**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AL QUR’AN HADIS MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN GAME PUZZLE PADA MATERI KELESTARIAN LINGKUNGAN QS. AR RUUM : 41-42 PADA SISWA KELAS XII IPA MAN 3 BANJARMASIN TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Lailatul Isnainah, S.Ag, M.Pd.I

Madrasah Aliyah Negeri 3 Banjarmasin

Email : lailatulisnainah@gmail.com

ABSTRAK

Kata Kunci : Media Pembelajaran Game Puzzle, Prestasi Belajar Siswa

The purpose of this study was to determine the increase in student achievement in the subject of Al Qur'an Hadith in MAN 3 Banjarmasin through the use of Puzzle Game learning media. This research method uses Classroom Action Research with two cycles with steps, namely planning, implementing action, observation and reflection. The subjects of this study were students of class XII IPA 1 at MAN 3 Banjarmasin in the 2019/2020 semester 1 (one) academic year, totaling 39 students, consisting of 11 male students and 28 female students. The data collected is the result of the observation of the implementation of learning and the test of learning outcomes. The data analysis used descriptive quantitative techniques. The results of the study stated that the learning outcomes with classical completeness in the first and second cycle meetings were an average of 87% for the written test and 82% for the practical test. Cycle II reaches an average of 100%. The data obtained show that the use of Puzzle Game learning media can improve student learning outcomes in the subject of Al Qur'an Hadith on environmental sustainability material QS. Ar Ruum: 41-42.

Tujuan Penelitian ini adalah mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur’an Hadits di MAN 3 Banjarmasin melalui penggunakan media pembelajaran Game Puzzle . Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus dengan langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 1 pada MAN 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2019/2020 semester 1 (satu) yang berjumlah 39 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 28 siswa perempuan. Data yang dikumpulkan adalah hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menyebutkan bahwa hasil belajar dengan ketuntasan klasikal siklus I pertemuan pertama dan kedua rata-rata 87 % untuk tes tertulis dan 82% untuk tes praktik. Siklus II mencapai rata-rata 100 % , Data-data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Game Puzzle dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur’an Hadits pada materi kelestarian lingkungan QS. Ar Ruum : 41-42.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan diri individu. Pendidikan juga ikut bertanggung jawab untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal sehingga anak dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai kebutuhan pribadi dan masyarakat.

Pendidikan adalah bimbingan atau pembinaan secara sadar menuju terbentuknya kepribadian yang lebih utama. Dalam proses terbentuknya kepribadian yang baik tidak hanya membutuhkan waktu yang singkat tetapi melalui beberapa tahapan. Dalam proses pembelajaran tersebut dapat mengubah manusia dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak baik menjadi baik. Semua itu akan diajarkan dalam beberapa mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran Al Qur’an Hadis dalam Pendidikan Agama Islam.

Dalam agama Islam, Al-Qur’an merupakan kitab suci umat Islam sebagai acuan yang sangat penting dalam menjalani kehidupan di dunia ini. Al-Qur’an menjadi pedoman dan petunjuk bagi umat Islam, oleh karena itu pengenalan al-Qur’an haruslah di mulai sejak dini pada diri anak yang di awali dalam keluarga masing- masing. Sebagaimana tercantum pada ayat berikut ini :

Dalam pendidikan umat Islam, Al-Qur’an identik dengan kehidupan sehari-hari yang harus selalu diingat, dibaca, dipelajari, dan diamalkan. Semua itu bisa didapat lewat kebiasaan. Mengingat bahasa Al-Qur’an yang indah dan mudah dilafalkan hingga banyak orang yang hafal 30 juz.

Secara substansial mata pelajaran Al-Qur’an Hadis memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mencintai kitab sucinya, mempelajari dan mempraktikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam al-Qur’an-hadis sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus menjadi pegangan dan pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari.

Al Qur’an hadis di Madrasah Aliyah adalah pendidikan yang menyatu dalam pendidikan agama Islam yang dapat menentukan dalam pembentukan watak dan kepribadian peserta didik untuk memupuk nilai-nilai keyakinan agama dan keyakinan (ketauhidan) serta ahlakul karimah yang dapat terpancar dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Al-Qur’an Hadis merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di Madrasah Aliyah, dan ruang lingkup pembelajaran Al-Qur’an Hadis di Madrasah Aliyah meliputi pengetahuan membaca dan menulis, menterjemah dan pemahaman isi kandungan ayat dan hadis yang tercermin dalam perilaku iman dan taqwa sehari-hari.

Minat belajar pada mata pelajaran Al-Qur’an hadits pada sebagian siswa masih rendah terutama dalam kegiatan menghafal ayat atau hadis yang terdapat pada setiap materi pelajaran Al Qur’an hadis, karena merasa malas dan banyak alasan, jadi perlu motivasi yang kuat dan tepat supaya siswa bisa lebih mencintai mata pelajaran Al-Qur’an hadits.

Berdasarkan dokumentasi prestasi belajar siswa yang diperoleh, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Oleh sebab itu penulis ingin mencoba menjelaskan dan menggunakan media pembelajaran Game Puzzle dalam pembelajaran Al Qur’an Hadits untuk mengatasi problem tersebut. Dengan media ini diharapkan suasana pembelajaran tidak membosankan dan menjadi lebih menarik sehingga bisa menumbuhkan minat siswa untuk belajar pelajaran tersebut dan yang lebih penting adalah tercapainya tujuan KBM dan kurikulum.

**METODE PENELITIAN**

Pelaksanaan PTK pada mata pelajaran Al Qur’an Hadits di kelas XII IPA 1 semester 1 ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas, yaitu bentuk pembelajaran yang bersifat reflektif untuk memperbaiki kondisi pembelajaran dan meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan melaksanakan tugas dengan proses pengkajian berdaur, yaitu merencanakan, melaksanakan tindakan, mengamati, dan merefleksisi (Winardi, 2004:87).

Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan November 2019. dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XII IPA 1 pada MAN 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2019/2020 semester 1 (satu) yang berjumlah 39 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 28 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi saat pembelajaran dan tes dengan materi pokok kelestarian lingkungan QS. Ar Ruum : 41-42.

Dilaksanakan dalam 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data, dan tahap refleksi. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah meningkatnya prestasi belajar siswa dalam hal ini kemampuan membaca, menterjemah dan menghapal QS Ar Ruum : 41-42 kategori baik sehingga prestasi belajarnya juga meningkat dengan nilai rata-rata kelasnya diatas nilai KKM setelah dilakukan tes hasil belajar.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari temuan yang diperoleh melalui kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan 2 siklus dengan 3 kali pertemuan (2 x 45 menit tiap satu kali pertemuan) melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM, penilaian tes tertulis dan tes praktik, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Game Puzzle efektif. Kegiatan belajar-mengajar dengan menggunakan media pembelajaran game puzzle di kelas XII IPA 1 MAN 3 Banjarmasin sebagaimana direncanakan guru sebelumnya berlangsung dengan Baik. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Data hasil belajar siswa siklus I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Keterangan** | **Tes tertulis** | **Tes Praktik** |
| 1 | Nilai terendah | 70 | 60 |
| 2 | Nilai tertinggi | 90 | 80 |
| 3 | Nilai rata-rata kelas | 73 | 71 |
| 4 | Jumlah siswa yang belum tuntas belajar | 5 | 7 |
| 5 | Jumlah siswa yang tuntas belajar | 34 | 32 |
| 6 | persentasi ketuntasan belajar | 87% | 82% |

Dalam kegiatan pembelajaran mulai dari siklus I sampai pada siklus II terlihat aktivitas siswa terlihat baik dan aktif, hal ini sesuai dengan persentase hasil observasi teman sejawat terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat tabel berikut:

**Tabel 2. Data hasil belajar siswa siklus II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Keterangan** | **Siklus I** | **Siklus II** |
| 1 | Nilai terendah | 60 | 75 |
| 2 | Nilai Tertinggi | 75 | 90 |
| 3 | Nilai rata-rata kelas | 71 | 83 |
| 4 | Jumlah siswa yang belum tuntas belajar | 7 | 0 |
| 5 | Jumlah siswa yang tuntas belajar | 32 | 39 |
| 6 | Persentasi ketuntasan belajar | 82 | 100 |

Dari tabel diatas tergambar kondisi belajar , mengajar sudah maksimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan kata lain bahwa pembelajaran Al Qur’an Hadits menggunakan media pembelajaran game puzzle sudah maksimal dan menghasilkan prestasi siswa dari siklus I dan siklus II meningkat, sehingga dapat dinyatakan berhasil dan tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Hal ini dapat dilihat peningkatan grafik dari hasil pelaksanaan siklus I ke siklus 2 dengan satu kali pertemuan dan satu kali refleksi.

Dari beberapa temuan tersebut di atas berarti penggunaan media pembelajaran game puzzle pada materi pelajaran Al Qur’an Hadits dapat di jadikan salah satu media pengajaran yang bagus untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami materi pelajaran Al Qur’an Hadits di kelas XII Madrasah Aliyah atau dapat pula diterapkan di mata pelajaran lain pada jenjang yang sama atau berbeda.

**PENUTUP**

Berdasarkan refleksi hasil tindakan kelas siklus I dan siklus II penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran menggunakan media pembelajaran game puzzle pada mata pelajaran Al Qur’an Hadits di kelas XII IPA 1 MAN 3 Banjarmasin dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Disarankan bagi guru kesiapan materi, alat dan metode sebelum pembelajaran dilaksanakan. Bagi siswa hendaknya siswa menyelesaikan tugas-tugas berdasarkan tahapan-tahapan penyelesaian sehingga tiap langkah mencerminkan pemahaman siswa. Bagi sekolah hendaknya mendukung semua kelengkapan pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arief S. Sadiman, dkk. (2007:6). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan*

*Pemanfaatanya.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Asnawir, U. B. (2002:24-25). *Media Pembelajaran* . Jakarta: Delia Citra Utama.

Endarmoko, E. (2006:11). Tesaurus Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia.

Endarmoko, E. (2006:231). *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

Munadi, Y. (2008:150). *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta:

Gaung Persada Press.

Shalahudin, M. (1991:57). *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT.

Gramedia Pustaka Utama.

Siregar, Eveline dan Dewi, Salma Prawiradilaga. (2004:4). *Mozaik Teknologi*

*Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Winardi. (2004:87). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gramedia.