

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman membawa perkembangan pada bidang teknologi. Perkembangan teknologi mendorong terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan sebaliknya perkembangan ilmu pengetahuan mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Sehingga, kemajuan teknologi ilmu pengetahuan telah membawa dampak yang besar bagi kehidupan dari berbagai aspek termasuk dalam bidang pendidikan.

Pendidikan adalah indikator penting yang menentukan kemajuan dari peserta didik. Diperlukan kualitas pendidikan yang baik agar tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terlaksana dengan baik.¹ Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia dan merupakan kebutuhan sepanjang hayat, karena pada dasarnya segala aktivitas manusia membutuhkan ilmu dimanapun ia berada. Dalam Islam pendidikan juga merupakan suatu yang penting sebagaimana yang dijelaskan dalam hadits. “*Thalabul ilmi faridhatun ‘ala kulli muslimin*”, menuntut ilmu kewajiban bagi seorang muslim. Dengan demikian pendidikan harus diarahkan agar menghasilkan manusia yang berkualitas dan memiliki budi pekerti luhur serta moral yang baik.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi:

¹Burhan Yusuf Abdul Aziz, “Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan,” *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2015.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak manusia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.²

Seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar harus merumuskan tujuan pembelajaran untuk tercapainya tujuan pendidikan. Pada dasarnya tujuan pendidikan mengantar peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk sosial.³ Pencapaian tujuan pendidikan tersebut diperlukan beberapa komponen, salah satu komponen utamanya adalah guru yang sebaiknya dapat menciptakan suasana yang kondusif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tercipta komunikasi antara guru dan peserta didik akan berjalan lancar apabila seorang guru dapat menguasai dan mengkreasikan metode, strategi serta alat bantu atau media pembelajaran dengan baik.

Peningkatan mutu pendidikan salah satunya bisa dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, baik itu media maupun metode yang digunakan. Sistem belajar mengajar sampai saat ini umumnya didominasi oleh metode ceramah. Metode ceramah ini memiliki kelemahan diantaranya membuat siswa menjadi pasif, proses pembelajaran yang dirasakan membosankan terlebih untuk siswa dengan gaya belajar visual akan bosan dan tidak dapat menerima informasi atau pengetahuan, dan evaluasi proses pembelajaran sulit dikendalikan

²Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003, *Tentang Siswa Pendidikan Nasional dan Penjasarannya*, (Semarang: Bina Ilmu, 2003), 4.

³Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2005), 1.

karena tidak ada titik pencapaian yang jelas.⁴ Dalam metode ceramah, guru menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa, sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan. Kondisi seperti ini membuat proses pembelajaran kurang menarik dan berpengaruh hasil belajar siswa.

Ditemukan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas masih bersifat monoton meskipun pada kurikulum 2013 dimana pendidik harus lebih kreatif dalam pembelajaran tetapi masih terpaku dengan metode pada penggunaan metode belajar ceramah yang hanya memberikan penjelasan-penjelasan kepada peserta didik tentang materi yang diajarkan. Kebanyakan pembelajaran masih menggunakan pendekatan *teacher centered* atau berpusat pada guru. Dalam praktek pembelajaran yang dilaksanakan guru sering kali didapati gejala bahwa proses pembelajaran berjalan monoton, situasi kelas bersifat pasif dan verbalitas, yaitu siswa hanya diberi jalan dan menerima, dan guru melaksanakan pengajaran dengan penuturan (verbal) semata-mata. Secara sederhana situasi pengajaran demikian dapat digambarkan dengan duduk, dengar, catat dan hafalkan.⁵

Masalah di MIN 8 HSU khususnya di kelas V pada mata pelajaran fikih materi haji. Perintah tentang kewajiban menunaikan ibadah haji bagi umat Islam terdapat dalam surah Ali Imran ayat 97. Allah subhanahu wa ta'ala berfirman:

⁴Sulandari, "Analisis Terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal dan Metoda Pembelajaran E-Learning di Lingkungan Badiklat Kemhan", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 1 No. 2 Oktober 2020, 178.

⁵Said Alwi, "Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran", *Jurnal Itqan*, Vol. 8, No. 2, Juli-Desember 2017, 147.

فِيهِ آيَةٌ بَيِّنَةٌ مِّمَّا مُمِ إِبْرَاهِيمَ ۚ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ
 الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۗ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ ﴿٩٧﴾

Perintah tentang kewajiban menunaikan ibadah haji bagi umat Islam terdapat dalam surah Ali Imran ayat 97. Diantara kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, yaitu orang-orang Islam baligh dan berakal yang mampu mengadakan perjalanan ke sana, mempunyai bekal yang cukup untuk dirinya dan keluarga yang ditinggalkan, ada sarana transportasi dalam perjalanan. Barang siapa mengingkari kewajiban ibadah haji, maka dia kafir karena tidak percaya pada ajaran Islam.⁶

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran fikih, di kelas V siswa cenderung diam dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terjadi karena dalam kegiatan pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah kurang dalam penggunaan media dan metode pembelajaran. Hal tersebut terlihat saat siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan, dalam mengikuti pembelajaran yang terlihat dari sebagian siswa yang cenderung ribut dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan terlihat beberapa siswa yang mengantuk.

Terkhusus dalam materi pembelajaran agama seperti fikih, ternyata masih jauh dari yang diharapkan. Peserta didik tidak bersemangat dalam belajar karena adanya rasa ketidaktertarikan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran agama seperti fikih. Hasil belajar yang diperoleh pun rendah atau bahkan peserta

⁶Wahbah Az-Zuhaili, *Tafsir Al-Munir Jilid 2*, (Depok: Gema Insani, 2021) h. 347.

didik tidak memahami materi yang bersifat sukar dipahami yang diberikan oleh guru tersebut. Selain itu, peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran agama, bahkan menganggap mata pelajaran agama adalah hal yang membosankan.

Apabila keadaan ini terus terjadi, tujuan pendidikan akan semakin jauh untuk tercapai. MIN 8 HSU ini berlokasi di daerah pedesaan, sehingga guru menganggap agar lebih mudah dan sederhana dalam proses pembelajaran hanya diterapkan metode ceramah dan bernyanyi. Hasil belajar berupa nilai dari ujian atau latihan soal setiap harinya dengan KKM 70 untuk kelas V di MIN 8 HSU pada mata pelajaran fikih hanya beberapa siswa saja yang mampu mencapai skor di atas 70. Untuk mengatasinya, perlu dikembangkan media dan metode yang lebih menarik yang awalnya guru hanya menerapkan metode ceramah dan juga bernyanyi, bisa kita tambahkan media dan menggunakan metode yang dapat menambah semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran agar hasil belajar meningkat.

Secara umum manfaat media dan metode dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, yang bermaksud agar membantu siswa belajar secara optimal. Adanya bantuan media dan metode yang menarik, siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar.⁷

Salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik dan cocok untuk memecahkan permasalahan di atas adalah penggunaan media permainan

⁷Suwarno,dkk. *Pengajaran makro, Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidikan Profesional*, (Jogyakarta: Tiara Wacana, 2006), 128.

crossword puzzle dengan metode pembelajaran tipe *buzz group*. Media *crossword puzzle* merupakan suatu permainan dimana peserta didik harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam dan putih) dengan huruf-huruf agar terbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan yang diberikan biasanya dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung kata yang harus diisi.

Metode tipe *buzz group* merupakan sebuah metode dengan nama lain adalah kelompok kecil, dimana guru membagi peserta didik dalam sebuah kelompok besar (kelas) menjadi sebuah kelompok kecil yang beranggotakan 3-6 peserta didik untuk memecahkan masalah dan berdiskusi bertukar pikiran ataupun berpendapat, kemudian kembali lagi kekelompok besar dan peserta didik diminta menyampaikan pendapatnya setelah berdiskusi dalam kelompok kecil. Dalam diskusi ini terdapat pembagian tugas dalam kelompok, seperti seorang pemimpin atau ketua, sekretaris dan semua anggota kelompok diharapkan aktif menyampaikan pendapat.

Penggunaan media permainan *crossword puzzle* dan metode tipe *buzz group* tersebut bisa kita gabungkan, yaitu ketika diterapkannya metode tipe *buzz group* guru memberikan materi yang terangkum dalam media permainan *crossword puzzle*, hal ini dapat memudahkan siswa dikarenakan memainkan media tersebut secara bersama-sama atau berdiskusi. Penerapan media dan metode tersebut diharapkan dapat merangsang keaktifan dan pemahaman siswa di kelas dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pengaruh

Penerapan Media Permainan *Crossword Puzzle* dengan Metode Tipe *Buzz Group* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas V MIN 8 HSU”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis kemukakan, maka yang menjadi tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU.
2. Mengetahui pengaruh penerapan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU.

D. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dan keagamaan, serta dapat menjadi bahan pertimbangan dan sumber informasi bagi peneliti lain mengenai media permainan *crossword puzzle* dan metode tipe *buzz group* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih.

2. Manfaat Praktis

Bagi peneliti, untuk mengetahui bagaimana penggunaan media permainan *crossword puzzle* dan metode tipe *buzz group* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih.

- a. Bagi peneliti, untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MIN 8 HSU.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya ketika digunakan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* dalam pembelajaran di kelas.
- c. Bagi guru, dalam pembiasaan penggunaan media dan metode pembelajaran dikelas agar siswa tidak monoton dalam belajar dan tidak cepat bosan.
- d. Bagi Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin, sebagai tambahan referensi atau khazanah pustaka di perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.

- e. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian dan penunjang dalam pengembangan pengetahuan Islam melalui perkembangan teknologi yang berkaitan dengan topik tersebut.

E. Definisi Operasional

Untuk memperjelas pengertian judul pada penelitian ini, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh Penerapan

Pengaruh adalah daya yang ada timbul atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang dapat membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁸ Jadi pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, yaitu sesuatu dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

Secara etimologi pengertian penerapan berasal dari kata dasar “terap” yang berimbuhan awalan “pe” dan akhiran “an” yang berarti proses, cara, perbuatan menerapkan, pemasangan, perihal mempraktikkan.⁹ Dalam skripsi ini membahas pengaruh penerapan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU.

2. Media Permainan *Crossword Puzzle*

Media *crossword puzzle* merupakan suatu permainan dimana peserta didik harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam dan putih) dengan

⁸Pius Abdillah & Danu Prasetya, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Arloka, 2003), 256.

⁹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), 1180.

huruf-huruf berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan yang diberikan biasanya dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung kata yang harus diisi.¹⁰

3. Metode Tipe *Buzz Group*

Metode tipe *buzz group* merupakan sebuah metode dengan nama lain adalah kelompok kecil, yakni dimana guru membagi peserta didik dalam sebuah kelompok besar (kelas) menjadi sebuah kelompok kecil yang terdiri dari 3-6 orang untuk memecahkan masalah dan berdiskusi bertukar pikiran ataupun berpendapat, kemudian kembali lagi kekelompok besar dan peserta didik diminta menyampaikan pendapatnya setelah berdiskusi dalam kelompok kecil. Dalam diskusi ini terdapat pembagian tugas dalam kelompok, seperti seorang pemimpin atau ketua, sekretaris dan semua anggota kelompok diharapkan aktif menyampaikan pendapat.¹¹

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.¹² Hasil belajar adalah tingkatan keberhasilan yang ditunjukkan peserta didik dalam mempelajari materi di sekolah dan dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes.¹³ Hasil belajar yang dilihat pada penelitian ini yaitu dari ranah kognitif.

¹⁰Aji Jatmiko, *Joyful English Games for SMP/MTs*, (Kendal: Ahsyara Media Indonesia, 2019), 34.

¹¹Hairu Saleh, "Penerapan Metode Buzz Group Discussion pada Mata Kuliah Struktur Aljabar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa", *Jurnal Matematika Universitas Madura*, Vol.3 No.2, 2016, 70.

¹²Nana Sudjana, *Peningkatan Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 22.

¹³Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 100.

5. Pembelajaran Fikih MI

Menurut bahasa fikih berasal dari *"faqiha yafqahu-fiqhan"* yang berarti mengerti atau paham. Paham yang dimaksud adalah upaya aqliyah dalam memahami ajaran-ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah.¹⁴ Pembelajaran fikih di MI merupakan mata pelajaran bermuatan pendidikan agama Islam yang memberikan pengetahuan tentang ajaran agama dari segi hukum syara' dan membimbing peserta didik agar mengetahui hukum-hukum dalam Islam dengan benar serta membentuk kebiasaan untuk melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi fikih yang dibahas dalam skripsi ini adalah rukun islam yang kelima yaitu haji.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan peneliti memilih judul, yaitu terkait dengan aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar yang kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi dan kurangnya semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan media serta metode pembelajaran yang diterapkan guru sudah sering digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mengalami kejenuhan ketika mengikuti proses belajar mengajar hal tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memilih judul "Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Crossword Puzzle* dengan Metode Tipe *Buzz Group* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas V MIN 8 HSU"

¹⁴Beni Ahmad Saebani & Januri, *Fiqh Ushul Fiqh*, (Bandung: Pustaka Setia, 2008), 13.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Setelah melakukan penelusuran data kepustakaan atau penelitian terdahulu, penulis menemukan penelitian yang sama, sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama Penulis	Judul Skripsi	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
1.	Suminah ¹⁵	Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode <i>Buzz Group</i> pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Sidotopo VIII Surabaya. Skripsi PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya	Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode <i>Buzz Group</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidotopo VIII Surabaya pada mata pelajaran IPS. Penerapan metode <i>Buzz Group</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan indikasi dari ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 55%, dan meningkat pada siklus II sebesar 87,5%.	Kesamaan dalam skripsi ini yaitu sama-sama membahas penggunaan metode <i>buzz group</i> dan mengukur hasil belajar peserta didik, namun disini peneliti menggabungkan metode tersebut dengan media permainan <i>crossword puzzle</i> dan mata pelajaran yang diteliti adalah fikih.
2.	Eka Mardiyana Rosila ¹⁶	Pengaruh Efektifitas <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar dalam	Penggunaan efektifitas <i>Crossword Puzzle</i> terhadap minat belajar sangat berpengaruh dengan hasil nilai 66,81 berubah	Perbedaan dalam skripsi ini yaitu terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Dalam skripsi ini mengukur pengaruh <i>crossword puzzle</i> terhadap minat belajar

¹⁵Suminah, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode *Buzz Group* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Sidotopo VIII Surabaya. Skripsi PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya", *Skripsi*, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2013.

¹⁶Eka Mardiyana Rosila, "Pengaruh Efektifitas *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar dalam Pengembangan Kosa Kata Bahasa Arab (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X MAN Pakem Sleman Yogyakarta)", *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

Lanjutan Tabel 1.1

No.	Nama Penulis	Judul Skripsi	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
2.	Eka Mardiyana Rosila	Pengaruh Efektifitas <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar dalam Pengembangan Kosa Kata Bahasa Arab (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X MAN Pakem Sleman Yogyakarta)	menjadi 76,25. Adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata <i>pretest</i> ke <i>posttest</i> pada masing-masing kelas. Rata-rata nilai <i>pretest</i> sebesar 13,28 dan nilai <i>posttest</i> sebesar 24,25 pada kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol rata-rata <i>pretest</i> sebesar 12,28 dan nilai <i>posttest</i> sebesar 16,63. Dengan demikian bisa dilihat perubahan yang signifikan pada pengembangan kosa kata Bahasa Arab yang menggunakan efektifitas <i>crossword puzzle</i> .	dan hasil belajar. Sedangkan yang akan saya teliti hasil belajar saja.
3.	Rifka Rosydiana ¹⁷	Penggunaan Metode <i>Buzz Group</i> Mata Pelajaran IPA	Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode	Kesamaan dalam skripsi ini yaitu sama-sama membahas penggunaan metode

¹⁷Rifka Rosydiana, "Penggunaan Metode *Buzz Group* pada Mata Pelajaran IPA Materi Alat Indera Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Kuto Kecamatan Kejo Kabupaten Karanganyar", *Skripsi* Universitas Surakarta, 2016.

Lanjutan Tabel 1.1

No.	Nama Penulis	Judul Skripsi	Hasil	Kesamaan dan Perbedaan
3.	Rifka Rosydiana	Penggunaan Metode <i>Buzz Group</i> pada Mata Pelajaran IPA Materi Alat Indera Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Kuto Kecamatan Kejo Kabupaten Karanganyar	<i>buzz group</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPA, yang terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata dari siklus I sebesar 7,17% menjadi 13,05% pada siklus II.	<i>buzz group</i> dalam pembelajaran dan mengukur hasil belajar peserta didik, namun mata pelajaran yang diteliti disini adalah mata pelajaran agama (fikih).
4.	Nur Marhida Rohawati Sholihah ¹⁸	Pengaruh Media Teka-Teki Silang (<i>Crossword Puzzle</i>) dalam Meningkatkan Kemampuan Menghapal Kosakata Bahasa Jawa Krama pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Anwar Nangsri Bantul Kelas III, IV dan V	Dalam penelitian ini dengan menggunakan <i>Mann Whitney U Test</i> hasil penelitiannya menunjukkan nilai Z sebesar - 2.052 dengan nilai signifikansi sebesar 0.040 yang artinya $\text{sig} < 0.05$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Nilai <i>mean rank</i> yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 11,33 dan kelompok kontrol sebesar 6,38, artinya kelompok	Kesamaan dalam skripsi ini adalah sama-sama membahas penggunaan media <i>crossword puzzle</i> namun disini peneliti menggabungkan media permainan <i>crossword puzzle</i> dengan metode <i>buzz group</i> untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran yang diteliti yaitu fikih.

¹⁸Nur Marhida Rohawati Sholihah, "Pengaruh Media Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) dalam Meningkatkan Kemampuan Menghapal Kosakata Bahasa Jawa Krama pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Anwar Nangsri Bantul Kelas III, IV dan V" *Skripsi*, Universitas Yogyakarta, 2016.

Lanjutan Tabel 1.1

No.	Nama Penulis	Judul Skripsi	Hasil	Persmaan dan Perbedaan
4.	Nur Marhida Rohawati Sholihah	Pengaruh Media Teka-Teki Silang (<i>Crossword Puzzle</i>) dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa Krama pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Anwar Nangsri Bantul Kelas III, IV dan V	eksperimen memiliki rata-rata lebih besar dibanding kelompok kontrol. Dengan demikian, ada pengaruh media <i>crossword puzzle</i> dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa jawa krama.	

Penelitian terdahulu yang tertera pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat penelitian yang menggunakan media permainan *crossword puzzle* dan metode tipe *buzz group*. Akan tetapi, penggunaan media dan metode tersebut dalam penelitian terdahulu media dan metode digunakan satu-satu tidak digabungkan seperti penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu menggabungkan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* secara bersamaan dalam kegiatan pembelajaran. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini, yaitu dari segi pengambilan data ada beberapa yang sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* menggunakan *pretest-postest*. Penelitian ini hanya terfokus untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Perbedaan lainnya dalam skripsi ini yaitu terletak pada lokasi penelitian dan bidang kajiannya yaitu mata pelajaran Fikih.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Hipotesis adalah bentuk suatu prediksi mengenai jawaban terhadap pertanyaan penelitian.¹⁹ Berangkat dari permasalahan yang telah penulis uraikan, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a= Terdapat pengaruh penggunaan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU.

H₀= Tidak terdapat pengaruh penggunaan media permainan *crossword puzzle* dengan metode tipe *buzz group* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas V MIN 8 HSU.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami isi pembahasan, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, penelitian terdahulu, hipotesis dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian teori dan kerangka pikir, yang berisikan tentang media permainan *crossword puzzle*, metode tipe *buzz group*, hasil belajar, pembelajaran fikih di MI, materi haji pembelajaran fikih kelas V dan kerangka pikir.

¹⁹Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 49.

BAB III : Metode penelitian yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, variabel penelitian, lokasi penelitian, populasi, sampel, tehnik sampling, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV : Hasil dan pembahasan, meliputi hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : Penutup, meliputi simpulan dan saran.