

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK BIDANG AL-
QUR'AN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IX
SMP NEGERI 1 NGAGLIK SLEMAN**

PENULIS : Eni Estuti Sabaryati

PEMBIMBING : Dr. Hujair AH Sanaky, MSI

ABSTRACT

***USE OF PUZZLE IN QUR'AN LEARNING IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AT
9TH GRADE OF SMP N 1 NGAGLIK SLEMAN***

This study started from the concern of Islamic Religious Education teachers that the students at SMP N 1 Ngaglik Sleman were getting worse in terms of religious knowledge, particularly in Qur'an learning. In fact, the government always conducts Nationally Standardized school Examination (USBN) for Islamic Religious Education. This examination requires Minimum Mastery Criteria for Islamic Religious Education of 75 as the passing grade for the students at SMP N 1 Ngaglik Sleman.

Such fact has put a demand to Islamic Religious Education teachers to be able to teach professionally, including a demand to create and make use of learning media that could result in effective and fun teaching learning processes. Such demand is aimed to facilitate students in learning Qur'an so that they could pass the Minimum Mastery Criteria.

This study was descriptive qualitative. The subjects were the headmaster, vice headmaster, curriculum, and 9th grade students at SMP N1 Ngaglik Sleman. The data analysis was done by using interactive model of Miles and Huberman, comprising data collection, data condensation, data display and conclusion drawing.

The findings showed that the use of puzzle in Qur'an learning on Islamic Religious Education at SMP N 1 Ngaglik Sleman could be well implemented. It is evident from the fact that the students could enjoy it and feel that the materials are easily understood. By using puzzle, Qur'an learning has become easier and more fun. This then negates the assumption that Qur'an learning is difficult for the students at SMP N 1 Ngaglik.

Keyword: use of puzzle for Qur'an learning

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.¹

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.

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

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

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.²

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 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-

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

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. Pertanyaan Penelitian

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

C. Kerangka Teori

1. 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 (wasa'il) atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.³ Menurut Schram media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.⁴ Jadi media adalah perluasan dari guru. National Education Asociation (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.⁵ Dari uraian ini, dapat diartikan media adalah semua alat baik cetak maupun audio visualnya yang digunakan untuk belajar.

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

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Radja Grafindo Persada, 2012), hlm. 3.

⁴Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2007), hlm. 5.

⁵Ibid, hlm. 6.

indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras.

3. Definisi Media Puzzle

Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris, teka-teki atau bongkar pasang, *puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.⁶ Menurut Rokhmat puzzle ialah bermain bangunan atau mencocokkan lewat pemasangan maupun menyamakan persegi-persegi, ataupun konstruksi-konstruksi tertentu menjadi pola akhir tertentu.⁷ Menurut Rahmanelli menyebutkan, “puzzle adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.”⁸

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 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.

4. Cara Bermain Puzzle

Cara bermain Puzzle menurut Zaman antara lain :

- a. Memperlihatkan gambar Puzzle sebagai kesatuan, lalu mengeluarkan gambar- gambar tersebut menjadi bagian- bagian.
- b. Menyusun kembali gambar itu sesuai dengan lekuk lekuk yang sudah ada di papan dasar.
- c. Mengajak anak untuk mencoba menyusun Puzzle.
- d. Memberikan kesempatan anak untuk mencoba menyusun sendiri.⁹

⁶Asra Sumiati, *Metode..*, hlm. 170.

⁷Joni Rokhmat, “Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD”, *Jurnal Dinamika Pendidikan* Vol. 2 (1) (tahun 2006), hlm. 45-52.

⁸Rahmanelli, “Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional”, *Jurnal Pelangi Pendidikan* Vol. 2 (1) (tahun 2007), hlm. 23-30.

⁹Zaman, Badru dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta : Universitas Terbuka,2008), hlm. 21

5. 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:

a. 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.

b. 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.

c. 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.

d. 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.

e. 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.

f. Melatih kesabaran

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

g. 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.¹⁰

6. Pengertian Pendidikan Agama Islam

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 pendidikan yang lain berlandaskan kepada pelajaran Agama Islam.¹¹

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 dasaar ini, maka Pendidikan Agama Islam pada umumnya memiliki tujuan didasarkan pada kepentingan agama, namun tujuannya untuk mensejahterahkan dan membahagiakan manusia.

D. Metode Penelitian

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”¹²

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

¹⁰Al-Azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*, (Jogjakarta: Diva Press, 2010), hlm. 70.

¹¹Abuddin Nata, *Ilmu Penidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 36.

¹²Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta.2005), hlm 36.

upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada kata lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan yang ada.¹³

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.¹⁴

E. Hasil Penelitian

1. 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.

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

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.

¹³Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hlm. 26

¹⁴Sumantri&Permana, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 1999), hlm. 157

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

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	1	
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 menggunakan Media Puzzle	30	94	2	6
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	1	
8	Apakah menggunakan Media Puzzle ini kamu menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar	32	100	1	
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	1	
	JUMLAH	310	Baik	10	Tidak baik
	PERSENTASI	97%		3%	

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.

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

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.

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.

F. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, Azhar, 2012, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Radja Grafindo Persada.
- Al-Azizy, 2010, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*, Jogjakarta: Diva Press.
- Badru, Zaman,dkk, 2008, *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Joni Rokhmat, Joni, 2006, *Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD* Jurnal Dinamika Pendidikan Vol. 2 (1)
- Mardalis, 1999, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono, 2005, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nata, Abuddin, 2010, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kencana.
- Rahmanelli, 2007, *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*, Jurnal Pelangi Pendidikan Vol. 2 (1).
- Sudjana, Nana, 2010, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susilana, Rudi & Riana, Cepi, 2007, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sumantri&Permana, 1999, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina, 2010, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

