

# SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BTQ  
MATERI TANDA BACA SUKUN DAN TASYDID  
MELALUI MEDIA PUZZLE PADA KELAS II SEMESTER II  
SD NEGERI 01 TEGALMLATI



Oleh:

ASAL BUKU INI	Penulis
PENERBIT / HAR	
TGL. PENERIM	Jan 2019
NO. KLASIFIK	PAI 17-081 MUR u
NO. TADU	1721081

M. Ali Murtadho

232 108 177

JURUSAN TARBIYAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PEKALONGAN

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Ali Murtadlo  
NIM : 232108177  
Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BTQ MATERI TANDA BACA SUKUN DAN TASYDID MELALUI MEDIA PUZZLE PADA KELAS II SEMESTER II SD NEGERI 01 TEGALMLATI” adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pemalang, Nopember 2015

Yang menyatakan,

**M. ALI MURTADLO**

NIM. 232108177

**H. Zaenal Mustakim, M.A**  
Jln. Mawar Raya No. 16  
Graha Tirto Asri  
Tirto Pekalongan

**H. Agus Khumaedy, M.Ag**  
Desa Loning Rt. 02/02  
Kec. Petarukan  
Kab. Pemalang

### NOTA PEMBIMBING

Lamp : 3 (Tiga) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
M. Ali Murtadho

Pekalongan, 26 Nopember 2015  
Kepada :  
Yth. Ketua STAIN  
c/q Ketua Jurusan Tarbiyah  
di PEKALONGAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah dilakukan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara.

Nama : M. ALI MURTADHO

NIM : 232 108 177

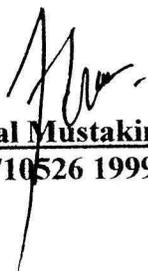
JUDUL : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BTQ MATERI  
TANDA BACA SUKUN DAN TASYDID MELALUI MEDIA  
PUZZLE PADA KELAS II SEMESTER II SD NEGERI 01  
TEGALMLATI

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasahkan.

Demikian harap menjadi perhatian dan terima kasih.

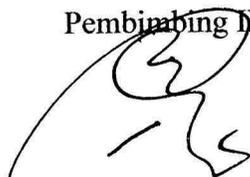
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I



**H. Zaenal Mustakim, M.A**  
NIP. 19710526 199903 1 002

Pembimbing II



**H. Agus Khumaedy, M.Ag**  
NIP. 19680818 199903 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PEKALONGAN**

Jl. Kusumabangsa No. 09 Telp (0285) 412575 - Faks. (0285) 423418,  
Website: [www.stain-pekalongan.ac.id](http://www.stain-pekalongan.ac.id) / Email : [Info@Stain-pekalongan.ac.id](mailto:Info@Stain-pekalongan.ac.id) Pekalongan

**PENGESAHAN**

Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan  
mengesahkan Skripsi Saudara :

**Nama : M. ALI MURTADHO**

**NIM : 232 108 177**

**Judul : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BTQ  
MATERI TANDA BACA SUKUN DAN TASYDID  
MELALUI MEDIA PUZZLE PADA KELAS II  
SEMESTER II SD NEGERI 01 TEGALMLATI**

Yang telah diujikan pada hari Kamis, tanggal 07 Januari 2016 dan  
dinyatakan berhasil, serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh  
gelar Sarjana Strata Satu (S<sub>1</sub>) dalam Ilmu Tarbiyah.

**Dewan Penguji**

Penguji I

Penguji II

  
**Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag**  
NIP. 1973 0112 2000 03 1 001

  
**Siti Mumuk Muniroh, S.Psi. M.A.**  
NIP. 1982 0701 2005 01 2 003

Pekalongan, 7 Januari 2016

  
**Dr. H. Ade Dedi Kohayana, M.Ag**  
NIP. 1977 0112 1998 03 1 005

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Ibuku Maslihatun dan Bapakku Ahmad Dahlan yang telah memberikan kasih sayangnyanya padaku. Mereka orang tuaku yang tak pernah mengenal rasa bosan dalam membimbingku, dan tak lelah mengharap kepada Allah SWT, demi keberhasilan penulis dalam mencapai yangn dicita-citakan, semoga Allah memberikan kesehatan dan umur panjang kedua orang tuaku. Amin.....
2. Istriku tercinta Andriyani Panca Asih Risza dan buah hatiku Fachri Alan Azzafdy yang ikut serta memberikan dukungan, pemikiran, dan memotivasi penulis, semoga kesuksesan dunia akhirat selalu menyertaimu. Amin l.....
3. Seluruh keluarga besar Bpk. Ahmad Dahlan – Ibu Maslihatun dan Bpk. Rois Soleh (Alm) – Ibu Zahroh yang turut memotivasi dan mendoakanku dalam penulisan karya ilmiah ini.
4. Sahabat-sahabatku tercinta khususnya *E-classer*
5. Kampusku tercinta STAIN Pekalongan

MOTTO

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ

Sebaik-baik dari kamu adalah orang yang belajar al Quran dan mengajarkanya  
(H.R. Bukhari)

## ABSTRAK

M. Ali Murtadho. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Baca Tulis Al Qur'an pada Materi Tanda Baca Sukun dan Tasydid Melalui Media Puzzle pada kelas II semester II SD Negeri 01 Tegalmati. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Pekalongan. Dosen Pembimbing H. Zaenal Mustakim, M.A dan H. Agus Khumaedy, M.Ag.  
Kata Kunci : Hasil Belajar BTQ, Media Puzzle.

Definisi belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap dan perubahan. Dengan pengertian tersebut memberikan gambaran bahwa siswa agar disebut belajar, semua indera harus terlibat tidak sekedar mendengarkan keterangan dari penyampain guru namun siswa harus terlibat secara penuh baik mendengar, melihat dan melakukan kerja fisik.. Langkah ini akan mudah terwujud apabila menggunakan media. Penggunaan media salah satunya dengan games puzzle. Pembelajaran BTQ yang berlangsung di SD Negeri 01 Tegalmati Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang membuat anak kecewa, karena Proses belajar mengajarnya monoton atau tidak bervariasi. Kurangnya penerimaan materi menyebabkan prestasi siswa rendah. Dari uraian diatas peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar BTQ Materi Tandabaca Sukun dan Tasydid Melalui Media *Puzzle* Pada Kelas II Semester II SD Negeri 01 Tegalmati.

Bertolak dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah apakah melalui penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar BTQ Kelas II SDN 01 Tegalmati Kec. Petarukan Kab. Pemalang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan Penggunaan *Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar BTQ Kelas II SDN 01 Tegalmati Kec. Petarukan Kab, Pemalang dan diharapkan menjadi masukan bagi sekolah untuk menjadi suatu inovasi pembelajaran khususnya penggunaan media *Puzzle*.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan jenis pendekatan kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 22 siswa. Data yang digunakan ada dua yaitu data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data dengan menggunakan tes. Teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan yaitu teknik pengolahan data dan analisis data penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian Upaya Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar BTQ materi tandabaca sukun dan tasydid melalui Media *Puzzle* pada Kelas II Semester II SD Negeri 01 Tegalmati dibuktikan dengan tes formatif. nilai rata-rata pada pra siklus adalah 55,90 atau dari 22 siswa hanya 6 siswa (27%) yang nilainya berada diatas KKM dan 16 siswa (73%) yang nilainya berada dibawah KKM. Kemudian pada siklus I dengan menggunakan media *puzzle* nilainya naik cukup tinggi menjadi 6,5 atau dari 22 siswa 10 siswa (45%) yang nilainya diatas KKM dan 12

siswa (55%) dibawah KKM, kemudian karena masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM yaitu 7,00, maka peneliti melakukan proses pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media *puzzle*, dan nilainya menjadi naik dengan signifikan yaitu 7,9 atau dari 22 siswa, 17 siswa (77%) yang nilainya diatas KKM dan hanya 5 siswa (23%) yang nilainya dibawah KKM.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Teriring rasa syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW beserta keluarganya, para sahabat dan pengikut-pengikutnya yang senantiasa berpegang teguh pada ajarannya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat guna memperoleh gelar sarjana S1 dalam ilmu Tarbiyah di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pekalongan.

Adapun skripsi yang penulis bahas adalah berkenaan dengan upaya meningkatkan hasil belajar BTQ materi tanda baca sukun dan tasydid melalui media puzzle pada kelas II semester II SD Negeri 01 Tegalmati. Untuk itu, skripsi ini penulis teliti dengan seksama dengan harapan dapat memperjelas dan menjadikan gambaran tentang masalah tersebut. Akan tetapi, peneliti menyadari bahwa pembahasan dalam skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan bagi penyempurnaan skripsi ini.

Dalam penyelesaian skripsi ini, tentu saja tidak lepas dari sumbangsih berbagai pihak baik moril maupun spirituil. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat.

1. Bapak Drs. Ade Dede Rokhayana, M.A, selaku ketua STAIN Pekalongan yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sugeng Sholahudin, M.Ag, selaku ketua jurusan Tarbiyah STAIN Pekalongan yang telah memberi dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak H. Zaenal Mustakim, M.Ag dan Bapak H. Agus Khumaedy, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi ini, yang dengan kesabaran dan kerendahan hati membimbing dan memotivasi dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak Ubaidilah Fathudin, M.Pd selaku wali studi yang telah membimbing dan memberi nasehat kepada peneliti selama aktif dalam perkuliahan di STAIN Pekalongan
5. Bapak Tarmono, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SD Negeri 01 Tegalmati Kec. Petarukan Kab. Pemalang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dan mengajar penulis selama dibangku perkuliahan.
7. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya, peneliti mengakui bahwa segala kebenaran yang ada dalam skripsi ini hanyalah berasal dari hidayah dan inayah Allah SWT, dan segala kekurangan yang ada dalam skripsi ini hanyalah berasal dari penulis semata.

Pekalongan, Nopember 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i	
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii	
HALAMAN NOTA PEMBIMBING .....	iii	
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv	
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v	
HALAMAN MOTTO .....	vi	
ABSTRAK .....	vii	
KATA PENGANTAR .....	ix	
DAFTAR ISI .....	xi	
DAFTAR TABEL .....	xiii	
BAB I	PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang Masalah .....	1
	B. Rumusan Masalah .....	7
	C. Tujuan Penelitian .....	7
	D. Kegunaan Penelitian .....	8
	E. Tinjauan Pustaka .....	9
	F. Metode Penelitian .....	16
	G. Sistematika Penulisan .....	23
BAB II	HASIL BELAJAR DAN MEDIA PUZZLE	
	A. Hasil Belajar Baca Tulis al-Quran .....	25
	1. Belajar .....	25
	2. Hasil Belajar .....	26
	3. Tujuan dan Manfaat Hasil Belajar .....	29
	4. Macam – Macam Hasil Belajar .....	30
	5. Hasil Belajar Baca Tulis al-Quran .....	33
	B. Media Puzzle .....	36
	1. Pengertian Media .....	36
	2. Tujuan Penggunaan Media .....	38
	3. Macam-Macam Media .....	39
	4. Media Puzzle .....	40
BAB III	UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BTQ MATERI TANDA BACA SUKUN DAN TASYDID MELALUI MEDIA PUZZLE	
	A. Gambaran Umum SD Negeri 01 Tegalmati .....	45
	1. Sejarah Berdirinya .....	45
	2. Letak Sekolah .....	46

	3. Visi dan Misi .....	46
	4. Struktur Organisasi Sekolah .....	47
	5. Keadaan Guru dan Karyawan .....	47
	6. Keadaan Siswa .....	48
	7. Sarana dan Prasarana .....	49
	B. Analisis Upaya Meningkatkan Hasil Belajar BTQ SD Negeri 01 Tegalmilati .....	50
BAB IV	ANALISIS HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian .....	51
	1. Persiapan Penggunaan Puzzle dalam Pembelajaran BTQ .....	51
	2. Pelaksanaan Pembelajaran .....	51
	a. Pelaksanaan Pembelajaran Pra Siklus .....	51
	b. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	55
	c. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	60
	B. Pembahasan .....	65
	1. Prosedur Penelitian .....	65
	2. Pelaksanaan Pembelajaran .....	69
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan .....	71
	B. Saran .....	72
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Struktur Organisasi SD Negeri 01 Tegalmлатi Tahun Pelajaran 2014/2015 .....	47
Tabel 2	Data Guru dan Karyawan SD Negeri 01 Tegalmлатi Tahun Pelajaran 2014/2015 .....	47
Tabel 3	Data Siswa Menurut Usia SD Negeri 01 Tegalmлатi Tahun Pelajaran 2014/2015 .....	48
Tabel 4	Data Siswa Menurut Rombongan Belajar SD Negeri 01 Tegalmлатi Tahun Pelajaran 2014/2015 .....	48
Tabel 5	Data Sarana SD Negeri 01 Tegalmлатi Tahun Pelajaran 2014/2015 .....	49
Tabel 6	Data Prasarana SD Negeri 01 Tegalmлатi Tahun Pelajaran 2014/2015 .....	50
Tabel 7	Data hasil tes formatif kelas II mata pelajaran BTQ .....	53
Tabel 8	Tabel Kalkulasi hasil tes formatif .....	54
Tabel 9	Hasil tes formatif dalam bentuk grafik .....	55
Tabel 10	Dalam bentuk diagram (presentase) .....	55
Tabel 11	Data hasil tes formatif I kelas II mata pelajaran BTQ .....	57
Tabel 12	Tabel Kalkulasi hasil tes formatif I .....	58
Tabel 13	Hasil tes formatif I dalam bentuk grafik .....	59
Tabel 14	Dalam bentuk diagram (presentase) .....	59
Tabel 15	Data hasil tes formatif II kelas II mata pelajaran BTQ .....	61
Tabel 16	Tabel Kalkulasi hasil tes formatif II .....	62
Tabel 17	Hasil tes formatif II dalam bentuk grafik .....	63
Tabel 18	Dalam bentuk diagram (presentase) .....	63
Tabel 19	Hasil Nilai pada pra siklus dan siklus I,II berdasarkan hasil tes formatif .....	64

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Definisi belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap dan perubahan itu bersifat reality, belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu. Dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya). Lebih lanjut secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan di dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya perubahan-perubahan tersebut akan dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku.<sup>1</sup>

Dengan pengertian di atas memberikan gambaran bahwa siswa agar disebut belajar harus terlibat segala daya kemampuan potensinya, yakni semua indera harus terlibat tidak sekedar mendengarkan keterangan dari penyampain guru namun siswa harus terlibat secara penuh baik mendengar, melihat dan melakukan kerja fisik.

Sedang Pembelajaran adalah suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari unsur : tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa dan guru.

---

<sup>1</sup>M. Ngalim Purwanto, *Strategi Mengajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 84.

Maka Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi antara guru sebagai komunikator dan siswa sebagai penerima pesan<sup>2</sup>. Dari definisi ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi berupa komunikasi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar, bertumpu pada pengalaman pengajar yang bertujuan memberikan pengalaman belajar agar tumbuh kemandirian dan keberanian berbuat.

Dengan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media merupakan suatu bagian tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran yang bermakna dan menyeluruh. Proses pembelajaran yang baik merupakan kegiatan yang menjadikan siswanya dapat memahami materi yang disampaikan. Langkah ini akan mudah terwujud apabila menggunakan media. Penggunaan media salah satunya dengan games. Games menjadi bagian dari media karena sifatnya yang dapat membantu penyampaian pesan. Games yang ada termasuk yang mendidik dan dapat mengeksplorasi pikiran. Diantara games tersebut adalah dengan *puzzle*.

Dalam pembelajaran menggunakan games *puzzle*, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat membuat siswa tertantang menyelesaikannya.

---

<sup>2</sup>Udin S. Wiranata Putra, Dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 22.

Sebagaimana fungsi berbagai media diluar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah. Oleh sebab itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media yang cukup

BTQ adalah wajib dipelajari bagi siswa yang beragama Islam, sehingga mereka mereka mampu mengikuti pelajaran PAI dengan baik dan juga mampu membaca serta menulis huruf hijaiyah dengan baik dan benar. Oleh karena itu pemerintah dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2011 telah memasukan BTQ dalam kurikulum Sekolah Dasar dengan basis PAI, sehingga pada hakikatnya PAI dan BTQ adalah satu kesatuan pembelajaran yang sama-sama harus disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar, dengan menggunakan jam pelajaran muatan lokal Kabupaten.

Secara Nasional tujuan BTQ adalah mampu membaca Al Qur'an dengan benar, namun secara regional Jawa Tengah GBPP BTQ SD Tahun 1995 disempurnakan Tahun 1999 disebutkan bahwa tujuan BTQ adalah siswa mampu membaca dan menulis huruf al-Quran<sup>3</sup>.

Pembelajaran BTQ yang berlangsung di SD Negeri 01 Tegalmati Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemasang membuat anak kecewa, karena Proses belajar mengajarnya monoton atau tidak bervariasi. Menurut Ibrahim inovasi pendidikan adalah inovasi (pembaruan) dalam bidang pendidikan dan

---

<sup>3</sup>GBPP BTQ SD Tahun 1995 di sempurnakan Tahun 1999.Hal. 93

inovasi yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan<sup>4</sup>. Berdasarkan kutipan diatas maka perlu adanya inovasi dalam proses belajar mengajar.

Pada semester II tahun pelajaran 2014/2015 terjadi masalah dalam pembelajaran BTQ di kelas II SD Negeri 01 Tegalmati. Tujuan dari KTSP belum tercapai, yaitu kurangnya penerimaan materi oleh sebagian besar siswa. Kurangnya penerimaan materi menyebabkan prestasi siswa rendah dan mutu pendidikan belum bisa ditingkatkan. Informasi yang di peroleh dari guru kelas II SD Negeri 01 Tegalmati saat pemberian ulangan harian semester II tahun 2014/2015 dalam mata pelajaran BTQ materi Membaca Huruf Bertanda baca Sukun dan Tasydid dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70. Dari 22 siswa yang mendapat nilai  $<70$  sebanyak 16 siswa dan siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  sebanyak 6 siswa. Dalam menyampaikan PBM di kelas guru hanya menggunakan media cetak (buku cetak). Guru dalam menggunakan media tersebut kurang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar, karena PBM yang berlangsung membuat siswa bosan dan siswa tidak dapat memahami konsep dari materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya prestasi belajar siswa rendah.<sup>5</sup>

Daalam penelitian ini akan dicoba inovasi dalam pendidikan untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam PBM di kelas II. Inovasi pendidikan yang dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan baru dalam PBM

---

<sup>4</sup>Suprayekti, dkk. *Pembaharuan Pembelajaran di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008). Hal. 12

<sup>5</sup> Wawancara dengan Tasipur, guru Kelas II, pada hari Senin Tanggal 22 Januari 2015.

dan sesuai dengan materi serta kondisi siswa. Dengan peranan guru yang melakukan inovasi pendidikan dalam pembelajaran, maka diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dialami siswa. Karena seorang guru itu memiliki tugas yang berhubungan dengan membantu murid dalam mengatasi masalah belajar pada khususnya dan masalah-masalah pribadi yang akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajarnya<sup>6</sup>. Inovasi pendidikan yang dilakukan guru untuk menyelesaikan masalah siswa dalam pembelajaran BTQ adalah dengan menggunakan pendekatan baru yaitu pembelajaran dengan Media *Puzzle*. *Puzzle* yang digunakan untuk menyampaikan tentang materi membaca huruf bertanda baca sukun dan tasydid sebenarnya adalah *Loggico Maximo*, yaitu media games yang diperuntukan untuk pelajaran bahasa Inggris, namun dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran BTQ. Dalam proses pembelajaran, yang aktif adalah siswa, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator. Penerapan media puzzle dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 01 Tegalmati pada khususnya dan semua siswa SD pada umumnya.

Dari uraian diatas peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar BTQ Materi Tandabaca Sukun dan Tasydid Melalui Media *Puzzle* Pada Kelas II Semester II SD Negeri 01 Tegalmati. Adapun alasan peneliti mengambil judul tersebut adalah:



---

<sup>6</sup>Djam'at Satori, Dkk, *Profesi Keguruan*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 87.

1. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran siswa dimungkinkan dapat meningkatkan prestasi BTQ siswa, karena dengan media dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar.
2. Penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat menambah pemahaman siswa dalam memahami huruf hijaiyah dan cara membaca huruf hijaiyah yang berharakat dengan baik dan benar.
3. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, suatu media mungkin tepat untuk tujuan dan pokok bahasan tertentu tapi kurang tepat untuk yang lain.
4. Prestasi BTQ siswa SDN 01 Tegalmati dikategorikan cukup baik serta lokasi penelitian yang dekat dengan kediaman peneliti sehingga lebih mempermudah dalam pelaksanaan penelitian.

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami judul penelitian diatas, maka terlebih dahulu penulis memberikan penegasan terhadap beberapa istilah sebagai berikut :

1. Upaya

Kegiatan dengan mengerahkan tenaga untuk mencapai suatu maksud<sup>7</sup>.

2. Meningkatkan

Proses, cara, perbuatan meningkat (usaha, kegiatan, dst)<sup>8</sup>.

3. Hasil Belajar

Akibat atau keberhasilan dalam upaya mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya melalui suatu proses belajar yang diikutinya.

---

<sup>7</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pustaka Phoenix, 2007) hlm. 1599

<sup>8</sup>Ibid, hlm. 1499

#### 4. Media

Perantara, penghubung yang terletak diantara dua pihak<sup>9</sup>.

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan gambaran umum mengenai ruang lingkup penelitian. Bertolak dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka pokok masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar BTQ Kelas II SDN 01 Tegalmati Kec. Petarukan Kab. Pemalang ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan beberapa pokok permasalahan diatas, maka penelitian ini bertujuan antara lain :

#### a. Tujuan Umum

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah agar menjadi masukan bagi sekolah untuk menjadi suatu inovasi pembelajaran khususnya penggunaan media *Puzzle*.

#### b. Tujuan Khusus

Untuk Mendeskripsikan Penggunaan *Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar BTQ Kelas II SDN 01 Tegalmati Kec. Petarukan Kab, Pemalang.

---

<sup>9</sup>Ibid, hlm. 931

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas mengenai Penggunaan SDN 01 Tegalmati Kec. Petarukan Kab. Pemalang. Di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teori maupun praktik. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

##### **1. Secara Teoritis**

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan khasanah ilmu pengetahuan dan bahan pertimbangan dalam rangka memajukan pendidikan di Indonesia.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi refrensi yang *up to date* dalam kajian penelitian tindakan kelas
- c. Sebagai tambahan wawasan bagi pendidik didalam strategi mengajar.
- d. Dapat dijadikan sebagai pedoman dasar serta landasan awal untuk penelitian-penelitian selanjutnya sesuai dengan hal-hal yang berkaitan dengan strategi belajar mengajar.

##### **2. Kegunaan Praktis**

- a. Bagi SD Negeri 01 Tegalmati

Dari penelitian ini diharapkan SD Negeri 1 Tegalmati dapat lebih meningkatkan pembelajaran melalui penggunaan media Puzzle dan perlu dicoba untuk diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

- b. Bagi guru.

Dapat menjadi masukan dalam mengembangkan pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran BTQ dikelasnya.

c. Bagi siswa.

Dapat meningkatkan hasil belajar BTQ siswa.

d. Bagi Sekolah.

- Dapat memberikan masukan untuk melaksanakan pembinaan proses pembelajaran yang lebih baik.
- Sebagai informasi perkembangan penggunaan teori dan model pembelajaran bervariasi di sekolah.

## E. Tinjauan Pustaka

### 1. Analisis Teoritis

Belajar merupakan penambahan, perluasan dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta ketrampilan. Sedangkan menurut Sugiharto mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat<sup>10</sup>.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari proses belajar ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, penalaran, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan

---

<sup>10</sup>Sugiharto, Dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), hlm. 74

serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar<sup>11</sup>.

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (Sub sumatif), dan nilai ulangan semester (sumatif)<sup>12</sup>.

Al-Quran adalah sebagai sumber agama Islam, membaca al-Quran baik mengetahui artinya ataupun tidak adalah termasuk adalah ibadah, amal sholeh dan member rahmat dan manfaat bagi yang melakukannya. Pengertian membaca/qiro'at al-Quran menurut imam Azzarqoni dalam kitab Manahi'ul Irfan mendefinisikan qira'ah Qur'an sebagai suatu cara membaca al-Quran yang dipilih oleh seseorang ahli qiro'ah yang berbeda

<sup>11</sup> Nana Sujana, *Strategi Belajar Mengajar dalam Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta : P2LTPK Depdikbud, 1989), hlm. 5

<sup>12</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Sinar Baru Algesindo, 2004), hlm. 14



dengan cara orang lain mengucapkan al-Quran sekalipun riwayat/sanad dan jalanya sama.<sup>13</sup>

Dari Ali bin Hasan bin Fadhal dari bapaknya dari Imam Ridha, beliau berkata: Sesungguhnya yang pertama kali diciptakan oleh Allah SWT agar mahluk-mahluknya mengetahui dari-Nya adalah tulisan huruf hijaiyah karena sesungguhnya jika ada orang yang dipukul kepalanya oleh tongkat karena dianggap tidak fasih dalam berbicara, maka hukumnya hendaknya dia dijelaskan tentang huruf hijaiyah kemudian diberikan diyat sebanyak yang tidak bisa dia pahami<sup>14</sup>

BTQ adalah wajib dipelajari bagi siswa yang beragama Islam, Oleh karena itu pemerintah dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2011 telah memasukan BTQ dalam kurikulum Sekolah Dasar dengan basis PAI. Secara Nasional tujuan BTQ adalah mampu membaca Al Qur'an dengan benar, namun secara regional Jawa Tengah GBPP BTQ Sd Tahun 1995 disempurnakan Tahun 1999 disebutkan bahwa tujuan BTQ adalah siswa mampu membaca dan menulis huruf al-Quran<sup>15</sup>.

Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Abdul Jalil, *Ulumul Qur'an* (Surabaya: Dunia Ilmu, 2007) hlm. 328

<sup>14</sup> <http://asbabulismu.blogspot.com> 2009/04/04. Harun saputra, 30 april 2013

<sup>15</sup> GBPP BTQ SD Tahun 1995 di sempurnakan Tahun 1999. Hal. 93

<sup>16</sup> Rusyan Wijaya, *Kemampuan Dasar Guru Dalam PBM*, (Bandung: Remaja Roesdakarya, 1992), hlm. 137

*Puzzle* secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. *Games Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.<sup>17</sup>

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Eva Fauziyah 2010 dengan judul *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Dengan Media Audio Visual* (PTK di kelas V SDN 2 Wiradesa Pekalongan T.A 2010/2011). Tujuan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah agar siswa dapat meningkatkan prestasinya belajarnya dalam materi baca tulis Al Qur'an pada khususnya dan pelajaran PAI pada umumnya, sehingga pembelajaran PAI lebih dipahami dan dikuasai dengan baik.<sup>18</sup>

Skripsi Saudari Ernawati 2012 yang berjudul *Penerapan Metode Hafalan Dalam Program Pengembangan Al Qur'an Surat-Surat Pendek Pilihan* (PTK di RA Muslimat NU Tengeng Kulon Siwalan), menyimpulkan bahwa Metode tersebut berhasil meningkatkan daya hafal peserta didik di kelas B Semester II Tahun Ajaran 2012/2013.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup><http://syukronсахara.blogspot.com/2011/05/games-puzzle.html>. diakses 20 april 2013

<sup>18</sup> Eva Fauziyah, *Skripsi Sarjana Pendidikan: Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PAI dengan Media Audio Visual (PTK Kelas V SDN 2 Wiradesa Kabupaten Pekalongan)*, (Pekalongan: STAIN Pekalongan 2010), hlm.8

<sup>19</sup> Ernawati, *Skripsi Sarjana Pendidikan: Penerapan Metode Hafalan Dalam Program Pengembangan Al Qur'an Surat-Surat Pendek Pilihan (PTK di RA Muslimat NU Tengeng Kulon Siwalan)*, (Pekalongan: STAIN Pekalongan 2012), hlm.52

Guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya mata pelajaran BTQ, maka penulis akan mencoba melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media *Puzzle Logicco Maximo*, yaitu media games yang sebenarnya digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, akan tetapi penulis memodifikasi media tersebut sedemikian rupa sehingga bisa digunakan dalam pembelajaran BTQ.

## **2. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu, namun untuk peningkatan kemampuan peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah untuk peningkatan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Upaya ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor internal, misalnya: kesehatan peserta didik, intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi; faktor eksternal, misalnya: lingkungan keluarga, sekolah, dan keadaan cuaca, faktor pendekatan belajar (strategi, metode, dan media pembelajaran). Jadi tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik, tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat intelegensi peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain diantaranya karena pendekatan, metode atau juga media pembelajaran yang digunakan. Karena pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan, dalam arti peserta didik adalah pembelajar, pelaku atau subjek pembelajaran. Dalam kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari mata pelajaran atau sesuatu dengan cara yang lebih efektif dan efisien untuk menunjang keberhasilannya

Pada dasarnya mempelajari BTQ adalah mempelajari al Quran. Namun pada kenyataannya pemahaman anak mengalami kesulitan yang mengakibatkan hasil belajar anak rendah. Hal ini disebabkan karena guru hanya menerapkan metode ceramah, guru kurang kreatif, sehingga siswa jenuh dalam mengikuti pembelajaran BTQ. Pembelajaran yang demikian menyebabkan prestasi belajar anak rendah.

Dalam pembelajaran menggunakan games *puzzle*, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat membuat siswa tentang menyelesaikannya. Secara umum media *games puzzle* akan memberikan manfaat baik bagi siswa, sebagaimana fungsi berbagai media diluar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah.

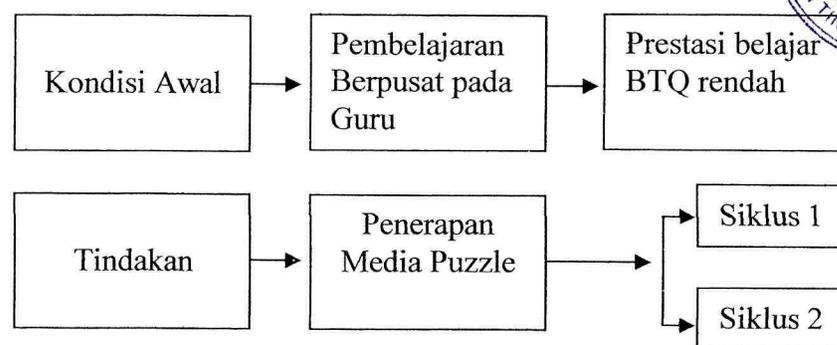
Untuk itu sangatlah tepat apabila dalam pembelajaran BTQ dilakukan dengan menggunakan media *games Puzzle* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya kelas II di SDN 01 Tegalmati Kec. Petarukan Kab. Pematang.

Penggunaan *puzzle* ini berangkat dari pemikiran peneliti karena zaman yang serba digital ini mayoritas kegiatan belajar mengajar menggunakan kemajuan teknologi yang serba canggih, akan tetapi dalam

pelaksanaanya masih banyak hal yang belum tepat antara penggunaan media pendidikan dalam pembelajaran.

Pembelajaran BTQ dengan media *puzzle* bagi anak usia SD sangat memungkinkan dapat menambah pengetahuan siswa dalam memahami pelajaran BTQ. Penggunaan media *puzzle* mempunyai tujuan agar siswa dapat menulis dan membaca huruf al-Quran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu agama seperti: al-Quran, Hadist, Fiqih, Akhlak, Shorof dan sebagainya. Sebagai sebuah lembaga pendidikan formal, Sekolah Dasar juga mempunyai fungsi untuk mencerdaskan generasi bangsa yang religi, membentuk karakter siswa yang baik serta membangun pondasi yang baik bagi siswa.

Dengan menerapkan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar BTQ. Maka kerangka berpikirnya dapat digambarkan sebagai berikut:



### 3. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah pernyataan yang merupakan jawaban sementara sebagai jawaban dari permasalahan terhadap sepasang hipotesis, yaitu hipotesis nol atau nihil ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ).

Rumusan hipotesis:

$H_0$ : Penggunaan media puzzle tidak dapat meningkatkan hasil belajar BTQ Materi tandabaca sukun dan tasydid kelas II semester II SDN 01 Tegalmati.

$H_a$ : Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar BTQ Materi tandabaca sukun dan tasydid kelas II semester II SDN 01 Tegalmati..

## F. Metode Penelitian

### 1. Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 01 Tegalmati, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pematang.

Siswa SDN 01 Tegalmati berjumlah 152 anak yang terdiri mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI dengan masing-masing terdiri 1 kelas. Masing-masing kelas diampu oleh guru kelas sebanyak 6 guru, 1 guru Pendidikan Agama Islam, 1 guru BTQ, 1 guru Bahasa Inggris, dan 1 guru Olah Raga. Proses belajar mengajar berlangsung mulai pukul 07.00 sampai dengan 12.00 siang, kecuali pada hari jum'at dan sabtu yang berlangsung mulai dari pukul 07.00 sampai dengan pukul 11.00 siang. Jumlah tenaga kependidikan di SDN 01 Tegalmati adalah sebanyak 13 orang, dengan

perincian 1 Kepala Sekolah, 6 guru kelas, 1 guru Pendidikan Agama Islam, 1 guru BTQ, 1 guru Bahasa Inggris, 1 guru Olah Raga, 1 Tenaga Administrasi dan 1 Penjaga Sekolah.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 01 Tegalmati Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang pada siswa kelas II Semester II tahun pelajaran 2014/2015. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 01 Tegalmati sebanyak 22 Siswa<sup>20</sup>.

## 2. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian ini adalah termasuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*), yaitu cara suatu kelompok orang dalam mengorganisasi suatu kondisi sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengetahuan mereka dapat diakses oleh orang lain.<sup>21</sup> Juga disebut PTK karena penelitian ini hanya dilakukan oleh guru di dalam kelas yang sedang berlangsung kegiatan belajar dan mengajar, atau dalam proses pembelajaran. PTK timbul atau dilaksanakan karena ada kesenjangan/perbedaan antara harapan dan kenyataan, sehingga setelah PTK ini dilaksanakan diharapkan terjadi keadaan yang ideal.

---

<sup>20</sup> Dapodikdas SDN 01 Tegalmati Tahun 2013

<sup>21</sup> Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm. 21

### 3. Kolaborator

Kolaborator adalah suatu kerja sama dengan pihak-pihak terkait seperti, atasan, Sejawat atau Kolega. Kolaborator ini diharapkan dapat dijadikan sumber data, karena pada hakikatnya kedudukan peneliti pada penelitian tindakan kelas ini merupakan bagian dari situasi dan kondisi dari suatu latar yang ditelitinya. Peneliti tidak hanya sebagai pengamat, tetapi juga terlibat langsung dalam proses situasi kondisi<sup>22</sup>. Kerjasama ini diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi yang baik sehingga dapat tercapai tujuan dari penelitian ini, yang menjadi kolaborator disini adalah Guru di SDN 01 Tegalmati.

### 4. Prosedur Penelitian

#### a. Perencanaan

##### 1. Permintaan izin

Permintaan izin di SDN 01 Tegalmati kepada Kepala Sekolah SD tersebut.

##### 2. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal tentang SDN 01 Tegalmati secara keseluruhan dan keadaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran BTQ di kelas II.

---

<sup>22</sup>Departemen Pendidikan Direktorat Jendral pendidikan Dasar dan Menengah, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Direktorat Tenaga kependidikan, 2003) hlm. 13

### 3. Menyusun rencana penelitian

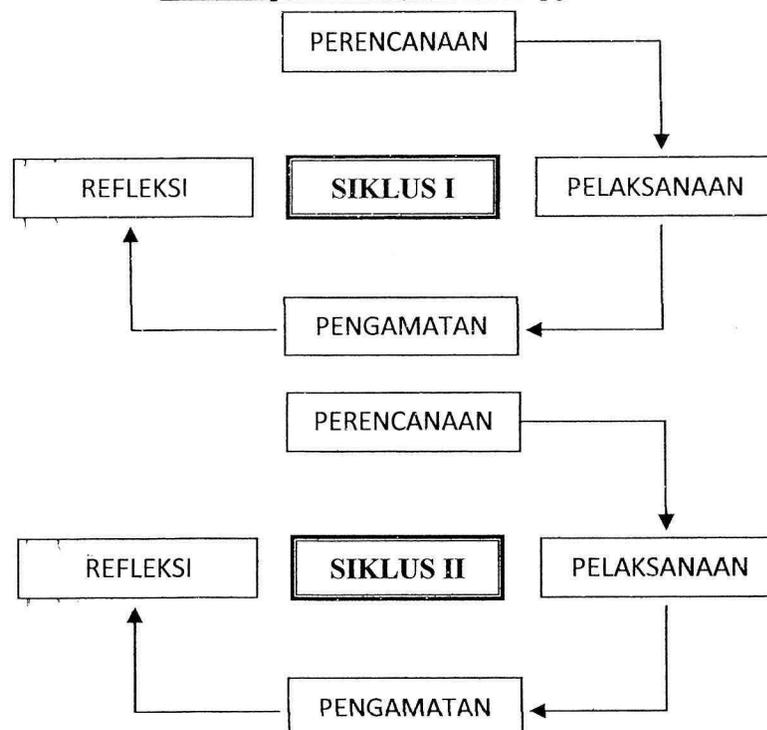
Pada tahap ini peneliti menyusun serangkaian kegiatan secara menyeluruh yang berupa siklus tindakan kelas.

### 4. Menyusun lembar observasi untuk setiap tahapan penelitian.

#### b. Siklus Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart. Dalam perencanaan Kemmis dan Mc Taggart menggunakan sistem spiral yang dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Model Spiral Kemmis dan Taggart<sup>23</sup>



<sup>23</sup>Suharismi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 16



## 1) Siklus 1

### a. Perencanaan

Perencanaan adalah segala aktifitas kegiatan yang dilakukan guru atau peneliti sebelum masuk kelas, peneliti mengidentifikasi data dari dokumentasi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran BTQ dengan menerapkan media *puzzle* pada materi

### b. Tindakan/ Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian, yaitu segala aktifitas yang dilakukan guru/peneliti didalam kelas, diantaranya adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP serta mempersiapkan media pembelajaran dengan baik dari awal hingga kegiatan akhir penelitian.

### c. Pengamatan (observasi)

Pengamatan dilakukan oleh observer (teman sejawat) pada saat proses pembelajaran berlangsung. Teman sejawat duduk dibelakang sambil membawa lembar observasi kemudian mengamati segala aktivitas guru dan siswa dan kemudian memberikan penilaian.

### d. Refleksi

Dilakukan untuk memahami hal- hal yang berkaitan dengan proses dan hasil yang diperoleh dari tindakan yang telah dilakukan. Melakukan analisis terhadap temuan-temuan yang

berupa hambatan, kekurangan dan kelemahan yang dijumpai selama pelaksanaan siklus I sebagai masukan dan perbaikan untuk siklus ke II.

## 2) Siklus II

Siklus II merupakan penyempurnaan dari kelemahan atau kekurangan pada siklus sebelumnya. Karena pada siklus I belum mencapai target KKM 7,0

## 5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akan dijadikan acuan penelitian, peneliti menggunakan teknik :

### 1. Observasi

Untuk mengetahui perkembangan aktivitas belajar siswa dilakukan teknik observasi. Observer bertugas untuk melakukan pengamatan dan penilaian melalui pengisian lembar aktivitas siswa dan kegiatan mengajar guru pada setiap pertemuan. Observasi dilakukan di kelas II SDN 01 Tegalmati oleh teman sejawat.

### 2. Dokumentasi

Studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data awal tentang nama siswa, nomor induk, nilai hasil ulangan siswa kelas II di SDN 01 Tegalmati khususnya pada mata pelajaran BTQ semester II tahun 2014/2015.

### 3. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan pada akhir kegiatan tiap-tiap siklus (post tes) dengan memberikan sejumlah soal tes kepada subjek penelitian. Dalam pengumpulan data alat yang digunakan berupa soal test sesuai dengan materi.

### 6. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola kategori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan ide yang disarankan oleh data.

Data-data yang diperoleh dari penelitian baik melalui pengamatan, tes atau dengan menggunakan metode yang lain, kemudian diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian indikator keberhasilan tiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan kegiatan penerapan media *puzzle* pada mata pelajaran BTQ materi membaca huruf bertanda baca fathah, kasrah dan damah pada siswa kelas II semester II di SDN 01 Tegalmati tahun pelajaran 2014/2015.

Teknik pengumpulan data yang berbentuk kuantitatif berupa data-data yang disajikan berdasarkan angka-angka, maka analisis yang digunakan yaitu presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{NILAI} = \frac{\text{SKOR YANG DICAPAI}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100\%$$

## **7. Indikator dan Kriteria Keberhasilan**

Pembelajaran dikatakan tuntas secara individual jika siswa telah menguasai 70% dari materi. Keaktifan siswa meningkat dapat dilihat dari keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kriteria yang digunakan untuk mengukur upaya peningkatan perbaikan pembelajaran adalah:

- a. Peningkatan hasil belajar dalam perbaikan pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% dari jumlah siswa tuntas dalam belajar dan secara individu 70% penguasaan materi.
- b. Peningkatan keaktifan dalam perbaikan pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% dari jumlah siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

## **G. Sistematika Penulisan**

Untuk dapat mempermudah dalam memahami skripsi ini dan mendapatkan gambaran secara umum, maka pembahasan skripsi ini dibagi dalam sistematika sebagai berikut :

Bagian awal berisi halaman judul, halaman, pernyataan, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman motto, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi dan tabel.

Bagian isi terdiri atas lima bab, Bab I berisi pendahuluan, yang terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan penelitian, Tinjauan Pustaka, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

Bab II Hasil Belajar BTQ yang meliputi, Pengertian Belajar, Hasil Belajar, Tujuan dan Manfaat Hasil Belajar, Macam-macam Hasil Belajar, Hasil Belajar BTQ. Media Puzzle yang terdiri atas Pengertian Media, Tujuan Penggunaan Media, Macam-macam Media, Media Puzzle.

Bab III Upaya Meningkatkan Hasil Belajar BTQ Materi Tandabaca Sukun dan Tasydid melalui Media Puzzle Pada Kelas II Semester II SD Negeri 01 Tegalm lati, yang meliputi: Gambaran Umum SDN 01 Tegalm lati, terdiri dari Sejarah Berdiri, Letak Geografis, Visi dan Misi, Struktur Organisasi Sekolah, Keadaan Guru dan Karyawan, Keadaan Siswa, Sarana dan Prasarana SDN 01 Tegalm lati.

Bab IV adalah Analisis Upaya Meningkatkan Hasil Belajar BTQ Materi Tandabaca Sukun dan Tasydid melalui Media Puzzle Pada Kelas II Semester II SD Negeri 01 Tegalm lati, terdiri dari Analisis Upaya Meningkatkan Hasil Belajar BTQ di SDN 01 Tegalm lati dan Analisis Penggunaan Media Puzzle di Kelas II SDN 01 Tegalm lati.

Bab V terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

Bagian akhir adalah Daftar Pustaka, Biografi Penulis serta Lampiran-lampiran.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan kegiatan pendidikan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat dirumuskan beberapa kesimpulan, diantaranya;

1. Prestasi belajar BTQ pada siswa kelas II dapat dikatakan belum cukup untuk memenuhi standar KKM yaitu 7,00, oleh karena itu peneliti memiliki inisiatif untuk menggunakan sebuah media dalam pembelajaran BTQ yaitu dengan menggunakan media *puzzle*
2. Penggunaan media *puzzle* dapat dikatakan berpengaruh baik terhadap perkembangan prestasi siswa dalam belajar, pada pra siklus yang semula pada tahap pendekatan rata-rata kelas hanya 55,90 atau dari 22 siswa hanya 6 siswa (27%) yang nilainya berada diatas KKM dan 16 siswa (73%) yang nilainya berada dibawah KKM. Kemudian pada siklus I dengan media *puzzle* nilainya naik cukup tinggi menjadi 6,5 atau dari 22 siswa 10 siswa (45%) yang nilainya diatas KKM dan 12 siswa (55%) dibawah KKM, kemudian karena masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM yaitu 7,00, maka peneliti melakukan proses pembelajaran pada siklus II dengan media *puzzle*, dan nilainya menjadi naik dengan signifikan yaitu 7,9 atau dari 22 siswa, 17 siswa (77%) yang nilainya diatas KKM dan hanya 5 siswa (23%) yang nilainya dibawah

KKM. Respon siswa terhadap mata pelajaran baca tulis Al-Quran bila dilihat pada hasil belajar dapat dikatakan baik, hal tersebut bisa dilihat bahwa siswa kelas II pada mata pelajaran BTQ tentang tanda baca suskun dan tasydid hasil rata-rata kelas yaitu dalam kategori baik, untuk itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.



## B. Saran-saran

### 1. Bagi Guru

Diharapkan bagi guru dapat melaksanakan penelitian-penelitian untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media atau metode yang menarik, karena dengan berkembangnya kualitas pendidikan maka akan berkembang pula mutu pendidikan yang baik sehingga dapat mencetak generasi yang berguna bagi bangsa

### 2. Bagi Sekolah

Sekolah dasar adalah sebagai pusat pendidikan formal hendaknya mampu menciptakan inovasi pendidikan melalui pengembangan profesionalitas bagi guru dengan pelatihan-pelatihan atau dengan kreatifitas-kreatifitas masing-masing guru agar dapat melakukan penelitian-penelitian ilmiah guna meningkatkan prestasi belajar dan juga meningkatkan mutu pendidikan

### 3. Bagi Siswa

Hendaknya siswa sebagai generasi penerus bangsa dapat mengisi kemerdekaan dengan hal-hal yang bermanfaat dan penuh semangat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharismi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bukhori, Mohtar. 2008. *Teknik Evaluasi Dalam Pendidikan*. Jakarta: Ismars.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Phoenix.
- Departemen Pendidikan Direktorat Jendral pendidikan Dasar dan Menengah. 2003 *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Tenaga kependidikan.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Azwar Zein. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. 2003, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Ernawati. 2012. *Skripsi Sarjana Pendidikan: Penerapan Metode Hafalan Dalam Program Pengembangan Al Qur'an Surat-Surat Pendek Pilihan (PTK di RA Muslimat NU Tengeng Kulon Siwalan)*. Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- Fauziyah, Eya, 2010. *Skripsi Sarjana Pendidikan: Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PAI dengan Media Audio Visual (PTK Kelas V SDN 2 Wiradesa Kabupaten Pekalongan)*. Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- GBPP BTQ SD Tahun 1995 di sempurnakan Tahun 1999.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Harjanto. Perencanaan Pengajaran. 2007. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- <http://dapo.dikdas.kemdikbud.go.id/15/04/2015/sdn01tegalmlati>.
- Jalil, Abdul. 2007. *Ulumul Qur'an*. Surabaya: Dunia Ilmu.
- KKG PAI, *Silabus BTQ Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Pemalang: KKG PAI 2012
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih dari 50 Game Kreatif Untuk Aktifitas Belajar mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.

- Purwanto, M. Ngalim. 2008. *Strategi Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ramayulis. 2002. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sahara, Syukron. 2011. *Games Puzzle*.  
<http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/games-puzzle.html>. diakses 20 April 2015
- Saputra, Harun. 2009. *Mari Belajar Hijaiyah*. <http://asbabulismu.Blogspot.com>.  
Diakses, 30 April 2015.
- Satori, Djam'an, Dkk. 2008. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suciaty Al Azizy, A 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Otaknya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiharto, Dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujana, Nana. 1989. *Strategi Belajar Mengajar dalam Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : P2LTPK Depdikbud.
- Sukardi. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suprayekti, dkk. 2008. *Pembaharuan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2002. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Toha, M. Chabib. 2004. *Tehnik Evalusai Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wijaya, Rusyan. 1992. *Kemampuan Dasar Guru Dalam PBM*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Wiranata Putra, Udin S, Dkk. 2008 *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

# LAMPIRAN

Penjadwalan Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas II  
Mata Pelajaran BTQ Kelas II SD Negeri 01 Tegalmлати  
Kec. Petarukan Kab. Pемalang  
Tahun Pelajaran 2014/2015

JADWAL KEGIATAN LAPANGAN

No	Tanggal Pelaksanaan	Materi Pelajaran	Kegiatan
1	24 Maret 2015 Pra Siklus	Pengenalan tanda baca sukun	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perencanaan pembelajaran</li><li>- Menerangkan materi pelajaran</li><li>- Membagikan lembar tes formatif</li><li>- Mengevaluasi hasil belajar siswa</li></ul>
2	31 Maret 2015 Siklus I	Pengnenalan tanda baca tasydid	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perencanaan pembelajaran</li><li>- Menerangkan materi pelajaran</li><li>- Membagikan lembar tes formatif I</li><li>- Membagikan puzzle</li><li>- Mengevaluasi hasil belajar siswa</li></ul>
3	07 April 2015 Siklus II	Pemahaman tanda baca sukun dan tasydid	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perencanaan pembelajaran</li><li>- Menerangkan materi pelajaran</li><li>- Membagikan lembar tes formatif II</li><li>- Membagikan puzzle</li><li>- Mengevaluasi hasil belajar siswa</li></ul>

## RPP PERBAIKAN

### PRA SIKLUS

Sekolah : SD Negeri 01 Tegalmati  
Mata Pelajaran : Baca Tulis Al-Quran  
Kelas/Semester : II (dua)/II  
Pertemuan ke : IV  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan)  
Standar Kompetensi : Membaca dan menulis huruf hijaiyah alif s.d ya'  
bertanda baca sukun

A. Kompetensi Dasar : Membaca dan menulis kata yang memuat huruf  
bertanda baca sukun

B. Indikator :

- Siswa dapat membaca kata dua huruf hijaiyah alif s.d ya' bertanda baca sukun
- Siswa dapat menulis kata dua huruf hijaiyah alif s.d ya' bertanda baca sukun

C. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu membaca dan menulis kata dua  
huruf hijaiyah alif s.d ya' bertanda baca sukun

D. Materi Pokok : Membaca kata dua huruf alif s.d ya' yang memuat  
huruf bertanda baca sukun

E. Metode Pembelajaran : Ceramah  
Diskusi  
Demonstrasi  
Resitasi

F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	Kegiatan Pendahuluan a. Mengucapkan salam pembuka	10 menit	apersepsi

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Membaca do'a bersama-sama</li> <li>c. Menyiapkan alat dan bahan pelajaran</li> <li>d. Memeriksa ruang kelas dan tempat duduk</li> <li>e. Mengabsen kehadiran siswa</li> <li>f. Menanyakan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran</li> </ul>		
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengadakan apersepsi dengan menggunakan pertanyaan, misalnya "siapa yang tahu tanda baca sukun?"</li> <li>b. Guru menjelaskan materi tentang tanda baca sukun</li> </ul> </li> <li>2. Elaborasi (perluasan) <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan bentuk, cara menulis, cara membaca tanda baca sukun dan memberikan contoh kata yang bertanda baca sukun. Misalnya: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contoh kata yang bertanda baca sukun dan cara membacanya : <ul style="list-style-type: none"> <li>أَب dibaca <b>ab</b></li> <li>سُرْ dibaca <b>sur</b></li> </ul> </li> <li>b. Guru mengadakan tanya jawab</li> <li>c. Guru memberikan tugas kepada siswa</li> <li>d. Guru mempersilahkan siswa untuk</li> </ol> </li> </ul> </li> </ol>	50 menit	demonstrasi

	<p>maju kedepan</p> <p>e. Guru memberikan pekerjaan rumah</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>a. Guru menjelaskan kembali cara memahami tanda baca sukun</p> <p>b. Guru memberi masukan perbaikan pada siswa cara membaca kata atau kalimat yang bertanda baca sukun</p>		
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>1. Mengadakan penyimpulan</p> <p>2. Guru memberikan lembar tes formatif untuk dikerjakan siswa</p> <p>3. Guru mengadakan penilaian dan menganalisa hasil evaluasi</p> <p>4. Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah</p>	10 menit	Evaluasi dan tanya jawab

G. Alat dan Sumber belajar :

1. Alat
  - a. Papan tulis black board
  - b. Kapur tulis
2. Sumber
  - a. Buku paket BTQ kelas II
  - b. Buku qiro'ati

H. Penilaian / Evaluasi :

Indikator penilaian	Teknik penilaian	Bentuk instrumen
a. Membaca kata dua huruf yang memuat tanda baca sukun	Tes tertulis Tes lisan	Demonstrasi dan tugas

<p>b. membaca kata yang memuat tanda baca sukun secara bersama-sama</p>		
<p>c. menuliskan kata dua huruf hijaiyah yang memuat tanda baca sukun.</p>		

Kunci instrumen :

huruf hijaiyah : ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و ه ل ا ء ي

ث ز , ا ب

Soal tes formatif I

Rubahlah kedalam huruf hijaiyah !

1. bas = .....
2. Tab = .....
3. Sur = .....
4. Bis = .....
5. Dul = .....
6. Min = .....
7. Yal = .....
8. Run = .....
9. Kun = .....
10. Zam = .....

Kunci Jawaban

1. بَسْ
2. تَابْ
3. سُرْ
4. بَسْ
5. ذَلْ

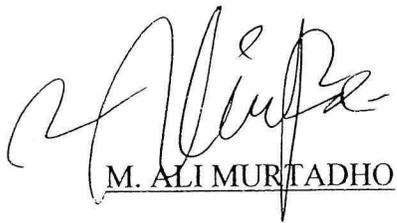
6. م ن
7. ي ن
8. ر ن
9. ك ن
10. ز م

Kriteria penilaian: Betul x 10 = 100

Tegalmlati, 24 Maret 2015

Mengetahui,

Guru BTQ / Peneliti

  
M. ALI MURTADHO

Kepala Sekolah



Lembar observasi guru penelitian tindakan kelas mata pelajaran baca tulis  
al-Quran kelas II Pra Siklus

No	Aspek yang diamati	Keterangan			
		4	3	2	1
1	Bentuk pertanyaan 1. Sesuai dengan materi yang diajarkan 2. Spesifik, mudah dipahami 3. Sulit dipahami			√ √	
2	Bentuk jawaban 1. Guru menyampaikan hasil pembelajaran 2. Siswa mampu membuat kesimpulan 3. Terfokus tidak melebar			√ √ √	
3	Seleksi siswa 1. Menyebutkan nama siswa sebelum memberikan pertanyaan 2. Meminta sukarelawan 3. Meminta (bukan sukarelawan) sesudah pertanyaan		√	√	√
4	Berhenti sejenak 1. Berhenti sejenak sebelum member pertanyaan 2. Lupa berhenti sejenak		√		
5	Cara bertanya 1. Pertanyaan diajukan sebagai stimulasi atau tantangan 2. Pertanyaan diajukan secara faktual (biasa saja) 3. Pertanyaan bersifat tes atau ancaman			√ √	√
6	Suara Guru 1. Cepat dan keras 2. Nyantai 3. Tidak keras			√	

Bentuk skala penilaian

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang



Lembar observasi guru penelitian tindakan kelas mata pelajaran baca tulis  
al-Quran kelas II Pra Siklus

No	Aspek yang diamati	Keterangan			
		4	3	2	1
1	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru a. Mendengarkan dengan baik b. Menulis dan mengamati dengan baik		√	√	
2	Aktifitas siswa dalam kerja kelompok a. Aktif b. Pasif			√	
3	Pemahaman siswa dalam memahami materi a. aktif b. pasif			√	
4	Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran			√	

Bentuk skala penilaian

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

## RPP PERBAIKAN

### SIKLUS I

Sekolah : SD Negeri 01 Tegalmati  
Mata Pelajaran : Baca Tulis Al-Quran  
Kelas/Semester : II (dua)/II  
Pertemuan ke : V  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan)  
Standar Kompetensi : Mengenali huruf alif s.d ya' bentuk tunggal  
bertanda baca tasydid melalui kata

A. Kompetensi Dasar : Membaca dan menulis kata yang memuat huruf  
bertanda baca tasydid

B. Indikator :

- Siswa dapat membaca huruf hijaiyah alif sampai ya bertanda baca tasydid
- Siswa dapat menyebutkan huruf hijaiyah dari alif sampai ya' bertanda baca tasydid

C. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu membaca dan menulis kata dua  
huruf hijaiyah alif s.d ya' bertanda baca tasydid

D. Materi Pokok : Pengenalan huruf alif sampai ya' bertanda baca  
tasydid melalui kata

E. Metode Pembelajaran : Ceramah  
Diskusi  
Demonstrasi  
Resitasi

#### F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	Kegiatan Pendahuluan a. Mengucapkan salam pembuka	10 menit	apersepsi

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Membaca do'a bersama-sama</li> <li>c. Menyiapkan alat dan bahan pelajaran</li> <li>d. Memeriksa ruang kelas dan tempat duduk</li> <li>e. Mengabsen kehadiran siswa</li> <li>f. Menanyakan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran</li> </ul>		
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi (penjelajahan) <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengadakan apersepsi dengan menggunakan pertanyaan, misalnya "siapa yang tahu tanda baca tasydid ?"</li> <li>b. Guru menjelaskan materi tentang tanda baca tasydid</li> </ul> </li> <li>2. Elaborasi (perluasan) <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan bentuk, cara menulis, cara membaca tanda baca tasydid dan memberikan contoh kata yang bertanda baca tasydid.</li> </ul> <p>Misalnya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contoh kata yang bertanda baca tasydid dan cara membacanya : <ul style="list-style-type: none"> <li><b>تَبَّ</b> dibaca <b>tabba</b></li> <li><b>رَدَّ</b> dibaca <b>radda</b></li> </ul> </li> <li>b. Guru mengadakan tanya jawab</li> <li>c. Guru memperkenalkan media pembelajaran puzzle</li> </ol> </li> </ol>	50 menit	demonstrasi

	<p>d. Guru memberikan penjelasan tentang cara kerja media puzzle</p> <p>e. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok</p> <p>f. Guru membagikan media puzzle kepada masing-masing kelompok</p> <p>g. Guru memberikan tugas kepada kelompok</p> <p>h. Guru mempersilahkan salah satu perwakilan kelompok untuk maju kedepan guna mempresentasikan jawabanya dengan menggunakan media puzzle</p> <p>i. Guru memberikan pekerjaan rumah</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>a. Guru menjelaskan kembali cara memahami tanda baca tasydid dengan media puzzle</p> <p>b. Guru memberi masukan perbaikan pada siswa cara membaca kata yang bertanda baca tasydid</p>		
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>1. Mengadakan penyimpulan</p> <p>2. Guru memberikan lembar tes formatif untuk dikerjakan siswa</p> <p>3. Guru mengadakan penilaian dan menganalisa hasil evaluasi</p> <p>4. Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah</p>	10 menit	Evaluasi dan tanya jawab

G. Alat dan Sumber belajar :

1. Alat

- a. Papan tulis black board
- b. Kapur tulis
- c. Alat peraga puzzle

2. Sumber

- a. Buku paket BTQ kelas II
- b. Buku qiro'ati

H. Penilaian / Evaluasi :

Indikator penilaian	Teknik penilaian	Bentuk instrumen
a. Membaca kata dua huruf yang memuat tanda baca tasydid	Tes tertulis Tes lisan	Demonstrasi dan tugas
b. Membaca kata yang memuat tanda baca tasydid secara bersama-sama		
c. Menuliskan kata dua huruf hijaiyah yang memuat tanda baca tasydid.		

Kunci instrumen :

huruf hijaiyah : ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و ه لا ء ي

Soal tes formatif I

Rubahlah kedalam huruf hijaiyah !

- 1. Abba = .....
- 2. Badda = .....
- 3. Tassa = .....

4. Juru = .....
5. Rizza = .....

Kunci Jawaban

- 1 أَبَّ
- 2 بَدَّ
- 3 تَتَّ
- 4 جُرَّ
- 5 رَزَّ

Kriteria penilaian: Betul x 20 = 100

Tegalmlati, 31 Maret 2015

Mengetahui,

Guru BTQ / Peneliti



M. ALI MURTADHO

Kepala Sekolah



TARMONO, S.Pd.SD

19690828199703 1 007

Lembar observasi guru penelitian tindakan kelas mata pelajaran baca tulis  
al-Quran kelas II siklus I

No	Aspek yang diamati	Keterangan			
		4	3	2	1
1	Bentuk pertanyaan 1. Sesuai dengan materi yang diajarkan 2. Spesifik, mudah dipahami 3. Sulit dipahami	√	√		
2	Bentuk jawaban 1. Guru menyampaikan hasil pembelajaran 2. Siswa mampu membuat kesimpulan 3. Terfokus tidak melebar		√ √	√	
3	Seleksi siswa 1. Menyebutkan nama siswa sebelum memberikan pertanyaan 2. Meminta sukarelawan 3. Meminta (bukan sukarelawan) sesudah pertanyaan		√ √	√	
4	Berhenti sejenak 1. Berhenti sejenak sebelum member pertanyaan 2. Lupa berhenti sejenak		√		
5	Cara bertanya 1. Pertanyaan diajukan sebagai stimulasi atau tantangan 2. Pertanyaan diajukan secara faktual (biasa saja) 3. Pertanyaan bersifat tes atau ancaman	√		√	
6	Suara Guru a. Cepat dan keras b. Nyantai c. Tidak keras	√			

Bentuk skala penilaian

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Lembar observasi guru penelitian tindakan kelas mata pelajaran baca tulis  
al-Quran kelas II siklus I

No	Aspek yang diamati	Keterangan			
		4	3	2	1
1	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru c. Mendengarkan dengan baik d. Menulis dan mengamati dengan baik		√ √		
2	Aktifitas siswa dalam kerja kelompok c. Aktif d. Pasif			√	
3	Pemahaman siswa dalam memahami materi a. Aktif b. Pasif			√	
4	Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran		√		
5	Keaktifan siswa dalam menggunakan media a. sesuai sasaran b. tidak sesuai sasaran			√	

Bentuk skala penilaian

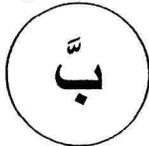
4 = baik sekali

3 = baik

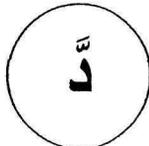
2 = cukup

1 = kurang

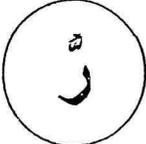
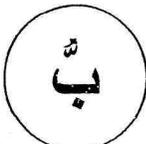
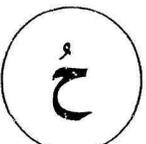
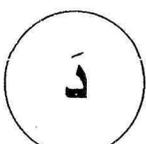
Kata yang digunakan pada siklus I



Abba



Badda

 	←	Tassa
 	←	Jurru
 	←	Rizza
 	←	Khubbu
 	←	Datti

Dipasangkan

أَبَّ، بَدَّ، تَتَّ، جُرَّ، رَزَّ، خُبَّ، دَاتَّ

Terdapat kata dua huruf yang mengandung tanda baca tasydid.

Bulatan-bulatan diatas yang ditulisi huruf-huruf hijaiyah adalah puzzle yang dipakai pada siklus I, kelebihan dari puzzle ini adalah siswa dapat membedakan antara huruf bertanda baca tasydid dengan yang tidak bertasydid, siswa juga dapat mengetahui cara membaca kata/kalimat arab(hijaiyah) dari kanan ke kiri, sesuai dengan materi yang diajarkan, yaitu tanda baca tasydid.

RPP PERBAIKAN  
SIKLUS II

Sekolah : SD Negeri 01 Tegalmati  
Mata Pelajaran : Baca Tulis Al-Quran  
Kelas/Semester : II (dua)/II  
Pertemuan ke : VI  
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan)  
Standar Kompetensi : Memahami huruf alif s.d ya' bertanda baca sukun dan tasydid melalui kata.

- A. Kompetensi Dasar : Membaca dan menulis kata yang memuat huruf bertanda baca sukun dan tasydid
- B. Indikator :
- Siswa dapat membaca kata bertanda baca sukun
  - Siswa dapat membaca kata bertanda baca tasydid
- C. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu membaca dan menulis kata dua huruf hijaiyah alif s.d ya' bertanda baca sukun dan tasydid
- D. Materi Pokok : Pemahaman huruf alif sampai ya' bertanda baca Sukun dan tasydid melalui kata
- E. Metode Pembelajaran : Ceramah  
Diskusi  
Demonstrasi  
Resitasi
- F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	Kegiatan Pendahuluan	10	apersepsi

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengucapkan salam pembuka</li> <li>b. Membaca do'a bersama-sama</li> <li>c. Menyiapkan alat dan bahan pelajaran</li> <li>d. Memeriksa ruang kelas dan tempat duduk</li> <li>e. Mengabsen kehadiran siswa</li> <li>f. Menanyakan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran</li> </ul>	menit	
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi (penjelajahan) <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengadakan apersepsi dengan menggunakan pertanyaan, misalnya قُ نُ dibaca ? dirubah dengan huruf hijaiyah menjadi ?</li> <li>b. Guru kembali menjelaskan sekilas tentang tanda baca sukun dan tasydid dengan media puzzle</li> </ul> </li> <li>2. Elaborasi (perluasan) <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan bentuk, cara menulis, cara membaca kata bertanda baca sukun dan kata bertanda baca tasydid dengan memberikan contoh dalam bentuk kata</li> </ul> <p>Misalnya:</p> <p>Contoh kata yang bertanda baca sukun dan cara membacanya :</p> <p style="text-align: center;">بُ نُ dibaca <b>bal</b></p> <p>Contoh kata yang bertanda baca tasydid dan cara membacanya :</p> </li> </ul>	50 menit	demonstrasi

	<p style="text-align: center;"><b>ك ت</b> dibaca <b>katta</b></p> <p>b. Guru menjelaskan kembali bentuk kata dan cara menulis huruf yang bertanda baca sukun dan bertanda tasydid dengan media puzzle</p> <p>c. Guru memberikan tugas kelompok kepada siswa, tiap kelompok terdiri dari 5 siswa dan diberikan 1 media puzzle untuk membantu dalam mengerjakan tugas</p> <p>d. Guru mempersilahkan tiap kelompok untuk maju kedepan guna mempresentasikan jawaban dengan media puzzle</p> <p>e. Guru memberikan pekerjaan rumah</p> <p>3. Konfirmasi</p> <p>a. Guru menjelaskan kembali cara memahami tanda baca sukun dan tasydid dengan media puzzle</p> <p>b. Guru memberi masukan perbaikan pada siswa cara membaca kata yang bertanda baca sukun dan tasydid</p>		
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengadakan penyimpulan</li> <li>2. Guru memberikan lembar tes formatif untuk dikerjakan siswa</li> </ol>	10 menit	Evaluasi dan tanya jawab

	3. Guru mengadakan penilaian dan menganalisa hasil evaluasi		
	4. Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah		

G. Alat dan Sumber belajar :

1. Alat
  - a. Papan tulis black board
  - b. Kapur tulis
  - c. Alat peraga puzzle
2. Sumber
  - a. Buku paket BTQ kelas II
  - b. Buku qiro'ati

H. Penilaian / Evaluasi :

Indikator penilaian	Teknik penilaian	Bentuk instrumen
a. Membaca kata dua huruf yang memuat tanda baca sukun dan memuat tanda baca tasydid  b. membaca kata yang memuat tanda baca sukun dan tanda baca tasydid secara bersama-sama  c. menuliskan kata dua huruf hijaiyah yang memuat tanda baca sukun dan tanda baca tasydid.	Tes tertulis  Tes lisan	Demonstrasi dan tugas

Kunci instrumen :

huruf hijaiyah : ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و ه لا ء ي

## دُقِّ مَرَّ سُنُّ, بَكَ

Soal tes formatif II

Rubahlah ke dalam huruf hijaiyah !

1. Mus = .....
2. Sal = .....
3. Min = .....
4. Dan = .....
5. Yus = .....
6. Qorri = .....
7. Willi = .....
8. Sabba = .....
9. Anna = .....
10. Qoyya = .....

Kunci Jawaban

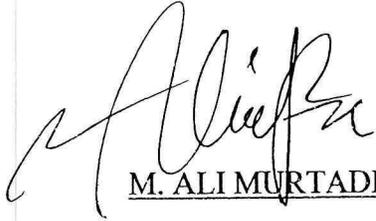
1. مُسُّ
2. سَلُّ
3. مِئِنُّ
4. دَنْ
5. يُّسُّ
6. قَرَّرَ
7. وِلِّ
8. سَبَّ
9. اَنَّ
10. قَيَّ

Kriteria penilaian: Betul x 10 = 100

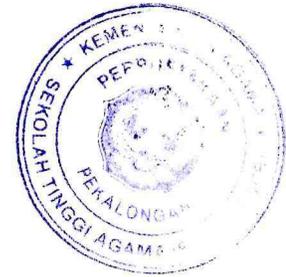
Tegalmlati, 07 April 2015

Mengetahui,

Guru BTQ / Peneliti



M. ALI MURTADHO



Lembar observasi guru penelitian tindakan kelas mata pelajaran baca tulis  
al-Quran kelas II siklus II

No	Aspek yang diamati	Keterangan			
		4	3	2	1
1	Bentuk pertanyaan a. Sesuai dengan materi yang diajarkan b. Spesifik, mudah dipahami c. Sulit dipahami	√	√		
2	Bentuk jawaban a. Guru menyampaikan hasil pembelajaran b. Siswa mampu membuat kesimpulan c. Terfokus tidak melebar	√	√	√	
3	Seleksi siswa a. Menyebutkan nama siswa sebelum memberikan pertanyaan b. Meminta sukarelawan c. Meminta (bukan sukarelawan) sesudah pertanyaan	√	√ √		
4	Berhenti sejenak a. Berhenti sejenak sebelum memberi pertanyaan b. Lupa berhenti sejenak		√		
5	Cara bertanya a. Pertanyaan diajukan sebagai stimulasi atau tantangan b. Pertanyaan diajukan secara faktual (biasa saja) c. Pertanyaan bersifat tes atau ancaman	√	√		
6	Suara Guru a. Cepat dan keras b. Nyantai c. Tidak keras	√			

Bentuk skala penilaian

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Lembar observasi guru penelitian tindakan kelas mata pelajaran baca tulis  
al-Quran kelas II siklus II

No	Aspek yang diamati	Keterangan			
		4	3	2	1
1	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru a. Mendengarkan dengan baik b. Menulis dan mengamati dengan baik	√	√		
2	Aktifitas siswa dalam kerja kelompok a. Aktif b. Pasif		√		
3	Pemahaman siswa dalam memahami materi a. Aktif b. Pasif		√		
4	Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran		√		
5	Keaktifan siswa dalam menggunakan media a. sesuai sasaran b. tidak sesuai sasaran		√		√

Bentuk skala penilaian

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Kata yang digunakan pada siklus II

ا	ب	←	Ubbi
ق	م	←	Qum
و	د	←	Wadda
س	ب	←	Sub
ف	ت	←	Futti
ش	ر	←	Sar
ل	ل	←	Lulla

Dipasangkan

أَبُّ , بَدُّ , تَتُّ , جُرُّ , رِرُّ , حُبُّ , دَدُّ

Terdapat kata dua huruf yang mengandung tanda baca tasydid. Bulatan-bulatan diatas yang ditulisi huruf-huruf hijaiyah adalah puzzle yang dipakai pada siklus II, kelebihan dari puzzle ini adalah siswa dapat membedakan antara huruf bertanda baca sukun dan tasydid dengan yang tidak, siswa juga dapat mengetahui cara membaca kata/kalimat arab (hijaiyah) dari kanan ke kiri, sesuai dengan materi yang diajarkan, yaitu tanda baca sukun dan tasydid.



PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
UNIT PENGELOLA PENDIDIKAN KECAMATAN PETARUKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 01 TEGALMLATI**

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 01 Tegalmлатi. Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : M. Ali Murtadlo  
NIM : 232 108 177  
Jurusan : Tarbiyah

Adalah Mahasiswa STAIN Pekalongan yang melaksanakan penelitian pada tanggal 24 Januari – 07 April 2015, dengan judul penelitian **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar BTQ Materi Tandabaca Sukun dan Tasydid Melalui Media Puzzle Pada Kelas II Semester II SD Negeri 01 Tegalmлатi**

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tegalmлатi, 13 April 2015

Mengetahui,  
Kepala SD Negeri 01 Tegalmлатi

  
**TARMONO, S.Pd.SD**  
NIP : 19690828 199703 1 007

Suasana Pembelajaran BTQ  
Siklus I



Guru memberikan penjelasan tentang cara kerja media puzzle



Kerja kelompok dengan media puzzle

## Siklus II



Masing-masing kelompok mengerjakan tes formatif dengan media puzzle



Salah satu anggota kelompok maju kedepan untuk memperlihatkan hasil kerja kelompoknya

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Identitas Diri

Nama : M. Ali Murtadlo  
NIM : 232 108 177  
Tempat/Tgl lahir : Pemalang, 27 Mei 1987  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Desa Tegalmlati No. 187 Rt. 07 Rw. 08  
Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang

### Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Negeri 01 Tegalmlati lulus tahun 2000
2. SLTP : SLTP N 01 Petarukan lulus tahun 2003
3. SLTA : MA Ribatul Muta'allimin Kota Pekalongan lulus tahun 2006
4. PT : STAIN Pekalongan jurusan Tarbiyah angkatan 2008

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Pemalang, 26 Nopember 2015

Yang membuat

M. ALI MURTADLO  
232 108 177