

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Pendidikan di Indonesia merupakan dasar penyesuaian diri dalam proses memberi dan menerima ilmu pengetahuan, dalam pelaksanaan pendidikan di madrasah, pendidik merupakan komponen penting yang menjadi ujung tombak terlaksananya tujuan pendidikan. pendidik harus memenuhi berbagai kualifikasi, baik kepribadian, keterampilan mengajar, penguasaan peminatan pada bidang studi tertentu dan juga memiliki kemampuan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan fungsi-fungsinya Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk terus berinovasi menemukan strategi, metode dan media yang tepat dalam proses pembelajaran agar perkembangan tersebut lebih bermakna baik bagi pendidik maupun peserta didik.<sup>2</sup>

Strategi pembelajaran juga merupakan perencanaan yang berisi tentang rangkaian yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan. Upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal disebut sebagai strategi. Strategi juga merupakan salah satu tindakan yang memiliki sifat incremental (senantiasa meningkat) serta terus menerus, yang dilakukan berdasarkan sudut

---

<sup>2</sup> Desti Aryani, "Analisis Strategi Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iii Di Mi Nurul Ulum Tulungagung Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu" (Kualitatif, Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023).

pandang mengenai tujuan yang diharapkan. Penulis melihat bahwa strategi merupakan hal yang paling penting dalam proses pembelajaran, tercapainya suatu pembelajaran itu dikarenakan tepatnya dalam menerapkan strategi. Suatu pembelajaran dapat dikatakan baik jika strategi metode dan media yang diterapkan pada peserta didik tepat sehingga dapat mengembangkan potensi yang berada dalam diri peserta didik.<sup>3</sup>

Strategi pembelajaran media Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan puzzle. Media puzzle adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotakkotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat. Bermain puzzle merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesababaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potonganpotongan puzzle sehingga menjadi bentuk yang utuh. Dalam menyusun puzzle peserta didik harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Abdul Rahman Jailani, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Pada Masa Pandemi Di Smp Negeri 1 Kembangbahu Lamongan" (Kualitatif, Jakarta, Uin Syarif Hidayatullah, T.T.).

<sup>4</sup> Danang Pratama Listryanto Dan Aan Widiyono, "Implementasi Media Puzzle Kata Pada Kurikulum Merdeka Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar," T.T.

Minat belajar siswa dalam pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran dan memengaruhi hasil Belajar siswa. Media berperan sebagai perantara antara pemberi pesan dan informasi, dalam hal ini adalah guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Dalam proses pembelajaran, informasi disampaikan oleh guru melalui media yang dapat berfungsi sebagai stimulus, yang disampaikan kepada siswa. Stimulus itu dapat berupa pernyataan dari guru atau disajikan dalam bentuk alat, bagan, dan gambar. Selanjutnya penerima pesan yaitu siswa akan memberikan respon atau reaksi dan akan terjadi interaksi antara guru, siswa dan lingkungan sekitarnya termasuk media pembelajaran.<sup>5</sup>

Pendekatan ini dapat membantu peserta didik mengoptimalkan pengembangan aspek pengetahuan dan sikap mereka dengan mendorong guru untuk mendukung belajar aktif dengan menggabungkan berbagai sumber bersama metode tertentu dan berbagai media pengajaran, seperti pemanfaatan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, seorang guru dapat menentukan strategi atau model apa yang akan diterapkan pada proses pembelajaran yang dilakukan dengan peserta didik pada pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penentuan pendekatan ini tentunya disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif

---

<sup>5</sup> Tasya Putri Purnamasari, Oyoh Bariah, Dan Nancy Riana, "Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah," T.T.

peserta didik dan keadaan situasi dan kondisi peserta didik ketika pembelajaran berlangsung agar peserta didik bisa menerima materi dengan sempurna<sup>6</sup>

Maka dari itu strategi pembelajaran media puzzle huruf hijaiyah untuk meningkatkan minat Belajar siswa sangat penting di kuasai oleh seorang guru untuk diterapkan kepada siswa yang dimana tugas seorang guru adalah memberikan pemahaman kepada siswa yang berbeda beda karakter supaya materi yang di rancang dan disusun oleh guru bisa terserap dan di fahami oleh para siswa dengan mudah.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukan problem yang terjadi dilapangan adalah siswa pasif ketika pembelajaran berlangsung, kurangnya minat siswa ketika pembelajaran berlangsung, dan kurangnya pemahaman siswa dalam baca tulis qur'an. Ke tidak pahaman siswa terhadap materi dikarenakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak memakai Teknik, strategi atau pendekatan tertentu sehingga proses pengajaran tidak berjalan dengan maksimal, lain halnya apabila dalam pengajaran guru memakai teknik atau strategi pendekatan yang tepat dalam penyampaian materi bisa dipastikan siswa akan lebih bisa mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Seharusnya guru agama dapat menerapkan Strategi Pembelajaran Medi *Puzzle* Huruf Hijaiyah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Bujel 2 Kota Kediri.

---

<sup>6</sup> Sri Yunita dan Ucup Supriatna, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa," *Syntax Idea* 3, no. 8 (20 Agustus 2021): 1999.

Penggunaan stretegi pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan pembelajran yang baik, Berdasarkan yang telah di jelaskan di konteks penelitian maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Strategi Pembelajaran Media Puzzle Huruf Hijaiyah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Bujel 2 Kota Kediri.”

### **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana Penerapan media puzzle huruf hijaiyah di SD Bujel 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana hasil Belajar siswa setelah menggunakan media puzzle huruf hijaiyah dalam mata Pelajaran baca tulis Al-Qur'an di SD Bujel 2 Kota Kediri?

### **C. Tujuan penelitian**

1. Untuk Mengetahui Penerapan Strategi Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Baca Tulis Qur'an
2. Untuk Mengetahui Peningkatan Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Puzzle

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

Penelitian terkait tentang strategi pembelajaran media puzzle huruf hijaiyah untuk meningkatkan minat belajar siswa di sd bujel 2 kota kediri, ini diharapkan membawa manfaat secara praktis dan teoritis sebagai berikut

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

Sebagai bahan bacaan atau pertimbangan bagi peneliti khususnya dan bagi dunia pendidikan pada umumnya, dalam rangka mengetahui tentang strategi pembelajaran media puzzle huruf hijaiyah untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD Bujel 2 Kota Kediri, khususnya mata pelajaran BTQ umumnya untuk seluruh mata pelajaran yang ada di SD Bujel 2 Kota Kediri.

##### **2. Secara Praktis**

Temuan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu dijadikan sumber masukan, khususnya

###### **a. Bagi SD Bujel 2 Kota Kediri**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi yang bersangkutan, atau instansi lain yang terkait untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan mengambil kebijakan dalam strategi pembelajaran media puzzle huruf hijaiyah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

###### **b. Bagi Peneliti**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan peneliti tentang strategi pembelajaran media puzzle huruf hijaiyah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan pembanding untuk melaksanakan penelitian selanjutnya, terutama penelitian terkait aspek lain dari strategi pembelajaran media *puzzle* huruf hijaiyah untuk meningkatkan minat belajar siswa di, sehingga penelitian ini dapat menambah pengetahuan untuk mengembangkan dan menemukan teori baru.

d. Bagi Perpustakaan Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi di bidang Pendidikan, utamanya mengenai tentang strategi pembelajaran media puzzle huruf hijaiyah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

e. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber data informasi mengenai bagaimana pentingnya strategi pembelajaran media *puzzle* huruf hijaiyah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### **E. Definisi operasional**

Untuk menghindari adanya penafsiran yang salah, maka penulis perlu memberikan definisi operasional pada judul tersebut yang sekaligus menjadi batasan pada pembahasan yang selanjutnya. Definisi operasional ini menunjuk

pada penggalian sebuah makna tersirat dalam sebuah peristiwa, orang, benda, yang menjadi fokus penelitian. Penyusunan definisi operasional diperlukan untuk mempermudah dalam menggambarkan data-fakta yang terdapat di lapangan<sup>7</sup>

Definisi operasional yang dikaji sesuai dengan judul yaitu **“Strategi Pembelajaran Media Puzzle Huruf Hijaiyah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Bujel 2 Kota Kediri”**

1. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran diartikan sebagai daya upaya guru agar hasil pembelajaran dapat maksimal dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskannya dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pendapat yang lain mengatakan strategi merupakan desain yang digunakan untuk mencapai tujuan, yang berarti arah dari semua penyusunan strategi untuk mencapai tujuan melalui langkah-langkah yang harus ditempuh secara sistematis agar mendapatkan hasil sebagaimana yang telah direncanakan.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> P3m, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Makalah, Proposal, Dan Skripsi*, N.D.,16

<sup>8</sup> Syaparuddin Syaparuddin, Meldianus Meldianus, And Elihami Elihami, “Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, No. 1 (January 25, 2020): 30–41.

## 2. Media

Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.<sup>9</sup>

## 3. Puzzle

Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan *puzzle*. Media puzzle adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotakkotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat. Bermain *puzzle* merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesababaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potonganpotongan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* peserta didik harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (27 Juni 2018): 171.

<sup>10</sup> Listryanto Dan Widiyono, "Implementasi Media Puzzle Kata Pada Kurikulum Merdeka Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar."

#### 4. Minat Belajar

Minat Belajar Adalah Perasaan Senang, Ketertarikan, Penerimaan Dan Keterlibatan Siswa. Dari Pendapat Ahli Tersebut Di Atas, Maka Yang Dimaksud Perasaan Senang Adalah Perasaan Siswa Yang Tidak Merasa Terbebani Pada Saat Belajar, Ikut Aktif Saat Proses Belajar Berlangsung Dan Selalu Memperhatikan Guru Pada Saat Menjelaskan.<sup>11</sup>

#### F. Peneliti terdahulu

Dari hasil pencarian yang peneliti lakukan, tidak ditemukan penelitian yang secara spesifik membahas topik “**Strategi Pembelajaran Media Puzzle Huruf Hijaiyah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Bujel 2 Kota Kediri**” Namun, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas topik terkait, namun adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik tersebut: *pertama* “**Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Upt Spf Sd Inpres Galangan Kapal II**” *Oleh Dorus Padua* menjelaskan bahwasanya media puzzle itu sangat penting untuk mengembangkan kemampuan Baca siswa karena media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai alat fisik yang digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, beragam media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam

---

<sup>11</sup> Sinta Kartika, Husni Husni, Dan Saepul Millah, “Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, No. 1 (11 Juni 2019): 113.

melaksanakan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Peneliti ini menggunakan metode kuantitatif desain eksperimen dengan rancangan one group pretest-posstest design<sup>12</sup>.

***Kedua Pengembangan Media Pembelajaran Papan Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*** oleh Apriliani Nurhasanah menjelaskan bahwasanya media puzzle sangat tepat ketika di terapkan kepada anak usia dini dikarenakan media tersebut berbentuk permainan yang dimana anak usia dini masih dalam masa bermain peneliti ini mengatakan bahwasanya permulaan kegiatan pada otak dalam memaknai simbolsimbol tulisan kempuan membaca permulaan dapat diajarkan sejak anak usia dini agar anak mampu menggunakan atau membaca huruf dan kata secara benar dalam berkomunikasi berbagai tulisan ke dalam bentuk lisan dan perasaan untuk anak usia dini sebagai alat memperoleh informasi dan pengetahuan pada suara huruf awal.<sup>13</sup>

***Ketiga pengaruh model direct instruction berbantuan media puzzle huruf terhadap keterampilan membaca permulaan (penelitian pada siswa kelas 1 dusun pakis kidul)*** oleh mona ristiyani menjelaskan bahwasanya media puzzle sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam

---

<sup>12</sup> Dorus Padua, “Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Upt Spf Sd Inpres Galangan Kapal Ii” (Kuantitatif Desain Eksperimen Dengan Rancangan One Group Pretest-Posstest Design, Universitas Bosowa, 2022).

<sup>13</sup> Apriliani Nurhasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini” (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).

membaca huruf arab media *puzzle* huruf ini juga berperan penting dalam keterampilan membaca permulaan dimana dengan adanya model dan media tersebut siswa apat melihat berbagai gambar yang bervariasi juga dapat menempelkannya kemudian siswa mencari huruf-huruf sesuai dengan gambar yang ditempel disusun menjadi sebuah kata dan membacanya.<sup>14</sup>

*Keempat* **menumbuhkan minat membaca siswa dengan menggunakan media puzzle huruf** oleh *resa rahmawati* menjelaskan bahwasanya minimnya minat dan kemampuan siswa dalam membaca huruf hijaiyah, kebanyakan anak menggunakan waktu luangnya dengan menonton televisi dan bermain game dibandingkan dengan membaca buku. Media puzzle huruf yang jarang dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan minat membaca siswa. Guru diminta untuk mampu memanfaatkan media agar pembelajaran menjadi lebih efektif apa lagi siswa yang lebih senang belajar dengan menggunakan media, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang menumbuhkan minat membaca siswa dengan menggunakan media puzzle huruf di sekolah dasar maka dengan menggunakan media menjadikan siswa untuk bisa lebih semangat lagi.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Mona Ristiyani, “Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Media Puzzle Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan (Penelitian Pada Siswa Kelas 1 Dusun Pakis Kidul)” (Kuantitatif, Magelang, Universitas Muhammadiyah Magelang, T.T.).

<sup>15</sup> Resa Rahmawati, “Menumbuhkan Minat Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Puzzle Huruf” (Kualitatif, Jakarta, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2018).

***Kelima analisis strategi crossword puzzle terhadap minat belajar peserta didik kelas iii di mi nurul ulum tulungagung kecamatan gadingrejo kabupaten pringsewu*** oleh desti aryani menjelaskan bahwasanya crossword puzzle itu sangat berperan penting saat proses belajar mengajar karena dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif terhadap siswa peneliti ini mengatakan suatu perubahan atau usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dan perubahan kepribadian dari waktu ke waktu setelah mengalami suatu peristiwa belajar dari diri sendiri. perilaku dapat mencakup pengetahuan, perasaan, sikap, keterampilan, kemampuan, dan hubungan interaksi sosial. sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah atau mengarahkan kehidupannya di masa depan. minat memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan berdampak besar pada sikap dan perilaku.<sup>16</sup>

Dari penelitian-penelitian tersebut bisa disimpulkan bahwasanya strategi pembelajaran media puzzle huruf hijaiyah sangat penting di terapkan pada siswa dan perlu dipersiapkan dengan sangat matang oleh seorang guru agar menghasilkan pembelajaran yang memuaskan dan sesuai dengan perencanaan-perencanaan yang telah dirancang sedemekian rupa. Penelitian-penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi literatur dan wawancara merupakan metode yang

---

<sup>16</sup> Desti Aryani, “Analisis Strategi Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iii Di Mi Nurul Ulum Tulungagung Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu” (Kualitatif, Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023).

umum digunakan dalam penelitian terkait topik tersebut. Oleh karena itu, penelitian dalam skripsi ini, bertujuan mengkolaborasi teknik penelitian yang sudah ada, dengan menghubungkan setiap variabel dari penelitian tersebut, untuk melengkapi konsep strategi pembelajaran media *puzzle* huruf hijaiyah, agar pembelajaran berjalan dengan baik.

#### G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami keseluruhan isi penelitian ini, maka sistematika penulisan akan disusun sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan dengan beberapa sub bab yaitu: a) Konteks Penelitian b) Fokus Penelitian c) Tujuan Penelitian d) Kegunaan Penelitian e) Definisi Operasional f) Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Pustaka dengan beberapa sub bab yaitu: a) Strategi pembelajaran media *puzzle* huruf hijaiyah b) latar belakang strategi pembelajaran media *puzzle* c) tujuan strategi pembelajaran media *puzzle*

BAB III Metode Penelitian dengan beberapa sub bab yaitu: a) Pendekatan dan Jenis Penelitian b) Kehadiran Peneliti c) Lokasi Peneliti d) Sumber Data e) Prosedur Pengumpulan Data f) Analisis Data g) Pengecekan Keabsahan Data h) Tahapan-Tahapan Peneliti.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

BAB V merupakan bagian penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.