

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan agama menjadi kebutuhan bersama dalam rangka membina manusia dalam berperilaku sesuai norma yang ada. Pendidikan agama Islam sebagai usaha yang diperlukan untuk menanamkan ajaran agama Islam yang tujuannya adalah untuk mengembangkan moral dan kepribadian manusia. Adanya pendidikan agama Islam bagi anak-anak dan keluarga menjadi sangat penting. Salah satu upaya pemberian pendidikan agama Islam bagi umat muslim adalah melalui lembaga pendidikan yang ada di sekolah.

Lembaga pendidikan untuk jenjang SMP di Desa Donoharjo, kecamatan Ngaglik kabupaten Sleman adalah SMP Negeri 1 Ngaglik. Sekolah ini adalah sekolah yang paling tua umurnya untuk jenjang SMP Negeri di kecamatan Ngaglik, berdasarkan cerita masyarakat sekitar dan guru-guru Senior serta Komite sekolah bahwa SMP Negeri 1 Ngaglik dulu pada tahun 1965 adalah termasuk SMP favorit dan menghasilkan lulusan terbaiknya. Bahkan banyak lulusan dari SMP Negeri 1 Ngaglik yang telah berhasil menjadi Pegawai Pemerintah, Polisi, ABRI, Dokter, Dosen, Pengusaha bahkan Kyai pemilik pondok Pesantren.

Seiring berjalannya waktu serta berbagai situasi dan kondisi orang tua serta peserta didik, maka SMP Negeri 1 Ngaglik mengalami kemunduran. Input yang diterima dari SD sekitar kecamatan Ngaglik juga semakin rendah

nilainya. Apalagi diperparah dengan keadaan sosial masyarakat sekitar Desa donoharjo yang berada tepat di bawah Gunung Merapi serta berdampingan dengan sungai Boyong, yang setiap hari masyarakat menggantungkan hidup dari mencari rumput untuk ternak dan mencari pasir di sungai Boyong untuk menafkahi keluarganya.

Sehingga motivasi peserta didik untuk maju dan berkembang melalui dunia pendidikan juga semakin rendah. Semakin sulit menemukan peserta didik yang niat ikhlas bersekolah demi kepentingan mereka sendiri di masa depan. Faktor keterbatasan orang tua serta peserta didik yang menganggap bahwa dengan lulus SD, mereka tetap bisa bekerja di sungai Boyong untuk mencari pasir dengan bayaran yang lumayan.

Maka dalam hal ini menjadi keprihatinan bersama dengan kondisi peserta didik di SMP Negeri 1 Ngaglik yang semakin mengalami kemunduran terkait dengan ilmu pengetahuan agama maupun ilmu pengetahuan umum lainnya. Kemunduran ilmu pengetahuan agama dan ilmu pengetahuan umum justru terjadi saat Teknologi Informasi semakin maju. Bahkan kalau dilakukan pendataan mungkin peserta didik SMP Negeri 1 Ngaglik semua telah memiliki Handphone, Android serta Gadget yang paling canggih.

Sehingga dibutuhkan strategi pelaksanaan pendidikan di sekolah khususnya di SMP Negeri 1 Ngaglik yang sesuai dengan kondisi serta situasi masyarakat sekitar sekolah. Dalam hal ini mempunyai tiga variabel yang

perlu diperhatikan mengenai pola atau cara pengaplikasian pembelajaran di lembaga pendidikan.

Ada tiga variabel penting yang memiliki hubungan mengenai cara pengaplikasian pembelajaran di institusi pendidikan. Dari tiga variabel itu yakni kurikulum, pendidik, serta pembelajaran ataupun kegiatan transfer ilmu ke peserta didik. Pendidik memiliki posisi penting, karena pendidik wajib bisa mengartikan juga menjelaskan makna yang terdapat dari isi kurikulum, selanjutnya mengubah makna itu ke peserta didik lewat kegiatan pembelajaran di institusi pendidikan.<sup>1</sup>

Salah satu ciri pengajaran yang berhasil dapat dilihat dari kadar kegiatan siswa belajar. Makin tinggi kegiatan belajar siswa, makin tinggi peluang berhasilnya pengajaran. Kegiatan belajar siswa tersebut meliputi belajar secara mandiri/individual, kelompok dan klasikal. Dalam proses transfer ilmu tersebut, peserta didik diwajibkan agar bisa berperan lebih ke dalam kegiatan belajar-mengajar. Peserta didik tidak boleh berpaku pada pendidik atau Gurunya saja tentang sumber ilmu pengetahuan.

Padahal realita proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Ngaglik masih sangat bergantung kepada siapa gurunya. Semakin cerdas, kreatif dan inovatif guru tersebut maka akan disenangi peserta didik. Sehingga proses belajar mengajar lebih menyenangkan serta hasil prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran itu akan meningkat.

---

<sup>1</sup>Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 1.

Peserta didik masih belum terbiasa melaksanakan proses belajar mengajar dengan guru hanya sebagai fasilitator, peserta didik di SMP Negeri 1 Ngaglik juga kurang bisa memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar.

Adanya perkembangan teknologi dalam segala bidang terutama bidang informasi dan komunikasi (TIK) menuntut para pendidik menciptakan dan memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Penggunaan media dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan perhatian pada materi yang sedang diberikan sehingga pengalaman/kesan/memory akan lebih banyak dan membantu mereka mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Bertumbuhnya IPTEK makin mensupport usaha-usaha perbaikan mengenai penggunaan dari produk-produk teknologi tentang kegiatan pembelajaran. Semua pendidik diwajibkan sanggup atau memiliki keterampilan dalam pemanfaatan alat yang tersedia di institusi pendidikan tersebut, juga tidak menutup peluang adanya kemungkinan bahwasannya alat itu cocok dengan kemajuan pembelajaran saat ini. Minimal pendidik bisa memanfaatkan alat yang sederhana dan efektif, juga menjadi sebuah keharusan mengenai usaha dalam proses menuju kegiatan belajar-mengajar yang diidamkan.

Selain itu juga bisa memanfaatkan alat yang sudah ada di sekolah, pendidik turut diwajibkan agar mampu meningkatkan kemampuan kreatifitasnya dalam merancang media ajar untuk dimanfaatkan jika media

itu belum dimiliki. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran di kelas dapat berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, dimana peserta didik dapat lebih belajar aktif di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian, peserta didik akan membangun pengetahuan sendiri melalui media yang dibuat dan dimanfaatkan oleh guru di dalam proses pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwa ketersediaan media pembelajaran sangat penting dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran serta guru wajib dan berhak untuk menggunakan media yang disediakan.

Media merupakan komponen yang sangat penting pada proses pembelajaran yaitu membantu guru agar proses belajar lebih efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan yang ditentukan dan mempercepat pemahaman siswa. Media berfungsi bukan hanya untuk mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran akan tetapi juga untuk mempermudah siswa menangkap yang disampaikan guru. Artinya media difungsikan bukan hanya untuk guru akan tetapi juga untuk siswa.<sup>2</sup>

Dari hasil komunikasi dengan beberapa guru pendidikan agama Islam di lingkungan MGMP Pendidikan Agama Islam kabupaten Sleman, tentang kesulitan dalam memotivasi peserta didik untuk mempelajari Al-Qur'an, apalagi dengan adanya tuntutan pemerintah untuk melaksanakan Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) dengan tuntutan nilai mencapai kriteria

---

<sup>2</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 10.

ketuntasan minimal ( KKM ) yakni 75. Serta pengalaman penulis sebagai guru Pendidikan Agama Islam, peserta didik kurang memiliki minat yang baik jika sedang mempelajari Al-Qur'an, dari hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa aspek Al-Qur'an lebih rendah nilainya daripada aspek *Aqidah, Akhlak, Ibadah* maupun *Tarikh*. Padahal aspek Al-Qur'an merupakan salah satu aspek penting untuk mendukung aspek-aspek lainnya pada Pendidikan Agama Islam. Karena semua aspek dalam pendidikan agama Islam berkaitan erat dengan Al-Qur'an serta semua hukum dasar yang ada dalam pendidikan agama Islam bersumber dari Al-Qur'an.

Kesulitan yang dialami oleh peserta didik bukan cara membaca Al-Qur'annya, tetapi menghafal hukum bacaan atau dikenal dengan *Tajwid*. Materi pokok ilmu *tajwid* yang harus dikuasai oleh peserta didik tingkat SMP adalah:

1. Hukum bacaan *alif lam syamsiah* dan *alif lam qamariyah*.
2. Hukum bacaan *nun mati/tanwim* dan *mim mati*.
3. Hukum bacaan *qalqalah* dan *ra'*.
4. Hukum bacaan *mad* dan *waqaf*.

Dengan keterbatasan waktu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP yang hanya dua jam perminggu dengan menggunakan kurikulum KTSP 2006 dan tiga jam perminggu dengan menggunakan kurikulum 2013. Padahal ruang lingkup Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri terbagi menjadi sub pembahasan antara lain : *Aqidah, Akhlak, Ibadah/ Fiqh, Al-Qur'an/ Hadis* dan *Tarikh*.

Maka guru harus kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, bagaimana guru dapat menciptakan metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guna memotivasi peserta didik untuk mempelajari ilmu *tajwid*. Sedangkan kondisi peserta didik di SMP Negeri 1 Ngaglik, yang tergolong sekolah terletak di pinggiran kota dengan input yang tidak terlalu baik, membuat proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam bidang Al-Qur'an mengalami kesulitan. Ditambah dengan kondisi latar belakang orang tua Peserta didik yang juga kurang peduli terhadap Pendidikan Agama Islam putra putrinya. Sehingga berdampak pada nilai Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik khususnya nilai Ujian Sekolah Bersandar Nasional ( USBN ) hanya selalu menduduki peringkat berkisar 30 – 35 dari 124 sekolah SMP Negeri se Kabupaten Sleman.

Mengingat betapa pentingnya ilmu *tajwid* dalam mempelajari Al-Qur'an maka penulis ingin membuat media pembelajaran *Puzzle* untuk mempelajari ilmu *tajwid* sekaligus sebagai penelitian Tesis tentang “*Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik Tahun 2017/2018.*”

## **B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

### **1. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus penelitian ini adalah “*Penggunaan media pembelajaran Puzzle untuk bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP*”.

## 2. Pertanyaan penelitian

- a. Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Bidang Al-Qur'an pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik?
- b. Bagaimana Tingkat Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Bidang Al-Qur'an pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Ngaglik?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan penelitian

Mengacu dari uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, penelitian ini diharapkan untuk:

- a. Mendiskripsikan bagaimana penggunaan media pembelajaran *puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik.
- b. Mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran *puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Ngaglik.

### 2. Manfaat Penelitian

- a. Akademik
  - 1) Memberikan sumbangan pemikiran tentang media pembelajaran *puzzle* pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif.

- 2) Untuk menambah wawasan keilmuan bagi peneliti pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

b. Praktis

- 1) Memberikan masukan kepada SMP Negeri 1 Ngaglik dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Memberikan wawasan bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk mendapatkan media pembelajaran yang tepat.

**D. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pembahasan serta pemahaman dalam penulisan tesis ini terbagi atas lima bagian, yaitu terdiri dari pendahuluan, gambaran umum sekolah, metode penelitian, pembahasan dan penutup. Adapun sistematika pembahasan dalam judul tesis ini antara lain :

**Bab I** Pendahuluan. BAB ini memuat latar belakang masalah di lapangan, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, juga manfaat penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

**Bab II** mendeskripsikan mengenai latar belakang singkat di mana letak penelitian tersebut dilakukanyakni di SMP Negeri 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta, di deskripsi tersebut diuraikan tentang letak geografisnya, sejarah singkat awal mula berdirinya, visi-misi sekolah tersebut, yang di dalamnya dijelaskan mengenai letak geografis, sejarah berdirinya, visi dan misi sekolah,

struktur organisasi, staf pengajar, kondisi para siswa-siswinya, kondisi staf TU, juga bagian sarpras.

**Bab III** yakni berisi metopen, di BAB inilah akan diuraikan tentang cara yang dipakai untuk memperoleh data penelitian.

**Bab IV** yakni berupa isi utama dalam penelitian yang dilaksanakan, pada bab ini akan membahas Penggunaan media pembelajaran *Puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik tahun pelajaran 2017/2018

**Bab V** yakni BAB terakhir, pada bagian ini berisi simpulan dari perolehan data yang di dapat. Dalam penulisan tesis inilah dituliskan daftar pustaka yakni referensi yang dipakai juga lampiran-lampiran terkait penelitian yang dilakukan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU**

### **DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU**

Pembahasan mengenai penelitian terdahulu yang relevan, yaitu membahas dari perolehan yang berhubungan dan juga keterkaitan dengan problem akademis penelitian tesis yang masih dilaksanakan, yaitu berbentuk dari perolehan penelitian yang dilakukan sebelumnya: skripsi, tesis, disertasi, jurnal, dll. Ada macam-macam bentuk hasil dari penelitian yang dilakukan sebelumnya yang relevan terkait dengan penggunaan media pembelajaran puzzle pada Pendidikan Agama Islam bidang Al-Qur'an adalah sebagai berikut:

1. Chamidah (jurnal), "*Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas I Di SDN Sidotopo III/50 Surabaya*".<sup>3</sup> Garis akhir dari penulisan tesis ini ialah untuk mengembangkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dengan memakai peralatan puzzle di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bersama topik utama pembahasan bercirikan alat serta kegunaannya. Manfaat peralatan puzzle bisa menghidupkan semangat peserta didik juga menolong peserta didik

---

<sup>3</sup>Chamidah, "Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas I Di SDN Sidotopo III/50 Surabaya", *Jurnal JPGSD* Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014.

tentang pemahaman kegiatan KBM yang dilakukan dalam kelas. Dalam beberapa kurun waktu para peserta didik merasakan kerepotan untuk dapat memahami mapel Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam penelitian yang penulis lakukan ini adalah seperti penelitian tindakan kelas. Syarat dalam pengaplikasian penelitian tesis ini ada 4 tingkatan yakni: (1) Rencana pengaplikasian, (2) Melakukan tindakan, (3) Observasi, (4) dan Evaluasi tindakan. Sasaran penelitian ini ialah para peserta didik kelas satu SD N Sidotopo III/50 Surabaya, berisikan dua puluh lima peserta didik, dengan lokasi penelitian di SDN Sidotopo III/50 Surabaya. Cara pengambilan data yang dipakai ialah pengamatan. Terkait hal seperti ini pengamatan kegiatan pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran di sekolah, dan juga hasil dari belajar peserta didik. Bermula dari hasil PTK yang sudah dilaksanakan dikatakan jika pengaplikasian media puzzle tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diketahui macam-macam alat serta kegunaannya, bisa menambah atau mengembangkan hasil pembelajaran para peserta didik kelas 1 di SDN Sidotopo III/50 Surabaya. Dalam hal ini bisa dilihat hasil dari keberhasilan dari beberapa indikator. yaitu; aktivitas guru mencapai >70 %, nilai rata-rata kelas mencapai >70% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar >70%. Berbeda dengan penelitian yang saya lakukan lebih fokus terhadap penggunaan media pembelajaran

puzzle mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kemudian saya menggunakan pendekatan kualitatif, jadi data yang dihasilkan penelitian berupa data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang orang-orang, perilaku yang dapat diamati.

2. Imama Nanda Anthaço (jurnal), "*Penggunaan Media Puzzle Magnet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-A SMPN 1 Trawas Tentang Kubus dan Balok melalui Model Problem Based Instruction (PBI)*".<sup>4</sup> Tesis ini memiliki tujuan untuk menguraikan: (1) berjalannya kegiatan belajar- mengajar dengan menggunakan media puzzle daya tarik untuk menambah antusias dari hasil pembelajaran para peserta didik kelas VIII-A SMPN 1 Trawas tentang kubus dan balok melalui model PBI, (2) berkembangnya hasil pembelajaran peserta didik kelas VIII-A SMPN1 Trawas tentang jaring-jaring dan luas permukaan kubus dan balok. Semua data direduksi menggunakan teknik pengambilan gambar, pengamatan, ujian tulis, interview, dan juga pembagian soal angket. Data dianalisis dengan teknik persentase dan kualitatif. Hasil penelitian adalah: (1) Rata-rata nilai tes akhir siklus meningkat 16.47, yaitu 65.64 pada siklus 1 dan 82.11 pada siklus 2, (2) Siswa tuntas meningkat sebesar 53.31%, yaitu 25.64% (10 siswa) pada siklus 1 dan 78.95% (30 siswa) pada siklus 2. Hasil

---

<sup>4</sup>Imama Nanda Anthaço, "Penggunaan Media Puzzle Magnet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-A SMPN 1 Trawas Tentang Kubus dan Balok melalui Model Problem Based Instruction (PBI)", *Jurnal FMIPA UM* Tahun 2016.

tambahan yang diperoleh adalah: (1) peningkatan keaktifan siswa saat pembelajaran sebesar 8.16%, yaitu 78.47% (kategori cukup) pada siklus 1, dan 86.63% (kategori baik) pada siklus 2. Berdasarkan deskripsi singkat di atas penelitian ini sangat berbeda dengan yang saya lakukan, dari jenis pendekatan penelitian, tujuan penelitian, dan analisis data penelitian. Sedangkan penelitian yang saya lakukan bertujuan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran puzzle mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Sunarti dan Ambo Dalle (jurnal), "*Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar*".<sup>5</sup> Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data dan informasi tentang keefektifan penggunaan media gambar *puzzle* dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar. Desain penelitian ini adalah *True Eksperimen (two group pretest-posttest design)*. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI MAN 1 Makassar. Sampel dalam penelitian dipilih secara acak (*random sampling*) yakni siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol. Data dianalisis dengan menggunakan analisis Uji-t. Hasil analisis data menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05.

---

<sup>5</sup>Sunarti dan Ambo Dalle, "Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar", *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* Volume 1 No.1 Maret 2017.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar *puzzle* efektif dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar. Berdasarkan deskripsi singkat di atas penelitian tersebut sangat berbeda dengan yang saya lakukan, penelitian di atas bertujuan mencari memperoleh data dan informasi tentang keefektifan penggunaan media gambar *puzzle* dalam keterampilan menulis dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis Uji-t, yang hasil penelitian tersebut berupa angka-angka kemudian dianalisis.

4. Vita Marta Sari (jurnal), “*Efektifitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pecahan Sederhana Bagi Anak Kesulitan Belajar*”.<sup>6</sup> Pada kondisi Baseline (A1) pengamatan di lakukan selama delapan hari, pada pengamatan pertama kemampuan anak sebesar 0%, pada pengamatan kedua kemampuan anak menurun menjadi 10%, dan pada pengamatan ketiga kemampuan anak menurun menjadi 0%. sedangkan pada pada kondisi Intervensi (B) anak diberikan perlakuan melalui media puzzle selama 12 kali pengamatan, hasilnya grafik meningkat tinggi dan cenderung bervariasi dan kemampuan anak menunjukkan kestabilan pada pengamatan hari

---

<sup>6</sup>Vita Marta Sari, “Efektifitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pecahan Sederhana Bagi Anak Kesulitan Belajar”, *Jurnal E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, Vol. 3 No.1 Januari 2014.

ketujuh belas sampai kedua puluh yaitu pada tingkat 90%. Pada kondisi baseline (A2) pengamatan dilakukan sebanyak lima kali pengamatan. Pada kondisi ini kemampuan anak cenderung meningkat dan menetap pada tingkat 100%. Berdasarkan pengamatan tersebut hasilnya menunjukkan hasil yang meningkat dan dapat dinyatakan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pecahan sederhana bagi anak kesulitan belajar di SD Negeri 08 Padang Besi. Berbeda dengan penelitian yang saya lakukan yang menggunakan teknik analisis data berupa analisis kualitatif yang terdapat tiga alur kegiatan analisis yang saling berkaitan dan terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

5. Alan Tresno Setiawan (jurnal), *Efektivitas Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat bagi Cerebral Palsy*.<sup>7</sup> Media Puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada anak Cerebral Palsy di SLB AL-Islaah Padang. Hal ini terbukti melalui analisis grafik dan perhitungan yang cermat terhadap data yang diperoleh dilapangan. Dengan melihat grafik dapat kita lihat peningkatan kemampuan anak dalam menyusun kalimat yang berbentuk SPOK dalam

---

<sup>7</sup>Alan Tresno Setiawan, "Efektivitas Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat bagi Cerebral Palsy", *Jurnal E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, Volume 1 Nomor 3 September 2012.

sebuah *Puzzle* sebagai medianya. *Puzzle* merupakan salah satu media yang bisa juga digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. Namun dalam penelitian kali ini penulis memodifikasi *Puzzle* dan bentuk potongan kata yang terpisah dan kemudian disusun menjadi sebuah kalimat. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan *Puzzle*. Potongan *Puzzle* berupa kepingan hidup dan suatu paket utuh, *Puzzle* bagian kepingan hidup yang telah diselimuti asa dan keyakinan akan impian yang tercapai. Pengamatan yang dilakukan pada kondisi *baseline* (A) sebanyak lima kali, dan kemampuan menyusun kalimat stabil. Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Puzzle* sebanyak delapan kali kemampuan anak mengalami peningkatan dengan baik. Kemampuan anak dalam menyusun kalimat pada kondisi *baseline* (A) stabil (tidak meningkat) dan pada kondisi *intervensi* (B) cenderung bervariasi meningkat. Dan juga tingkat pencapaian pada kondisi *baseline* (A2) cenderung meningkat dari *baseline* (A1). Dari analisis tersebut dapat digambarkan bahwa media *Puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat SPOK bagi anak *Cerebral Palsy* kelas D II SMPLB di SLB AL-Islaah Padang. Berdasarkan deskripsi singkat di atas penelitian ini sangat berbeda

dengan yang saya lakukan, dari jenis pendekatan penelitian, tujuan penelitian, dan analisis data penelitian. Sedangkan penelitian yang saya lakukan bertujuan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran puzzle mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

6. Danang Sucahyo ( Jurnal ), “ *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar.*” Harapan dari hasil penelitian yang dilakukan tersebut adalah untuk membahas kegiatan pendidik dan kegiatan peserta didik di proses kegiatan belajar-mengajar Tematik bersama memanfaatkan Media Puzzle. Juga membahas dampak pemanfaatan Media Puzzle kepada perkembangan hasil pembelajaran peserta didik. Belajar-mengajar yang telah dilaksanakan memanfaatkan topik kegiatan dengan penamaan mapel IPS juga bahasa Indonesia. Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema tertentu tertentu untuk memadukan beberapa materi pembelajaran. Sedangkan Media Puzzle selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat Media Puzzle adalah melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa dalam mengenal jenis-jenis pekerjaan dan dalam pembuatan puisi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri Sembung, Sukorome, Lamongan yang berjumlah 25 siswa. Jenis penelitian yang digunakan diskriptif kualitatif dan diskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode Observasi dan tes hasil belajar. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa persentasi aktivasi guru mengalami peningkatan 71,8 % pada siklus I dan menjadi 88 % pada siklus II.

7. Muhammad Kafir (Tesis) *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA kelas VIII MTs NU Hasyim As'ari Kudus*.  
Muhammad Kafir dalam penelitiannya membahas tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis membahas tentang penggunaan media pembelajaran Puzzle pada mata pendidikan agama Islam.
8. Muhammad Khoirun Aziz (Tesis) *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI*. Dalam penelitiannya Muhammad Khoirun Aziz membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android, letak perbedaan penelitian Muhammad Khoirun Aziz dengan penelitian penulis adalah jenis media yang digunakan dalam meningkatkan hasil prestasi belajar pendidikan agama Islam.
9. Munawir Yusuf (Tesis) *Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar mata pelajaran bahasa Arab pada siswa MTs Raden Patah Tegal*. Letak perbedaan dari penelitian Munawir Yusuf dengan penelitian penulis adalah bahwa penelitian Munawir Yusuf terkait dengan upaya mengatasi kesulitan belajar bahasa Arab dengan menganalisis

problem problem yang dihadapi peserta didik, Sedangkan penulis mencoba membuat media pembelajaran Puzzle untuk bidang Al-Qur'an pada pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik.

10. Achmad Hanif (Tesis) *Efektivitas Sistem Pembelajaran Membaca Al-Qur'an di SMK Muhammadiyah Kalibawang Kulon Progo*. Penelitian ini membahas tentang sistem pembelajaran membaca Al-Qur'an dengan beberapa indikator indikator, sedangkan penelitian penulis bukan hanya terkait membaca Al-Qur'an tetapi juga mempelajari hukum bacaan atau *tajwid* dalam mempelajari Al-Qur'an.
11. Siti Nurhayati (Tesis) *Metode Sorogan Sebagai Upaya peningkatan minat belajar Santri pondok Pesantren Nurul Ummah Putri kota Gede Yogyakarta pada pembelajaran kitab kuning*. Penelitian ini membahas metode Sorogan dengan mengajari satu persatu peserta didik pada pembelajaran kitab Kuning, metode sorogan ini bersifat individual. Sedangkan penelitian penulis terkait dengan media pembelajaran Puzzle bersifat kerja sama antar kelompok atau diskusi dimasing masing kelompok.
12. Fatkurrohman (Tesis) *Metode Pembelajaran pendidikan agama Islam dalam dalam membentuk karakter Santri di M A Assalam Sukoharjo*. Dalam penelitiannya Fatkurrohman membentuk karakter Santri dengan metode pembelajaran pendidikan agama Islam, Sedang penelitian penulis terkait dengan prestasi hasil

belajar peserta didik dalam pelajaran pendidikan agama Islam bidang Al-Qur'an.

13. Daliana (Tesis) *Metode Pembelajaran Diskusi dan Tehnik pertanyaan bervariasi untuk meningkatkan tes Formatif mapel IPS di MTs Ma'arif Nanggulan*. Pada penelitiannya Daliana membahas tentang tehnik berbagai pertanyaan dalam meningkatkan tes formatif, sedangkan penelitian penulis membahas tentang media pembelajaran Puzzle dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama Islam.
14. Enita Rahmawati (Tesis) *Implementasi Model Paikem pada pembelajaran PAI se kecamatan Panjatan*. Penelitian ini membahas tentang bagaimana guru dalam mengimplementasikan medel pembelajaran Paikem. Sedangkan penelitian penulis meneliti tentang media pembelajaran Puzzle untuk peserta didik.
15. Sholanuddin (Tesis) *Pengaruh Metode Mengajar dan ragam Tes terhadap hasil belajar bahasa Inggris di SMP N 1 Comal Pematang*. Dalam penelitiannya Sholanuddin membahas pengaruh metode mengajar terhadap hasil belajar bahasa Inggris. Padahal penelitian penulis membahas penggunaan media pembelajaran Puzzle pada pendidikan agama Islam bidang Al-Qur'an di SMP Negeri 1 Ngaglik.

Dari beberapa kajian penelitian terdahulu diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tersebut berbeda dengan penelitian dalam

tesis ini. Penelitian dalam tesis ini penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* tidak semata-mata mengukur hasil prestasi belajar peserta didik. Tapi bagaimana proses penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* tersebut mampu memotivasi peserta didik agar merasa senang dalam proses belajar mengajar bidang Al-Qur'an, sehingga peserta didik mampu mengerjakan soal-soal ujian terkait bidang Al-Qur'an dengan mudah. Karena selama ini peserta didik SMP Negeri 1 Ngaglik merasa bahwa belajar Al-Qur'an sangat sulit dan menjemukan. Maka diperlukan Media Pembelajaran *Puzzle* ini agar peserta didik tertarik.

## **B. KERANGKA TEORI**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Konsep Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, dan di dalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran tersebut. Menggunakan media dalam proses pembelajaran harus didasarkan filosofi atau alasan teoritis yang benar.

Kata “media” berasal dari bahasa latin “*medium*” yang secara harfiah berarti “tengah”. Dalam bahasa arab, “media” adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim

pesan kepada penerima pesan.<sup>8</sup> Menurut Schram media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.<sup>9</sup> Jadi media adalah perluasan dari guru. National Education Association (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya<sup>10</sup>. Dari uraian ini, dapat diartikan media adalah semua alat baik cetak maupun audio visualnya yang digunakan untuk belajar.

Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk merangsang siswa supaya terjadi proses belajar. Dari uraian Briggs dapat diartikan bahwa media pembelajaran sebagai alat perangsang supaya siswa mau belajar<sup>11</sup>.

Begitu juga penjabaran arti media menurut Djamarah ialah media ialah benda yang dapat membantu apapun saja yang dapat dimanfaatkan menjadi penghubung makna untuk bisa tercapainya tujuan proses belajar-mengajar.<sup>12</sup> Berikutnya kembali dipertegas oleh Purnamawati dan Eldarni ialah media ialah semua yang bisa dimanfaatkan untuk menghubungkan

---

<sup>8</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Radja Grafindo Persada, 2012), hlm. 3.

<sup>9</sup>Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2007), hlm. 5.

<sup>10</sup>Ibid, hlm. 6.

<sup>11</sup>Ibid, hlm. 7.

<sup>12</sup>Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 121.

makna dari si pengirim ke si penerima agar mampu menstimulus proses berfikir, rasa, bentuk perhatian, juga ketertarikan peserta didik seperti itu sehingga menjadi proses pembelajaran yang berjalan baik.

Yang seperti itulah media berperan sebagai alat yang bisa diubah-ubah, diterawang, diperdengarkan, dikaji, maupun didiskusikan dengan instrumen yang dipergunakan untuk aktifitas. Dengan demikian media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Batas lainnya Ibrahim dan Syaodih berpendapat media pengajaran berperan sebagai keseluruhan hal yang mampu dipakai untuk menghubungkan isi makna maupun isi materi, menstimulus pola pikir, rasa, perhatian maupun skill peserta didik, sehingga mampu mensupport cara kegiatan atau aktifitas belajar-mengajar.<sup>13</sup>

Berhubungan dengan arti dari media ajar/pembelajaran Nana Sudjana menyampaikan bahwa media mengajar ialah alat pendorong yang dapat dipakai pendidik untuk mensupport para peserta didik, memperjelas berita atau kabar maupun kesan

---

<sup>13</sup>Ibrahim dan Hana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 1996), hlm. 112.

pembelajaran.<sup>14</sup> Memberikan pressure kepada hal-hal yang sangat penting, memberi pembelajaran di kelas yang lebih bervariasi dan juga mempertegas organisasi pengajaran di dalam kelas.

Miarso mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa untuk belajar.<sup>15</sup> Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran dipakai kepada hal yang bersifat mengembangkan pengalaman selama proses belajar-mengajar supaya menjadi lebih jelas.

Bermula dari beberapa hal dalam batas yang diberikan pada dasarnya ada kemiripan-kemiripan contohnya ialah bahwasannya media ialah semua hal yang mampu dipakai untuk menghubungkan makna dari si pengirim pesan terhadap ke si penerima pesan tersebut agar mampu menstimulus pola pikir siswa, rasa yang dimiliki peserta didik, dan juga keinginan maupun perhatian peserta didik sehingga mampu mensupport kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas. Pembelajaran dengan

---

<sup>14</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 7.

<sup>15</sup>*Ibid*,

menggunakan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal). Dengan demikian dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi siswa.

#### **b. Jenis-jenis Sumber Pembelajaran**

Jenis-jenis sumber pembelajaran, alat-alat dan atau media pembelajaran tersebut, di antaranya adalah :

1) Sumber berasaskan manusia :

- a) Pengajar
- b) Teman sebaya
- c) Pakar bidang studi
- d) Prosedur media

2) Bahan bercetak :

- a) Buku
- b) Majalah
- c) Jurnal
- d) Ensiklopedia
- e) Surat kabar
- f) Catalog
- g) Kamus
- h) Buku teks, dll

3) Bahan pandang ( visual ) dan dengar ( audio ) :

- a) Televisi

- b) OHP
  - c) LCD
  - d) Slide-slide suara
  - e) Radio
  - f) Tape recorder
  - g) Video
  - h) VCD
  - i) Film
- 4) Sumber berasaskan komputer :
- a) Disket
  - b) CD, VCD, DVD
  - c) Hardware komputer
  - d) Program atau software komputer
  - e) Komputer
  - f) Internet. <sup>16</sup>

Berdasarkan jenis jenis sumber belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Puzzle termasuk dalam kategori sumber berasaskan manusia. Sebab dalam penelitian ini semua sumber belajar yang berasaskan manusia tersebut terlibat dan aktif dalam penggunaan Media Pembelajaran Puzzle bidang Al-Qur'an.

---

<sup>16</sup> Hujair A.H. Sanaky, Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif, ( Yogyakarta : Kaukaba Dipantara, 2003 ), hlm. 19 – 21.

Sedangkan di lingkungan dunia pendidikan atau sekolah, untuk menciptakan kegiatan proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pendidikan, diperlukan prasarana dan sarana sekolah. Alat- alat atau sarana tersebut dibagi menjadi dua :

- 1 ) Prasarana Pendidikan, yakni sesuatu yang ada sebelum adanya sarana, seperti bangunan sekolah, tanah dan gedung, meja, kursi, lemari dan alat-alat kantor tata usaha.
- 2) Sarana Pendidikan, yakni alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti alat-alat pelajaran, alat-alat peraga dan media pembelajaran, apalagi ditinjau dari sudut fungsinya atau peranannya dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup>

**c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran oleh guru mutlak dilakukan kegunaan maupun nilai lebih media pengajaran menurut Dra. Sumiati antara lain:

- 1) Menguraikan atau mendeskripsikan materi ajar atau objek yang kurang jelas menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

---

<sup>17</sup> Ibid, hlm. 22

- 2) Memberi pengalaman yang sebenarnya dan juga melihat langsung disebabkan peserta didik mampu berinteraksi dengan tempat di mana dia belajar.
- 3) Mengajarkan materi ajar secara berkesinambungan.
- 4) Dimungkinkan adanya kemiripan opini atau pendapat yang jelas kepada satu hal materi ajar atau objek pengajaran.
- 5) Agar peserta didik lebih memperhatikan, dapat menumbuhkan keinginan, semangat, kegiatam juga kreatifitas pembelajaran peserta didik.
- 6) Menolong peserta didik agar belajar secara mandiri, beregu, maupun klasikak.
- 7) Materi ajar memiliki durasi waktu yang tidak sebentar jika harus mengingat dan juga gampang untuk disampaikan dan diutarakan lagi dengan lebih cepat dan benar.
- 8) Agar lebih mudah dan menyingkat waktu pendidik dalam menyampaikan materi ajar ke dalam kegiatan belajar-mengajar, jadi agar bisa lebih gampang peserta didik untuk memahami isi dari materi pembelajaran tersebut.
- 9) Dapat memberikan solusi atas terbatasnya ruang, durasi, dan juga panca indera:
  - a) Mengatasi keterbatasan ruang
    - (1) Mempelajari materi pembelajaran berupa obyek yang terlalu besar.

- (2) Mempelajari materi pembelajaran yang terlalu jauh.
  - (3) Mempelajari materi pembelajaran atau obyek yang berbahaya.
- b) Mengatasi keterbatasan waktu
- (1) Mempelajari materi pembelajaran yang pernah terjadi beberapa tahun lalu.
  - (2) Mempelajari materi pembelajaran atau obyek yang sudah punah.
- c) Mengatasi keterbatasan indra
- (1) Mempelajari materi pembelajaran atau obyek yang terlalu kecil atau terlalu besar.
  - (2) Mempelajari materi pembelajaran atau obyek yang gerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat.<sup>18</sup>

Kemp dan Dayton berpendapat (Siti Rohayati 2005: 31) menyampaikan ada delapan pengaruh baik dalam penggunaan media ajar antara lain, yakni: yang pertama dalam menyampaikan pelajaran menjadi lebih ideal, yang kedua pelajaran menjadi lebih mengasyikkan, yang ketiga pelajaran menjadi lebih intens, yang keempat durasi waktu pelajaran mampu dipercepat, yang kelima

---

<sup>18</sup>Abdul Madjid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Rosda, 2012), hlm. 23.

mutu dari produk pelajaran dapat dinaikkan, yang keenam pelajaran mampu memberikan waktu di mana dan juga kapan saja, yang ketujuh perilaku baik peserta didik dapat dinaikkan, dan terakhir yang kedelapan peran pendidik mampu bertransformasi mengarah ke hal yang lebih baik.<sup>19</sup>

Kegunaan lainnya seperti yang dideskripsikan oleh Azhar Arsyad jika kegunaan tersebut mempermudah dalam pemanfaatan media ajar di kegiatan pembelajaran antara lain:

1. Alat pembelajaran bisa lebih menjelaskan dengan lebih baik dalam hal menyajikan atau menguraikan isi dan berita menjadi lebih mudah dipahami dan juga mampu meningkatkan kegiatan dan juga dari produk pembelajaran.
2. Alat pembelajaran mampu meningkatkan juga menunjukkan respon siswa sehingga mampu menumbuhkan semangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas, hubungan yang lebih intens antara pendidik dan tempatnya belajar, juga dimungkinkan para peserta didik agar mampu belajar secara mandiri agar cocok minat dan bakatnya.
3. Alat pembelajaran mampu memberikan solusi kekurangan indera, tempat dan durasi.
4. Alat pembelajaran mampu memberikan kecocokan pengalaman terhadap peserta didik bagaimana kejadian-

---

<sup>19</sup>Rudi Susilana, *Media...*, hlm. 10.

kejadian yang terjadi di tempat belajar mereka, juga dimungkinkan terjadinya hubungan kepada pendidik, warga sekitar, juga dengan tempatnya contohnya lewat study tour, kunjung museum dan lain sebagainya.<sup>20</sup>

Manfaat media yang lain adalah:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Membatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>21</sup>

Bermula dari hal-hal uraian pemaparan tersebut dapat ditarik pemaknaan jika peran alat pelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam hal proses pembelajaran di dalam kelas. Pemanfaatan alat ajar di kegiatan pembelajaran sangat besar manfaatnya demi peningkatan hasil belajar para peserta didik. Lonjakan hasil belajar yang baik tidak terlepas dari meningkatnya aktifitas belajar-mengajar di sekolah. Kegunaan dan manfaat alat yang penting dikhususkan

---

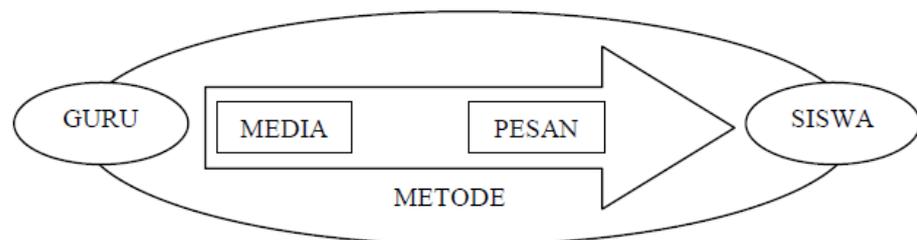
<sup>20</sup>Azhar Arsyad, *Media...*, hlm. 26-27.

<sup>21</sup>Rudi Susilana, *Media...*, hlm. 9.

dalam pemanfaatannya ialah alat mampu mendorong peserta didik dalam hal meningkatkan kekuatan pemaknaan siswa kepada materi ajar menjadi hasil belajar yang terus mengalami peningkatan.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:

Gambar. 1 Fungsi media dalam proses pembelajaran



Sumber: Ibrahim, 1997.

Di aktifitas hubungan antara peserta didik dengan tempat tinggalnya, kegunaan alat mampu dilihat melalui adanya keutamaan alat dan juga kesulitan yang memiliki kemungkinan yang bisa saja muncul di dalam kegiatan belajar-mengajar. Tiga macam keutamaan alat ialah meliputi: yang pertama keahlian fiksatif, yaitu mampu mendapatkan, menerima, juga dapat mewujudkan kembali suatu objek atau peristiwa. Dengan skill seperti ini, objek peristiwa mampu dilukiskan, didokumenatasi, direcord, dibuat film, selanjutnya mampu

tersimpan pada saat dibutuhkan mampu ditampilkan dan dicermati kembali sesuai halnya dengan peristiwa sesungguhnya. Yang kedua, skill manipulatif, yaitu alat mampu menunjukkan ulang objek maupun peristiwa bersama dalam berbagai jenis perubahan (manipulatif) cocok dengan kebutuhan, contohnya dirubah size nya, kegesitannya, coraknya, juga mampu diputar ulang pendeskripsiannya. Yang ketiga, skill distributif, yaitu alat yang sanggup mencapai peserta yang memiliki jumlah yang banyak di dalam satu kali penyampaian secara kompak, contohnya penyiaran televisi dan juga radio.<sup>22</sup>

Di dalam hubungannya bersama manfaat alat ajar mampu diprioritaskan dalam berbagai macam hal meliputi:

1. Pemanfaatan pemakaian alat ajar tidak sesuai kegunaan lain, akan tetapi mempunyai kegunaannya sendiri sebagai tempat untuk menolong mewujudkan kondisi belajar-mengajar yang efisien.
2. Alat ajar yaitu bagian integral dari semua kegiatan belajar-mengajar. Ini tentu memiliki makna bahwasannya alat ajar adalah berguna untuk sat hal bagian yang tidak independen akan tetapi saling memiliki keterikatan dengan bagian yang lain dalam hal membuat kondisi pembelajaran yang diinginkan.

---

<sup>22</sup>Ibrahim, *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, Tv, dan penulisan naskah slide*. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV. FIP-IKIP Malang 1997, hlm. 30.

3. Alat ajar dalam pemakaiannya harus sesuai dengan kemampuan yang atau target yang ingin dituju dan dalam kandungan isinya itu sendiri.
4. Alat ajar tidak berguna sebagai alat rekreasi, dengan begitu tidak diperbolehkan memakainya hanya untuk bermain ataupun menarik perhatian peserta didik
5. Alat ajar berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.<sup>23</sup>

Selain fungsi-fungsi di atas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- a. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak.
- b. Menghadirkan obyek-obyek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- c. Menampilkan obyek yang terlalu besar atau terlalu kecil.
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup>*Ibid*, hlm 10.

<sup>24</sup>*Ibid*, hlm 10.

## 2. Klasifikasi Media

Dari beberapa perkembangan media muncul beberapa klasifikasi menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Ada berbagai pengklasifikasian media yang disesuaikan menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Ada banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks dan rumit, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras.

Aneka ragam media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri- ciri tertentu antara lain:

a. Berdasarkan kemampuan indra, jenis media pembelajaran terdiri atas:

1) Media audio, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan indra telinga atau pendengaran (audio). Media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa bunyi atau suara, contoh: radio, tape recorder.

2) Media radio

Radio adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar.

3) Media tape recorder

Tape recorder adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekamannya kaset audio.

- a) Media visual yaitu media pembelajaran yang menggunakan indra mata atau penglihatan (visual). Media ini dapat menghasilkan pesan berupa bentuk atau rupa yang dapat dilihat, contoh gambar diam. Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.
  - b) Media audio visual, yaitu media pembelajaran menggunakan kemampuan indra telinga dan indra penglihatan (audio visual), contohnya: OHT/OHP.
- b. Berdasar kekuatan atau skill meliputi berbagai macam jenis alat ajar yaitu antara lain:
- 1) Kekuatan atau skill meliputi hal yang besar, yakni mampu sampai ke suatu lokasi yang besar bersama jumlah peserta didik dalam jumlah besar. misalnya: televisi, radio.
  - 2) Kemampuan atau skill yang terbatas, contoh: OHP, slide.
- c. Berlandaskan pemakai atau pemakain yang dimanfaatkan media pembelajaran terdiri atas:
1. Alat ajar secara massal atau banyak orang, contoh: TV, radio.

2. Media pembelajaran secara sendiri-sendiri atau individu, contoh: buku atau modul.
- d. Bermula kesulitan (kompleksitas) dan dananya, macam alat ajar meliputi:
- 1) Alat besar, alat yang sulit juga mahal juga pemakaiannya sulit, misal: film, dokumenter, laptop.
  - 2) Alat kecil, adalah alat ajar yang simple, sederhana dan tidak mahal serta gampang pemakaiannya. Misal: white board, gambar.
- e. Bermula penciptaan dan kegunaannya, macam alat ajar meliputi:
- 1) *media by design*
  - 2) *media by utilization*
- f. Bermula dari dimensinya, alat ajar meliputi:
- 1) Alat dua dimensi, adalah alat yang memiliki size dan panjang dan luas. Misal: poster, bagan, dan juga lukisan.
  - 2) Alat tiga dimensi, adalah alat yang memiliki panjang, lebar juga isi. Misal: model, nyata.
- g. Bermula ketujuannya, alat ajar meliputi:
- 1) Alat proyeksi, macam alat ajar yang diproyeksi dihidupkan memakai media LCD. Misal: film, power point, OHP, fokus.

- 2) Media tidak diproyeksikan, media yang tidak bisa diproyeksikan atau dipancarkan. Contoh: buku pembelajaran, papan planel.<sup>25</sup>

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Rudi Brets yang dikutip oleh Sumiati Asra adalah:

- a) Media pembelajaran audi-motion-visual, yaitu media yang mempunyai suara, ada gerakan an dapat dilihat. Contoh: televisi, video tape, film bergerak.
- b) Media audio-still-visual, yaitu media yang mempunyai suara, dapat dilihat namun tidak ada gerakan, contoh: film strip suara.
- c) Alat audio-semi motion, memiliki audio dan gerak, tetapi bukan mewujudkan suatu gerak secara keseluruhan, misal: telewriting, teleboard.
- d) Alat motion-visual, adalah alat yang memiliki gambar objek gerak contohnya film tanpa audio.
- e) Alat ajar still-visual, adalah objek tetapi bukamn bergerak contohnya: film strip, gambar, microform, halaman cetak.
- f) Alat ajar semi-motion (semi gerak), adalah memakai line dan tulisan, contohnya teleautograf.
- g) Alat ajar audio, Cuma memakai audio, misal radio, telepon, audio tape.

---

<sup>25</sup>Rudi Susilana, *Media...*, hlm. 17.

- h) Alat ajar cetakan, Cuma menampilkan tanda-tanda tertentu adalah huruf (simbol bunyi).<sup>26</sup>

### 3. Memilih Alat Ajar

Langkah-langkah dalam memilih media menurut Gagne dan Briggs adapun dikutip oleh Sumiati Asra adalah:

- a. Membuat tujuan ajar.
- b. Mengelompokkan tujuan berlandaskan domain maupun cirri belajar.
- c. Menentukan hal-hal yang akan terjadi.
- d. Merumuskan gaya stimulus agar untuk setiap kejadian.
- e. Mendaftarkan alat ajar yang mampu dipakai untuk setiap kejadian dalam proses belajar-mengajar.
- f. Menimbang (berdasar nilai manfaat) alat ajar yang akan dipergunakan.
- g. Memilih alat ajar yang telah dipilih yang akan di pakai.
- h. Mmembuat tulisan nalar (penalaran) menentukan alat ajar tersebut.
- i. Membuat tulisan bagaimana cara menggunakannya pada setiap acara (kejadian).
- j. Menuliskan skrip (naskah) pembicaraan dalam penggunaan media pembelajaran.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup>Asra Sumiati, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), hlm. 166.

<sup>27</sup>*Ibid*, hlm.166.

Faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah:

- 1) Jenis kemampuan yang akan dicapai sesuai dengan tujuan.
- 2) Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri.
- 3) Kemampuan guru dalam menggunakan suatu jenis media.
- 4) Fleksibilitas (lentur), tahan lama dan kenyamanan media.
- 5) Keefektifan suatu media pembelajaran dibanding dengan media lain untuk digunakan dalam pembelajaran suatu materi pembelajaran tertentu.<sup>28</sup>

Sebelum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut ini:

- a) Guru mencoba media pembelajaran, sehingga diketahui apakah masih berfungsi atau tidak.
- b) Memperhatikan silabus dan RPP.
- c) Mempersiapkan dan memilih alat ajar yang akan dipergunakan sesuai dengan keperluannya.
- d) Berkontribusi dalam melakukan pendampingan dan pengawasan dalam kurun waktu penggunaan media

---

<sup>28</sup>*Ibid*, hlm.167.

pembelajaran oleh siswa agar berfungsi sesuai tujuan yang diharapkan.

- e) Setelah pembelajaran berakhir, siswa dilatih untuk bertanggung jawab dengan memeriksa kelengkapan media pembelajaran tersebut agar seperti sediakala dan menyimpannya ditempat yang telah ditentukan.<sup>29</sup>

Prinsip-prinsip pembuatan media pembelajaran.

Dalam membuat media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

- (1) Mudah mendapatkan bahan bakunya.
- (2) Murah bahan bakunya.
- (3) Multiguna atau banyak manfaatnya.
- (4) Menimbulkan kreatifitas siswa.
- (5) Menarik perhatian siswa.
- (6) Menggunakan bahan yang tidak membahayakan.
- (7) Menggunakan media pembelajaran tersebut bisa secara individual, kelompok atau klasikal.
- (8) Menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, baik fisik, mental atau pikirannya.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup>*Ibid*, hlm.169.

<sup>30</sup>*Ibid*, hlm.168.

#### 4. Media Puzzle

##### a. Definisi Media Puzzle

Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris, teka-teki atau bongkar pasang, *puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.<sup>31</sup> Menurut Rokhmat *puzzle* ialah bermain bangunan atau mencocokkan lewat pemasangan maupun menyamakan persegi-persegi, ataupun konstruksi-konstruksi tertentu menjadi pola akhir tertentu.<sup>32</sup> Menurut Rahmanelli menyebutkan, “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.”<sup>33</sup> Sedangkan menurut Patmonodewa kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan secara bongkar pasang.<sup>34</sup>

Menurut Al-Azizy media *Puzzle* ialah alat ajar seperti kotak-kotak berupa gambar yang harus disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang sempurna.<sup>35</sup> Penentuan alat ajar *Puzzle* melainkan untuk menambah ketertarikan dan memusatkan pandangan para peserta

---

<sup>31</sup>Asra Sumiati, *Metode..*, hlm. 170.

<sup>32</sup>Joni Rokhmat, “Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD”, *Jurnal Dinamika Pendidikan* Vol. 2 (1) (tahun 2006), hlm. 45-52.

<sup>33</sup>Rahmanelli, “Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional”, *Jurnal Pelangi Pendidikan* Vol. 2 (1) (tahun 2007), hlm. 23-30.

<sup>34</sup>Susi Lana Rudi, Cepi Riana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), hlm. 34.

<sup>35</sup> Al-Azizy, Suciati, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejit Daya Ingatnya*, ( Yogyakarta : Diva Press, 2010 ), hlm. 79 -80

didik, juga bermanfaat dalam melatih nalar atau menggali kreativitas peserta didik.

Berdasarkan pengertian di atas tentang *puzzle*, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. atau suatu game atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang.

Jika dikaitkan dalam pembelajaran, maka puzzle adalah sebuah istilah yang tidak asing lagi yaitu belajar sambil bermain. Gambar tersebut berhubungan dengan materi yang harus dikuasai siswa. Melalui pembelajaran menggunakan media puzzle kita mengamati anak yang memang belajar dengan sungguh-sungguh, siswa akan terus mencoba sampai puzzle tersusun dengan benar dan siswa yang tidak belajar sungguh-sungguh ia akan meninggalkan puzzle begitu saja.

Puzzle adalah potongan –potongan gambar dengan tingkat kesulitan menyesuaikan perkembangan anak.<sup>36</sup>

Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih peserta didik untuk memusatkan pikiran karena harus konsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan Puzzle hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap. Puzzle termasuk mainan anak

---

<sup>36</sup> Musthofa, *Fun Games For Kidst*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2006 ), hlm. 20

yang memiliki nilai nilai edukatif, dengan Puzzle anak belajar memahami bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Bermain Puzzle dapat membantu meningkatkan ketrampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

**b. Tingkat kesulitan *Puzzle***

Menurut Sachiyo golongan tingkat kesulitan Puzzle terdiri atas 3 golongan :

1) Golongan tingkat mudah

Yaitu gambar Puzzle golongan tingkat mudah terdiri atas 4 – 5 keping/ potongan. Golongan tingkat Sedang

Yaitu gambar Puzzle golongan tingkat sedang terdiri atas 6 – 10 keping/ potongan.

2) Golongan tingkat sulit

Yaitu gambar Puzzle golongan tingkat sulit terdiri atas 15 – 30 keping/ potongan.

3) olongan tingkat sulit

Yaitu gambar Puzzle golongan tingkat sulit terdiri atas 15 – 30 keping/ potongan.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Anak Usia Dini*, ( Jakarta : PT Grasindo, 2000 ), hlm.8

### c. Cara Bermain *Puzzle*

Cara bermain *Puzzle* menurut Zaman antara lain :

- 1) Memperlihatkan gambar *Puzzle* sebagai kesatuan, lalu mengeluarkan gambar- gambar tersebut menjadi bagian- bagian.
- 2) Menyusun kembali gambar itu sesuai dengan lekuk lekuk yang sudah ada di papan dasar.
- 3) Mengajak anak untuk mencoba menyusun *Puzzle*.
- 4) Memberikan kesempatan anak untuk mencoba menyusun sendiri.<sup>38</sup>

### d. Manfaat *puzzle*

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat masing-masing, Al-azizy menyebutkan, “Manfaat *Puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.” Secara garis besar, manfaat *puzzle* bagi anak dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* merupakan permainan yang menarik bagi anak karena pada dasarnya anak menyukai gambar dan warna yang menarik. Dengan *puzzle*, anak akan berusaha memecahkan masalah, yakni menyusun gambar.

---

<sup>38</sup> Zaman, Badru dkk, Media dan Sumber Belajar TK, ( Jakarta : Universitas Terbuka,2008), hlm. 21

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecil khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain puzzle, anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya.

3) Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan, namun juga dapat pula dimainkan secara kelompok. Cara ini akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu, dan berdiskusi satu sama lain.

4) Melatih koordinasi mata dan tangan

Dengan bermain puzzle anak secara tidak langsung melatih koordinasi mata untuk melihat dengan teliti bagian dari puzzle sekaligus koordinasi tangan dalam menyusun puzzle.

5) Melatih logika

Puzzle juga dapat melatih logika anak. Misalnya puzzle bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana posisi kepala, tangan, badan, dan kaki sesuai logika.

6) Melatih kesabaran

Bermain puzzle memerlukan ketekunan, kesabaran, dan memerlukan waktu berpikir dalam menyelesaikan puzzle.

### 7) Memperluas pengetahuan

Anak akan belajar banyak hal dari puzzle, mulai dari warna, bentuk, angka, huruf, hewan, tumbuhan, dan masih banyak lagi. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya berkesan bagi anak.<sup>39</sup>

### e. **Macam-macam *puzzle***

Hadfield dalam Rahmanelli berpendapat bahwa Puzzle Memiliki 5 macam Puzzle yaitu, antara lain:

#### 1) *Spelling Puzzle*

Spelling Puzzle adalah Puzzle yang terdiri dari abjad secara random untuk dicocokkan menjadi satu makna kata yang sesuai dengan pertanyaan maupun pernyataan yang terjadi.

#### 2) *Jigsaw Puzzle*

Puzzle ini berbentuk question maupun penjelasan untuk kemudian diberi jawaban dan selanjutnya dari jawaban tersebut diambil abjad-abjad yang pertama untuk kemudian disusun menjadi satu buah kosa kata yang berupa jawaban dari pertanyaan yang paling berada diakhir.

#### 3) *The Thing Puzzle*

Puzzle ini seperti uraian kata yang dirangkai yang memiliki keterikatan dengan pola-pola benda untuk kemudian

---

<sup>39</sup>Al-Azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*, (Jogjakarta: Diva Press, 2010), hlm. 70.

dicocokkan pada setiap bentuk gambar yang tersedia secara random.

4) *The letter(s) readiness puzzle*

The letter(s) readiness puzzle yaitu puzzle yang berbentuk pola gambar beserta dengan abjad-abjad nama pola gambar itu, namun abjad tersebut belum utuh.

5) *Crosswords Puzzle*

Puzzle yang berbentuk question-question yang wajib diberi jawaban dengan cara mencocokkan jawaban (abjad maupun nomor) tersebut ke dalam ruang-ruang yang disediakan baik secara garis atas-ke bawah maupun dari kakan-ke kiri ini juga sering dinamakan dengan bermain teka-teki atau mengisi TTS.<sup>40</sup>

**d. Langkah dalam pembuatan Media *Puzzle***

1) Bahan bahan pembuatan media *Puzzle*

- a) Gambar *Puzzle*
- b) Tempat *Puzzle*
- c) Lem kertas
- d) Gunting
- e) Kertas

---

<sup>40</sup>Rahmanelli, *Efektivitas...*, hlm.30.

- 2) Persiapan pembuatan media *Puzzle*
  - a) Pilih gambar-gambar *Puzzle* yang menarik, bisa bentuk hewan, bunga dan lain-lain.
  - b) Kemudian lem gambar-gambar tersebut dengan kertas yang bertuliskan Al Qur'an.
  - c) Potong kertas tersebut sesuai dengan pola *Puzzle* kemudian tempelkan ke masing-masing kepingan *Puzzle*.

**e. Langkah menggunakan Media *Puzzle*.**

Langkah-langkah penggunaan media *Puzzle* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah :

- 1) Pendahuluan
  - a) Guru mengecek kesiapan peserta didik untuk belajar
  - b) Guru meminta salah satu siswa memimpin berdoa dan tadarus selama 15 menit
  - c) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik sebelum proses belajar berlangsung.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Media *Puzzle* akan dilakukan dengan Siklus pembelajaran, yaitu menggunakan 2 siklus. Tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut :

- a) Tahap I atau Siklus I

- (1) Guru menjelaskan materi tentang hukum bacaan atau *Tajwid*
  - (2) Guru membagi kelompok peserta didik terdiri dari 4 – 6 orang setiap kelompok
  - (3) Guru membagi Media Puzzle secara acak kepada setiap kelompok
  - (4) Peserta didik memasang Media *Puzzle* tersebut sampai selesai
  - (5) Tiap- tiap kelompok diskusi hasil pekerjaan dan mempersentasikan terkait hukum bacaan atau *Tajwid* dalam Media *Puzzle* tersebut.
- b) Tahap II atau Siklus I
- (1) Guru menjelaskan materi tentang hukum bacaan atau *Tajwid* dan pre test
  - (2) Guru membagi kelompok peserta didik terdiri dari 4 – 6 orang setiap kelompok
  - (3) Guru membagi Media Puzzle secara acak kepada setiap kelompok
  - (4) Peserta didik memasang Media *Puzzle* tersebut sampai selesai.
  - (5) Tiap- tiap kelompok diskusi hasil pekerjaan dan mempersentasikan terkait hukum bacaan atau *Tajwid* dalam Media *Puzzle* tersebut.

c) Penutup

- (1) Guru melakukan refleksi dengan peserta didik terkait dengan kegiatan penggunaan penggunaan Media *Puzzle* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- (2) Guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya.
- (3) Guru menutup pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 5. Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pengertian Pendidikan Agama Islam adalah usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam.<sup>41</sup>

Pendidikan Agama Islam yaitu pendidikan yang kesemuanya berupa indikator-indikator atau dasarnya apad pelajaran Agama Islam. Visi, Misi, terget, proses pendidikan, siswa, interaksi Guru dengan Siswa, kurikulum, mataeri pelajaran, tempat, dan fasilitas pendidikan, lokasi, juga aspek atau indikator

---

<sup>41</sup>Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hlm. 27.

pendidikan yang lain berlandaskan kepada pelajaran Agama Islam.<sup>42</sup>

PAI dimaknai menjadi bentuk upaya yang terarah kepada pembinaan sikap siswa yang tepat dengan tuntunan Islam maupun sesuatu bentuk usaha dengan pelajaran nilai-nilai Islam, berfikir, membuat keputusan, dan melakukannya sesuai dengan ajaran-ajaran yang terkandung dalam Agama Islam.<sup>43</sup>

Hukum atau ketentuan Islam tidak akan dipahami dan diaplikasikan manusia hanya mampu disampaikan saja, namun wajib juga mendidiknya lewat aktifitas pendidikan atau kegiatan pendidikan. Rasulullah SAW sudah mengajak manusia lainnya untuk bertaqwa dan beamal saleh juga memiliki karakter yang baik yang sesuai dengan tuntunan agama Islam melalui cara dan interaksi yang dekat. Dari satu bentuk pola bisa dipantau, bahwasannya PAI itu lebih banyak disampaikan kepada orang yang ingin memperbaiki perilaku yang akan terlihat dalam aplikasi dalam kehidupan sehari-harinya, baik berupa kebutuhan personal maupun kepada orang lain. Dan dalam bentuk yang lain, PAI bukan sekedar bersifat teori saja, melainkan konkrit. Tuntunan Islam tidak menjauhkan diantara taqwa dan amalan shaleh. Oleh karenanya PAI ialah menyatukan pendidikan taqwa dan juga

---

<sup>42</sup>Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 36.

<sup>43</sup>Zuhairini, dkk. *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 152.

pendidikan amal shaleh. Oleh karenanya Islam menuntun tentang perilaku sikap baik dalam kehidupan bersosial, menuju ke arah yang lebih baik baik secara individu maupun bersama dengan yang lainnya, oleh karenanya PAI ialah mendidik secara pribadi maupun secara sosial.<sup>44</sup>

Di dalam isi kandungan bukunya Nur Wahid mengungkapkan bahwa PAI ialah suatu aktifitas kegiatan pendalaman, penggemblengan, pemanfaatan, dan mengembangkan fitrah, dzikir kepada Allah SWT dan berkreasi juga kemampuan manusia, lewat pembelajaran, pendampingan, pembiasaan dan mengabdikan yang didasarkan dan dijiwai oleh ajaran norma-norma tuntunan Islam, menjadi pembentukan individu muslim yang kuat, sanggup memimpin, memerintah dan merekayasa hidup dengan penuh pertanggung jawaban yang didasari nilai tuntunan Pendidikan Islam.<sup>45</sup>

Sedangkan Ahmad Taufik, dkk. Berkontribusi memberikan penjelasannya terkait pendidikan Islam sebagai pendampingan terhadap siswa secara utuh dan terprogram dalam perencanaan. Menumbuh kembangkan kelebihan fitrahnya untuk menuju individu yang berlandaskan norma-norma syariat ajaran Islam.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup>Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 28.

<sup>45</sup>Nur Ahid, *Pendidikan Keluarga dalam Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 19.

<sup>46</sup>Ahmad Taufiq, dkk. *Pendidikan Agama Islam*, (Surakarta: Yuma Pustaka bekerjasama dengan UPT MKU UNS, 2011), hlm. 219-220.

Berlandaskan oleh beberapa hal defenisi mengenai pendidik dan PAI di atas maka mampu di maknai jika pendidik PAI adalah pendidik atau tenaga kependidikan yang secara berkelanjutan mengubah ilmu pengetahuan kepada peserta didik di lingkup sekolah. Bersama dengan harapan para peserta didik tersebut menjadi individu-individu yang memiliki jiwa Islami dan mempunyai watak sikap dan tingkah laku yang berlandaskan kepada ajaran atau tuntunan Agama Islam.

Pendidik pendidikan Agama Islam bukan sekedar bertugas untuk menyampaikan materi ajar di dalam sekolah, akan tetapi juga lebih dari sekedar itu pendidik pendidikan Agama Islam memiliki pekerjaan untuk membimbing, mendampingi dan menumbuhkan nilai-nilai Islam kepada para peserta didiknya.

Selain itu, Akmal Nawi juga menyampaikan pendapatnya, berhubungan dengan PAI ada berbagai macam hal yang wajib diketahui dalam belajarnya, antara lain:

- 1) Pendidikan Agama Islam sebagai upaya sadar yaitu sesuatu aktifitas pembimbingan, pendampingan dan juga pembiasaan yang harus selalu dilaksanakan untuk mewujudkan harapan yang hendak dituju.
- 2) Para siswa yang ingin mempersiapkan diri untuk mencapai target tujuan.

- 3) Pendidik PAI yang melaksanakan aktifitas atau proses pembimbingan, mengajari dan membiasakan secara mandiri kepada para siswa untuk tercapainya harapan PAI.
- 4) Aktifitas pengajaran Pendidikan Islam dibimbing untuk menumbuhkan iman dan penalarannya, menghayati dan juga pengaplikasiannya dari para siswa-siswi, selain itu juga menumbuhkan kesholehan atau nilai individu sekalian untuk membentuk kesholehan bermasyarakat.<sup>47</sup>

Berdasarkan definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu sistem yang memungkinkan seseorang (peserta didik) agar dapat mengarahkan kehidupannya sesuai dengan ideologis atau gaya pandang umat Islam selama hidup di dunia, yang komponen atau aspek pendidikan didasarkan pada ajaran Islam.

#### **b. Dasar Pendidikan Agama Islam**

Dasar adalah sesuatu yang berada di bawah, artinya mengandung arti yang utama, penting, dan pokok. Dasar Pendidikan Agama Islam, dibagi menjadi tiga bagian, yaitu dasar religius, dasar filsafat, dan dasar ilmu pengetahuan.<sup>48</sup> Uraian tentang ketiga macam dasar ini, dapat dikemukakan sebagai berikut:

---

<sup>47</sup>Akmal Nawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 45-46.

<sup>48</sup>Abuddin Nata, *Ilmu...*, hlm. 91.

## 1) Dasar Religius

Dasar religius berkaitan dengan memelihara dan menjunjung tinggi hak-hak asasi manusia, serta memelihara moralitas manusia. Dasar religius ialah dasar yang bersifat *humanisme teocentris*, yaitu dasar yang memperlakukan dan memuliakan manusia sesuai dengan petunjuk Allah SWT, dan dapat pula berarti dasar yang mengarahkan manusia agar berbakti, patuh dan tunduk kepada Allah SWT, dalam rangka memuliakan manusia. Dasar religius bersumber dari ajaran agama, yaitu dasar pokok yang meliputi Al-Qur'an dan Sunnah serta dasar tambahan yang meliputi *Ijtihad*, *Maslahah Mursalah* (kemaslahatan umat), *Urf* (nilai-nilai masyarakat), dan *Ijma* Ulama.<sup>49</sup>

Dasar religius berasal dari ajaran Islam murni, jadi segala sesuatu landasan Pendidikan Agama Islam dikembalikan ke ajaran pokoknya. Landasan religius ini adalah landasan yang paling utama karena tujuan Pendidikan Agama Islam berorientasi pada ajaran agama.

## 2) Dasar Filsafat Islam

Dasar filsafat Islam adalah dasar yang memberikan kemampuan yang terbaik. Memberi arah suatu sistem, mengontrol dan memberi arah kepada semua dasar-dasar

---

<sup>49</sup>Abuddin Nata, *Ilmu...*, hlm. 91-92.

operasional lainnya.<sup>50</sup> Bagi masyarakat religius, seperti masyarakat Muslim, dasar ini sekedar menjadi bagian dan cara berpikir di bidang pendidikan secara sistemik, radikal, dan universal, yang asas-asasnya diturunkan dari nilai *ilahiyyah*.

### 3) Dasar Ilmu Pengetahuan

Landasan keilmuan ialah awal dari sebuah nilai yang terkandung bagi tiap-tiap pengetahuan juga untuk kemaslahatan pendidik dan pembelajaran. Tiap keilmuan, baik itu eksak, atau juga ilmu sosial, mempunyai target tujuan dan kegunaannya tersendiri. Berbagai macam keilmuan itulah landasan ilmu pendidikan Islam.<sup>51</sup>

Dasar ilmu pengetahuan ini berfungsi memberikan masukan bagi penyusunan berbagai komponen pendidikan. Dasar ilmu pengetahuan berguna sebagai pembanding, evaluasi, dan pemasukan bagi Pendidikan Agama Islam.

#### a) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Target bermula dari kosa kata “tuju” yang memiliki makna arah atau juga tempat yang ingin dituju. Dari sinilah terget itu memiliki arti sasaran, ataupun bisa juga bermakna sesuatu yang ingin dituju. Selain itu juga arti dari target yaitu batas atau garis batas yang diimpikan seseorang individu dan agar bisa menjadikannya

---

<sup>50</sup>Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet.2, (Jakarta: Amzah, 2011), hlm. 49.

<sup>51</sup>Abuddin Nata, *Ilmu...*, hlm. 96.

patokan untuk mencapai keberhasilan mencapai segala sesuatunya.<sup>52</sup> Selanjutnya, pendidikan Islam diartikan sebagai usaha orang dewasa muslim yang bertakwa secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>53</sup> Tujuan pendidikan Islam merupakan penggambaran nilai-nilai islami yang hendak diwujudkan dalam pribadi manusia didik pada akhir dari sebuah proses. Dengan istilah lain, tujuan Pendidikan Islam adalah perwujudan nilai-nilai islami dalam pribadi manusia didik yang diikhtiarkan oleh pendidik muslim melalui proses yang terminal pada hasil (produk) yang berkepribadian Islam yang beriman, bertakwa, dan berilmu pengetahuan yang sanggup mengembangkan dirinya menjadi hamba Allah yang taat.<sup>54</sup>

Merumuskan tujuan pendidikan merupakan syarat mutlak untuk mendefinisikan pendidikan itu sendiri yang paling tidak didasarkan atas konsep dasar mengenai manusia, alam, dan ilmu serta dengan pertimbangan

---

<sup>52</sup> Moh. Haitami Salim & Syamsul Kurniawan, *Studi Ilmu Pendidikan Islam*, hlm. 114.

<sup>53</sup>H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, hlm. 22.

<sup>54</sup>*Ibid.*, hlm. 55.

prinsip-prinsip dasarnya. Hal tersebut disebabkan pendidikan adalah upaya yang paling utama, bahkan salah satunya untuk membentuk manusia menurut apa yang dikehendakinya. Oleh karena itu, menurut para ahli pendidikan, tujuan pendidikan pada hakikatnya merupakan rumusan-rumusan dari berbagai harapan ataupun keyakinan manusia. Jadi, adanya sasaran dan tujuan merupakan kemutlakan dalam proses kependidikan.<sup>55</sup>

Tujuan Pendidikan Islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengamalan serta pengaplikasiannya dalam kehidupan dan sekaligus menjadi pegangan hidup.

Dalam konteks tujuan pendidikan Islam, menurut Hasan Langgulung sebagaimana dikutip oleh Moh. Haitami Salim dan Syamsul Kurniawan, tujuan pendidikan Islam harus mampu mengakomodasikan tiga fungsi utama dari agama, yaitu:

- (1) Fungsi spiritual, yaitu berkaitan dengan akidah dan iman.

---

<sup>55</sup> Moh. Haitami Salim & Syamsul Kurniawan, *Studi Ilmu Pendidikan Islam*, hlm. 115.

- (2) Fungsi psikologis, yaitu berkaitan dengan tingkah laku individu termasuk nilai-nilai akhlak yang mengangkat derajat manusia ke derajat yang lebih sempurna.
- (3) Fungsi sosial, yaitu berkaitan dengan atura-aturan yang menghubungkan manusia dengan manusia lain atau masyarakat, yang mana masing-masing mempunyai hak untuk menyusun masyarakat yang harmonis dan seimbang.<sup>56</sup>

Lebih lanjut, Moh. Haitami Salim dan Syamsul Kurniawan<sup>57</sup> mengelompokkan tujuan pendidikan Islam menjadi tiga, yaitu:

- (a) Pendidikan Jasmani (*al-Tarbiyah al-Jismiyah*)

Kemunculan manusia sudah diperkirakan menjadi pemimpin yang akan berhubungan atau berkomunikasi dengan alam sekitarnya, maka kelebihan yang tampak dapat memberikan indikator persyaratan yang wajib dihitung, yakni kebesaran dan kekuatan seorang pemimpin.

Fisik memang bukan tujuan utama dan segala-galanya. Akan tetapi, ia sangat berpengaruh

---

<sup>56</sup>*Ibid.*, hlm. 115.

<sup>57</sup>*Ibid.*, hlm. 117.

dan memegang peranan penting, sampai-sampai kecintaan Allah terhadap orang mukmin lebih diprioritaskan untuk orang yang mempunyai keimanan yang kuat dan fisik yang kuat disbanding dengan orang yang mempunyai keimanan yang kuat, tetapi fisiknya lemah. Rasulullah saw. bersabda, “*Orang mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai oleh Allah daripada orang mukmin yang lemah*”. (H.R. Muslim).

(b) Ilmu Penalaran (*al-Tarbiyah al-‘Aqliyah*)

Ilmu penalaran ialah wujud pengembangan pola pikir dan pembiasaan secara terkonsep dan juga mampu berpikir dengan baik dan benar. Pendidikan akal (*al-Tarbiyah al-‘Aqliyah*) adalah peningkatan pemikiran akal dan latihan secara teratur untuk berpikir benar. Ilmu intelektualitas akan sanggup untuk mengubah pola pikir tentang aneka kontaminasi dan kenyataan secara benar. Mengenai hal ini dapat hasil produk keputusan atas semua yang sudah atau yang telah dipikirkan dengan baik dan tepat.

(c) Pendidikan Akhlak (*al-Tarbiyah al-Khuluqiyah*)

Akhlak mempunyai kedudukan sangat penting dalam ajaran Islam, untuk mencapai keridhaan Allah. Dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Bukhari dari sahabat Umar Ibn al-Khattab, dijelaskan tentang sendi-sendi agama yang bertumpu pada tiga komponen, yaitu iman, Islam, dan ihsan. Ketiganya merupakan sistem yang dalam praktiknya tidak dapat dipisahkan satu sama lain, tetapi merupakan totalitas untuk mewujudkan *akhlakul karimah* dalam setiap perilaku manusia dalam setiap aspek kehidupan.<sup>58</sup>

Menurut Athiyah al-Abrasyi (1984: 103), Pembuatan sikap atau penanaman akhlak yakni adalah target utama yang wajib dicontoh oleh pendidik kepada peserta didiknya. Target akhirnya ialah membentuk perilaku peserta didik yang berbudi luhur yang dapat memproduksi manusia-manusia berakhlak mulia, berjiwa murni, impian yang baik, memahami kewajibannya dan haknya dengan benar, rasa hormat yang mereka miliki, dan mampu melihat mana yang mudarat dan mana yang

---

<sup>58</sup>*Ibid.*,

masalah, dan dapat selalu mengingat sang penciptanya Allah SWT.<sup>59</sup>

Dalam hal ini Rasulullah saw. bersabda, “*Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan akhlak*” (H.R. Bukhari). Kata *innama* pada hadits ini berfungsi untuk membatasi tugas Rasulullah saw. hanya satu, yaitu menyempurnakan kemuliaan akhlak. Sementara kata *utammima* berarti menyempurnakan. Hal ini menurut Abdul Choliq Muchtar, mengandung maksud bahwa benih-benih budi mulai itu sudah ada pada setiap diri manusia, Rasulullah hanya mengembangkan dan menyempurnakan saja.

Mencapai tujuan pendidikan harus dilaksanakan upaya semaksimal mungkin, walaupun pada kenyataannya manusia tidak mungkin menemukan kesempurnaan dalam berbagai hal. Tujuan Pendidikan Agama Islam tertumpu pada empat aspek, yaitu:

- (1) Tercapainya pendidikan tauhid dengan cara mempelajari ayat Allah SWT dalam wahyu-Nya dan ayat-ayat fisik (*afaq*) dan psikis (*anfus*).

---

<sup>59</sup>*Ibid.*, hlm. 120.

- (2) Mengetahui ilmu Allah SWT melalui pemahaman terhadap kebenaran makhluk-Nya.
- (3) Mengetahui kekuatan (*qudrah*) Allah melalui pemahaman jenis-jenis, kuantitas, dan kreativitas makhluk-Nya.
- (4) Mengetahui apa yang diperbuat Allah SWT (sunnah Allah) tentang realitas (alam) dan jenis-jenis perilakunya.<sup>60</sup>

Islam sebagai agama yang mengandung nilai universal, berlaku sepanjang zaman, dijamin kebenarannya, sesuai dengan fitrah manusia dan dijamin dapat menyelamatkan kehidupan manusia di dunia dan di akhirat. Atas dasar ini, maka Pendidikan Agama Islam pada umumnya memiliki tujuan didasarkan pada kepentingan agama, namun tujuannya untuk mensejahterahkan dan membahagiakan manusia.

---

<sup>60</sup>Abuddin Nata, Ilmu..., hlm. 59.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Penelitian Kualitatif**

##### **1. Jenis Penelitian dan Pendekatan**

Dalam penulisan tesis ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dimana dalam penelitian ini lebih menekankan pada makna dan proses daripada hasil suatu aktivitas, serta data yang dihasilkan berupa data deskriptif bukan angka-angka. Sebagaimana yang dikatakan oleh Bogdan dan Tylor yang telah dikutip oleh Margono bahwa “penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”.<sup>61</sup>

Sedang jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah jenis deskriptif kualitatif yang mempelajari masalah-masalah yang ada serta tata cara kerja yang berlaku. Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada kata

---

<sup>61</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta.2005), hlm 36.

lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan yang ada.<sup>62</sup>

Penelitian ini dilakukan dengan penelitian tindakan kelas atau penelitian eksperimen. Metode Eksperimen menurut Sumatri & Permana adalah cara belajar mengajar yang melibat aktifkan peserta didik dengan mengalami dan membuktikan sendiri proses dan hasil percobaan itu.<sup>63</sup>

## 2. Tempat atau lokasi penelitian

Tempat penelitian yang berkaitan dengan sasaran atau permasalahan penelitian, sering juga merupakan salah satu sumber data yang bisa dimanfaatkan oleh peneliti.<sup>64</sup> Sumber tempat yang dimaksud adalah tempat di mana penelitian dilaksanakan. Tempat penelitian yang akan peneliti gunakan adalah SMP Negeri 1 Ngaglik Yogyakarta.

Dengan Setting penelitian sebagai berikut :

### a. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini dimulai pada bulan Januari sampai Februari 2018.

N O	HARI/TANGGAL	KEGIATAN
1	Rabu s/d Sabtu, 2 – 20 Januari 2018	Penulisan Proposal
2	Selasa, 13 Februari 2018	Pertemuan I Siklus 1

<sup>62</sup> Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hlm. 26

<sup>63</sup> Sumantri&Permana, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 1999), hlm. 157

<sup>64</sup>H.B. Sutopo, *Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2006), hlm. 60.

3	Selasa, 20 Februari 2018	Pertemuan II Siklus 2
4	Rabu s/d Selasa, 21 – 27 Februari 2018	Pengolahan Data dan pembuatan laporan penelitian

**Tabel I.I Tabel waktu penelitian.**

### **3. Informan Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif posisi sumber data yang berupa manusia (narasumber) sangat penting peranannya sebagai individu yang memiliki informasinya. Peneliti dan narasumber di sini memiliki posisi yang sama, oleh karena itu narasumber bukan sekedar memberikan tanggapan pada yang diminta peneliti, tetapi ia dapat lebih memilih arah dan selera dalam menyajikan informasi yang ia miliki. Karena posisi inilah sumber data yang berupa manusia di dalam penelitian kualitatif disebut sebagai informan.<sup>65</sup> Informan dalam penelitian adalah orang atau pelaku yang benar-benar tahu dan menguasai masalah, serta terlibat langsung dengan masalah penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah:

- a. Woro Hartani S.Pd. sebagai Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Ngaglik.
- b. Bambang Hermawan, S.Pd. sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMP Negeri 1 Ngaglik.
- c. Peserta didik kelas IX C tahun pelajaran 2017/2018.

---

<sup>65</sup>H.B. Sutopo, *Penelitian...*, hlm. 57-58.

#### **4. Teknik Penentuan Informan**

Pemilihan informan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah berdasarkan pada asas subyek yang menguasai permasalahan, memiliki data, dan bersedia memberikan informasi lengkap dan akurat. Informan yang bertindak sebagai sumber data dan informasi harus memenuhi syarat, yang akan menjadi informan narasumber (*key informan*).

Penelitian kualitatif tidak dipersoalkan jumlah informan, tetapi bisa tergantung dari tepat tidaknya pemilihan informan kunci, dan kompleksitas dari keragaman fenomena sosial yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif teknik sampling yang sering digunakan adalah *purposive*.

*Purposive* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap tahu tentang apa yang kita harapkan atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek atau situasi yang diteliti. Atau dengan kata lain pengambilan sampel diambil berdasarkan kebutuhan penelitian.

#### **5. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu bagian terpenting dari penelitian. Dalam tesis ini menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi:

### a. Observasi

Metode observasi adalah “pengamatan atau pencatatan secara fenomena terhadap hal yang diselidiki”.<sup>66</sup> Metode ini digunakan sebagai langkah awal dengan melihat secara langsung pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan di kelas dan luar kelas.

Menurut J.P Spradley terdapat tiga komponen yang dapat diamati yakni ruang, pelaku, dan kegiatan (aktivitas). Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipatif, yakni observasi yang dilakukan di mana peneliti mengamati perilaku dari jauh tanpa ada interaksi dengan subyek yang sedang diteliti.<sup>67</sup>

### b. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai sesuatu hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, majalah, agenda dan sebagainya.<sup>68</sup> Pengumpulan data melalui metode ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh informasi tentang gambaran umum sekolah, staf

---

<sup>66</sup>Sugiono, *Metode...*, hlm 218.

<sup>67</sup>Djaman Satori, Aan Komariah, *Metodologi penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 119.

<sup>68</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta,2002) cet. Ke-12, hlm 231.

pengajar, sarana prasarana di SMP Negeri 1 Ngaglek, serta arsip-arsip lain sebagai pelengkap data dalam penulisan penelitian.

### **c. Metode Wawancara**

Wawancara yaitu suatu proses tanya jawab lisan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.<sup>69</sup> Metode wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara bebas, di mana pewawancara dapat menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data apa yang akan dikumpulkan. Metode ini digunakan untuk mencari tahu tentang penggunaan media pembelajaran puzzle untuk bidang AlQur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik Tahun 2017/2018. Berdasarkan penjelasan di atas maka metode yang digunakan oleh peneliti dalam tesis ini adalah metode dokumentasi, observasi dan wawancara.

## **6. Keabsahan Data**

Kualitatif sebagai salah satu metode penelitian memiliki standarisasi tersendiri dalam menentukan tingkat kepercayaan sebuah data yang ditemukan di lapangan. Pandangan umum mengenai data penelitian yang diperoleh dalam penelitian kualitatif yang cenderung individualistik dan dipengaruhi oleh subjektivitas peneliti menjadikan data penelitian ini cukup dipertanyakan objektivitasnya. Tentunya hal ini juga tidak lepas

---

<sup>69</sup>*Ibid*, hlm. 132.

dari instrumen penelitian dan validasi peneliti sebagai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri.

Di dalam pengujian keabsahan data, metode penelitian kualitatif menggunakan *validity* interbal ( *credibility* ) pada aspek nilai kebenaran, pada penerapannya ditinjau dari validitas eksternal ( *transferability* ), dan realibilitas ( *dependability* ) pada aspek konsisten, serta obyektifitas ( *confirmability* ) pada aspek naturalis.<sup>70</sup> Pada penelitian kualitatif, tingkat keabsahan lebih ditekankan pada data yang diperoleh. Melihat hal tersebut maka kepercayaan data hasil penelitian dapat dikatakan memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan sebuah penelitian.

Untuk pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan Triangulasi, yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu, yang terdiri dari Triangulasi sumber, teknik pengumpulan data dan waktu.<sup>71</sup>

Uji keabsahan data pada penelitian kualitatif hanya menekankan pada uji validitas dan realibilitas, karena dalam penelitian kualitatif kriteria utama pada data penelitian adalah valid, reliabel dan obyektif. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

**a. Triangulasi**

Denzin membedakan empat macam Triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, dan teori. Triangulasi dengan

---

<sup>70</sup> Sugiyono, *Metode...*, hlm 366

<sup>71</sup> *Ibid...*, hlm. 372

memanfaatkan peneliti untuk mengecek kembali derajat kepercayaan data. Triangulasi dengan sumber data dilakukan dengan cara membandingkan data hasil wawancara dengan pengamatan, apa yang dikatakan dengan situasi penelitian sepanjang waktu, pandangan dan perspektif seseorang dalam berbagai pendapat, serta membandingkan hasil wawancara dengan dokumentasi yang terkait. Triangulasi dengan metode dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data yang meliputi : wawancara, observasi dan dokumentasi. Triangulasi dengan teori dilakukan dengan mengurai pola hubungan dan menyertakan penjelasan yang muncul dari analisis untuk mencari penjelasan pembanding.

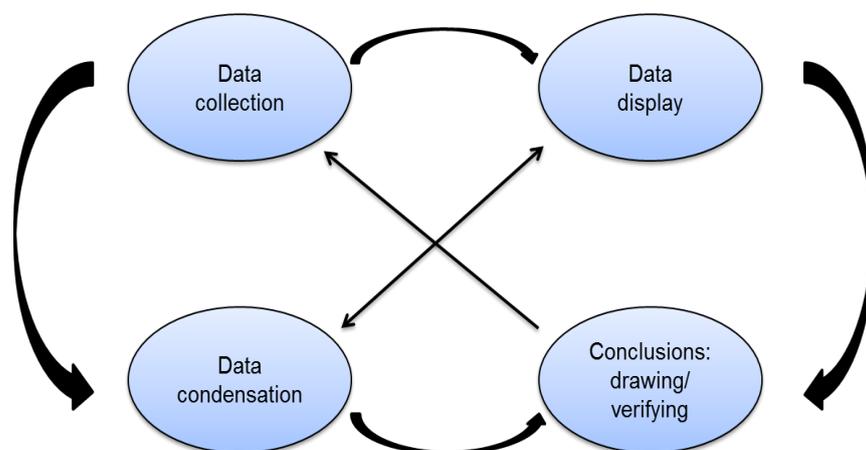
## **7. Teknik analisis data**

Analisis data dalam penelitian kualitatif di SMP Negeri 1 Ngaglik dilakukan sejak sebelum terjun ke lapangan, observasi, selama pelaksanaan penelitian di lapangan dan setelah selesai penelitian di lapangan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.

Sesuai dengan jenis penelitian di atas, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Di dalam

analisis data kualitatif terdapat tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Aktivitas dalam analisis data yaitu, Data Condensation, Data Display, dan Conclusion Drawing/Verifications. Adapun model interaktif yang dimaksud sebagai berikut:

Gambar 2. Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif<sup>72</sup>



Sumber: Miles dan Huberman (Miles, Huberman dan Saldana, 2014: 14)

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sbb:

**a. Pengumpulan Data ( *Data Collection* )**

Pengumpulan data adalah proses mengumpulkan dan memastikan informasi pada *variable of interest* ( Subyek yang akan dilakukan uji coba ), dengan cara sistematis, yang memungkinkan seseorang dapat menjawab pertanyaan dari uji coba yang dilakukan, uji hipotesis dan mengevaluasi hasil.

---

<sup>72</sup>Miles, Matthew B, A. Michael Huberman dan Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, Edisi Ketiga, (America: Sage Publications, Inc), hlm. 14.

**b. Kondensasi Data (*Data Condensation*)**

Kondensasi data merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan atau mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi-materi empiris lainnya.

**c. Penyajian Data (*Data Display*)**

Penyajian data adalah sebuah pengorganisasian, penyatuan dari informasi yang memungkinkan penyimpulan dan aksi. Penyajian data membantu dalam memahami apa yang terjadi dan untuk melakukan sesuatu, termasuk analisis yang lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman.

**d. Penarikan Kesimpulan (*Conclusions Drawing*)**

Kegiatan analisis ketiga yang penting adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Dari permulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi. Kesimpulan-kesimpulan “final” mungkin tidak muncul sampai pengumpulan data berakhir, tergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodeannya, penyimpanan, dan metode pencarian ulang yang

digunakan, kecakapan peneliti, dan tuntutan-tuntutan pemberi dana.<sup>73</sup>

Simpulan perlu diverifikasi agar benar-benar bisa dipertanggung-jawabkan. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan verifikasi yang merupakan kegiatan pengulangan untuk tujuan pemantapan, penelusuran data dengan cepat (dengan melihat catatan lapangan kembali pada saat menulis sajian data). Verifikasi juga dapat dilakukan dengan lebih mengembangkan ketelitian, misalnya dengan berdiskusi. Pada dasarnya makna data harus diuji validitasnya agar simpulan penelitian menjadi lebih kuat dan dipercaya.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup>Miles, Matthew B, A. Michael Huberman dan Johnny Saldana, *Qualitative...*, hlm. 12-14.

<sup>74</sup>HB. Sutopo, *Metode...*, hlm. 116.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.**

SMP Negeri 1 Ngaglik merupakan sekolah menengah pertama dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman. SMP Negeri 1 Ngaglik terletak di jalan Palagan, Kayunan, Donoharjo, Ngaglik, Sleman. Lokasi SMP Negeri 1 Ngaglik tergolong sangat strategis karena berdampingan dengan SD Negeri Brengosan I, SMA Negeri 1 Ngaglik, Kantor Balai Desa Donoharjo serta Puskesmas Ngaglik 2.

##### **1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 1 Ngaglik**

SMP Negeri 1 Ngaglik berdiri pada tahun 1963 dengan nama SMP Donoharjo, bermula dari harapan masyarakat Donoharjo yang menginginkan Kelurahan Donoharjo mempunyai SMP. Maka digagaslah bagaimana mendirikan SMP. Sejak tahun 1963, anak-anak SR yang berdomisili di Donoharjo bila ingin melanjutkan SMP harus ke Sleman, Pakem atau SMP 8 Yogyakarta. Atas dasar itu Bapak Drs. Jamhadi, Bapak Dadi, BA dan dukungan Bapak Sukardjo beserta pamong Desa Donoharjo tergerak untuk merintisnya.

Sekitar tahun 1963 -1964 diterimalah murid kelas 1 SMP Donoharjo dan tahun berikutnya sudah ada kelas 1 dan kelas 2, dua kelas ini masih menumpang di SD Brengosan 2 Serta gedung Kelurahan Donoharjo. Yang menarik pada saat itu para guru bekerja dengan

penuh semangat dan tidak menerima gaji. Mereka adalah Drs. Djamhadi, Dadi, B.A, Ny. Noto Sukardjo, Badiman, Dakiri. Ny. Endang Sri Murharti, Daliyo, BA, Soewaldji, BA dsb.

Pada awal tahun 1965 Kantor Inspeksi Pendidikan Yogyakarta Bapak Mandoyo Dewono memberikan informasi supaya SMP Donoharjo bila ingin menjadi SMP Negeri caranya mempunyai gedung sendiri. Dan atas dukungan pejabat Lurah pada waktu itu Bapak R. Somodarmodjo diupayakan SMP Donoharjo mempunyai gedung sendiri. Pada bulan Agustus 1965 SMP Donoharjo mempunyai gedung sendiri yang berdiri diatas tanah kas Desa Donoharjo.

Dengan berbagai pertimbangan dan telah dipenuhinya syarat-syarat untuk menjadi sekolah negeri maka keluarlah SK dari Depdikbud melalui kantor Inspeksi Pendidikan Yogyakarta tanggal 1 Agustus 1965 yang menyatakan SMP Donoharjo berubah status menjadi SMP Negeri Donoharjo dengan SK No. 101/ SK/B/III/1965/1966. Setiap tanggal 1 Agustus di SMP Negeri 1 Ngaglik memperingati Hari jadi dan Ulang tahun berdirinya.

Nama SMP Negeri Donoharjo berlangsung hingga tahun 1997/1998 kemudian berubah menjadi SLTP Negeri 1 Ngaglik dari tahun 1997/1998 sampai dengan 2003/2004. Selanjutnya berubah menjadi SMP Negeri 1 Ngaglik sampai sekarang. Hingga saat ini telah terjadi pergantian Kepala Sekolah dengan urutan sebagai berikut :

- a. R. Hadmarto Hardjo Wahono ( 1965 s.d 1971 )

- b. Masduki ( 1971 s.d 1973 )
- c. Sumardi ( 1973 s.d 1975 )
- d. Drs. Toelardi ( 1975 s.d 1978 )
- e. Drs. Samiyoto ( 1978 s.d 1985 )
- f. Subadiman ( 1985 s.d 1993 )
- g. Suhardjo, BA ( 1993 s.d 1999 )
- h. Drs. Suparno Hadi Aldi ( 1999 s.d 2002 )
- i. Drs. R. Tri Wahyana Kuntara ( 2002 s.d 2005 )
- j. Suroto, S.Pd ( 2005 s.d 2008 )
- k. H. Sudarto, S.Pd ( 2008 s.d 2011 )
- l. Ahmad Nurtriatmo, S.Pd M. Hum ( 2011 s.d 2016 )
- m. Woro Hartani, S.Pd ( 19 September 2016 s.d sekarang )

## 2. **Profil SMP Negeri 1 Ngaglik**

Nama : SMP Negeri 1 Ngaglik

Status : Negeri

Alamat : Kayunan, Donoharjo, Ngaglik, Sleman

No. Telephon : ( 0274 ) 4360484

Kepala Sekolah : Woro Hartani, S.Pd

Kurikulum : Kelas IX menggunakan kurikulum KTSP 2016 dan kelas VII, VIII menggunakan Kurikulum 2013.

### 3. **Kepengurusan**

#### a. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Ngaglik

Kepala Sekolah : Woro Hartani, S.Pd

Waka. Kurikulum : Bambang Hermawan, S.Pd

Waka. Kesiswaan : Eni Estuti Sabaryati, S.Ag

Bendahara BOS : Sri Minah

#### b. Urusan –urusan

Urusan Kesiswaan : M. Azwar Anas, S.Pd.kor

Urusan Humas : Rinawati, S.Pd

Urusan Sarpras : Sarjono, S.Pd

Urusan Mushola : Sudarsono, S.Ag

### 3. **Visi dan Misi SMP Negeri 1Ngaglik**

#### a. Visi SMP Negeri 1 Ngaglik

Adalah “ Berakhlak mulia, berprestasi, berbangsa dan berbudaya”.

#### b. Misi SMP Negeri 1 Ngaglik, yaitu :

- 1) Mengintensifkan pelaksanaan penghayatan terhadap agama yang dianut warga sekolah.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang efektif, efisien dan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik.
- 3) Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler secara efektif sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.

- 4) Menegakkan tata tertib sekolah secara konsisten dan konsekuen.
- 5) Mengembangkan sikap sosial dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Menguatkan peserta didik berbangsa, bernegara dan berbudaya.
- 7) Meningkatkan profesionalitas pendidik dan tenaga kependidikan.
- 8) Melaksanakan Jum'at bersih ( Bersih, sehat, indah ).<sup>75</sup>

Dalam rangka meningkatkan kegiatan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta meningkatkan kegiatan beribadah dan penerapan nilai-nilai karakter Pendidikan Agama Islam, maka kegiatan keagamaan dan kegiatan pembiasaan di SMP Negeri 1 Ngaglik, antara lain :

- a) Setiap pagi dan setiap saat melaksanakan kegiatan 3 ( senyum, sapa dan salam ).
- b) Setiap hari Selasa dan Kamis ada kegiatan tadarus bersama, selama 20 menit dimulai pukul 07.00 – 07.20 WIB.
- c) Setiap hari ada kegiatan sholat Dzuhur berjamaah, Sholat Jum'at di Sekolah.

No	Hari	Kelas	Imam
1	Senin	VII A - F	Sudarsono, S.Ag
2	Selasa	VIII A - F	Arif Wijanarko, S.Pd. I
3	Rabu	IX A - F	Sumedi Haryanto,

---

<sup>75</sup> Wawancara dengan ibu Woro Hartani, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Ngaglik, tanggal 12 Februari 2018.

			S.Pd
4	Kamis	VII A - F	M.Azwar Anas, S.Pd.kor
5	Sabtu	VIII A – F	Bambang Hermawan, S.Pd

**Tabel I.2 Jadwal Shalat Berjamaah di Mushola Al-Kautsar**

**B. Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik.**

SMP Negeri 1 Ngaglik melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tahun 2017/2018 menggunakan Kurikulum Nasional yaitu kelas VII, VIII menggunakan Kurikulum 2013 dan kelas IX masih menggunakan Kurikulum 2006 atau dikenal dengan KTSP ( Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ).<sup>76</sup> Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik mengacu pada Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3, tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> Wawancara dengan Bapak Bambang Hermawan, S.Pd selaku waka. Kurikulum SMP Negeri 1 Ngaglik, tanggal 13 Februari 2018.

<sup>77</sup> Undang-Undang RI, nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik untuk kelas IX menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan / KTSP atau dikenal dengan Kurikulum 2006.<sup>78</sup>

Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan Kurikulum KTSP haruslah melibatkan peserta didik aktif dan guru kreatif sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini guru yang profesional yaitu menguasai materi, mengetahui kurikulum, menyiapkan silabus, membuat rencana proses pembelajaran ( RPP ), menggunakan metode yang tepat serta mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Bambang Hermawan selaku waka. Kurikulum terkait:

“ Bagaimana dari hasil Supervisi Guru saat mengajar, apakah sudah sesuai dengan kurikulumnya, materinya, metode dan media pembelajaran yang digunakan. “

Jawaban beliau : Berdasarkan data hasil supervisi guru saat pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa guru sudah mengajar sesuai dengan Kurikulum yang berlaku pada jenjang kelas tersebut, materi pembelajaran juga sudah sesuai, hanya saja baru sebagian kecil guru yang sudah memanfaatkan adanya LCD di kelas- kelas. Bahkan ada beberapa guru yang saat mengajar hanya menggunakan metode Ceramah sambil

---

<sup>78</sup> Wawancara dengan Bapak Bambang Hermawan, S.Pd selaku waka. Kurikulum SMP Negeri 1 Ngaglik, tanggal 13 Februari 2018.

duduk, sehingga peserta didik menjadi kurang fokus dengan pelajaran. Bahkan berdasarkan dari penilaian SKP ( Sasaran Kinerja Pegawai ) hanya ada beberapa guru yang mampu membuat dan menggunakan Media pembelajaran untuk diajukan dalam penilaian SKP tersebut.<sup>79</sup>

Pada penilaian SKP guru dituntut untuk dapat menambah angka penilaian SKP dengan membuat Media Pembelajaran serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari peraturan tersebut maka sebagian guru memulai membuat Media Pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan waka kurikulum serta melihat kondisi pembelajaran di SMP Negeri 1 Ngaglik, terutama pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik menggunakan berbagai metode dan Media Pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dalam Silabus dan RPP. Salah satu materi bidang Al-Qur'an adalah materi yang cukup dianggap sulit oleh peserta didik, sehingga guru harus menciptakan Media pembelajaran sebagai perantara pesan dalam menyampaikan materi.

Pada penelitian ini peneliti mencoba membuat dan menggunakan Media Pembelajaran Puzzle untuk bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX tahun pelajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ananda Muhammad Yordan Ficcy kelas IX C dengan pertanyaan “ bagaimana kesiapan menghadapi Ujian Sekolah

---

<sup>79</sup> Wawancara dengan Bapak Bambang Hermawan, S.Pd selaku waka. Kurikulum SMP Negeri 1 Ngaglik, tanggal 13 Februari 2018.

Berstandar Nasional ( USBN )”, yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Fickey menjawab “ Oalah bu, Ujian Sekolah Berstandar Nasional ( USBN ) Pendidikan Agama Islam bikin stress dan juga deg degan kalau tidak mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal ( KKM ) pasti tidak lulus.<sup>80</sup>

Dari wawancara tersebut ternyata bahwa dengan adanya tuntutan Ujian Sekolah Berstandar Nasional ( USBN ) pendidikan Agama Islam sebagai salah satu syarat kelulusan dengan kreteria ketuntasan minimal / KKM : 75. Maka bagi sebagian peserta didik menjadi beban pikiran yang cukup membuat gelisah, Apalagi berdasarkan kisi- kisi yang telah dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan/ BSNP untuk bidang Al-Qur’an, peserta didik dapat menyebutkan, mengidentifikasi, mengkategorikan atau menentukan :

1. Hukum bacaan Al Syamsiah dan Al Qomariyah
2. Hukum bacaan nun mati / tanwin dan mim mati.
3. Hukum bacaan mad dan waqof
4. Hukum bacaan Qalqalah dan Ra’
5. QS. Al Insyirah
6. QS. At Tin.

Berdasarkan kisi –kisi diatas dapat kita ketahui untuk materi bidang Al-Qur’an memuat hukum bacaan atau Tajwid yang cukup banyak. Berdasarkan soal-soal USBN tahun 2016/2017 untuk soal USBN

---

<sup>80</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Muhammad Yordan Fickey kelas IX C, tanggal 13 Februari 2018.

Pendidikan Agama Islam bidang Al-Qur'an mencapai 25 % atau sekitar 12 nomor soal.

Dari analisis soal tersebut guru kelas IX dituntut untuk dapat menyampaikan materi bidang Al-Qur'an dengan cepat, praktis serta menyenangkan sehingga mudah dalam mempelajari hukum bacaan serta peserta didik termotivasi bahwa belajar Al-Qur'an tidaklah sulit. Media pembelajaran *Puzzle* yang digunakan peneliti untuk bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam terdiri dari bahan bahan antara lain:

- a. Gambar *Puzzle*
- b. Tempat atau cetakan *Puzzle*
- c. Lem kertas
- d. Gunting
- e. Kertas bertuliskan potongan ayat AlQur'an yang memuat hukum bacaan.

## **B. Perencanaan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.**

Sebelum melaksanakan penelitian penggunaan Media pembelajaran *Puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang perlu diperhatikan dan disiapkan oleh guru adalah :

### 1. Silabus

Merupakan rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran / tema tertentu yang mencakup Standar Kompetensi,

Kompetensi Dasar, Materi Pokok Pembelajaran, Kegiatan Pembelajaran, Indikator, Penilaian, Alokasi Waktu dan Sumber / Bahan / Alat belajar. Sedangkan Silabus yang digunakan di SMP Negeri 1 Ngaglik mengacu pada Silabus yang dikeluarkan Pemerintah. Silabus merupakan langkah awal bagaimana kerangka pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP )

Sebelum guru mengajar, guru harus membuat rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran / RPP yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar, Idealnya satu RPP digunakan dalam satu kali pertemuan.

Menurut Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses, RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih, RPP dikembangkan dari Silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar.<sup>81</sup> Adapun RPP yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* adalah materi Hukum Bacaan Qalqalah dan Ra'. Komponen-komponen RPP tersebut memuat :

### a. Identitas mata pelajaran, meliputi

#### 1) Satuan Pendidikan.

---

<sup>81</sup> Permendikbud RI no. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses.

- 2) Mata Pelajaran.
  - 3) Kelas.
  - 4) Semester.
  - 5) Jumlah pertemuan.
  - 6) Alokasi waktu.
- b. Standar Kompetensi
  - c. Kompetensi Dasar
  - d. Indikator Pencapaian kompetensi
  - e. Tujuan pembelajaran
  - f. Materi Pelajaran
  - g. Sumber belajar
  - h. Metode / Model pembelajaran
  - i. Kegiatan Pembelajaran, terdiri dari
    - 1) Pendahuluan
    - 2) Inti Pembelajaran.
    - 3) Penutup.
  - j. Penilaian hasil belajar.
2. Media Pembelajaran *Puzzle*

Media Pembelajaran *Puzzle* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk bidang Al-Qur'an pada bidang Pendidikan Agama Islam ini menggunakan jenis Media Pembelajaran *Puzzle* seperti mainan bongkar pasang anak –anak. Yaitu ada bentuk gambar yang terdiri dari keping keping *Puzzle* yang harus ditata sehingga membentuk gambar utuh

dan mengerti hukum bacaan yang ada di dalam *Puzzle* tersebut. Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* dengan cara siswa dibagi menjadi beberapa kelompok terdiri dari 4 – 6 peserta didik untuk menyusun *Puzzle*.

**C. Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik.**

Dalam menggunakan media pembelajaran *Puzzle* guru perlu merencanakan dan menyiapkan : RPP, Materi pokok, Media pembelajaran *Puzzle*. Langkah-langkah penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah :

1. Siklus I

a. Pendahuluan

- 1) Guru mengecek kesiapan peserta didik untuk belajar
- 2) Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa dan tadarus awal 10 menit.
- 3) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik sebelum proses belajar berlangsung.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan Tujuan pembelajaran, materi tentang Hukum Bacaan Qalqalah dan Ra'.

- 2) Guru memberikan Pre test terkait dengan materi Hukum bacaan Qalqalah dan Ra'.
- 3) Guru membagi kelompok terdiri dari 4 – 6 orang setiap kelompok.
- 4) Guru membagi Media Pembelajaran *Puzzle* secara acak kepada setiap kelompok.
- 5) Peserta didik memasangkan Media Pembelajaran *Puzzle* sampai selesai dan mampu mengidentifikasi Hukum bacaan Qalqalah dan Ra'.

c. Penutup

- 1) Guru melakukan refleksi dengan peserta didik terkait dengan penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya.
- 3) Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

Dari hasil pengamatan penggunaan Media pembelajaran *Puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada Siklus I masih ada beberapa kelemahan antara lain:

- a) Peserta didik masih kurang teliti memasang *Puzzle* sehingga masih ada yang salah dan harus dibongkar pasang lagi.
- b) Situasi dan kondisi kelas menjadi sedikit gaduh dan ramai.

- c) Waktu yang tersedia masih kurang tepat saat menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*.<sup>82</sup>

Berdasarkan dari analisis tingkat kelemahan diatas maka akan kita perbaiki di Siklus II serta tahap ke II yaitu :

## 2. Siklus II

### a. Pendahuluan

- 1) Guru mengecek kesiapan peserta didik untuk belajar.
- 2) Guru meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa dan tadarus awal 10 menit.
- 3) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik sebelum proses belajar berlangsung.

### b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan Tujuan pembelajaran, materi tentang Hukum Bacaan Qalqalah dan Ra'.
- 2) Guru memberikan Pre test terkait dengan materi Hukum bacaan Qalqalah dan Ra'.
- 3) Guru membagi kelompok terdiri dari 4 – 6 orang setiap kelompok.
- 4) Guru membagi Media Pembelajaran *Puzzle* secara acak kepada setiap kelompok.

---

<sup>82</sup> Observasi kegiatan pembelajaran di kelas IXC, tanggal 13 Februari 2018

- 5) Peserta didik memasangkan Media Pembelajaran *Puzzle* sampai selesai dan mampu mengidentifikasi Hukum bacaan Qalqalah dan Ra'.

c. Penutup

- 1) Guru melakukan refleksi dengan peserta didik terkait dengan penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya.
- 3) Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

Dari hasil penelitian pada Siklus II semakin baik terbukti bahwa penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* membuat peserta didik senang belajar Hukum bacaan atau Tajwid<sup>83</sup>. Berdasarkan hasil wawancara dengan ananda Lotta Mayang kelas IX C dengan pertanyaan “ Bagaimana menurut pendapatmu tentang penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk belajar Hukum bacaan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Dia menjawab “ sangat menyenangkan saat belajar Hukum bacaan Tajwid dengan menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*, jadi belajar Hukum bacaan Tajwid menjadi lebih mudah diingat.”<sup>84</sup>

Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk bidang Al-Quran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, diuji cobakan di kelas IX C dan dibandingkan dengan kelas IX D yang menggunakan metode Ceramah, saat guru menerangkan Hukum Bacaan atau Tajwid.

---

<sup>83</sup> Observasi kegiatan pembelajaran di kelas IXC, tanggal 20 Februari 2018

<sup>84</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Lotta Mayang kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ananda Safitri Dwi Hapsari kelas IX C dengan pertanyaan “ Apakah kamu senang dengan penggunaan Media pembelajaran”. Dan dijawab “ sangat senang karena materi pelajaran lebih mudah diingat dan lebih gampang dihafal”.<sup>85</sup>

Wawancara dengan Ananda Alifia Perwati dengan pertanyaan :” Apakah pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan lebih menarik dengan menggunakan Media pembelajaran Puzzle.” Lalu dijawab : “ Lebih menarik dan menyenangkan.”<sup>86</sup>

Hasil wawancara dengan Ananda Azizi Fauzi Adam kelas IX C dengan pertanyaan :” Apakah dengan menggunakan media Puzzle ini kamu lebih mudah untuk memahami pelajaran Al-Quran.” Jawabannya :” Iya bu, menjadi lebih mudah dalam belajar ilmu Tajwid serta lebih mudah dalam mengerjakan latihan soal.”<sup>87</sup>

Wawancara dengan Ananda Qalbun Nadzif dengan pertanyaan :” Apakah kamu lebih bersemangat dengan mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Puzzle.” Dan dijawab: “ Iya bu, lebih bersemangat dan tidak mengantuk dalam mengikuti pelajaran.”<sup>88</sup>

Wawancara dengan Ananda Wijiyani dengan pertanyaan :” Apakah penggunaan Media Pembelajaran Puzzle ini memungkinkan menjadi tutor sebaya

---

<sup>85</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Safitri Dwi Hapsari kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

<sup>86</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Alifia Perwati kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

<sup>87</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Azizi Fauzi Adam kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

<sup>88</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Qalbun Nadzif kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

dan bisa membantu temanmu dalam belajar”. Lalu dijawab:” Ya bisa to Bu, kan memang cara kerja Media pembelajaran Puzzle harus saling membantu antar teman.”<sup>89</sup>

Wawancara dengan Ananda Mia Anggraeni dengan pertanyaan :” Apakah dengan menggunakan Media pembelajaran Puzzle membuat kamu berani bertanya atau berpendapat.” Dijawab :” Iya Bu, kita menjadi tertantang untuk belajar dan bertanya terkait materi hukum bacaan lebih banyak.”<sup>90</sup>

Wawancara dengan Ananda Ayu Sekar Hafida kelas IX C dengan pertanyaan :” Apakah kamu menyukai situasi saat melakukan diskusi pada penggunaan Media Pembelajaran Puzzle.” Dan dijawab :” Suka banget, karena teman-teman aktif membahas dan menyelesaikan soal-soal yang ada di Media Puzzle.”<sup>91</sup>

Hasil wawancara Ananda Muhammad Rizky dengan pertanyaan:” Apakah menggunakan Media pembelajaran Puzzle ini kamu lebih aktif dan kreatif dalam belajar.” Jawabannya :” Iya Bu, karena terpancing dengan teman-teman yang aktif.”<sup>92</sup>

Wawancara dengan Ananda Kingkin Kurniawati dengan pertanyaan:” Apakah guru Pendidikan Agama Islam sudah mengajar dengan baik dan

---

<sup>89</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Wijiyani kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

<sup>90</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Mia Anggraeni kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

<sup>91</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Ayu Sekar Hafida kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

<sup>92</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Muhammad Risky kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

menyenangkan.” Jawabannya :” Guru pendidikan Agama Islam selalu mengajar dengan menyenangkan sejak saya masih di kelas VII.”<sup>93</sup>

Wawancara dengan Ananda Intan Purwita dengan pertanyaan :” Apakah kamu senang bila kelompokmu berhasil memasang Puzzle tersebut dengan lengkap dan benar.” Dan jawabannya:” Sangat senang Bu, Apalagi Bu Guru pendidikan Agama Islam memberikan hadiah Pulpen kepada setiap kelompok yang juara I dalam menyelesaikan Puzzle dengan benar.”<sup>94</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat kita lihat bahwa dari 10 peserta didik yang kita minta keterangannya, dari peserta didik kelas IX C yang berjumlah 32 Orang. Dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam bidang Al-Qur’an dengan menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* , maka terbukti efektif untuk digunakan serta peserta didik merasa senang.

Dari hasil wawancara dengan peserta didik maka guru juga harus instropeksi dan refleksi diri bahwa kita sebagai guru harus mampu meningkatkan profesionalisme. Dari hasil penelitian ini guru juga dapat memperoleh manfaat antara lain :

- a) Membantu guru memperbaiki pembelajaran.
- b) Meningkatkan rasa percaya diri.
- c) Membantu guru berkembang secara profesional.

---

<sup>93</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Kingkin Kurniawati kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

<sup>94</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Intan Purwita kelas IX C, tanggal 20 Februari 2018.

- d) Meningkatkan ilmu pengetahuan terkait dengan Media pembelajaran, sehingga bisa diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar.

Berbeda dengan kelas IX D yang kita berikan materi sama yaitu Hukum bacaan tetapi tanpa menggunakan Media Pembelajaran, hanya menggunakan Metode Ceramah dan Lembar Kerja Siswa. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas IX D ananda Alif Roisulfalah dengan pertanyaan: “Bagaimana menurutmu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode Ceramah.” Dan jawabannya adalah :” Kalau Cuma diterangkan kadang sering lupa, kecuali kalau harus ditulis, karena dengan metode Ceramah ada beberapa peserta didik yang ngantuk”<sup>95</sup>.

Dari hasil wawancara dengan peserta didik kelas IX C terkait dengan penggunaan Media pembelajaran Puzzle bidang Al-Qur’an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh hasil respon peserta didik sebagai berikut :

No	Aspek Yang Dinilai	Kategori Jawaban			
		Ya	%	Tidak	%
1	Apakah kamu senang dengan Media pembelajaran	32	100		
2	Apakah pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih menarik dengan penerapan menggunakan media Puzzle	30	94	2	6
3	Apakah menggunakan Media Puzzle ini kamu lebih mudah untuk memahami pelajaran Al-Qur’an	31	97	1	3
4	Apakah kamu lebih bersemangat dengan mengikuti pembelajaran	30	94	2	6

<sup>95</sup> Wawancara dengan peserta didik atas nama Alif Roisulfalah kelas IX D, tanggal 20 Februari 2018.

menggunakan Media Puzzle					
5	Apakah penggunaan Media Puzzle ini memungkinkan menjadi tutor sebaya dan bisa membantu teman dalam belajar	29	91	3	9
6	Apakah dengan menggunakan Media Puzzle membuat peserta didik berani bertanya atau berpendapat	31	97	1	3
7	Apakah kamu suka melakukan diskusi pada saat menggunakan Media Puzzle	32	100		
8	Apakah menggunakan Media Puzzle ini kamu menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar	32	100		
9	Apakah guru Pendidikan Agama Islam sudah mengajar dengan baik	31	97	1	3
10	Apakah kamu senang bila kelompokmu berhasil memasang Puzzle tersebut dengan lengkap dan benar	32	100		
	JUMLAH	310	Baik	10	Tidak baik
	PERSENTASI	97 %		3%	

**Tabel I.3. Tabel Respon Peserta didik.**

Dari hasil penelitian penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada mata Pelajaran Agama Islam setelah dilakukan tindakan kelas selama 2 siklus, maka diperoleh data hasil tentang peserta didik 100 % senang dengan Media Pembelajaran. 94 % Peserta didik juga sangat tertarik dengan penerapan menggunakan Media Puzzle. Bahkan 97 % peserta didik mengatakan bahwa penggunaan Media pembelajaran Puzzle untuk mempelajari Al-Qur'an menjadi lebih mudah. 94 % peserta didik di SMP Negeri 1 Ngaglik juga semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam bidang Al-Qur'an. 91 % peserta didik juga menganggap dengan menggunakan Media Pembelajaran Puzzle bisa saling membantu antar teman dalam belajar. Sebanyak

97 % peserta didik di SMP Negeri 1 Ngaglik merasa dengan menggunakan Media Pembelajaran Puzzle memotivasi untuk berani bertanya kepada guru maupun kepada teman terkait materi pelajaran. 100 % peserta didik juga suka saat melaksanakan diskusi pada penggunaan Media Pembelajaran Puzzle, sehingga belajar Al-Qur'an menjadi lebih mudah. Sebanyak 100 % peserta didik di SMP Negeri 1 Ngaglik merasa lebih aktif dan kreatif saat pembelajaran menggunakan Media pembelajaran Puzzle. 97 % peserta didik menganggap bahwa guru Pendidikan Agama Islam sudah sangat baik saat mengajar. 100 % peserta didik juga senang saat guru memberikan hadiah pada saat mereka bisa menyelesaikan tugas yang ada pada Media Puzzle tersebut.

Dari hasil pelaksanaan Pre test dan Post test yaitu :

NO	NAMA	PRETEST	POST TEST
1	Alifia Perwati	65	80
2	Alifiana Bektu Susilowati	75	80
3	Alfita Cahya Ramadhan	60	75
4	Alvian Denilson Halim	55	75
5	Alvian Fickey Yodhan A	85	90
6	Ayu Sekar Hafida	55	75
7	Azizi Fauzi Adam	75	80
8	Bintang Senandung Kala	75	75
9	Felya Maharani	65	75

10	Fendi Rusdiyanto	70	80
11	Hanifah Khairunisa	75	85
12	Ikhsan Nur Rafli	70	85
13	Intan Purwita Sari	80	80
14	Kingkin Kurniastuti	80	85
15	Mahlana Adi S	75	80
16	Meilani Wahyu L	75	85
17	Mia Anggraeni	70	85
18	Muhammad Risky	75	90
19	Nadhiea Dwi Anjani	80	95
20	Nadila Mutiara A	85	90
21	Qalbun Nadhif	85	95
22	Raihan Afifah	75	90
23	Rifki Jamil Mirza	65	75
24	Risco Abdri N	65	75
25	Rizky Oktavian	60	80
26	Safitri Dwi Hapsari	70	75
27	Sri Wulan Maulani	75	75
28	Wijiani	70	80
29	Yovi Firmansyah	75	85
31	Wiyanda Alfatah Sari	85	85
32	Sheva Rahardyan	75	80

**Tabel. I.4 Hasil nilai dari Pre test dan Post test**

Secara umum peserta didik di SMP Negeri 1 Ngaglik merasa sangat senang apabila guru menggunakan Media pembelajaran Puzzle untuk belajar Al-Qur'an. Jadi penggunaan Media Pembelajaran Puzzle mampu membantu peserta didik dalam mempelajari Al-Qur'an menjadi lebih mudah, terbukti ada peningkatan nilai saat dilaksanakan Ulangan Harian serta Try out USBN Pendidikan Agama Islam. Walaupun tidak semua materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam bisa menggunakan Media Pembelajaran Puzzle. Tetap diperlukan Media-media yang lain yang sesuai dengan materi dalam Silabus dan RPP Pendidikan Agama Islam

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah mengumpulkan, mengolah dan menganalisa data yang diperoleh dari penelitian tentang penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk bidang AlQur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IX SMP Negeri 1 Ngaglik, sebagaimana hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan:

1. Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik adalah penerapan penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* yaitu dengan peserta didik menyelesaikan kepingan-kepingan *Puzzle* sehingga membentuk sebuah *Puzzle* yang utuh, untuk membantu siswa dalam mempelajari Al-Qur'an khususnya Hukum Bacaan menjadi lebih mudah dan menyenangkan.
2. Tingkat keberhasilan penggunaan Media pembelajaran *Puzzle* dapat menciptakan suasana belajar Al-Qur'an menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah, serta semakin banyak jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal/ KKM setelah penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngaglik tahun pelajaran 2017/2018.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Objek Penelitian:**

- a. Diharapkan melalui penelitian ini SMP Negeri 1 Ngaglik selaku lembaga pendidikan dapat mengevaluasi kekurangan dan kelebihan penggunaan Media pembelajaran.
- b. Guru diharapkan lebih kreatif, dan terus belajar meningkatkan profesionalisme dengan menggunakan Media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya keberhasilan pembelajaran. Guru harus dapat menciptakan kenyamanan dan situasi yang menyenangkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

### **2. Bagi Peneliti:**

Karya ini dapat sedikit menambah pengetahuan dan gambaran dalam penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk bidang Al-Qur'an, serta masih banyak bahasan yang terkait dengan Media Pembelajaran yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahid, Nur., 2010, *Pendidikan Keluarga dalam Perspektif Islam*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Alan Tresno Setiawan, “ Efektifitas Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat bagi Cerebral Palsy”, *Jurnal E-JUPEKhu ( Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, Volume 1 Nomor 3 September 2012.
- Al-Azizy, Suciati, 2010, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*, Jogjakarta : Diva Press.
- Arikunto, Suharsimi, 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi, Cet.14, Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar, 2012, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Radja Grafindo Persada.
- Chamidah, “ Penerapan Media Puzzle untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas I di SDN Sidotopo III/50 Surabaya,” *Jurnal JPGSD* Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Fachrurazi, 2011, “Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis Dan Komunikasi Metamatis Siswa Sekolah Dasar,” dalam *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, ISSN 1412-565X, No. 1 Agustus 2011.
- Hawi, Akmal., 2014, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : Rajawali Press.
- Hujair A.H. Sanaky, 2003, *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*, Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Ibrahim dan Nurwahyuni, 2005, *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*, Surabaya : UNESA University Press.

- Ibrahim dan Syaodih, Hana, 1996, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta : Rhineka Cipta.
- Ibrahim, *Media Pembelajaran : Arti, Fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, tv, dan Penulisan naskah slide*. Bahan sajian Program pendidikan akta mengajar III – IV, FIP-IKIP Malang 1997.
- Imama Nanda Anthoqo, “ Penggunaan Media Puzzle Magnet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-A SMPN 1 Trawas Tentang Kubus dan Balok melalui Model Problem Based Intruction(PBI)”, *Jurnal FMIPA UM* Tahun 2016.
- Inas Wuragil, Anindyaningtias,” *Learning Objective Of Tripple Jump*”, dikutip dari <http://gamel.fk.ugm.ac.id/pluginfile.php/I/blog/attachment/72/Triple%20Jump.docx> pada hari Rabu, tanggal 12 April 2017, jam 20.15 WIB.
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin, 2014, *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013 Cet.2*, Surabaya : Kata Pena.
- Margono, 2005, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Moh. Haitami & Syamsul Kurniawan, 2012, *Studi Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta : ar- Ruzz Media.
- Miles, M.B, Hubermen, A.M, dan Saldana, J.2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA : Sage Publication. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Musthofa, 2006, *Fun Games For Kidst*, Jakarta : Rieneka Cipta.
- Madjid, Abdul, 2012, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung : Rosda.
- Nata, Abudin, 2010, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Kencana.
- , 2019, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

- Rianto, 2007, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Rahmanelli, “ Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional,” *Jurnal Pelangi Pendidikan Vol. 2 (1)* tahun 2017
- Rakhmat, Joni, “ Pengembangan Taman Edukatif Berbasis dalam Pembelajaran Permainan di TK dan SD,” *Jurnal Dinamika Pendidikan Vol. 2(1)* Tahun 2006.
- Rudi, Susi Lana & Cepti Riana, 2008, *Media Pembelajaran*, Bandung : CV. Wacana Prima.
- Sudono, Anggraeni, 2000, *Sumber belajar dan Alat permainan Anak Usia Dini*, Jakarta : PT. Grasindo.
- Sudjana, Nana, 2010, *Dasar- dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinau Baru Algensindo.
- , 2010, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri.M & Permana, 1999, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : Alfabeta.
- Sumiati dan Ambo Dalle,” Efektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Ketrampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makasar,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* Volume 1 No. 1 Maret 2017.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi, 2007, *Media Pembelajaran*, Bandung : C.V Wacana Prima.
- Sani, Ridwan Abdullah, 2014, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, Cet.1, Jakarta : Bumi Aksara.
- ,2013, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina, 2008, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

- Satori, Djaman, Komariah, Aan, 2011, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alfabetta.
- Sugiyono, 2008, *Metode Pembelajaran Kuantitatif Kualitatif dan R &D*, Bandung : Alfabetta.
- , 2010, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alfabetta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, H.B, 2006, *Penelitian Kualitatif : Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*, Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- , 2006, *Metode Penelitian Kualitatif*, Surakarta : UNS Press.
- Taufiq, Ahmad.,dkk, 2011, *Pendidikan Agama Islam*, Surakarta : Yuma Pustaka bekerjasama dengan UPT MKU UNS.
- Taufiq Amir. M, 2010, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning(PBL) : Bagaimana Pendidikan Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Umar, Bukhari, 2011, *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet.2, Jakarta : Amzah.
- Vita Marta Sari,” Efektifitas Penggunaan Media Puzzle dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pecahan Sederhana Bagi Anak Kesulitan Belajar,” *Jurnal E-JUPEKhu*, Volume 3 No. 1 Januari 2014.
- Wina, Sanjaya, 2012, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Wena, Made, 2010, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Zaman, Badru. Dkk, 2008, *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Zuhairini., dkk, 2009, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta : Bumi Aksara.
- , 1983, *Metodik Khusus Pendidikan Islam*, Surabaya : Usaha Nasional.

