BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nawawi, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. [6]

Menurut Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut yakni informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, ketrampilan motorik, dan sikap.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Suprijiono, Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan.[7]

---

[6] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajarn di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2013), 5.

[7] Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2011), 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Tipe hasil belajar

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (sikap dan nilai), serta bidang psikomotor (kemampuan/ketrampilan bertindak). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu-kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki.

Berikut ini unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar :[8]

1. Tipe hasil belajar bidang kognitif
    a. Pengetahuan hafalan (knowledge)
    b. Pemahaman (comprehention)
    c. Penerapan (aplikasi)
    d. Analisis
    e. Sintesis
    f. Evaluasi.

[8]Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar,*(Bandung : Sinar Baru Algensindo, 1998), 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tipe hasil belajar bidang afektif
    a. Receiving (stimulasi)
    b. Responding (jawaban)
    c. Valuing (Penilaian)
    d. Organisasi
    e. Karakteristik Nilai
3. Tipe hasil belajar bidang psikomotor
    a. Gerakan Refleks
    b. Ketrampilan pada gerakan-gerakan dasar
    c. Kemampuan perceptual termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain.
    d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketepatan.
    e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Macam-macam Hasil Belajar

1. Pemahaman konsep

Pemahaman merupakan kemampuan untuk menyerap arti dari materi yang dipelajari.[9]

2. Keterampilan proses

Keterampilan proses merupakan ketrampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Ketrampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efesien untuk mencapai hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

3. Sikap

Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek mental semata, melainkan mencakup aspek respons fisik.

4. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.[10]

---

[9]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajarn di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2013), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Faktor yang ada pada diri siswa tersebut yang disebut faktor individual. Faktor individual meliputi hal-hal berikut :[11]

   a. Faktor kematangan atau pertumbuhan

      Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia.Contoh : siswa kelas dasar diajarkan ilmu filsafat. Pertumbahan mental anak seusia mereka belum matang untuk menerima pelajaran tersebut, meskipun dipaksa anak tersebut belum bisa menerima pelajaran tersebut karena potensi-potensi jasmani dan ruhaninya belum matang.

   b. Faktor kecerdasan

      Disamping faktor kematangan, berhasil atau tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dipengaruhi pula oleh faktor kecerdasan, misalnya : anak umur empat belas tahun keatas, umumnya telah matang untuk belajar ilmu pasti, tetapi pada kenyataannya tidak semua anak-anak tersebut pandai dalam ilmu pasti. Demikian pula dalam mempelajari mata pelajaran dan kecakapan-kecakapan lainnya, misalnya tidak semua anak pandai bahasa asing, tidak semua anak pandai berlari dsb.

   c. Faktor latihan dan ulangan

---

[10] Nana Sudjana, Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2005), 39.
[11] Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2011), 32-34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan rajn berlatih, sering melakukan hal yang berulang-ulang kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin dikuasai dan makin mendalam. Selain itu dengan seringnya berlatih, akan timbul minat terhadap sesuatu yang dipelajari itu.

Semakin besar minat, semakin besar pula perhatiannya sehingga memperbesar hasratnya untuk mempelajarinya.Sebaliknya tanpa latihan, pengalaman-pengalaman yang dimilikinya dapat menjadi hilang atau berkurang.

d. Faktor motivasi

Motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Seseorang tidak akan mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak mengetahui pentingnya dan faedahnya dari hasil yang akan dicapai dari belajar.

e. Faktor pribadi

Setiap manusia memiliki sifat kepribadian masing-masing yang berbeda-beda.Ada orang yang mempunyai sifat keras hati, halus perasaannya, berkemuan keras, tekun dan sifat sebaliknya.Sifat – sifat tersebut turut berpengaruh dengan hasil belajar yang dicapai.Termasuk kedalam sifat-sifat kepribadian ini adalah faktor fisik kesehatan dan kondisi badan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial, diantaranya adalah :[12]

   a. Faktor keluarga

   b. Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai dimana belajar yang dialami anak-anak-anaknya. Ada keluarga yang memiliki cita-cita tinggi bagi anaknya, tetapi ada pula yang biasa-biasa saja. Ada keluarga yang diliputi suasana tentram dan damai. Tetapi ada pula yang sebaiknya. Termasuk, dalam faktor keluarga yang juga turut berperan adalah ada tidaknya atau ketersediaan fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam belajar.

   c. Faktor Guru dan cara mengajarnya.

      Saat anak belajar disekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang sangat penting. Sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimilki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan tersebut kepada peserta didiknya turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.

   d. Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar.

[12] Ibid, 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor guru dan cara mengajarnya berkaitan erat dengan ketersediaan alat-alat pelajaran yang tersedia disekolah. Sekolah yang mempunyai fasilitas yang diperlukan dalam belajar ditambah dengan guru yang berkualitas akan mempermuda dan mempercepat belajar anak-anak.

e. Faktor Lingkungan dan kesempatan yang tersedia.

Seorang anak yang mempunyai inteligensi yang baik, dari keluarga yang baik, bersekolah di sekolah yang keadaan guru-gurunya dan fasilitasnya baik belum tentu pula dapat belajar dengan baik.Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya seperti kelelahan karena jarak rumah dan sekolahan jauh, serta pengaruh lingkungan yang buruk yang terjadi diluar kemampuannya.

f. Faktor motivasi sosial.

Motivasi sosial dapat berasal dari orang tua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar, adapun motivasi dari orang lain seperti tetangga, teman sekolah, teman sepermainan dsb. Pada umumnya motivasi tersebut diterima anak tanpa disengaja, bahkan tidak dengan sadar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits

1. Pengertian Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Mata pelajaran al-qur'an hadits di Madrasah ibtidaiyah adalah salah satu mata pelajaran PAI yang menekankan pada kemampuan membaca dan menulis al-qur'an dan hadits dengan benar, serta hafalan terhadap surat-surat pendek dalam al-qur'an, pengenalan arti atau makna secara sederhana dari surat-surat pendek tersebut dan hadis-hadis tentang akhlak terpuji untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari melalui keteladanan dan pembiasaan.[13]

Hal ini sejalan dengan misi pendidikan dasar adalah untuk:

(1) pengembangan potensi dan kapasitas belajar peserta didik, yang menyangkut: rasa ingin tahu, percaya diri, keterampilan berkomunikasi dan kesadaran diri.

(2) pengembangan kemampuan baca-tulis-hitung dan bernalar, keterampilan hidup, dasar-dasar keimanan dan ketakwaan terhadan Tuhan YME.

(3) fondasi bagi pendidikan berikutnya. Di samping itu, juga mempe rtimbangkan perkembangan psikologis anak, bahwa tahap perkembangan intelektual anak usia 6-11 tahun adalah operasional konkret (Piaget). Peserta didik pada jenjang pendidikan dasar juga merupakan masa *social imitation* (usia 6 - 9 tahun) atau masa mencontoh, sehingga diperlukan

[13] UU No.20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, 19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

figur yang dapat memberi contoh dan teladan yang baik dari orang-orang sekitarnya (keluarga, guru, dan teman-teman sepermainan), usia 9 – 12 tahun sebagai masa *second star of individualisation* atau masa individualisasi, dan usia 12-15 tahun merupakan masa *social adjustment* atau penyesuaian diri secara sosial.

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

2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Al–Qur'an Hadits

Ruang lingkup mata pelajaran al-qur'an hadits di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :

a) Pengetahuan dasar membaca dan menulis al-qur'an yang benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.
b) Hafalan surat-surat pendek dalam al-qur'an dan pemahaman sederhana tentang arti dan makna kandungannya serta pengamalannya melalui keteladanan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.
c) Pemahaman dan pengamalan melalui keteladanan dan pembiasaan mengenai hadis-hadis yang berkaitan dengan kebersihan, niat, menghormati orang tua, persaudaraan, silaturahmi, takwa, menyayangi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak yatim, salat berjamaah, ciri-ciri orang munafik, dan amal salih.[14]

3. Tujuan Mata Pelajaran Al – Qur'an Hadits

Mata pelajaran al-qur'an hadits di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk:

a) Memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik dalam membaca, menulis, membiasakan, dan menggemari membaca al-qur'an dan hadits
b) Memberikan pengertian, pemahaman, penghayatan isi kandungan ayat-ayat al-qur'an hadits melalui keteladanan dan pembiasaan.
c) Membina dan membimbing perilaku peserta didik dengan berpedoman pada isi kandungan ayat al-qur'an dan hadits

4. Materi

A. Melafalkan hadits tentang kebersihan

Ayo membaca dan melafalkan hadits bersama

عَنْ اَبِيْ مَالِكٍ اَلْحَارِثِ بْنِ عَاصِمٍ

اَلْاَشْعَرِيِّ قَال:

قَالَ رَسُوْلُ ا للهِ صَلىئ ا للهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ

اَلطَّهُوْرُشَطْرُالْاِيْمَان

[14] UU No.20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(رَوَاهُ مُسْلِمٌ)

Yang artinya : Dari Abi Malik yaitu Harits bin Asim Al Asy'ari berkata: Rosulullah SAW besabda : suci itu setengah dari keimanan, Hadits Riwayat Muslim.

B. Menghafalkan hadits

Untuk menghafal hadits tentang kebersihan, perhatikan pelafalan guru, lalu tirukan berulang-ulang sampai hafal.

C. Menyakini hadits

1. Hadits nabi dapat dinamakan sabda nabi
2. Sahabat yang menerima sabda nabi adalah malik
3. Nama asli sahabat malik adalah harits bin asim
4. Harits bin asim berasal dari kabilah asyari
5. Imam muslim ialah orang yang meriwayatkan hadits (perawi)

Pokok isi hadits adalah agar umat islam selalu menjaga kesucian jasmani dan rohani. Yaitu dengan menjaga kebersihan diri, pakaian, tempat tinggal, dsb

Kita juga harus selalu mensucikan rohani dengan banyak beristighfar serta menghindari hal-hal yang dilarang dalam agama islam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Membiasakan prilaku bersih

Islam mengajarkan kita untuk menjaga kesucian. Sebagai umat islam, kita harus menjaga rohani kita agar selalu bersih dan suci. Yaitu dengan selalu mengingat allah, dengan banyak mengingat allah niscaya kita hanya melakukan perbuatan yang diridhoi allah. Islam menuntun kita agar sebelum sholat harus bersuci terlebih dahulu untuk membersihkan diri dari najis dan hadas, karena sebelum menyembah allah yang maha suci kita harus bersih dari kotoran najis dan hadas.

Islam juga menuntun kita menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Caranya adalah dengan rajin membersihkan diri, mandi duakali sehari, menggosok gigi, rutin mencuci rambut, juga memotong kuku setiap minggu.

Pakaian juga harus bersih, pakaian kotor dan bau harus dicuci agar bersih dan harum.Kita juga nyaman memakai pakaian yang bersih.

Rumah juga harus bersih, tiap ruangan dibersihkan dengan disapu dan dipel, halaman dan selokan harus bersih dari sampah.Membuang sampah harus pada tempatnya.Sampah yang berserakan membuat bau tidak sedap.

Cinta kebersihan dan kesucian diri perlu kita lestarikan, karena kebersihan dan kesucian adalah sebagian dari pada iman. Bahkan rosulullah menegaskan bahwa hanya orang-orang bersih hati dan amal perbuatan yang akan masuk surga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Media Puzzle

1. Pengertian Media Puzzle

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia puzzle adalah "teka-teki".[15]

Menurut Hamalik, media puzzle (media gambar) adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja.

Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, puzzle adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Sebab puzzle itu disukai oleh siswa.[16]

Menurut Patmonodewo, kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Menurut Rezha Praudati, Media puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh.

---

[15]Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga,* (Jakarta : Balai Pustaka,2003)
[16] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan,* (Bandung : Cita Aditya bakti, 1994)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

2. Macam-macam Puzzle

Muzamil, Misbach menyatakan beberapa bentuk puzzle, yaitu:

a. Puzzle konstruksi

Puzzle rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni.Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi.

b. Puzzle batang (*stick*)

Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. Puzzle batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang puzzle.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Puzzle lantai

Puzzle lantai terbuat dari bahan *sponge* (karet/busa) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang. Juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama.

d. Puzzle angka

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka.Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya.Selain itu, puzzle angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak.

e. Puzzle transportasi

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif dan cerdas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Puzzle logika

Puzzle logika merupakan puzzle gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih untuk memecahkan masalah. Puzzle ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan puzzle hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

g. Puzzle geometri

Puzzle geometri merupakan puzzle yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan puzzle geometri sesuai dengan papan puzzlenya.

h. Puzzle Penjumlahan dan Pengurangan

Puzzle penjumlahan dan pengurangan merupakan puzzle yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan puzzle penjumlahan dan pengurangan anak memasangkan kepingan puzzle sesuai dengan gambar pasangannya. Selain itu anak dapat belajar penjumlahan dan pengurangan melalui media puzzle.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Fungsi Puzzle

Nani, mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan puzzle ini berfungsi untuk :[17]

a. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran

b.Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar.

c. Memperkuat daya ingat

d. Mengenalkan anak pada konsep hubungan

e. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)

4. Manfaat media puzzle

Beberapa manfaat bermain puzzle bagi anak-anak antara lain:[18]

a. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif (cognitive skill) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

[17] http://permainananakmuslim.blogspot.com/2013/09/pengertian-macam-macam-dan-fungsi.
[18]http://pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap awal mengenal puzzle, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Contoh usaha anak menyesuaikan bentuk misalnya bentuk cembung harus dipasangkan dengan bentuk cekung. Contoh usaha anak menyesuaikan warna misalnya warna merah dipasangkan dengan warna merah.

b. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus (fine motor skill) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan.Anak balita khususnya anak berusia kurang dari tiga tahun (batita) direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus. Dengan bermain puzzle tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya puzzle dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian puzzle harus disusun secara hati-hati. Perhatikan cara anak-anak memegang bagian puzzle akan berbeda dengan caranya memegang boneka atau bola. Memengang dan meletakkan puzzle mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari, sedangkan memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengempit di ketiak (tanpa melibatkan jari tangan) atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan sekaligus.

c. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan. Namun puzzle dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain puzzle di rumah orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan puzzlenya, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun puzzle.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Kelebihan :[19]

- ✓ Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa
- ✓ Membangkitkan semangat siswa dalam belajar
- ✓ Menumbuhkan rasa kekeluargaan sesama siswa
- ✓ Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa

[19]Shinta Ayu, *Segudang Game Edukatif Mengajar,* (Jakarta : Diva Press, 2014), 109

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kekurangannya :

- ✓ Menyusun kepingan puzzle dengan menggunakan metode coba dan ralat.
- ✓ Pengelolaan kelasnya agak susah

6. Penggunaan Media Puzzle di MI

Media puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media puzzle sangat sering digunakan, karena media puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Dalam bermain puzzle membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika meyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap.

Dengan puzzle, anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Tentunya bentuk puzzle yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok.

Memasang kepingan puzzle berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda. Cara anak menyelesaikan gambar utuh puzzle adalah dengan menggunakan metode coba dan ralat. Warna dan bentuk kepingan adalah dua hal yang diperhatikan anak saat memasang puzzle. Bermain puzzle melatih anak memusatkan pikiran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena ia harus berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan-kepingan puzzle. Selain itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah.

Pada penelitian kali ini penulis akan mencoba menerapkan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar al-quran hadits materi hadits tentang kebersihan.

Bahan dan alat yang harus dipersiapkan :

1. Kertas
2. Amplop
3. Gambar yang berisi hadits
4. Triplek
5. Lem
6. Pemotong Triplek

Cara Membuat Media Puzzle :[20]

1. Buatlah gambar yang berisi hadits dengan komputer
2. Tempelkan gambar tersebut pada triplek dengan menggunakan Lem
3. Kemudian potonglah menjadi beberapa kepingan
4. Buatlah bingkai atau papan untuk menempel kepingan-kepingan puzzle.
5. Tulislah rangkaian hadits pada kertas, kemudian masukkan pada amplop

[20] Shinta Ayu, *Segudang Game Edukatif Mengajar,* (Jakarta : Diva Press, 2014), 110

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

warna.

Adapun langkah-langkah penggunaan media puzzle adalah sebagai berikut:

(a) Bagikan amplop dan media puzzle hadits tersebut kepada masing - masing kelompok

(b) Berikan waktu secukupnya untuk merangkai puzzle hadits

(c) Perhatikan contoh hadits yang terdapat pada kertas didalam amplop secara seksama

(d) Mulai memasangkan kepingan puzzle yang berisi potongan hadits dengan menggunakan jari-jari tangan sesuai dengan pasangannya pada papan puzzle.

(e) Pastikan potongan gambar puzzle yang berisi potongan hadits terpasang dengan baik sehingga membentuk isi hadits yang benar atau bentuk yang utuh.

(f) Bagi kelompok yang telah menyelesaikan tugasnya terlebih dahulu, diberi hadiah dengan tanda bintang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dugaan guru atau penelitian tentang cara yang terbaik untuk mengatasi masalah.[21]

Hipotesis dalam tindakan ini adalah :pembelajaran al-qur'an hadits melalui media puzzle di duga dapat meningkatkan hasil belajar dalam materi hadits tentang kebersihan kelas I semester genap MI MIFTAHUL ULUM Sidowungu Menganti Gresik tahun Pelajaran 2014 – 2015.

[21] Igak Wardhani, *Penelitian Tindakan Kelas*, Unifersitas Terbuka Depdiknas, Jakarta, 2009

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id