

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan membimbing peserta didik menuju perkembangan yang lebih baik. Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam maupun luar lingkungan sekolah. Dalam proses belajar mengajar, pendidik tidak hanya mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga harus mampu mengelola kondisi peserta didik secara menyeluruh dengan baik (Nugraha, 2018). Pembelajaran di satuan pendidikan harus berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta harus mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi perkembangan fisik dan psikologis mereka. (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Dengan adanya standar proses yang baik, diharapkan peserta didik dapat mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan kurikulum dan semakin optimal pula hasil belajar yang dapat dicapai oleh peserta didik.

Hasil belajar memiliki keterkaitan erat dengan proses belajar, karena belajar sendiri merupakan suatu proses. Proses pembelajaran adalah rangkaian aktivitas yang melibatkan interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan hubungan yang harmonis, dimana pendidik membimbing peserta didik melalui tahap-tahap pembelajaran yang akan di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar (Nurfaizah & Oktavia, 2020). Menurut Nasution (2000) dalam jurnal yang dikutip oleh (Nabillah & Abadi, 2019), hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Terkait dengan ranah psikomotor, ranah ini berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan seseorang dalam bertindak setelah

memperoleh pengalaman belajar tertentu. Penilaian hasil belajar dalam ranah psikomotor dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pengamatan langsung selama proses pembelajaran berlangsung (persiapan), evaluasi setelah pembelajaran selesai (proses), dan penilaian dalam jangka waktu tertentu setelah pembelajaran berakhir (produk) (Nurbudiyani, 2013).

Diantara faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internal peserta didik adalah minat belajar. Sementara itu, faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik adalah metode. Metode mengajar merupakan cara penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menggunakan metode yang tepat, efisien dan efektif sehingga perhatian peserta didik di kelas terfokus pada pembelajaran (Kurniawan dkk., 2018). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, pemilihan metode yang sesuai menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemahaman yang baik mengenai konsep pembelajaran sangat diperlukan, sehingga pendidik dapat merancang strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Konsep pembelajaran dalam Islam telah dijelaskan dalam Surah *Al-'Alaq* ayat 1-5, yang menekankan pentingnya membaca (*Iqra'*), menuntut ilmu, dan memahami bahwa Allah adalah sumber segala pengetahuan. Ayat-ayat ini menggambarkan bahwa proses belajar bukan hanya sebatas aktivitas intelektual, tetapi juga bagian dari spiritualitas dan pengembangan diri. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar yang bermakna akan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Dalam proses tersebut, Metode merupakan salah satu elemen penting yang dapat menentukan hasil belajar. Metode pembelajaran itu sangat beragam, salah satunya adalah metode *drill*.

Metode *drill* menurut Ramayulis yang dikutip dari (Tambak, 2016) adalah latihan siap yang bertujuan untuk mengasah ketangkasan dan keterampilan dalam materi yang dipelajari, pemahaman ini dapat

disempurnakan melalui praktik langsung. Metode *drill* menekankan latihan keterampilan agar peserta didik menguasai materi dengan baik dan siap menerapkannya. Selain itu, metode *drill* dapat dipadukan dengan berbagai media pembelajaran agar lebih efektif dan menarik. Salah satunya adalah media teka-teki silang yang membantu peserta didik untuk mengasah pemahaman konsep secara interaktif dan menyenangkan.

Media teka-teki silang dipandang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, baik bagi peserta didik tingkat dasar maupun mahasiswa (Syofiani dkk., 2019). Teka-teki silang (TTS) merupakan permainan klasik yang dapat melatih pengetahuan dan kemampuan berpikir. Media ini membantu peserta didik mengulang materi yang telah dipelajari, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih berkesan. Selain itu, teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar, karena media ini dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam mempelajari kosakata baru, dan merangsang daya pikir untuk memahami materi secara mendalam (Ismawati dkk., 2024). Dengan demikian, penggunaan media teka-teki silang tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga berperan dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh kemampuannya dalam membangun antusiasme peserta didik, memperluas penguasaan kosakata, serta merangsang daya pikir yang lebih mendalam dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelas VII reguler di SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Bandung, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) masih rendah. Kondisi ini dibuktikan dengan nilai peserta didik yang sering berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada berbagai jenis penilaian, seperti asesmen diagnostik, formatif dan summatif. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif. Dari 53 peserta didik kelas VII reguler, 70% peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM, yaitu dengan rata-rata 50. Adapun sisanya, hanya 30% peserta didik yang mencapai KKM,

sedangkan standar KKM yang ditetapkan oleh sekolah dan pendidik mata pelajaran adalah 80.

Selain itu, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan optimal. Pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, masih terdapat peserta didik yang bolak-balik keluar kelas, makan di kelas, tertidur saat pembelajaran berlangsung, serta kurang memperhatikan pendidik ketika materi disampaikan. Kurangnya keterlibatan aktif tersebut membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif sehingga pembelajaran tidak berlangsung efektif. Situasi ini turut menyebabkan rendahnya capaian hasil belajar peserta didik, sehingga banyak di antaranya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Padahal, pada mata pelajaran PAIBP seharusnya peserta didik dapat mencapai nilai di atas KKM, mengingat pendidik dan peserta didik telah melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai ketentuan, mulai dari kehadiran tepat waktu, mengikuti proses pembelajaran, hingga menaati peraturan sekolah.

Menyesuaikan kondisi yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis melakukan sebuah penelitian dengan tema: *"Penerapan Metode Drill berbantu Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti"*. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VII di SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Bandung. Selain berkontribusi dalam pengembangan metode dan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat guna dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan metode *drill* berbantu media teka-teki silang dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di kelas VII reguler SMP Percontohan UPI Cibiru Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) setelah metode *drill* berbantu media teka-teki silang diterapkan di kelas VII reguler SMP Percontohan UPI Cibiru Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pelaksanaan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Proses penerapan metode *drill* berbantu media teka-teki silang dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di kelas VII reguler SMP Percontohan UPI Cibiru Bandung.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) setelah metode *drill* berbantu media teka-teki silang diterapkan di kelas VII reguler SMP Percontohan UPI Cibiru Bandung.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan teoritis terkait penggunaan metode dan media pembelajaran interaktif, seperti *drill* dan teka-teki silang, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya referensi akademik tentang strategi pembelajaran kreatif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti berikutnya dalam mengembangkan metode dan

media pembelajaran serupa untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara lebih efektif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode dan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, sehingga dapat membantu pendidik dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode dan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta mengurangi kebutuhan pendidik untuk mengulang penjelasan akibat kurangnya perhatian dari peserta didik.

### b. Manfaat bagi Peserta didik

Metode *drill* dan media teka-teki silang dapat membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, terutama bagi peserta didik yang memiliki hasil belajar kognitif yang masih rendah. Hal ini karena metode dan media ini dapat membuat penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik tidak terkesan monoton.

### c. Manfaat bagi Sekolah

Dengan memperkenalkan metode *drill* dan media pembelajaran teka-teki silang, sekolah dapat menunjukkan komitmennya dalam menyediakan metode dan media alternatif yang menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik peserta didik. Sebagai hasilnya, sekolah dapat memperoleh pengakuan yang lebih tinggi di kalangan masyarakat dan lembaga pendidikan lainnya, serta akan memperkuat citra dan prestasi sekolah.

## E. Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran adalah serangkaian langkah terstruktur yang diterapkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran (Mufidah, 2018). Jadi, metode pembelajaran merupakan cara yang diterapkan untuk melaksanakan rencana yang telah disusun dalam bentuk aktivitas konkret dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Akhmad Sudrajat, 2008). Faktor pendukung dalam keberhasilan metode pembelajaran merupakan media pembelajaran, karena dapat memperjelas materi dan menjadikan pembelajaran menjadi aktif dan interaktif.

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai pendukung proses belajar mengajar dengan memperjelas pesan, sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Hasil belajar, yang mencerminkan evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik serta perubahan perilaku setelah proses pembelajaran, disampaikan melalui bentuk penilaian. Sebagai sarana pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menyampaikan pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik, memperkaya materi ajar, serta membantu membangun pemahaman peserta didik. Media pembelajaran, baik berupa perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*), berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi secara jelas. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai jalur komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada penerima pesan (Rismayanti, 2024).

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar (Rahman, 2021).



Menurut Aunurrahman (2012) dalam (Noviasari, 2014) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Terkait dengan faktor internal, meliputi: minat, kecakapan, motivasi, konsentrasi, pengolahan informasi pembelajaran, menyimpan informasi, pengulangan kembali informasi yang telah disimpan dan pencapaian hasil belajar. Adapun yang termasuk faktor eksternal, meliputi: lingkungan sosial (teman sebaya), kurikulum sekolah, sarana dan prasarana, serta guru atau pendidik.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, guru atau pendidik merupakan orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya, profesinya) mengajar. Dalam bidang pendidikan, istilah guru sering diidentifikasi sebagai seorang pendidik yang memiliki profesi khusus. Karena perannya yang sudah umum dikenal, banyak orang menyamakan makna pendidik dengan guru (Mohammad Kosim, 2008). Peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan sebagai fasilitator belajar (Abdullah dkk., 2023). Peran pendidik sebagai pengorganisasi, yaitu dengan cara mengatur suasana kelas, memilih metode dan menyiapkan media pembelajaran yang efektif. Sementara itu, peran pendidik sebagai fasilitator adalah untuk membantu peserta didik memahami materi, memberikan bimbingan, dan mendorong keterlibatan aktif dalam belajar. Kedua peran ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal dan bermakna (Ramayulis, 2005). Selain itu, metode pembelajaran merupakan salah satu elemen penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002) dalam artikel yang dikutip oleh (Waryana, 2020) keberhasilan belajar dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu: *pertama*, tingkat pemahaman terhadap materi pembelajaran meningkat, baik secara individual maupun kelompok, pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dinilai berdasarkan pencapaian Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM). *Kedua*, Perilaku



peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok.

Pendidikan sebaiknya dapat memanfaatkan berbagai jenis metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Beberapa metode pembelajaran yang efektif diantaranya adalah metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode diskusi kelompok, metode demonstrasi, metode permainan (*games*), metode kisah/cerita, *team teaching*, *peer teaching*, metode karyawisata, metode tutorial, metode suri teladan, metode kerja kelompok, metode penugasan, *brain storming* (curah pendapat), metode *drill* (latihan), metode eksperimen, metode pembelajaran dengan modul, metode praktek lapangan, *microteaching* dan metode simposium (Sutikno, 2019). Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pendidik sebaiknya dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang efektif serta mampu mendukung pencapaian tujuan tersebut. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode *drill*.

Metode *drill* digunakan untuk menyampaikan materi PAIBP dengan melatih peserta didik secara berulang dan intensif, baik secara lisan, tulisan, maupun aktivitas fisik. Tujuannya adalah untuk meningkatkan ketangkasan serta menyempurnakan keterampilan agar menjadi permanen, sehingga peserta didik dapat menguasai materi dengan lebih baik dan memperkuat pemahaman peserta didik. Dalam konteks pendidikan agama Islam metode *drill* didefinisikan sebagai “suatu cara penyajian bahan pelajaran pendidikan agama Islam melalui pelatihan berulang-ulang dan sungguh-sungguh dalam bentuk lisan, tulisan, maupun aktivitas fisik, sehingga peserta didik memiliki ketangkasan atau keterampilan yang tinggi dalam menguasai bahan pelajaran, memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan hingga menjadi permanen” (Tambak, 2016). Metode *drill* ini diterapkan di dalam kelas dan diawasi secara langsung oleh pendidik. Proses pengulangan yang dilakukan bertujuan untuk memastikan pemahaman

peserta didik terhadap materi yang diajarkan serta membentuk kebiasaan yang baik dalam menguasai keterampilan tersebut.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dari metode *drill* dalam pembelajaran PAIBP, adalah: 1) materi pelajaran PAIBP disajikan secara sistematis dan sungguh-sungguh, metode *drill* menekankan pada latihan berulang agar peserta didik dapat memahami materi melalui latihan berulang; 2) latihan dilakukan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun aktivitas fisik. Pendidik dapat mengarahkan latihan secara lisan ataupun tulisan. Misalnya, pendidik PAIBP mengucapkan kata atau kalimat di depan kelas, lalu peserta didik mengikuti secara berulang sampai mereka menguasai materi yang diajarkan; 3) pastikan peserta didik memiliki kemampuan atau keahlian yang baik dalam memahami materi pelajaran, serta memperbaiki keterampilan yang relevan untuk kehidupan. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik perlu menggunakan metode *drill* secara konsisten. Metode ini dapat membantu peserta didik menguasai materi secara permanen serta dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Langkah-langkah khusus yang diperlukan untuk menggunakan metode *drill* selaras dengan hasil pembelajaran PAIBP dan mencapai hasil yang optimal meliputi: 1) bekerja sama; 2) memberikan tujuan yang ingin dicapai; 3) dorongan kepada peserta didik; 4) menggunakan latihan berulang secara bertahap; 5) evaluasi dan tindak lanjut (Jannah, 2024). Sejalan dengan langkah-langkah tersebut, penerapan metode *drill* juga memerlukan indikator yang jelas sebagai acuan untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Adapun indikator yang digunakan dalam pembelajaran PAIBP diantaranya adalah: 1) pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; 2) menjelaskan materi secara singkat dan jelas; 3) memberikan contoh; 4) memberikan latihan berulang-ulang; 5) memberikan umpan balik tentang hasil latihan peserta didik; 6) memberikan kesempatan

kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan (Damanik, 2008). Metode *drill* dikembangkan secara optimal apabila didukung oleh penggunaan media yang interaktif, salah satunya media teka-teki silang.

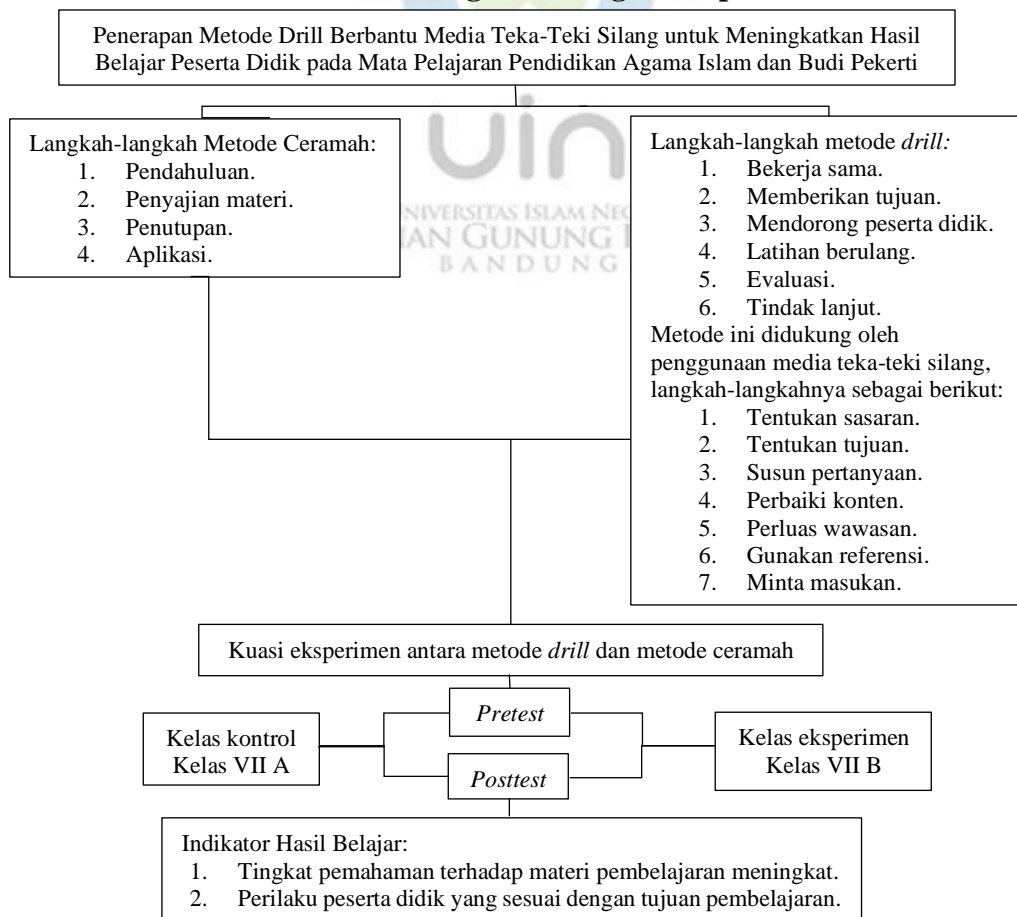
Dalam buku *Tell Me When-Science and Technology*, teka-teki silang pertama kali muncul di Surat kabar *New York World* pada 21 Desember 1913. Teka-teki silang pertama di susun oleh Arthur Winn dan diterbitkan pada lembar tambahan edisi hari minggu surat kabar tersebut. Teka-teki silang adalah susunan kotak-kotak bernomor yang diisi dengan kata-kata, setiap kotak diisi satu huruf sehingga membentuk kata yang ditempatkan secara horisontal atau vertikal. Menurut Colins (2006), media teka-teki silang adalah permainan di mana kata-kata yang sesuai dengan petunjuk bernomor dapat ditemukan dan ditulis ke dalam kotak-kotak yang tersedia (Wahyuningsih, 2021).

Langkah-langkah yang dapat diikuti oleh pendidik untuk memudahkan dalam membuat teka-teki silang, menurut (Tartono, 2005: 133-136) adalah: 1) menentukan sasaran pembaca. Seperti anak-anak, remaja, orang dewasa, orang tua, pelajar SD sederajat, SMP sederajat, SMA sederajat, mahasiswa, kelompok profesi, kelompok hobi, atau pembaca umum; 2) menentukan status teka-teki silang. Apakah ditunjukan sebagai pengasah otak atau sebagai hiburan; 3) menyusun soal atau pertanyaan yang relevan dan komprehensif. Mencakup berbagai bidang ilmu atau minat pembaca; 4) memperbaiki unsur teka-teki silang. Agar tidak hanya menjadi pengingat masa lalu, tetapi juga menyertakan informasi terbaru dan aktual; 5) membekali diri dengan pengetahuan lintas umum. Seorang penulis teka-teki silang harus membaca berbagai buku dari berbagai bidang keilmuan; 6) tidak ragu membaca dan mengisi teka-teki silang buatan penulis lain sebagai referensi; 7) meminta masukan dari pembaca. Sehingga dapat meningkatkan kualitas teka-teki silang yang dibuat (Pramesti, 2015). Dari langkah-langkah tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam mengaplikasikan pembuatan teka-teki silang di kelas, hendaknya pendidik

menyiapkan soal-soal dan jawaban yang sesuai dengan kemampuan peserta didik serta tingkat kelasnya. Langkah-langkah tersebut tentunya perlu disertai pemahaman indikator media teka-teki silang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Indikator yang menunjukkan pemahaman konsep antara lain: menyatakan ulang suatu konsep dengan petunjuk yang jelas, mengklasifikasikan kata-kata kunci berdasarkan tema atau kategori tertentu, memberikan contoh dan non-contoh istilah yang relevan dengan konsep PAIBP, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk petunjuk (baik mendatar maupun menurun), mengembangkan kriteria petunjuk yang logis dan mudah dipahami, serta menerapkan konsep PAIBP dalam penyusunan petunjuk yang mempermudah pemecahan teka-teki silang (Edriati dkk., 2017). Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir**



## **F. Hipotesis Penelitian**

Dalam berbagai literatur, hipotesis didefinisikan sebagai dugaan sementara yang diajukan oleh peneliti sebagai jawaban alternatif atas permasalahan dalam penelitiannya. Dugaan ini bersifat sementara dan kebenarannya akan diuji melalui data yang diperoleh melalui penelitian. Suharsimi menyatakan bahwa hipotesis dapat terbukti menjadi sebuah kebenaran, namun memiliki kemungkinan untuk tidak terbukti (Setyawan, 2014). Kemudian dalam hipotesis terdapat beberapa unsur/komponen penting yaitu dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran (Yam & Taufik, 2021). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah suatu pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapatnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan metode *drill* berbantu media teka-teki silang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di kelas VII reguler SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru, Bandung.

Sebagaimana definisi hipotesis diatas maka peneliti berfokus pada 2 variabel penelitian yaitu efektivitas metode *drill* (X) hasil belajar peserta didik (Y). berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir diatas, maka dalam penelitian ini ditetapkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H<sub>a</sub> : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode *drill* berbantu media teka-teki silang pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII reguler SMP Laboratorium Percontohan UPI Cibiru Bandung.

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

1. Skripsi Rachmah Nur Ainum tahun 2018 (Rachmah Nur, 2018) di Universitas Muhammadiyah Makassar program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid dalam Penguasaan Kosa Kata Pada*

*Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Anagowa Kecamatan Pallangga Kab. Gowa*”. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmah Nur Ainum memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu: penggunaan media teka-teki silang dengan harapan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Adapun perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu: peneliti terdahulu untuk menguasai kosa kata Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini untuk penguasaan materi dalam pelajaran PAIBP.

2. Skripsi Azmi Miftahul Jannah tahun 2024 (Jannah, 2024) di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jurusan Pendidikan Agama Islam, berjudul *“Pengaruh metode Drill melalui pendekatan kaizen dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar: Penelitian quasi eksperimen pada siswa kelas X MIPA 1 dan 2 di SMA karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung*”. Penelitian yang dilakukan oleh Azmi Miftahul Jannah memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu: penggunaan metode *drill*. Adapun perbedaannya adalah: peneliti terdahulu melalui pendekatan *kaizen* dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, sedangkan peneliti menggunakan metode *drill* berbantu media teka-teki silang dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Penelitian M. Khalilullah, S.Ag. MA tahun 2018 (M. Khalilullah, 2012) yang diterbitkan dalam Jurnal Pemikiran Islam, berjudul *“Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)”*. Terdapat kesamaan antara penelitian yang dilakukan oleh M. Khalilullah dan penelitian ini, yaitu penggunaan media teka-teki silang untuk menjadikan pembelajaran terasa menyenangkan dan menciptakan suasana belajar yang santai. Selain itu, terdapat perbedaan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media teka-teki silang. M. Khalilullah menuliskan teka-teki silang pada papan tulis, sedangkan dalam penelitian ini, teka-teki silang akan dibagikan kepada masing-masing peserta didik dalam bentuk lembaran kertas HVS, didukung oleh penggunaan laptop dan LED.



4. Penelitian Desmitha Fritha Sababalat, Leony Sanga Lamsari Purba dan Elferida Sormin tahun 2021 (Sababalat dkk., 2021) dan diterbitkan dalam jurnal EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains, berjudul *"Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa"*. Terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini, yaitu tujuan penggunaan media teka-teki silang untuk meningkatkan minat belajar peserta didik demi menghasilkan hasil belajar yang baik. Perbedaannya terletak pada pelaksanaan media pembelajaran. Penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning*, sedangkan penelitian ini menggunakan media teka-teki silang dalam bentuk lembar kertas HVS serta ditampilkan melalui LED.
5. Penelitian Paula Yunita Seku Ra'o, Yohanes Bare dan Sukarman Hadi Jaya Putra tahun 2021 (Yohanes Bare dkk., 2021) diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan Mipa, dengan judul *"Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Berbasis Android Materi Sistem Gerak untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa"*. Terdapat kesamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini. Persamaannya adalah penggunaan media teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, yang menjadi point penting dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada fokus mata pelajaran dan tujuan. Penelitian terdahulu menggunakan media teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik pada mata pelajaran Biologi, sedangkan penelitian ini menggunakan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diatas, penelitian mengenai penerapan metode *drill* berbantu media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melengkapi kajian yang telah ada



serta mengkaji mengenai penerapan metode *drill* berbantu media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti (PAIBP).

