

UPAYA MENINGKATKAN MINAT MATERI HURUF HIJAIYAH BERSAMBUNG MELALUI PERMAINAN PUZZLE SISWA KELAS 2 SDN 17 LIMBOTO BARAT

Nurain Abd. Gani

SDN 17 Limboto Barat

Email: nurainabd671@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan membaca huruf Hijaiyah bersambung merupakan keterampilan dasar yang penting dalam pembelajaran Al-Qur'an. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 SDN 17 Limboto Barat terhadap huruf Hijaiyah bersambung melalui media puzzle. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus digunakan sebagai metode penelitian. Setiap siklus melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase minat belajar siswa dari 35,75% (pra-siklus) menjadi 75% (siklus I) dan 90% (siklus II). Temuan ini mengindikasikan bahwa media puzzle efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap huruf Hijaiyah bersambung.

Kata Kunci: Minat belajar, media puzzle, huruf Hijaiyah bersambung

ABSTRACT

The ability to read cursive Hijaiyah letters is an important basic skill in learning the Al-Qur'an. This research aims to increase the learning interest of grade 2 students at SDN 17 Limboto Barat towards the Hijaiyah cursive letters through puzzle media. Classroom Action Research (PTK) with two cycles was used as the research method. Each cycle involves planning, implementation, observation, and reflection. Data was obtained through questionnaires, observation and documentation. The results showed an increase in the percentage of students' interest in learning from 35.75% (pre-cycle) to 75% (cycle I) and 90% (cycle II). These findings indicate that puzzle media is effective in increasing students' interest and understanding of cursive Hijaiyah letters.

Keywords: Interest in learning, puzzle media, Hijaiyah letters connected

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam memajukan kualitas bangsa, termasuk Indonesia. Hingga saat ini, pendidikan telah melekat dan masih dipercaya sebagai media untuk membangun kecerdasan. Manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, sebab pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran.¹ Pendidikan merupakan faktor penting yang mempunyai andil besar terhadap kemajuan suatu bangsa bahkan peradaban manusia. Pendidikan yang lemah menyebabkan kehancuran suatu bangsa yang

¹Akhmad Muhaimin Azzet, *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia* (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2011), h. 9.

berakar dari lemahnya intelektual dan moral. Pendidikan yang berkualitas akan menjadi dasar dari lahirnya tonggak kemajuan suatu bangsa.

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya, mengharuskan menyesuaikan dan mengembangkan cara-cara penyampaian pelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan arus informasi menjadi cepat dan tanpa batas. Hal ini berdampak langsung pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Terlebih lagi dalam era globalisasi yang selalu menuntut percepatan dalam rangka pencapaian hasil yang maksimal. Hal ini merupakan tugas guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan, bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Berdasarkan Sistem Pendidikan Nasional tersebut di atas, maka pendidikan diwujudkan secara sadar dan terencana melalui suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga menjadi manusia potensial yang dapat mengembangkan diri, masyarakat, bangsa dan negara di masa yang akan datang. Allah swt berfirman dalam surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۙ ۱۱

Terjemahnya:

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.³

Dengan demikian betapa pentingnya pendidikan menurut Islam seperti yang digambarkan didalam Al-Qur'an. Pendidikan dengan melalui media membaca, menulis dan menganalisa segala realitas yang terbesit dalam benak manusia menjadi keniscayaan bagi manusia yang memiliki potensi sehingga lebih sempurna ketimbang makhluk Tuhan lainnya. Tentunya apabila potensi tersebut digunakan

²Sekretariat Negara Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Cet. I; Jakarta: BP Panca Usaha, 2003), h. 4.

³Departemen Agama RI., *Al-Quran dan Terjemahnya*, h. 542.

secara dinamis dan benar akan mengantarkan manusia pada posisi makhluk mulia yang akan memperoleh kebaikan di dunia dan akhirat.

Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar memegang peranan penting dalam pembentukan karakter dan spiritualitas siswa. Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai adalah kemampuan membaca huruf Hijaiyah bersambung, yang menjadi dasar dalam membaca Al-Qur'an. Namun, hasil observasi di kelas 2 SDN 17 Limboto Barat menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan memahami huruf Hijaiyah bersambung. Minat belajar mereka juga rendah, yang dapat disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Penelitian terkait menunjukkan efektivitas media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian oleh Nurhasanah, et al. (2021) menemukan bahwa media puzzle mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran huruf Hijaiyah bersambung secara signifikan. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada anak usia dini dan tidak mengintegrasikan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Putri dan Haris (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis puzzle efektif untuk pembelajaran mandiri, tetapi tidak mengkaji penerapan media ini dalam konteks pembelajaran kolaboratif di kelas.

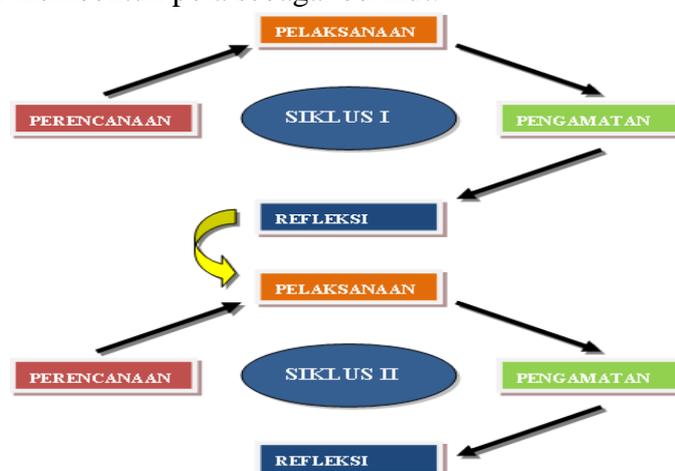
Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan media puzzle yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar huruf Hijaiyah bersambung siswa kelas 2 SD melalui pendekatan kolaboratif. Media ini tidak hanya berfokus pada penguasaan huruf, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas kelompok yang mendukung keterampilan sosial dan kognitif mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 SDN 17 Limboto Barat terhadap huruf Hijaiyah bersambung melalui penggunaan media puzzle. Harapan yang ingin dicapai adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, sehingga siswa tidak hanya termotivasi untuk belajar, tetapi juga mampu menginternalisasi konsep huruf Hijaiyah secara lebih mendalam. Manfaat ilmiah dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan Islam di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan yang memiliki suatu prosedur ataulangkah-langkah sistematis dalam pelaksanaannya. Langkah-langkah Penelitian TindakanKelas (PTK) pada hakikatnya membentuk

suatu siklus tertentu, dalam pelaksanaannya siklus dalam PTK di lakukan lebih dari 1 kali. Kemmis dan Mc Taggart (1992) membentuk suatu siklus PTK yang dilakukan melalui fase-fase berikut: refleksi awal, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Jika di gambarkan, maka siklus PTK menurut Kemmis dan McTanggart akan membentuk pola sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Setting atau lokasi yang berkaitan dengan sarana atau permasalahan penelitian juga merupakan salah satu jenis sumber data. Informasi mengenai kondisi dari lokasi peristiwa atau aktifitas dilakukan bisa digali lewat sumber lokasinya. Dari pemahaman lokasi dan lingkungannya, peneliti bisa secara cermat mencoba mengkaji dan secara kritis menarik kemungkinan kesimpulan.

Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas 2 SDN 17 Limboto Barat. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, sementara analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Prosedur penelitian diawali dengan tahap pra-siklus untuk mengidentifikasi tingkat minat belajar awal siswa. Pada siklus I, dilakukan penerapan media puzzle sebagai alat pembelajaran huruf Hijaiyah. Selanjutnya, pada siklus II, media puzzle disempurnakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Temuan Pada tahap pra-siklus, data awal yang diperoleh melalui angket menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa berada pada angka 35,75%, dengan mayoritas siswa berada dalam kategori rendah. Observasi juga mencatat rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung, di mana banyak siswa kurang fokus dan enggan berinteraksi. Kondisi ini mengindikasikan perlunya

inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa secara lebih efektif.

Pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam kepada siswa. Setelah mengucapkan salam, guru menanyakan kabar siswa dengan berkata, “*Bagaimana kabarnya hari ini?*”. Para siswa pun menjawab “ dengan kompak. Antusiasme peserta didik terlihat dalam menjawab pertanyaan guru. Setelah menanyakan kabar, Selanjutnya, guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdo’a bersama- sama. Saat membaca do’a seluruh peserta didik melaksanakan dengan khusyuk dan tidak ada yang berbicara. Setelah berdo’a bersama selesai, kemudian guru mengabsensi (mengecek kehadiran siswa). Dari 12 siswa, semuanya hadir. Setelah mengabsensi, guru mengecek kerapian dan kesiapan siswa sebelum menerima materi pelajaran. Sejenak guru mengecek semangat siswa dengan mengajak tepuk semangat. Kemudian guru melakukan kegiatan apersepsi. Motivasi belajar sebelum tindakan Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan Tindakan pada penelitian ini yaitu peneliti melakukan asesmen awal dengan cara membagikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Tahap pengamatan dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal yang diamati observer adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan panduan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa yang telah disusun. Adapun hasil pengamatan yang telah dilakukan observer adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian

NO	Rentang Nilai	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1	90 – 100	Sangat baik	0	-
2	. 75 – 89	Baik	10	60%
3	. 60 – 74	Cukup	3	30%
4	40 – 59	Kurang baik	2	20%
5	. 0 – 39	Perlu bimbingan		-
	Jumlah	Total	15	100%

Pada siklus ini peneliti melihat siswa sudah mulai menyukai proses pembelajaran, mereka terlihat aktif, senang dan tidak merasa bosan dalam belajar. Akan tetapi hanya beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan karena siswa tidak berani untuk bertanya. Pada saat itu guru memberikan motivasi kepada siswa agar berani dalam mengajukan pertanyaan. Motivasi yang guru lakukan diharapkan dapat memacu siswa untuk menciptakan interaksi positif dalam kegiatan pembelajaran. Dari hal di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada

pertemuan pertama ini siswa sudah mulai menyukai dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, akan tetapi belum terlaksana dengan baik karena hanya sedikit siswa yang berani mengajukan pertanyaan. Dan guru masih kurang mengkondisikan siswa agar suasana kelas bisa lebih tenang.

Tabel 2. Aktivitas Guru

No	Aktivitas Guru	Frekuensi				Total Persentase%
		Ya	%	Tidak	%	
1	Kegiatan pendahuluan	7	87	1	13	100
2	Kegiatan Inti	7	70	3	30	100
3	Kegiatan penutup	3	60	2	40	100

Berdasarkan data pada tabel dapat diketahui hasil pengamatan kegiatan guru pada siklus 1 dari penilaian pengamat yang mencakup 14 (empat belas) aspek penilaian, memperoleh nilai rata-rata 70,43 atau berada pada kategori cukup baik. Rincian nilai tersebut dapat dijelaskan terdapat 5 aspek (30%) yang mendapat nilai dengan kategori baik yaitu berada pada rentang nilai 75-80 dalam hal: membuka pertemuan pembelajaran, apersepsi, membuat kesimpulan, mengevaluasi hasil belajar, menutup pembelajaran. Ada 6 aspek (60%) mendapat nilai dengan kriteria cukup baik. Sementara ada 3 aspek (20%) mendapat nilai dengan kriteria kurang baik atau berada pada rentang nilai 40-59 dalam hal: mengelola kelas, menyajikan masalah dan memberi contoh konkrit, dan penggunaan waktu. Perolehan keberhasilan kegiatan guru pada kegiatan siklus 1 berdasarkan hasil pengamatan kolaborator, sebagaimana nampak pada tabel 1 tersebut, dapat dikatakan belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini.

Hasil pelaksanaan observasi aktivitas guru pada siklus I terlihat pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup pada lembar observasi. Pertemuan Pertama, pada tahap ini peneliti yang bertindak sebagai guru berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar. Pada awal pembelajaran pertemuan pertama setelah membaca doa bersama dan mengabsen siswa, peneliti yang bertindak sebagai guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan atau pengetahuan siswa sebelum proses pembelajaran.

Pada siklus I, penerapan media puzzle mulai menunjukkan hasil positif. Berdasarkan analisis angket dan hasil observasi, persentase minat belajar siswa meningkat menjadi 75%. Siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran, ditandai dengan peningkatan partisipasi selama diskusi kelompok

dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas menggunakan media puzzle. Namun, ditemukan beberapa tantangan, seperti manajemen waktu yang kurang optimal dan kesulitan sebagian siswa dalam memahami konsep huruf Hijaiyah bersambung secara menyeluruh. Pelaksanaan siklus I yang telah dilaksanakan oleh peneliti masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya, yaitu belum tercapainya nilai yang diperoleh siswa sesuai indikator kinerja yang telah ditentukan.

Pembelajaran pada siklus II ini hampir sama dengan siklus I. Setelah melakukan refleksi pada siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II seperti meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas dan peneliti juga harus memaksimalkan penggunaan media puzzle serta peneliti juga harus lebih menyiapkan diri dalam menyampaikan materi agar tidak terlihat kaku sehingga pembelajaran lebih maksimal. Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. Performansi guru dan kesesuaian pelaksanaan pembelajaran membawa pengaruh terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Aktivitas siswa pada siklus II sudah berada pada kriteria aktivitas yang sangat tinggi yaitu meningkat 6,13%. Aktivitas siswa meningkat dari 58,1% pada siklus I menjadi 91,9% pada siklus II. Kriteria aktivitas yang sangat tinggi menunjukkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan dengan menambahkan variasi bentuk puzzle dan pendekatan pembelajaran yang lebih kolaboratif. Hasil angket menunjukkan peningkatan minat belajar menjadi 90%, dengan mayoritas siswa mencapai kategori tinggi. Observasi mencatat perubahan signifikan dalam keterlibatan siswa, di mana mereka lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan puzzle. Selain itu, siswa mampu menghubungkan pembelajaran huruf Hijaiyah dengan kegiatan sehari-hari, seperti membaca Al-Qur'an. Berikut gambaran perbandingan hasil pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Gambar 1

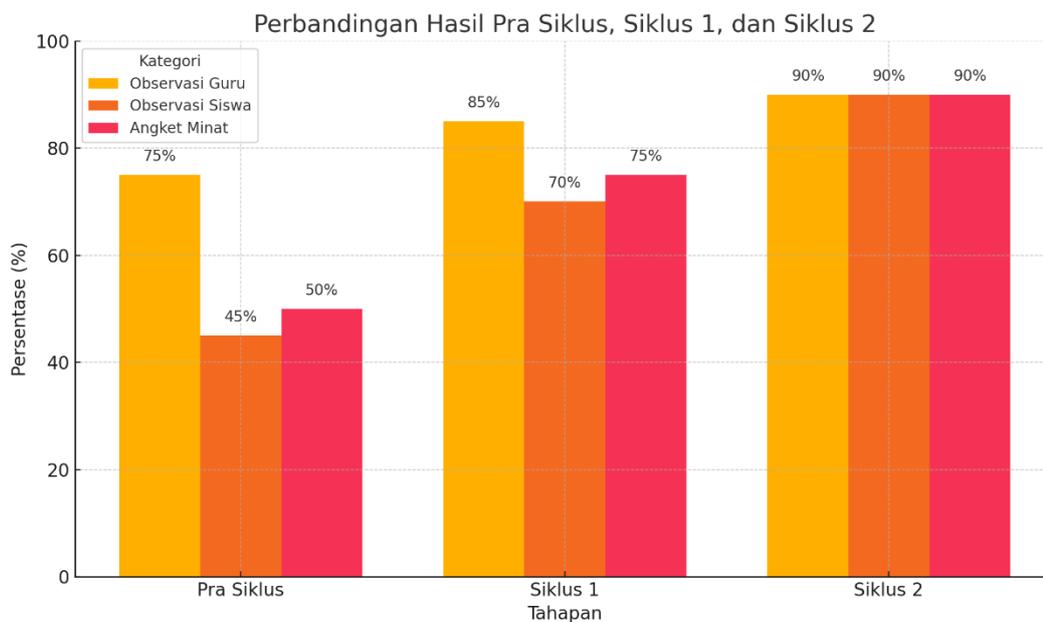


Diagram perbandingan hasil pada Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2 ini menunjukkan peningkatan yang signifikan di setiap kategori, terutama pada Siklus 2, dengan persentase keberhasilan yang mencapai 90% untuk semua indikator utama.

Nilai kebaruan temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu mereka menginternalisasi konsep huruf Hijaiyah secara mendalam. Nilai kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan media puzzle dalam konteks pembelajaran kolaboratif untuk siswa sekolah dasar, yang sebelumnya lebih banyak diterapkan pada anak usia dini atau pembelajaran individu. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan sosial melalui kerja sama kelompok. Diskusi peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa menunjukkan efektivitas media puzzle sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini mendukung temuan Nurhasanah, et al. (2021) yang menyatakan bahwa media edukatif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian ini memperluas cakupan dengan menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif dalam mendukung keterlibatan siswa secara holistik.

Kebaruan lainnya adalah integrasi media puzzle dengan strategi refleksi kelompok, yang memungkinkan siswa untuk mengevaluasi dan memahami proses pembelajaran mereka. Hal ini memberikan dampak positif tidak hanya pada

kemampuan akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa, seperti rasa tanggung jawab dan kemampuan bekerja sama.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mencapai tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 SDN 17 Limboto Barat terhadap huruf Hijaiyah bersambung melalui penerapan media puzzle. Temuan menunjukkan bahwa media ini efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih memahami materi.

Penerapan media puzzle tidak hanya relevan dalam konteks pembelajaran huruf Hijaiyah bersambung, tetapi juga memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi lain di bidang pendidikan agama Islam. Media ini dapat dikombinasikan dengan teknologi digital untuk memperluas cakupan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran jarak jauh atau mandiri.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi penggunaan media puzzle berbasis teknologi, seperti aplikasi digital yang mendukung pembelajaran huruf Hijaiyah secara interaktif. Selain itu, diperlukan penelitian dengan skala yang lebih besar untuk menguji efektivitas media ini pada kelompok siswa yang lebih beragam, sehingga hasilnya dapat lebih tergeneralisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, A. Pengaruh metode bermain terhadap minat belajar anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 123–134. (2022).
- Hamalik, O. Proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 1–15. (2020).
- Hamalik, O. *Media pembelajaran: Inovasi strategi belajar siswa*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. (2019).
- Munir, M. Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 45–56. (2021)
- Nurhasanah, N., Suryadi, T., & Rahmawati, A. Pengaruh media puzzle terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 16(3), 45–57. (2022).
- Nurhasanah, S. Penerapan media puzzle dalam meningkatkan kognitif dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(4), 567–580. (2021).
- Putri, M., & Haris, A. Integrasi teknologi dalam media puzzle untuk pembelajaran huruf hijaiyah. *Jurnal Inovasi Media*, 21(1), 45–60. (2023).
- Rahmawati, L., & Nurul, S. Efektivitas media digital dalam pembelajaran huruf hijaiyah bersambung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 312–324. (2022)

- Rohmah, R., & Sari, N. Efektivitas media puzzle dalam pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 18(3), 67–78. (2023)
- Setiawan, A., et al. Pengaruh media pembelajaran berbasis media terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 245–259. (2021).
- Syukri, A. Strategi efektif pembelajaran huruf hijaiyah bersambung di sekolah dasar. Jakarta: Raja Grafindo Persada. (2020).
- Syukri, M. Metode pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam*, 19(2), 89–104. (2021).