada di atas standar ketuntasan belajar yakni 7,50.

Dari hasil kuesioner tentang sikap siswa terhadap penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pada umumnya semua siswa setuju, yaitu yang memberikan jawaban sangat setuju 53,54% dan yang setuju 46,46%.

Dari beberapa temuan tersebut di atas, berarti dapat dinyatakan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IV MIS. Miftahul Ulum Kecamatan Wanaraya Kabupaten Barito Kuala.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dengan memperhatikan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan baik siklus I maupun siklus II, hasil pembelajaran siswa serta refleksi, maka dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas IV MIS. Miftahul Ulum Kecamatan Wanaraya Kabupaten Barito Kuala. Hal ini dapat dilihat dari hal-hal berikut:
 - a. Aspek guru, yaitu kegiatan guru dalam pembelajaran semakin baik, pada siklus I pertemuan pertama 77,27%, pertemuan kedua 81,81%, dan pada siklus II pertemuan pertama 86,36%, dan pada pertemuan kedua 95,45%.
 - b. Aspek siswa, yaitu berupa aktivitas siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* siswa lebih aktif dan bergairah serta antusias dalam belajar. Dimana pada siklus I pertemuan pertama nilai aktivitas siswa mencapai 63,33, pertemuan kedua 70,00, sedangkan pada siklus II pertemuan pertama 80,00, dan pertemuan kedua 86,66.
 - c. Aspek keberhasilan siswa, yakni hasil belajar siswa setelah dites atau

dievaluasi dengan instrument soal dalam bentuk teka-teki silang mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama mencapai 5,57 pada pertemuan kedua 6,14, sedangkan pada siklus II pertemuan pertama mencapai 6,35 dan pertemuan kedua 7,64.

2. Sikap siswa terhadap penerapan strategi *Crossword Puzzle* pada umumnya setuju. Hal ini dapat dilihat pada hasil lembar kuesioner yang dibagikan kepada siswa untuk ditanggapi pada umumnya mereka menyatakan setuju dengan penerapan strategi ini. Siswa yang menyatakan sangat setuju adalah 53,34 % dan yang setuju 46,66 %.

B. Saran

Untuk meningkatkan partisipasi siswa terhadap materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV MIS. Miftahul Ulum Wanaraya, perlu digunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan serta disesuaikan dengan kompetensi dasar. Oleh karena itu, disarankan untuk memperhatikan hal-hal berikut ini:

1. Kesiapan guru, materi pelajaran, media pembelajaran, dan pemilihan strategi yang tepat perlu dipersiapkan dengan baik sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.
2. Prinsip pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selalu memiliki tahapan-tahapan yang harus ditempuh untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Oleh karena itu siswa perlu dibimbing dengan baik dengan menerapkan strategi-strategi yang relevan.

3. Pembelajaran SKI dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan partisipasi siswa tentang materi-materi pembelajaran SKI yang lain.
4. Madrasah (sebagai lembaga pendidikan), hendaknya mendukung kegiatan penelitian tindakan kelas dengan mengupayakan kelengkapan yang diperlukan guru, agar proses pembelajaran dapat memperoleh hasil yang maksimal sesuai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darsono, *Tonggak Sejarah Kebudayaan Islam*, Solo, Tiga Serangkai, 2007
- Departemen Pendidikan dan kebudayaan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, 1998
- Djamarah, Syaiful, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta, Rineka Cipta, 2005
- Djamarah, Syaiful dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006
- Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Jakarta, Dirjen Pendidikan Islam, 2009
- Hidayati, Niah, *Manfaat Teka-Teki Silang*, Yahoo. Com. Diakses tanggal 23 Februari 2013
- Mudhi'ah, *Course Design*, Banjarmasin, Antasari Press, 2010
- Muradi, *Sejarah Kebudayaan Islam VII*, Semarang, Toha Putera, 2008
- Rohani,Ahmad, *Pengelolaan Pembelajaran*, Jakarta Rineka Cipta, 2004
- Sanjaya,Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana Prenada Media Grup, 2008
- Sugiarti, Piping, *Penerapan Teori Multiple Intellegence dalam Pembelajaran Fisika*, www.Yahoo. com. Di akses tanggal 23 Februari 2013
- Suparlan, *Guru Sebagai Profesi*, Yogyakarta, Hikayat, 2006
- Undang-Undang No. 20 R.I., *Sistem Pendidikan Nasional*, Surabaya, Karina, 2003
- Uno, Hamzah, *Model pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta, Bumi Aksara, 2007
- Wirasati, Ajeng, *Analisa Penerapan Algoritma Backtracking pada Game Crossword Puzzle*, Yahoo,.Com.di akses tanggal 28 februari 2013
- Zaini, Hisyam, Munthe Berwany dan Aryani Sekar Ayu, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta, Insan Abadi, 2008

LAMPIRAN LAMPIRAN

SIKLUS I PERTEMUAN I

FORMAT OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

NAMA/NIM : SUMADI/0951290255

Jabatan : Guru

Unit Kerja : MIS.Miftahul Ulum

Kecamatan : Wanaraya

Kabupaten : Barito Kuala

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Materi Pokok : Dakwah Nabi dan Tantangannya

| NO | INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI | YA | TIDAK |
|-----------|--|----|-------|
| I | Pra Pembelajaran | | |
| 1 | Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran | | |
| 2 | Memeriksa kesiapan siswa | | |
| 3 | Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan | | |
| 4 | Menuliskan/menyampaikan judul pelajaran | | |
| 5 | Mengadakan Appersepsi | | |
| 6 | Memberi pre tes | | |
| II | Kegiatan Inti | | |
| 7 | Memberi penjelasan dan arahan yang berhubungan dengan materi dakwah Nabi dan Tanntangannya | | |
| 8 | Mempersiapkan materi yang akan dibahas | | |
| 9 | Memberikan pertanyaan kepada siswa | | |
| 10 | Menyuruh siswa menjawab pertanyaan dari guru | | |
| 11 | Memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab soal | | |
| 12 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai | | |
| 13 | Guru menguasai materi pelajaran | | |
| 14 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu | | |
| 15 | Menggunakan media pembelajaran | | |
| 16 | Menggunakan strategi Crossword Puzzle sesuai dengan instrumen | | |

| | | | |
|------------|----------------------------------|--|--|
| 17 | Menumbuhkan keantusiasan siswa | | |
| 18 | Membuat kesimpulan bersama siswa | | |
| III | Kegiatan Akhir | | |
| 19 | Melakukan penilaian (tes akhir) | | |
| 20 | Memberikan penguatan | | |
| 21 | Memberi tugas | | |
| 22 | Menutup pelajaran | | |
| | jumlah | | |

Wanaraya, Februari 2013

Observer

Abdul Muin, S.Pd.I

Keterangan pengolahan nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

SIKLUS I PERTEMUAN I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM KBM

Strategi Pembelajaran : Crossword Puzzle
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : IV/ Genap
 Madrasah : MIS. Miftahul Ulum Wanaraya
 Petunjuk:

Berilah skor pada butir-butir pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan criteria berikut:

- 1= sangat kurang
- 2= kurang
- 3= cukup
- 4= baik
- 5= sangat baik

| NO | INDIKATOR YANG DIAMATI | SKOR | | | | | SKOR PEROLEHAN |
|----|--|------|---|---|---|---|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Memperhatikan penjelasan guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 2 | Menjawab pertanyaan guru secara kelompok | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 3 | Keaktifan/kerjasama kelompok dalam proses pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 4 | Kesesuaian jawaban | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 5 | Ketepatan waktu dalam menjawab soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 6 | Keantusiasan dan keceriaan dalam belajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| | Total Skor | | | | | | |

Wanaraya, Februari 2013

Observer

Abdul Muin, S.Pd.I

Keterangan pengolahan nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

SIKLUS I PERTEMUAN I
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

| | |
|--------------------|---|
| Nama Madrasah | : MIS Miftahul Ulum |
| Mata Pelajaran | : SKI |
| Kelas/Semester | : IV/2 |
| Standar Kompetensi | : Memahami hijrah Nabi Muhammad saw ke Thaif |
| Kompetensi Dasar | : Mengidentifikasi sebab-sebab Nabi hijrah ke Thaif |
| Alokasi Waktu | : 2 x 35 menit |
| Pertemuan | : 1(satu) |

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui Strategi *Crossword Puzzle* siswa dapat:

- Menyebutkan sebab-sebab nabi Hijrah ke Thaif.
- Menyebutkan kelebihan-kelebihan daerah Thaif
- Menyebutkan sikap penduduk Thaif.

B. Materi Pembelajaran

- Hijrah Nabi Muhammad saw ke Thaif

C. Strategi/Metode Pembelajaran

- *Crossword Puzzle*/kerja kelompok

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- Absensi
- Apersepsi
- Menjelaskan tujuan pembelajaran
- Pre test

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang.

- Guru memberikan penjelasan materi.
- Guru memberikan pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang kepada setiap kelompok.
- Setiap kelompok menjawab pertanyaan dengan berpedoman pada materi yang telah dijelaskan dengan waktu 15 menit.
- Setelah selesai jawaban dikumpulkan
- Guru meninjau jawaban masing-masing kelompok dan mengembangkan jawaban siswa sesuai dengan materi pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- Guru membuat kesimpulan bersama siswa.
- Guru memberikan penguatan
- Guru memberikan tugas kepada siswa.
- Guru menutup proses pembelajaran.

E. Alat/Sumber Belajar/Media Belajar

1. Buku Teks SKI Kelas IV MI penerbit Erlangga dan Tiga Serangkai.
2. Buku teks lain yang relevan

F. Penilaian/evaluasi

1. Tekhik : Tes tertulis
2. Bentuk instrument : Isian

Contoh soal:

1. Diantara sebab Nabi hijrah adalah.....
2. Hijrah Nabi yang pertama kali ke daerah
3. Di antara tujuan Nabi hijrah adalah untuk
4. Sikap penduduk Thaif terhadap Nabi adalah
5. Penduduk daerah Thaif adalah dari Bani.....
6. Letak kota Thaif dari Makkah adalah sebelah.....

Jawaban

1. Karena siksaan orang Quraisy
2. thaif
3. Dakwah
4. Menentang
5. Tsaqif
6. Tenggara

Penilaian:

Rumus : Jumlah Jawaban benar : jumlah soal x 100

Contoh: 5 : 6 x 100 : 83

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Wanaraya, Februari 2013
Guru/Peneliti

MUHAMMAD FATHUSSAPA, S.Pd.I

SUMADI

SIKLUS I**SOAL TES**

Pertemuan I

1. Diantara sebab Nabi hijrah adalah.....
2. Hijrah Nabi yang pertama kali ke daerah
3. Di antara tujuan Nabi hijrah adalah untuk
4. Sikap penduduk Thaif terhadap Nabi adalah
5. Penduduk daerah Thaif adalah dari Bani.....
6. Letak kota Thaif dari Makkah adalah sebelah.....

Jawaban

1. Karena siksaan orang Quraisy
2. thaif
3. Dakwah
4. Menentang
5. Tsaqif
6. Tenggara

SIKLUS I**DAFTAR HASIL TES SISWA PERTEMUAN I**

Sekolah : MIS.Miftahul Ulum
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi sebab-sebab Nabi hijrah ke Thaif
 Kelas/Semester : IV/2

| NO | NAMA SISWA | NILAI |
|----|------------------|-------|
| 1 | M.Junaidi | 6 |
| 2 | Ibrahim Ahmad | 6 |
| 3 | Budi sampurno | 5 |
| 4 | Fajar Priyatmoko | 6 |
| 5 | Zakiatul Fahirah | 8 |
| 6 | Siti Zainab | 5 |
| 7 | Siti Muawanah | 6 |
| 8 | Siti Sa'baniyah | 5 |
| 9 | Khairunnisa | 5 |
| 10 | Fitria Putri | 5 |
| 11 | Zakaria | 7 |
| 12 | Nur Alfiah | 5 |
| 13 | Siti Nurhamidah | 8 |
| 14 | Masdinah | 7 |
| | Jumlah | 78 |
| | Rata-rata | 5,57 |

Kepala MIS Miftahul Ulum

Wanaraya, Februari 2013
 Guru Peneliti,

MUHAMMAD FATHUSSAPA, S. pd.I

SUMADI

SIKLUS I PERTEMUAN II

FORMAT OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

NAMA/NIM : SUMADI/0951290255

Jabatan : Guru

Unit Kerja : MIS.Miftahul Ulum

Kecamatan : Wanaraya

Kabupaten : Barito Kuala

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Materi Pokok : Dakwah Nabi dan Tantangannya

| NO | INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI | YA | TIDAK |
|-----------|--|----|-------|
| I | Pra Pembelajaran | | |
| 1 | Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran | | |
| 2 | Memeriksa kesiapan siswa | | |
| 3 | Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan | | |
| 4 | Menuliskan/menyampaikan judul pelajaran | | |
| 5 | Mengadakan Appersepsi | | |
| 6 | Memberi pre tes | | |
| II | Kegiatan Inti | | |
| 7 | Memberi penjelasan dan arahan yang berhubungan dengan materi dakwah Nabi dan Tanntangannya | | |
| 8 | Mempersiapkan materi yang akan dibahas | | |
| 9 | Memberikan pertanyaan kepada siswa | | |
| 10 | Menyuruh siswa menjawab pertanyaan dari guru | | |
| 11 | Memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab soal | | |
| 12 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai | | |
| 13 | Guru menguasai materi pelajaran | | |
| 14 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu | | |
| 15 | Menggunakan media pembelajaran | | |
| 16 | Menggunakan strategi Crossword Puzzle sesuai dengan instrumen | | |
| 17 | Menumbuhkan keantusiasan siswa | | |

| | | | |
|------------|----------------------------------|--|--|
| 18 | Membuat kesimpulan bersama siswa | | |
| III | Kegiatan Akhir | | |
| 19 | Melakukan penilaian (tes akhir) | | |
| 20 | Memberikan penguatan | | |
| 21 | Memberi tugas | | |
| 22 | Menutup pelajaran | | |
| | jumlah | | |

Wanaraya, Februari 2013
Observer

Abdul Muin, S.Pd.I

Keterangan pengolahan nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

SIKLUS I PERTEMUAN II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM KBM

Strategi Pembelajaran : Crossword Puzzle
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : IV/ Genap
 Madrasah : MIS. Miftahul Ulum Wanaraya
 Petunjuk:

Berilah skor pada butir-butir pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan criteria berikut:

1= sangat kurang

2= kurang

3= cukup

4= baik

5= sangat baik

| NO | INDIKATOR YANG DIAMATI | SKOR | | | | | SKOR PEROLEHAN |
|----|--|------|---|---|---|---|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Memperhatikan penjelasan guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 2 | Menjawab pertanyaan guru secara kelompok | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 3 | Keaktifan/kerjasama kelompok dalam proses pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 4 | Kesesuaian jawaban | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 5 | Ketepatan waktu dalam menjawab soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 6 | Keantusiasan dan keceriaan dalam belajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| | Total Skor | | | | | | |

Wanaraya, Februari 2013

Observer

Abdul Muin, S. Pd.I

Keterangan pengolahan nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

**SIKLUS I PERTEMUAN II
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

| | |
|--------------------|--|
| Nama Madrasah | : MIS Miftahul Ulum |
| Mata Pelajaran | : SKI |
| Kelas/Semester | : IV/2 |
| Standar Kompetensi | : Memahami Hijrah Nabi ke Thaif dan Habsyah |
| Kompetensi Dasar | Menceritakan dan meneladani Hijrah Nabi ke Thaif dan Habsyah |
| Alokasi Waktu | : 2 x 35 menit |
| Pertemuan Ke- | : 2 (dua) |

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui Strategi *Crossword Puzzle* siswa dapat:

- Menceritakan hijrah Nabi ke Thaif
- Menceritakan hijrah Nabi ke Habsyah
- Menyebutkan hal-hal yang perlu diteladani dari hijrah Nabi

B. Materi Pembelajaran

- Hijrah Nabi ke Thaif dan Habsyah

C. Strategi/metode Pembelajaran

- *Crossword Puzzle/kerja kelompok*

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- Do'a
- Absensi
- Apersepsi
- Menjelaskan tujuan pembelajaran
- Pre tes

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 orang
- Guru membagikan pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang.

- Setiap kelompok menjawab pertanyaan dengan waktu 15 menit.
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil jawabannya.
- Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan menjelaskannya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- Guru memberikan pertanyaan ulang secara lisan kepada siswa sebagai pemantapan materi.
- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- Guru memberi tugas di rumah kepada siswa.

E. Alat/Sumber Belajar/Media Belajar

1. Buku Teks SKI Kelas IV MI penerbit Erlangga dan Tiga Serangkai.

F. Penilaian/evaluasi

1. Teknik : Tes tertulis
2. Bentuk instrument : Isian

Contoh soal:

1. Nabi hijrah ke Thaif bersama.....
2. Di antara tujuan Nabi hijrah adalah meneruskanIslam ke negeri Thaif
3. Diantara yang harus diteladani dari Nabi adalah sikap.....dan.....menghadapi hinaan.
4. Orang yang melindungi Nabi sekembalinya dari Thaif adalah.....
5. Seorang budak yang masuk Islam disebuah kebun kurma adalah.....

Jawaban:

1. Zaid bin Haritsah
2. Dakwah
3. sabar dan tabah
4. Mut'im bin Adi
5. Addas

Penilaian:

Rumus : Jumlah Jawaban benar : jumlah soal x 100

Contoh: 4 : 5 x 100 : 80

Wanaraya, februari 2013

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Guru/Peneliti

MUHAMMAD FATHUSSAPA, S.Pd.I

SUMADI

SIKLUS I**SOAL TES****Pertemuan 2:**

- 1 .Nabi hijrah ke Thaif bersama.....
2. Di antara tujuan Nabi hijrah adalah meneruskanIslam ke negeri Thaif
3. Diantara yang harus diteladani dari Nabi adalah sikap.....dan.....menghadapi hinaan.
4. Orang yang melindungi Nabi kembalinya dari Thaif adalah.....
5. Seorang budak yang masuk Islam disebuah kebun kurma adalah.....

Jawaban:

1. Zaid bin Haritsah
2. Dakwah
3. sabar dan tabah
4. Mut'im bin Adi
5. Addas

SIKLUS I

DAFTAR HASIL TES SISWA PERTEMUAN II

Sekolah : MIS.Miftahul Ulum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi sebab-sebab Nabi hijrah ke Thaif

Kelas/Semester : IV/2

| NO | NAMA SISWA | NILAI |
|----|------------------|-------|
| 1 | M.Junaidi | 6 |
| 2 | Ibrahim Ahmad | 7 |
| 3 | Budi sampurno | 6 |
| 4 | Fajar Priyatmoko | 6 |
| 5 | Zakiatul Fahirah | 8 |
| 6 | Siti Zainab | 7 |
| 7 | Siti Muawanah | 7 |
| 8 | Siti Sa'baniyah | 5 |
| 9 | Khairunnisa | 6 |
| 10 | Fitria Putri | 5 |
| 11 | Zakaria | 7 |
| 12 | Nur Alfiah | 6 |
| 13 | Siti Nurhamidah | 8 |
| 14 | Masdinah | 8 |
| | Jumlah | 86 |
| | Rata-rata | 6,14 |

Kepala MIS Miftahul Ulum

Wanaraya, Februari 2013
Guru Peneliti,

MUHAMMAD FATHUSSAPA, S. pd.I

SUMADI

SIKLUS II PERTEMUAN I

FORMAT OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

NAMA/NIM : SUMADI/0951290255

Jabatan : Guru

Unit Kerja : MIS.Miftahul Ulum

Kecamatan : Wanaraya

Kabupaten : Barito Kuala

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Materi Pokok : Dakwah Nabi dan Tantangannya

| NO | INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI | YA | TIDAK |
|-----------|---|----|-------|
| I | Pra Pembelajaran | | |
| 1 | Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran | | |
| 2 | Memeriksa kesiapan siswa | | |
| 3 | Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan | | |
| 4 | Menuliskan/menyampaikan judul pelajaran | | |
| 5 | Mengadakan Appersepsi | | |
| 6 | Memberi pre tes | | |
| II | Kegiatan Inti | | |
| 7 | Memberi penjelasan dan arahan yang berhubungan dengan materi Isra dan Mikrij Nabi Muhammad Saw. | | |
| 8 | Mempersiapkan materi yang akan dibahas | | |
| 9 | Memberikan pertanyaan kepada siswa | | |
| 10 | Menyuruh siswa menjawab pertanyaan dari guru | | |
| 11 | Memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab soal | | |
| 12 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai | | |
| 13 | Guru menguasai materi pelajaran | | |
| 14 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu | | |
| 15 | Menggunakan media pembelajaran | | |
| 16 | Menggunakan strategi Crossword Puzzle sesuai dengan instrumen | | |
| 17 | Menumbuhkan keantusiasan siswa | | |

| | | | |
|------------|----------------------------------|--|--|
| 18 | Membuat kesimpulan bersama siswa | | |
| III | Kegiatan Akhir | | |
| 19 | Melakukan penilaian (tes akhir) | | |
| 20 | Memberikan penguatan | | |
| 21 | Memberi tugas | | |
| 22 | Menutup pelajaran | | |
| | jumlah | | |

Wanaraya, Maret 2013

Observer

Abdul Muin, S.Pd.I

Keterangan pengolahan nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

SIKLUS II PERTEMUAN I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM KBM

Strategi Pembelajaran : Crossword Puzzle
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : IV/ Genap
 Madrasah : MIS. Miftahul Ulum Wanaraya
 Petunjuk:

Berilah skor pada butir-butir pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan criteria berikut:

1= sangat kurang

2= kurang

3= cukup

4= baik

5= sangat baik

| NO | INDIKATOR YANG DIAMATI | SKOR | | | | | SKOR PEROLEHAN |
|----|--|------|---|---|---|---|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Memperhatikan penjelasan guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 2 | Menjawab pertanyaan guru secara kelompok | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 3 | Keaktifan/kerjasama kelompok dalam proses pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 4 | Kesesuaian jawaban | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 5 | Ketepatan waktu dalam menjawab soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 6 | Keantusiasan dan keceriaan dalam belajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| | Total Skor | | | | | | |

Wanaraya, Maret 2013

Observer

Abdul Muin, S.Pd.I

Keterangan pengolahan nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

**SIKLUS II PERTEMUAN I
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

| | |
|--------------------|---|
| Nama Madrasah | : MIS Miftahul Ulum |
| Mata Pelajaran | : SKI |
| Kelas/Semester | : IV/2 |
| Standar Kompetensi | : memahami peristiwa Isra Mikraj Nabi Muhammad saw. |
| Kompetensi Dasar | Mendeskripsikan peristiwa Isra Mikraj Nabi Muhammad saw. |
| Alokasi Waktu | : 2 x 35 menit |
| Pertemuan Ke- | 3 (tiga) |

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) siswa dapat:

- Menyebutkan pengertian Isra Mikraj Nabi Muhammad saw.
- Menyebutkan beberapa sebab yang melatar belakangi terjadinya Isra Mikraj Nabi Muhammad saw.

B. Materi Pembelajaran

- Isra Mikraj Nabi Muhammad saw.

C. Strategi/Metode Pembelajaran

- *Crossword Puzzle* /kerja kelompok

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- Do'a
- Absensi
- Apersepsi
- Pre tes
- Menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 2/3 siswa.
- Guru menyuruh siswa membaca materi pelajaran dan guru menjelaskan materi pembelajaran.
- Guru membagikan pertanyaan kepada masing-masing kelompok dalam bentuk teka-teki silang dan setiap kelompok menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dijelaskan dengan waktu 15 menit.
- Masing-masing kelompok membacakan hasil jawaban secara bergiliran, siswa yang lain mendengarkan.
- Guru mengklarifikasi jawaban siswa dan menjelaskannya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- Guru memberikan pertanyaan ulang secara lisan kepada siswa sebagai pemantapan materi pembelajaran.
- Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
- Guru memberikan motivasi dan tugas kepada siswa berupa PR.

E. Alat/Sumber Belajar/Media Belajar

1. Buku Teks SKI Kelas IV MI penerbit Erlangga dan Tiga Serangkai
2. Buku lain yang relevan

F. Penilaian/evaluasi

1. Teknik : Tes tertulis
2. Bentuk instrument : Menjodohkan

Soal:

Jodohkan pernyataan berikut dengan kata yang sesuai yang terdapat dalam kotak di bawahnya!

1. Perjalanan Nabi dari masjidil Haram ke masjidil Aqsa pada malam hari.
2. Kendaraan yang dipakai Nabi dalam peristiwa Isra mikraj.
3. Perjalanan Nabi dari Masjidil Aqsa ke Sidratul Muntaha.
4. perintah yang diterima Nabi dalam peristiwa Isra Mikraj.

5. Tahun berduka cita karena meninggalnya Istri dan paman Nabi Muhammad saw.

a. Ammul Huzn b. Mikraj c. Shalat d. Puasa e. Buroq f. Isra. g. jibril

Kunci Jawaban:

1. Isra 2. Buraq 3. Mikraj 4. Shalat 5. Ammul Huzn

Penilaian:

Rumus : Jumlah Jawaban benar : jumlah soal x 100

Contoh: 4 : 5 x 100 : 80

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Wanaraya, Maret 2013
Guru/Peneliti

MUHAMMAD FATHUSSAPA, S.Pd.I

SUMADI

SIKLUS II**SOAL TES****Pertemuan I**

1. Perjalanan Nabi dari masjidil Haram ke masjidil Aqsa pada malam hari.
2. Kendaraan yang dipakai Nabi dalam peristiwa Isra mikraj.
3. Perjalanan Nabi dari Masjidil Aqsa ke Sidratul Muntaha.
4. perintah yang diterima Nabi dalam peristiwa Isra Mikraj.
5. Tahun berduka cita karena meninggalnya Istri dan paman Nabi Muhammad saw.
 - a. Ammul Huzn b. Mikraj c. Shalat d. Puasa e. Buroq f. Isra. g. jibril

Kunci Jawaban:

1. Isra 2. Buraq 3. Mikraj 4. Shalat 5. Ammul Huzn

SIKLUS II

DAFTAR HASIL TES SISWA PERTEMUAN I

Sekolah : MIS.Miftahul Ulum

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Isra dan Mikraj Nabi Saw.

Kelas/Semester : IV/2

| NO | NAMA SISWA | NILAI |
|----|------------------|-------|
| 1 | M.Junaidi | 6 |
| 2 | Ibrahim Ahmad | 8 |
| 3 | Budi sampurno | 7 |
| 4 | Fajar Priyatmoko | 6 |
| 5 | Zakiatul Fahirah | 8 |
| 6 | Siti Zainab | 7 |
| 7 | Siti Muawanah | 7 |
| 8 | Siti Sa'baniyah | 6 |
| 9 | Khairunnisa | 7 |
| 10 | Fitria Putri | 6 |
| 11 | Zakaria | 7 |
| 12 | Nur Alfiah | 6 |
| 13 | Siti Nurhamidah | 8 |
| 14 | Masdinah | 8 |
| | Jumlah | 89 |
| | Rata-rata | 6,35 |

Kepala MIS Miftahul Ulum

Wanaraya, Maret 2013
Guru Peneliti,

MUHAMMAD FATHUSSAPA, S. pd.I

SUMADI

SIKLUS II PERTEMUAN II

FORMAT OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

NAMA/NIM : SUMADI/0951290255

Jabatan : Guru

Unit Kerja : MIS.Miftahul Ulum

Kecamatan : Wanaraya

Kabupaten : Barito Kuala

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Materi Pokok : Dakwah Nabi dan Tantangannya

| NO | INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI | YA | TIDAK |
|-----------|---|----|-------|
| I | Pra Pembelajaran | | |
| 1 | Membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran | | |
| 2 | Memeriksa kesiapan siswa | | |
| 3 | Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan | | |
| 4 | Menuliskan/menyampaikan judul pelajaran | | |
| 5 | Mengadakan Appersepsi | | |
| 6 | Memberi pre tes | | |
| II | Kegiatan Inti | | |
| 7 | Memberi penjelasan dan arahan yang berhubungan dengan materi Isra dan Mikrij Nabi Muhammad Saw. | | |
| 8 | Mempersiapkan materi yang akan dibahas | | |
| 9 | Memberikan pertanyaan kepada siswa | | |
| 10 | Menyuruh siswa menjawab pertanyaan dari guru | | |
| 11 | Memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab soal | | |
| 12 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai | | |
| 13 | Guru menguasai materi pelajaran | | |

| | | | |
|------------|---|--|--|
| 14 | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu | | |
| 15 | Menggunakan media pembelajaran | | |
| 16 | Menggunakan strategi Crossword Puzzle sesuai dengan instrumen | | |
| 17 | Menumbuhkan keantusiasan siswa | | |
| 18 | Membuat kesimpulan bersama siswa | | |
| III | Kegiatan Akhir | | |
| 19 | Melakukan penilaian (tes akhir) | | |
| 20 | Memberikan penguatan | | |
| 21 | Memberi tugas | | |
| 22 | Menutup pelajaran | | |
| | jumlah | | |

Wanaraya, Maret 2013

Observer

Abdul Muin, S.Pd.I

Keterangan pengolahan nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

SIKLUS II PERTEMUAN I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM KBM

Strategi Pembelajaran : Crossword Puzzle
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kelas/Semester : IV/ Genap
 Madrasah : MIS. Miftahul Ulum Wanaraya
 Petunjuk:

Berilah skor pada butir-butir pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan criteria berikut:

1= sangat kurang

2= kurang

3= cukup

4= baik

5= sangat baik

| NO | INDIKATOR YANG DIAMATI | SKOR | | | | | SKOR PEROLEHAN |
|----|--|------|---|---|---|---|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Memperhatikan penjelasan guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 2 | Menjawab pertanyaan guru secara kelompok | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 3 | Keaktifan/kerjasama kelompok dalam proses pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 4 | Kesesuaian jawaban | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 5 | Ketepatan waktu dalam menjawab soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 6 | Keantusiasan dan keceriaan dalam belajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| | Total Skor | | | | | | |

Wanaraya, Maret 2013

Observer

Abdul Muin, S.Pd.I

Keterangan pengolahan nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

**SIKLUS II PERTEMUAN II
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

| | |
|--------------------|--|
| Nama Madrasah | : MIS Miftahul Ulum |
| Mata Pelajaran | : SKI |
| Kelas/Semester | : IV/2 |
| Standar Kompetensi | : memahami peristiwa Isra Mikraj Nabi Muhammad saw. |
| Kompetensi Dasar | : Mendeskripsikan peristiwa Isra Mikraj Nabi Muhammad saw. |
| Alokasi Waktu | : 2 x 35 menit |
| Pertemuan Ke- | : 4 (empat) |

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* siswa dapat:

- Menyebutkan jasa-jasa Paman Nabi Abu Thalib.
- Menyebutkan beberapa jasa Isteri nabi Khadija ra.
- Menyebutkan beberapa hikmah peristiwa Isra Mikraj Nabi Muhammad saw..

B. Materi Pembelajaran

- Isra Mikraj Nabi Muhammad saw

C. Strategi/Metode Pembelajaran

- Crossword Puzzle/kerja Mandiri

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- Do'a dan absensi
- Apersepsi
- Pre tes
- Menjelaskan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru membagikan materi pelajaran dan siswa disuruh membaca secara mandiri setelah selesai guru menjelaskan materi pembelajaran sambil melakukan tanya jawab.
- Guru memberikan pertanyaan kepada masing-masing siswa dalam bentuk teka teki silang.
- Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang dibagikan dengan waktu 15 menit
- Setelah selesai masing-masing siswa mengumpulkan jawabannya.
- Guru memberikan klarifikasi jawaban dari masing-masing siswa sambil mengemngkan materi pembelajaran

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- Guru dan siswa membuat kesimpulan.
- Guru memberikan pemantapan.
- Menutup proses pembelajaran.

E. Alat/Sumber Belajar/Media Belajar

1. Buku Teks SKI Kelas IV MI penerbit Erlangga dan Tiga Serangkai.
2. Buku lain yang relevan

F. Penilaian/evaluasi

1. Tekhik : Tes tertulis
2. Bentuk instrument : Isian

Soal:

1. Nabi diasuh pamannya Abu Thalib sejak Nabi berusia..... tahun
2. Abu Thalib wafat dalam usiatahun
3. Isteri Nabi siti khadijah bergelar khadijatul Kubra artinya adalah.....
4. Ummul Mukminin adalah gelar untuk
5. Dalam peristiwa Isra Mikraj Nabi melihat kaum yang menuai padi terus menerus ini tamsil dari.....

Kunci Jawaban:

1. 3 tahun
2. 87 tahun
3. Khadijah yang berjiwa besar
4. ST Khadijah
5. Orang yang beramal jariah.

Penilaian:

Rumus : Jumlah Jawaban benar : jumlah soal x 100

Contoh: 4 : 5 x 100 : 80

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Wanaraya, Maret 2013

Guru/Peneliti

MUHAMMAD FATHUSSAPA, S.Pd.I

SUMADI

SIKLUS II**SOAL TES**

Pertemuan 2

1. Nabi diasuh pamannya Abu Thalib sejak Nabi berusia..... tahun
2. Abu Thalib wafat dalam usiatahun
3. Isteri Nabi siti khadijah bergelar khadijatul Kubra artinya adalah.....
4. Ummul Mukminin adalah gelar untuk
5. Dalam peristiwa Isra Mikraj Nabi melihat kaum yang menuai padi terus menerus ini tamsil dari.....

Kunci Jawaban:

1. 3 tahun
2. 87 tahun
3. Khadijah yang berjiwa besar
4. ST Khadijah
5. Orang yang beramal jariah.

SIKLUS II**DAFTAR HASIL TES SISWA PERTEMUAN II**

Sekolah : MIS.Miftahul Ulum
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
 Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Isra dan Mikraj Nabi Saw.
 Kelas/Semester : IV/2

| NO | NAMA SISWA | NILAI |
|----|------------------|-------|
| 1 | M.Junaidi | 8 |
| 2 | Ibrahim Ahmad | 8 |
| 3 | Budi sampurno | 8 |
| 4 | Fajar Priyatmoko | 6 |
| 5 | Zakiatul Fahirah | 8 |
| 6 | Siti Zainab | 7 |
| 7 | Siti Muawanah | 8 |
| 8 | Siti Sa'baniyah | 8 |
| 9 | Khairunnisa | 8 |
| 10 | Fitria Putri | 7 |
| 11 | Zakaria | 8 |
| 12 | Nur Alfiah | 7 |
| 13 | Siti Nurhamidah | 8 |
| 14 | Masdinah | 8 |
| | Jumlah | 107 |
| | Rata-rata | 7,64 |

Kepala MIS Miftahul Ulum

Wanaraya, Maret 2013
 Guru Peneliti,

MUHAMMAD FATHUSSAPA, S. pd.I

SUMADI

KUESIONER SISWA

Nama :
 Kelas : IV (empat)
 Madrasah : MIS.Miftahul Ulum
 Petunjuk : Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan yang kamu pilih dengan pilihan sebagai berikut:
 SS = sangat setuju
 S = setuju
 KS = kurang setuju
 TS = tidak setuju

| NO | Persepsi Siswa | SS | | S | | KS | | TS |
|----|---|-----|---|-----|---|-----|---|-----|
| | | Jlh | % | Jlh | % | Jlh | % | Jlh |
| 1 | Pembelajaran SKI dengan menggunakan strategi Crossword Puzzle dapat meningkatkan pemahaman saya dan memotivasi saya untuk belajar | | | | | | | |
| 2 | Dengan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> memudahkan saya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. | | | | | | | |
| 3 | Melalui Strategi <i>Crossword Puzzle</i> , pelajaran yang belum saya pahami dapat saya tanyakan kepada teman yang paham atau guru | | | | | | | |
| 4 | Penerapan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> membuat kreatifitas saya dalam belajar SKI lebih meningkat | | | | | | | |
| 5 | Penerapan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan | | | | | | | |
| 6 | Pembelajaran SKI dengan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> sangat membantu saya untuk lebih memahami materi pelajaran | | | | | | | |
| 7 | Pembelajaran SKI dengan menggunakan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> dapat menumbuhkan semangat belajar saya | | | | | | | |
| 8 | Penerapan srategi <i>Crossword Puzzle</i> dapat menumbuhkan kepercayaan terhadap jawaban saya | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|--|--|
| 9 | Dalam penerapan strategi <i>Crossword Puzzle</i> ,saya lebih aktif dan guru memberikan bimbingan sesuai keperluan | | | | | | | |
| 10 | Menggunakan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> dapat meningkatkan pemahaman saya dalam materi,sehingga nilai evaluasi saya lebih meingkat | | | | | | | |

RNIGKASAN MATERI

Standar Kompetensi

Memahami hijrah Nabi Muhammad Saw. Ke Thaif dan Habsyah

Kompotensi Dasar

1. Mengidentifikasi sebab-sebab Nabi Muhammad Saw.hijrah ke Thaif dan Habsyah
2. Menceritakan peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thaif dan Habsyah
3. Meneladani kesabaran Nabi Muhammad Saw. Dalam peristiwa Hijrah ke Thaif dan Habsyah.

Hijrah merupakan perpindahan Nabi Muhammad Saw. Bersama pengikutnya dari kota Makkah ke kota Thaif dan Habsyah untuk menyelamatkan diri dari tekanan kaum kafir Quraisy.

Sebab-babab lain adalah karena keadaan kota Makkah sudah tidak memberikan harapan bagi perkembangan agama Islam. Perilaku kaum kafir Quraisy tidak pernah bersahabat dan selalu menyakitkan.

Diantara maksud dan tujuan hijrah Nabi adalah:

1. Menghindari siksaan dan hinaan kafir Quraisy yang semakin meningkat
2. Mendapat perlindungan penduduk Thaif dan Habsyah.
3. Meneruskan dakwah Islam kepada masyarakat Thaif dan Habsyah.

Tetapi setelah Tiba di Thaif dan Habsyah segala harapan beliau menjadi sirna karena penduduk Thaaif menolak kedatangan Nabi dan rombongan bahkan mereka melempari Nabi dengan batu sehingga badannya terluka. Banyaknya

perlakuan kafir Quraisy Makkah yang menyakitkan hati Nabi, namun Nabi tetap sabar dan tabah menghadapi semua rintangan, hambatan, dan hinaan tersebut, seraya memohon pertolongan dan perlindungan dari Allah Swt.

Sebagai umatnya kita wajib mencontoh perilaku dan sikap beliau terutama sikap sabar dan tabah dalam menghadapi kesulitan sebagaimana yang diperintahkan Allah Swt dalam Alquran yang artinya:

“ Waahai orang-orang yang beriman! Bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (diperbatasan negerimu) dan bertaqwalah kepada Allah supaya kamu beruntung (Q.S. Ali Imran 3:200).

Nabi Muhammad Saw. mempunyai kesabaran yang luar biasa untuk diteladani. Hal ini terbukti ketika malaikat Jibril akan menimpakan siksa kepada penduduk Thaif, beliau mencegah dan mendoakan penduduk tersebut.

Adapun hikmah yang dapat diambil dari hijrahnya Nabi Muhammad Saw. adalah sebagai berikut:

1. Nabi dan kaum muslimin lainnya terhindar dari siksaan dan ancaman, serta hinaan kaum kafir Quraisy.
2. Pengembangan Islam oleh Nabi Muhammad Saw., lebih dipusatkan di Madinah, sehingga dapat membangun masjid Nabawi di Madinah dan masjid Quba’.
3. Mempersatukan dan mempersaudarakan antara kaum Ansoor dan Muhajirin.
4. Meletakkan dasar-dasar politik, ekonomi, dan social untuk kepentingan masyarakat.
5. Dapat menciptakan sebuah perjanjian saling membantu antara sesama kaum muslimin dan bukan muslimin.

ISRA’ MIKRAJ NABI MUHAMMAD SAW

Standar Kompetensi

Memahami peristiwa Isra' Mikraj Nabi Muhammad Saw

Kompetensi Dasar

Mendeskripsikan peristiwa Isra' Mikraj dan mengambil Hikmahnya.

Peristiwa yang terjadi sebelum Nabi Muhammad Isra' Mikraj yaitu meninggalnya paman beliau bernama Abu Thalib dan isterinya yang bernama Khadijah, peristiwa itu disebut “amul khuzni” yang artinya tahun duka cita.

Isra Mikraj adalah perjalanan Nabi Muhammad Saw. Pada suatu malam dari Masjidilharam ke Masjidilaqsa ke Sidratul Muntaha. Salah satu hikmah besar dari peristiwa Isra' Mikraj bagi umat Islam adalah perintah salat lima waktu sebagai sarana komunikasi langsung antara manusia dengan Allah Swt. Ibadah salat merupakan sarana tolok ukur baik dan buruknya amal perbuatan manusia sekaligus sebagai pemimpin dari semua amal perbuatan manusia yang akan dihitung paling dahulu besok di hari kiamat.

Manfaat besar bagi umat Islam terhadap peristiwa Isra' Mikraj adalah :

1. Isra' Mikraj adalah bukti kebesaran Allah Swt. Terhadap Nabi Muhammad Saw. dan menjadi pelajaran umatnya.
2. Isra mikraj menunjukkan bahwa akal manusia sangat terbatas apabila dibandingkan dengan ilmu Allah Swt. Peristiwa Isra' Mikraj tidak mungkin terjangkau oleh akal manusia, apabila tidak didasari iman yang kuat kepada Allah Swt yang Maha Kuasa.
3. Isra' Mikraj merupakan mukjizat Nabi Muhammad Saw. dan dalam peristiwa tersebut umat islam menerima perintah salat lima waktu.
4. Isra' Mikraj merupakan sarana untuk menghibur Nabi Muhammad Saw. yang sebelumnya mengalami duka cita untuk menyaksikan secara langsung

kebesaran dan kekuasaan Allah Swt. Serta bertemu dengan para Nabi terdahulu.

5. Paham peristiwa Isra' Mikraj akan mempertebal keimanan seseorang. Peristiwa ini mengingatkan umat Islam tentang surge dan neraka atau pahala dan siksa yang menjadi janji Allah Swt.

