

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA  
MATERI TAJWID TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF  
PESERTA DIDIK KELAS 2 MI MIFTAHUS SIBYAN  
TUGUREJO SEMARANG TAHUN 2023/2024**

**SKIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**APRILIANA SANI**

NIM: 2003096055

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

**2024**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA  
MATERI TAJWID TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF  
PESERTA DIDIK KELAS 2 MI MIFTAHUS SIBYAN  
TUGUREJO SEMARANG TAHUN 2023/2024**

# PERNYATAAN KEASLIAN

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Apriliana Sani

NIM : 2003096055

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan skripsi yang berjudul:

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI TAJWID  
TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN BACAAN GUNNAH PESERTA DIDIK  
KELAS II MI MIFTAHUS SIBYAN TAHUN 2023/2024**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 19 September 2024

Pembuat Pernyataan,



Apriliana Sani

NIM 2003096055

# PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Semarang 50185  
Telp. (024) 7601294, Fax. 7615387

## PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Tajwid Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang 2023/2024**  
Penulis : **Apriliana Sani**  
NIM : **2003096049**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
Fakultas : **Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 02 Oktober 2024

### DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

**Dra. Ani Hidayati M.Pd.**  
NIP. 196112051993032001

Sekretaris/Penguji II

**Achmad Muchammad Kamil M.Pd.**  
NIP. 199202172020121003

Penguji III,

**Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.**  
NIP. 198107182009122002



Penguji IV,

**Zuanita Adhityani M.Pd.**  
NIP. 198611222023212024

Pembimbing

**Mohammad Rofiq, M.Pd.**  
NIP. 199101152019031013

## NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 19 September 2024

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

**Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Tajwid Terhadap Peningkatan Pemahaman Bacaan Gunnah Peserta Didik Kelas II MI Miftahus Sibyan Tugureji Semarang Tahun 2023/2024**

Nama : Aprihana Sani

NIM : 2003096055

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing:



Mohammad Rofiq, M.Pd.

NIP.199101152019031013

## ABSTRAK

**Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Tajwid Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang Tahun 2023/2024**

Penulis : Apriliana Sani

NIM : 2003096055

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang Tahun Ajaran 2023/2024. Puzzle memiliki keunggulan dalam meningkatkan interaksi, kemampuan kognitif, dan memori siswa, serta membuat pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan. Media ini juga memperkuat pemahaman tajwid, khususnya bacaan gunnah, karena penyampaian melalui permainan lebih efektif. Penelitian ini adalah penelitian *Pre-eksperimen Design*, dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* yang dilaksanakan di MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang. Penelitian ini menggunakan seluruh populasi menjadi sampel yaitu kelas II yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes (observasi dan dokumentasi). Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji hipotesis (*Paired Sample t-test*) dan uji korelasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang diperoleh data akhir yaitu nilai signifikansi *Monte Carlo* 0,380. Pada uji korelasi dengan bantuan *Software IBM SPSS Statistic 29* menunjukkan hasil sebesar 0,535 dengan koefisien determinasi 53% sedang atau cukup kuat dan relevan. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang Tahun 2024.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Puzzle, Materi Tajwid, Kemampuan Kognitif.*

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam disertasi ini berpedoman pada R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	ṣ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

### Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = أُو

ai = أَي

iy = إِي

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahillobbil'alamin.* Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah, serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Tajwid Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang Tahun 2023/2024”. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, dan para sahabatnya. Semoga kita diakui umat Nabi Muhammad SAW dan mendapat syafa'at beliau di hari kiamat nanti.

Penulisan skripsi ini tidak akan mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuaan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, sudah sepatutnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag.
3. Ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd.

4. Sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah, dan dosen wali, Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.
5. Dosen pembimbing, Bapak Mohammad Rofiq, M.Pd. yang selalu bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, petunjuk, dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. Dosen, pegawai, dan seluruh civitas akademi di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
7. Kepala MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang, Bapak Moh Multazam, S.Pd.I yang berkenan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang.
8. Bapak dan Ibu Guru serta siswa-siswi MI Miftashus Sibyan Tugurejo Semarang yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
9. Kedua orang tua peneliti, Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan kasih sayang, do'a, dukungan, dan motivasi serta terima kasih telah memberikan segenap pengorbanan moril dan material selama peneliti menempuh studi.
10. Saudara kandung peneliti, saudari Septi Suherniawati dan saudara Barokatul Anam yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, motivasi, serta do'anya untuk peneliti.

11. Teman-teman seperjuangan PGMI B 2020, teman-teman PLP 1 dan PLP 2, juga teman-teman MIT-16 posko 08 Desa Patemon, Kecamatan Gunungpati yang selalu semangat untuk maju bersama. Terima kasih atas waktu dan petualangan hebat yang kita lalui bersama. Banyak hal yang tidak bisa terulang dan nantinya akan kita rindukan dimasa depan.
12. Teman-teman peneliti, Endah Dwi Fitriana, Maulidia Rahmawati, Lailatul Chikmah dan Endang Sri Mulyani Az-Zahra. Terima kasih atas setiap waktu yang diluangkan, memberikan dukungan, motivasi, semangat, do'a, pendengar yang baik, serta menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai menyelesaikan skripsi.
13. Teman-teman peneliti kamar al-bannat yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
14. Calon Suami saya Trio Adhe Septi Wibowo, yang berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi, yang senantiasa memberikan do'a, semangat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi yang selalu menguatkan, dan menjadi pendengar yang baik. Terimakasih sudah mau di repotkan hari-harinya. Semoga Allah SWT senantiasa mempermudah segala urusanmu.
15. Pemilik NIM 2003096055 yaitu diri saya sendiri, Apriliana Sani yang telah mengerahkan semua usaha dan do'anya untuk menyelesaikan skripsi ini. Kamu hebat bisa menyusun skripsi ini dengan baik. Tetaplah hidup dengan baik dan bahagialah selalu dimanapun kamu berada.

Kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil yang tidak dapat penulis sebutkan satu- persatu. Penulis tidak dapat memberikan balasan apapun selain mengucapkan kata terima kasih yang tulus dan mendoakan semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian dengan sebaik-baiknya balasan. Akhirnya hanya kepada Allah SWT peneliti berdo'a, semoga skripsi ini dapat memberi manfaat ridho dari-Nya.  
*Aaamiin Ya Robbal'Alamin.*

Semarang, 18 September 2024

Peneliti,

Apriliana Sani

NIM 2003096055

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>C. Tujuan .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Manfaat .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>9</b>
<b>PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI TAJWID TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ...</b>	<b>9</b>
<b>A. Deskripsi Teori.....</b>	<b>9</b>
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	12

3.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	14
4.	Media Puzzle .....	16
5.	Manfaat Media Pembelajaran Puzzle .....	18
6.	Jenis Media Pembelajaran Puzzle .....	20
7.	Pengertian Kemampuan Kognitif.....	22
8.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif	24
9.	Pengertian Tajwid.....	26
10.	Hukum Bacaan Manfaat dan Tujuan Mempelajari Ilmu Tajwid	28
11.	Hukum Bacaan Gunnah.....	29
12.	Jenis Gunnah .....	29
13.	Manfaat Bacaan Gunnah .....	31
<b>B.</b>	<b>Kajian Pustaka Relevan.....</b>	<b>33</b>
<b>C.</b>	<b>Rumusan Hipotesis.....</b>	<b>39</b>
<b>BAB III</b>	<b>.....</b>	<b>41</b>
<b>METODE PENELITIAN</b>	<b>.....</b>	<b>41</b>
<b>A.</b>	<b>Jenis dan Pendekatan Penelitian.....</b>	<b>41</b>
<b>B.</b>	<b>Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>43</b>
<b>C.</b>	<b>Populasi dan Sampel Penelitian .....</b>	<b>44</b>
<b>D.</b>	<b>Variabel dan Indikator Penelitian.....</b>	<b>45</b>
<b>E.</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>46</b>
<b>F.</b>	<b>Teknik Analisis Data.....</b>	<b>48</b>
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>64</b>
<b>DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA</b>	<b>.....</b>	<b>64</b>
<b>A.</b>	<b>Deskripsi Data.....</b>	<b>64</b>
<b>B.</b>	<b>Analisis Data .....</b>	<b>66</b>

<b>C. Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>73</b>
<b>D. Keterbatasan Penelitian.....</b>	<b>74</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>76</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>76</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>77</b>
<b>C. Penutup .....</b>	<b>78</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>131</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Hukum Bacaan Gunnah

Tabel 2.2 Contoh Hukum Bacaan Gunnah

Tabel 3.1 *Pretest* dan *Posttest Goup Design*

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrument Test

Tabel 3.3 Hasil Uji Realibilitas Instrument Test

Tabel 3.4 Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 3.5 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

Tabel 3.6 Kategori Daya Beda

Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Beda Soal

Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Korelasi

Tabel 4.1 Data Hasil Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.3 Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 4.4 Hasil Uji *Paired Sample T-Test* dari *Pretest* dan *Posttes Paired Samples Test*

Tabel 4.5 Nilai Analisis Korelasi

Tabel 4.6 Koefisien Determinasi

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Madrasah

Lampiran 2 Daftar Nama Responden

Lampiran 3 Daftar Nama Responden Kelas II

Lampiran 4 Kisi-Kisi Uji Coba Soal

Lampiran 5 Instrumen Uji Coba Soal

Lampiran 6 Data Uji Coba Instrumen Soal Kelas III

Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

Lampiran 8 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Soal

Lampiran 9 Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal

Lampiran 10 Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal

Lampiran 11 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Lampiran 12 Hasil Uji Korelasi

Lampiran 13 Instrumen Soal

Lampiran 14 Kunci Jawaban

Lampiran 15 Daftar Nilai Pretest dan Posttest

Lampiran 16 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lampiran 17 Lembar Observasi

Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 19 Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi

Lampiran 20 Surat Izin Riset

Lampiran 21 Surat Keterangan Riset

Lampiran 22 Dokumentasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman, mempercepat proses belajar, dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik.<sup>1</sup>

Penggunaan puzzle dalam pembelajaran tajwid memiliki beberapa keunggulan. Pertama, puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aktivitas menyusun puzzle memberikan tantangan yang membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari tajwid. Kedua, puzzle dapat membantu siswa memahami konsep tajwid secara lebih mendalam melalui proses pembelajaran yang interaktif. Siswa diajak untuk berpikir kritis dan menerapkan pengetahuan tajwid yang telah mereka pelajari. Ketiga, puzzle memungkinkan pembelajaran tajwid menjadi lebih variatif, sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh<sup>2</sup>

Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle dalam pengajaran tajwid dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Puzzle membantu

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011, hlm. 15.

<sup>2</sup> Al-Munawwar, A. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Puzzle pada Pembelajaran Tajwid di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), hlm. 145-160.

memperkuat daya ingat siswa terhadap aturan-aturan tajwid karena informasi yang disajikan dalam bentuk permainan lebih mudah diingat daripada informasi yang disampaikan secara monoton.<sup>3</sup> Media ini juga memberikan kesempatan kepada guru untuk memberikan umpan balik secara langsung, sehingga siswa dapat segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi, ketika penyampaian pendidik menggunakan media pembelajaran.<sup>4</sup>

Perlu dipahami bahwa penggunaan media harus disesuaikan dengan minat peserta didik, bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Pada keadaan seperti itulah, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga menghasilkan respon yang baik. Secara otomatis, pengalaman yang diperolehnya pun bukan sekedar permainan akan tetapi dapat memaknai permainan dan pelajaran yang diberikan, menimbulkan rasa senang dan

---

<sup>3</sup> Rahman, M. & Yusuf, I. (2019). *Efektivitas Media Puzzle dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Tajwid pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Al-Qur'an dan Pendidikan*, 7(1), hlm. 73-89.

<sup>4</sup> Kurniawan, Prasetyo Yuli, 2019, *Keefektifan Penggunaan Bahan Ajar Interaktif yang Berbasis Kearifan Lokal Brebes dalam Mata Kuliah Semantik*, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3 No. 2 Hlm. 170-176.

memungkinkannya mudah memahami pelajaran.<sup>5</sup> Oleh karena itu, penulis merasa media pembelajaran sangat diperlukan dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan terkhusus pada materi tajwid hukum bacaan gunnah.

Tajwid merupakan ilmu yang sangat penting dalam pembelajaran Al-Qur'an, karena memastikan bahwa setiap huruf dan kata dalam Al-Qur'an dibaca dengan benar sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Salah satu komponen tajwid yang krusial adalah gunnah, yaitu dengungan suara yang terjadi ketika membaca huruf "ن" (nun) tasydid dan "م" (mim) tasydid dalam kondisi tertentu. Penguasaan gunnah sangat penting, karena kesalahan dalam penerapannya dapat mempengaruhi keindahan dan kefasihan bacaan, serta makna dari ayat-ayat yang dibaca.<sup>6</sup>

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang berlangsung masih terpusat pada pendidik, pendidik kurang menggali potensi yang dimiliki peserta didik ketika menyampaikan materi pelajaran. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits dan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran selama ini kurang menarik. Selain itu, sikap sosial peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang masih rendah. Hal ini terlihat pada peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran Al-Qur'an

---

<sup>5</sup> Zahra Aulia dkk, 2023. "Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran". Jurnal pendidikan Tabusai. Vol. Hlm. 3-4.

<sup>6</sup> Hidayat, A. (2018). *Tantangan dalam Pembelajaran Tajwid: Studi Kasus Pemahaman Ghunnah pada Siswa*. Jurnal Pendidikan Islam, 5(2), hlm, 134-147.

Hadits pada materi tajwid hukum bacaan gunnah membutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Puzzle diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran bagi peserta didik dalam memahami materi tajwid bacaan gunnah. Anak akan menggunakan daya pikirnya untuk mencari kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi suatu bentuk yang utuh, dengan demikian anak akan lebih melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah.<sup>7</sup>

Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan lingkungan belajarnya sehingga dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan puzzle mempunyai banyak kelebihan diantaranya meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran, melatih kesabaran, melatih logika, melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan keterampilan motorik halus dan meningkatkan keterampilan kognitif. Penggunaan puzzle dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan respon siswa. Belajar sambil bermain merupakan metode yang baik dalam proses pembelajaran karena penyajian materi melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain dan bersifat kolaboratif sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan respon siswa dalam belajar. Selain itu, media

---

<sup>7</sup> Sari, Yesi Ratna, 2018, *Pengaruh Penggunaan Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra*, Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung. hlm. 21.

puzzle bermanfaat dalam proses pembelajaran agar dapat membawa variasi dan perasaan senang bagi siswa dalam pengalaman belajar siswa serta memberikan umpan balik yang diperlukan dan dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang mereka pelajari.<sup>8</sup>

Alasan peneliti memilih materi bacaan gunnah sebagai penelitian karena minimnya metode pembelajaran yang variatif, jika metode pengajaran gunnah selama ini hanya bersifat konvensional, seperti ceramah atau membaca teks, mungkin ada kendala dalam mengembangkan metode yang kreatif dan menarik, seperti penggunaan media puzzle. Setiap peserta didik mungkin memiliki latar belakang dan kemampuan yang berbeda dalam memahami tajwid. Hal ini perlu diperhitungkan untuk memastikan bahwa media yang diterapkan media puzzle dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran puzzle dalam pengajaran tajwid dapat menjadi alat yang efektif dalam pemahaman siswa terhadap materi tajwid. Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

---

<sup>8</sup> Aisha, Syafitri, Hermansyah, Amir, & Elvinawati, Elvinawati. (2019). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle Di Kelas XI SMAN 01 Bengkulu Tengah*. *Alotrop*, 3(2), 132–138.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI TAJWID TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS 2 MI MIFTAHUS SIBYAN TUGUREJO SEMARANG TAHUN 2023/2024”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang di atas, maka yang menjadi focus utama penelitian adalah sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang 2023/2024?

### **C. Tujuan**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang.

#### **D. Manfaat**

Adapun manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### 1. Teoritis

- a) Manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan tajwid, terutama pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap kemampuan kognitif.

##### 2. Praktis

###### a) Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi sekolah sebagai lembaga pengelola pendidikan, antara lain:

- a. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan.
- b. Ikut berpartisipasi dalam mewujudkan kualitas Sumber Daya Manusia dalam peningkatan mutu pendidikan.
- c. Sebagai salah satu dasar penentu kebijakan sekolah selanjutnya.

###### b) Bagi Guru

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran. Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pemecahan kemampuan kognitif peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang dengan menggunakan media pembelajaran puzzle.

c) Bagi Peserta Didik

Diharapkan melalui media pembelajaran puzzle dapat memberikan pengalaman bermain media puzzle tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik, khususnya di MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang.

d) Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman selama melakukan penelitian, khususnya tentang media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif saat proses pembelajaran berlangsung di MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang.

## BAB II

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATERI TAJWID TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin, dimana kata tersebut merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah, kata ini berarti perantara atau penghubung. <sup>1</sup> Media pembelajaran merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi atau isi pembelajaran, seperti buku, film, dan video. Beberapa ahli memberikan definisi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Menurut *National Education Association*, media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang mencakup bentuk cetak dan audio-visual, serta teknologi perangkat keras. Posisi media pembelajaran meliputi berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. <sup>2</sup>
2. Menurut *Bringgs*, media pembelajaran mencakup semua alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, dan kaset. <sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan penilaian)*. Bandung: CV. Wacana Prima, Hal. 6.

<sup>2</sup> Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, Hal. 60.

<sup>3</sup> Steffi Adam. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. CBS Journal (3) 2. ISSN 2337-8794.

3. Menurut Hamdan Husein Batubara, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran lainnya, mengandung lima komponen pembelajaran lainnya, seperti: metode, materi, tujuan, dan peserta didik.<sup>4</sup>

Proses pembelajaran, mengandung lima komponen komunikasi yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi), dan tujuan pembelajaran. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>5</sup>

Dalam pengertian ini, guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, siswa, dan isi pelajaran. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang

---

<sup>4</sup> Hamdan Husein Batubara. 2019. Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, (5) 1 hal. 33-46.

<sup>5</sup> Nugrahani, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Fbs Unnes.

berbeda, media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audiovisual* serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat sehingga proses belajar tadi.<sup>6</sup>

Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik dapat menggunakan berbagai macam media permainan yang bersifat edukatif agar memberikan motivasi kepada siswa sehingga menghasilkan tanggapan yang baik, sehingga pengalaman yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran bukan sekedar permainan tetapi juga memaknai permainan dalam pelajaran yang menimbulkan rasa senang dan mudah memahami pelajaran.<sup>7</sup> Media berperan sebagai perantara antara pemberi pemberi pesan informasi, dalam hal ini adalah pendidik kepada penerima pesan yaitu peserta didik.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Sadiman, dkk, 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.

<sup>7</sup> Rumakhit, Nur, 2017, Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017, *Jurnal SimkiPedagogik*, Vol. 01 No. 02 Tahun 2017, Retrieved from [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2017/55730c32a47f7fdf96d67740f223c0b2.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/55730c32a47f7fdf96d67740f223c0b2.pdf).

<sup>8</sup> Asmariansi, Asmariansi. (2016). *Konsep Media Pembelajaran PAUD*. Al-Fikar, V (1).

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu proses penyampaian informasi yang dapat merangsang pemikiran peserta didik untuk mendorong terciptanya proses belajar yang aktif.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. *McKnown* dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Intruction*” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkrit, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.

Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.

Ketiga, memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman peserta didik dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.

Keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar terutama rasa ingin tahu peserta didik. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui

penyediaan media. Berikut adalah beberapa fungsi media pembelajaran dari prespektif para ahli:

- Menarik Perhatian Peserta Didik

Menurut Sudjana dan Rivai, salah satu fungsinya utama media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian peserta didik. Media yang menarik dan variatif akan membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik pada materi yang disampaikan, sehingga meningkatkan motivasi belajar.<sup>9</sup>

- Meningkatkan Interaksi Dalam Pembelajaran

Menurut Briggs, media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi dua arah antara peserta didik dan guru, serta peserta didik dengan peserta didik lainnya. Hal ini memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup>

- Memperjelas Konsep yang Abstrak

Menurut Arsyad, menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas materi yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media dapat mengubah konsep yang sulit

---

<sup>9</sup> Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

<sup>10</sup> Briggs, L. J. (1977). *Instructional Design: Principles and Applications*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.

dipahami menjadi lebih konkrit melalui representasi visual atau simulasi.<sup>11</sup>

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Salah satu karakteristik media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berikut ini akan diuraikan jenis-jenis media pembelajaran:

#### 1. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

#### 2. Media Visual

Media visual adalah mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Dalam Al-Qur'an Qs Al-Baqarah (2) 31:

---

<sup>11</sup> Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي

بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya:

Dan Dia mengajarkan Kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar”.

Dari ayat di atas Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s nama benda-benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Dengan demikian media pembelajaran visual dapat digunakan untuk mengkonkritkan dengan materi tajwid agar peserta didik lebih mudah memahami materi tajwid.

### 3. Media Audio-Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi jenis kedua media auditif dan visual. Karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian:

a. Audiovisual diam

Audiovisual diam adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar diam seperti bingkai suara (*sound slides*), Film rangkai, suara, dan cetak suara.

b. Audiovisual gerak

Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.<sup>12</sup>

Berdasarkan jenis media pembelajaran di atas dapat penulis golongan bahwa media yang akan penulis teliti pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan di kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo adalah media visual seperti (buku/LKS, papan tulis dan media pembelajaran puzzle).

#### 4. Media Puzzle

Media pembelajaran puzzle merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui penglihatan.<sup>13</sup> Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan

---

<sup>12</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010. Hal. 24.

<sup>13</sup> Rista Dwi Permata. 2020. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun". *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 1-10.

dengan cara membongkar pasangan kepingan puzzle.<sup>14</sup> Media puzzle adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga peserta didik ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat.<sup>15</sup> Bermain puzzle merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesabaran dalam merangsang anak untuk berfikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan 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>16</sup> Puzzle adalah konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak tulisan contoh hukum bacaan gunnah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan permainan edukatif dan dapat merangsang perkembangan kognitif, aktif, psikomotorik dan jiwa sosial

---

<sup>14</sup> Gilli, Yatri, & Dalle, Ambo. (2019). "Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 3(1).

<sup>15</sup> Maulida, Achlisha, Maulida, & Zulfitria. (2018). "Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar". *Jurnal Holistika*, 1(2).

<sup>16</sup> Husna, Nurul, Sari, Adelua, & Halim, dan A. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencernaan Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. In *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (Vol. 05). Retrieved from <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>.

anak, dengan sistem bongkar pasang tujuannya menggabungkan beberapa potongan-potongan atau bentuk.

## 5. Manfaat Media Pembelajaran Puzzle

Manfaat media pembelajaran puzzle menurut para ahli dapat dilihat dari berbagai perspektif, terutama dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa pandangan dari para ahli mengenai manfaat penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran:

- Meningkatkan Pemahaman Konsep

Menurut Sudjana dan Rivai, media pembelajaran seperti puzzle dapat membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Puzzle mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dan logis dalam menyusun potongan-potongan informasi sehingga lebih mudah memahami materi yang dipelajari.<sup>17</sup>

- Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Menurut Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Aktivitas menyusun puzzle merangsang otak untuk memecahkan masalah dan mengidentifikasi pola, sehingga dapat melatih daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan analisis peserta didik.<sup>18</sup>

- Motivasi dan Melibatkan Peserta Didik

---

<sup>17</sup> Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

<sup>18</sup> Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Menurut Hamzah B. Uno, media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar, karena puzzle memberikan tantangan yang menarik dan menyenangkan.<sup>19</sup>

- Meningkatkan Kerja Sama

Menurut Djamarah menjelaskan bahwa media pembelajaran puzzle dapat juga meningkatkan kerja sama antar peserta didik. Dalam situasi pembelajaran kelompok peserta didik harus bekerja sama untuk menyelesaikan puzzle, sehingga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi yang baik.<sup>20</sup>

- Meningkatkan Kreativitas

Menurut Trianto, menyebutkan bahwa puzzle dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, karena merak harus berfikir kritis untuk menemukan solusi dan menyusun bagian-bagian puzzle menjadi kesatuan yang utuh.<sup>21</sup>

- Memperkuat Ingatan Jangka Panjang

Menurut Piaget, seorang psikolog perkembangan menyatakan bahwa aktivitas yang melibatkan tindakan sisik seperti bermain puzzle dapat memperkuat memori jangka

---

<sup>19</sup> Hamzah B. Uno. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

<sup>20</sup> Djamarah, S. B. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

<sup>21</sup> Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

panjang. Hal ini karena peserta didik secara aktif terlibat dalam proses belajar melalui pengalaman langsung.<sup>22</sup>

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, sebagai permainan edukatif adalah meningkatkan keterampilan sosial, yaitu permainan yang dilakukan oleh kelompok. Melalui kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Penggunaan *puzzle* mempunyai manfaat diantaranya memperluas pengetahuan, melatih kesabaran, melatih logika, melatih koordianasi mata dan tangan, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan kognitif. Penggunaan *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan respon siswa. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan agar siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan respon peserta didik dalam belajar.

Media *puzzle* yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa *puzzle* pintar tajwid yang di dalamnya terdapat contoh hukum bacaan *gunnah*.

## **6. Jenis Media Pembelajaran Puzzle**

Media permainan termasuk media *puzzle* sangat banyak jenisnya mulai dari gambar-gambar yang tidak berwarna dan berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Berikut ini ada

---

<sup>22</sup> Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

beberapa jenis puzzle yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata:

- a. *Spelling puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosakata yang benar.
- b. *Jigsaw puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban yang paling akhir.
- c. *The thing puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijumlahkan.
- d. *The letter(s) readiness puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- e. *Crosswords puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun verbal.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Taufina, Mozaik. 2006. *Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar*, (Bandung: Cv Angkasa), Hal. 159.

Dengan demikian, jenis-jenis media pembelajaran puzzle yang dikembangkan dalam skripsi mencakup berbagai tema dan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Penelitian yang saya teliti menggunakan jenis media pembelajaran puzzle *The thing puzzle*.

## 7. Pengertian Kemampuan Kognitif

Secara bahasa, kemampuan kognitif berasal dari dua kata: kemampuan dan kognitif. Kata "kemampuan" berarti kapasitas atau potensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu. Sementara itu, "kognitif" berasal dari bahasa Latin *cognoscere* yang berarti "mengetahui" atau "memahami." Sehingga, secara bahasa, kemampuan kognitif adalah potensi seseorang dalam mengetahui, memahami, dan memproses informasi.<sup>24</sup>

Secara istilah, kemampuan kognitif merujuk pada kemampuan mental seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman melalui pikiran, pengalaman, dan pancaindra. Ini mencakup proses seperti memori, persepsi, perhatian, bahasa, penalaran, dan pemecahan masalah.<sup>25</sup>

Adapun pengertian kemampuan kognitif menurut para ahli:

Menurut Robert J. Sternberg mendefinisikan kemampuan kognitif sebagai aspek dari kecerdasan yang melibatkan kemampuan untuk berfikir, belajar dari pengalaman, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan lingkungan baru. Ia menemukan teori triarki kecerdasan yang mencakup

---

<sup>24</sup> Merriam-Webster, "Cognitive," in *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary*, 11th ed. (Springfield, MA: Merriam-Webster, 2003), hlm. 234.

<sup>25</sup> Robert J. Sternberg, *Cognitive Psychology*, 6th ed. (Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning, 2009), hlm. 45-46.

kecerdasan analitis, kreatif, dan praktis, yang semuanya melibatkan proses kognitif.<sup>26</sup>

Menurut Benjamin Bloom, kemampuan kognitif merupakan bagian dari ranah kognitif dalam taksonomi Bloom yang meliputi enam tingkatan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Setiap tingkat ini menggambarkan kemampuan kognitif seseorang dalam mengolah informasi dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks.<sup>27</sup>

Menurut Jean Piaget, kemampuan kognitif adalah hasil dari perkembangan intelektual yang terjadi melalui serangkaian tahapan, yang dimulai dari *sensorimotor* (usia 0-2 tahun), *praoperasional* (usia 2-7 tahun), *operasional konkret* (usia 7-11 tahun), hingga *operasional formal* (usia 12 tahun ke atas). Piaget menyatakan bahwa kemampuan kognitif terbentuk melalui interaksi antara faktor-faktor biologis dan pengalaman lingkungan.<sup>28</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan kemampuan kognitif secara bahasa merujuk pada potensi seseorang dalam mengetahui, memahami, dan memproses informasi. Secara umum, kemampuan kognitif adalah kapasitas mental seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman melalui pikiran, pengalaman, dan pancaindra. Kemampuan ini mencakup berbagai proses mental seperti memori, persepsi, perhatian, bahasa, penalaran, dan pemecahan

---

<sup>26</sup> Robert J. Sternberg, *Triarchic Theory of Intelligence*, (Cambridge: Cambridge University Press, 1985), hlm. 75.

<sup>27</sup> Benjamin S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*, (New York: Longman, 1956), hlm. 201.

<sup>28</sup> Jean Piaget, *The Psychology of the Child*, (New York: Basic Books, 1972), hlm. 50.

masalah, yang semuanya berperan penting dalam pembelajaran dan adaptasi seseorang terhadap lingkungan.

## 8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif seseorang dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. Berikut adalah beberapa faktor utama:

### 1. Faktor Biologis

- Genetik: faktor genetik memainkan peran penting dalam perkembangan kemampuan kognitif. Kecerdasan dan kemampuan belajar seringkali dipengaruhi oleh faktor keturunan dari orang tua.<sup>29</sup>
- Kesehatan fisik: Kondisi kesehatan, seperti nutrisi yang cukup, kesehatan otak, dan tidak adanya gangguan fisik atau penyakit, berkontribusi besar terhadap kemampuan kognitif.<sup>30</sup>
- Usia: Perkembangan kognitif seseorang dipengaruhi oleh usia. Anak-anak memiliki kemampuan belajar yang lebih cepat, sementara pada usia lanjut, kemampuan kognitif cenderung menurun.<sup>31</sup>

### 2. Faktor Lingkungan

- Stimulasi Lingkungan: Pengalaman dari lingkungan sosial dan fisik mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif. Lingkungan yang kaya akan stimulasi kognitif

---

<sup>29</sup> Robert Plomin, John C. DeFries, and David W. Fulker, *Nature and Nurture During Middle Childhood* (Oxford: Blackwell, 1988), hlm. 89.

<sup>30</sup> Charles H. Zeanah, *Handbook of Infant Mental Health* (New York: Guilford Press, 2009), hlm. 150-152.

<sup>31</sup> Patricia A. Reuter-Lorenz and Kathleen I. Wilding, *The Cognitive Neuroscience of Aging: Linking Cognitive and Cerebral Aging* (Oxford: Oxford University Press, 2009), hlm. 73-76.

mendorong perkembangan otak yang lebih baik.<sup>32</sup>

- Pendidikan: Akses terhadap pendidikan yang berkualitas mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif. Pendidikan formal mengajarkan keterampilan seperti pemecahan masalah, bahasa, dan penalaran logis.<sup>33</sup>
- Kondisi Sosial Ekonomi: Lingkungan dengan kondisi sosial ekonomi yang baik memberikan akses lebih besar terhadap sumber daya yang mendukung.<sup>34</sup>

### 3. Faktor Pengalaman dan Pembelajaran

- Pengalaman Pribadi: Pengalaman hidup seperti interaksi dengan orang lain memainkan peran penting dalam pembentukan kemampuan kognitif.<sup>35</sup>
- Latihan Kognitif: Aktivitas seperti membaca, bermain teka-teki, dan permainan edukatif membantu meningkatkan kemampuan kognitif.<sup>36</sup>

### 4. Faktor Emosional

- Kesehatan Mental: Stres, kecemasan, dan gangguan mental mempengaruhi fungsi

---

<sup>32</sup> Sandra Scarr and Kathleen McCartney, "How People Make Their Own Environments: A Theory of Genotype Environment Effects," *Child Development*, vol. 54, no. 2 (1983): 424-435.

<sup>33</sup> James M. Kaufman and Nadeen L. Kaufman, *Essentials of Educational Psychology* (New Jersey: John Wiley & Sons, 2004), hlm. 92-94.

<sup>34</sup> Greg J. Duncan and Jeanne Brooks-Gunn, *Consequences of Growing Up Poor* (New York: Russell Sage Foundation, 1997), hlm. 36-38.

<sup>35</sup> Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), hlm. 84.

<sup>36</sup> Arthur F. Kramer, Kirk I. Erickson, and Stanley J. Colcombe, "Exercise, Cognition, and the Aging Brain," *Journal of Applied Physiology*, vol. 101, no. 4 (2006): 1235-1245.

kognitif seseorang. Kesehatan mental yang baik mendukung kemampuan berfikir yang lebih baik.<sup>37</sup>

- Motivasi dan Kepercayaan Diri: Individu dengan motivasi tinggi dan kepercayaan diri cenderung mengembangkan kemampuan kognitif lebih baik karena terbuka terhadap tantangan.<sup>38</sup>

#### 5. Faktor Kebudayaan

- Pengaruh Budaya: Budaya tempat seseorang dibesarkan mempengaruhi cara berfikir dan pola belajar. Budaya yang menekankan nilai pendidikan akan lebih mendukung perkembangan kognitif.<sup>39</sup>

Kesimpulannya, kemampuan kognitif seseorang dipengaruhi oleh interaksi yang kompleks antara faktor biologis, lingkungan, pengalaman, emosional, dan kebudayaan.

## 9. Pengertian Tajwid

Kata “Tajwid” berasal dari bahasa arab “*jawwadda-yujawwidu-tajwid*”.<sup>40</sup> Ilmu tajwid adalah dasar untuk membaca Al-Qur’an yang baik dan benar, serta ilmu yang mempelajari bagaimana cara membunyikan atau mengucapkan

---

<sup>37</sup> heldon Cohen, “Psychological Stress and Susceptibility to Upper Respiratory Infections,” *American Journal of Respiratory and Critical Care Medicine*, vol. 152, no. 4 (1995): 76-80.

<sup>38</sup> Albert Bandura, *Self-Efficacy: The Exercise of Control* (New York: W.H. Freeman, 1997), hlm. 217.

<sup>39</sup> Harry C. Triandis, *Individualism & Collectivism* (Boulder, CO: Westview Press, 1995), hlm. 35.

<sup>40</sup> Mahfani, *Juz Amma Tajwid Berwarna dan Terjemahannya*, (Jakarta: Wahyu Media, 2008), hlm 4.

huruf-huruf yang terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an. Jadi dalam membaca Al-Qur'an harus tepat dan benar lafal pengucapannya sesuai aturan yang sah, karena jika salah dalam membaca atau melafalkannya akan memberi arti yang berbeda.<sup>41</sup>

Ilmu tajwid adalah suatu cabang pengetahuan untuk mempelajari cara-cara pembacaan Al-Qur'an.<sup>42</sup> Sedangkan dalam buku lain di jelaskan bahwa ilmu tajwid yaitu digunakan untuk mengetahui tempat keluarnya huruf (*makhraj*), dan sifat-sifatnya serta bacaannya.<sup>43</sup> Ilmu tajwid merupakan ilmu yang digunakan untuk mengetahui bagaimana sebenarnya membunyikan huruf-huruf dengan betul, baik huruf yang berdiri sendiri maupun huruf dalam rangkaian.

Adapun masalah-masalah yang dikemukakan dalam ilmu ini adalah *makhrojul huruf* (tempat keluar masuk huruf), *shifatul huruf* (cara pengucapan huruf), *ahkamul huruf* (hubungan antar huruf), *ahkamul maddi wal qasr* (panjang dan pendek ucapan), *ahkamul waqaf wal ibtida'* (melalui dan menghentikan bacaan) dan *al-khat al-utsmani*.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian hasil belajar tajwid adalah keberhasilan dari usaha

---

<sup>41</sup> Vadlya Maarif, dkk, "*Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android*". Jurnal Evolusi, (Vol. 6, No. 1 Tahun 2018), hlm. 91.

<sup>42</sup> Mutiawani, "*Kepo Tajwid : Apliaksi Pembelajaran Ilmu Tajwid*".e-journal,

<sup>43</sup> Ahmad Soenarto, "*Pelajaran Tajwid Praktis dan Lengkap*, (Jakarta: Bintang Terang, 1988), hlm. 6.

diri untuk melafalkan bacaan Al-Qur'an dengan benar dan membaguskan bacaannya. Karena pelafalan bacaan yang ada di dalam Al-Qur'an memiliki arti yang berbeda-beda. Untuk itu dengan bacaan yang benar, peserta didik tidak mengubah arti dan isi kandungan dari pada Al-Qur'an yang sebenarnya.

## 10. Hukum Bacaan Manfaat dan Tujuan Mempelajari Ilmu Tajwid

Hukum mempelajari ilmu tajwid adalah *farḍhu kifayah* atau kewajiban bersama atau wajib dikuasai sekelompok masyarakat agar lestari ilmunya. Adapun hukum membaca Al-Qur'an atau dengan memakai aturan-aturan tajwid adalah *farḍhu 'ain* atau kewajiban pribadi.<sup>44</sup> Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca Al-Qur'an berkaitan langsung dengan ilmu tajwid, karena berpengaruh penting dalam kefasihan membacanya.<sup>45</sup>

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al Muzammil ayat 4:

أَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلًا ۝

“Atau lebih dari seperdua itu, dan bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan. (Qs. Al-Muzammil/73:4).<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Abdul Chaer, “*Al-Qur'an dan Ilmu Tajwid*”, (Jakarta: RinekaCipta, 2012), hlm. 11.

<sup>45</sup> Ahmad Soenarto, “*Pelajaran Tajwid Praktis dan Lengkap*”. (Jakarta: Bintang Terang, 1988), hlm. 7.

<sup>46</sup> Departemen Agama RI, “*Al-Qur'an dan Terjemahnya*”. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 574.

Berikut adalah beberapa manfaat dari mempelajari ilmu tajwid:

- Mencapai kesempurnaan dalam membaca Al-Qur'an.
- Terhindar dari kesalahan dalam membaca ayat-ayat Al-Qur'an.
- Ayat-ayat yang kita baca sesuai dengan ketentuan-ketentuan bahasa arab, naik secara pengucapan huruf, sifat-sifat huruf, dan kaidah-kaidah yang telah ditetapkan lainnya, dan sebagainya.<sup>47</sup>

### **11. Hukum Bacaan Gunnah**

Gunnah menurut bahasa artinya sengau atau dengung (mendengung).<sup>48</sup> Sedangkan menurut istilah gunnah dalam ilmu tajwid berarti suara dengung yang tersusun dalam bentuk huruf Nun dan Mim. Ini terjadi ketika kedua huruf tersebut bertasydid, yaitu mim dan nun yang diikuti oleh tasydid (tanda bertasydid). Gunnah harus dibaca dengan cara mendengungkan suara tersebut selama dua harakat atau dua ketukan, yang berarti suara tersebut harus didengungkan secara nyata pada pangkal hidung selama membaca huruf-huruf tersebut.

### **12. Jenis Gunnah**

Jenis gunnah menjadi aspek krusial dalam memahami contoh bacaan gunnah. Sebab, jenis gunnah menentukan

---

<sup>47</sup> Rusdianto, "*Sehari Mahir Tajwid + Juz 'Amma Tajwid Warna*", (Yogyakarta: Saufa, 2016), hlm. 12-13.

<sup>48</sup> Hanafi, *Pelajaran Tajwid*, (Surabaya: Apollo, 1987), hlm. 27.

bagaimana suatu huruf dibaca dan di dengungkan. Terdapat dua jenis gunnah, yaitu gunnah asli (*gunnah muhaqaqah*) dan gunnah tambahan (*gunnah 'aridhah*). Gunnah asli adalah gunnah yang terdapat pada huruf hijaiyah tertentu, yaitu huruf mim dan nun. Sedangkan gunnah tambahan adalah gunnah yang muncul pada huruf selain mim dan nun, namun karena faktor-faktor tertentu, seperti terletak pada akhir kata atau bertemu dengan huruf hijaiyah lain yang memiliki sifat gunnah.

- Contoh bacaan gunnah dari tasydid asli:

إِنَّا أَعْطَيْنَاكَ الْكَوْثَرَ

- Contoh bacaan gunnah dari tasydid tambahan akibat idgham kamil:

إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا

Adapun contoh hukum bacaan gunnah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Lafal	Sebab	Hukum Bacaan
مِنَ الْجَنَّةِ وَالنَّاسِ	Nun Bertasydid	Gunnah
وَمِنْ شَرِّ النَّفَّثَاتِ فِي الْعُقَدِ	Nun Bertasydid	Gunnah
وَأَمْرَاتِهِ حَمَّالَةَ الْخَطْبِ	Mim Bertasydid	Gunnah

فَأَمَّا مَنْ أَعْطَى وَاتَّقَى	Mim Bertasydid	Gunnah
وَأَنَّا مِنَ الصَّالِحِينَ وَمِنَّا دُونَ ذَلِكَ	Nun Bertasydid	Gunnah

Contoh hukum bacaan gunnah

Tabel 2.2

عَمَّ	Harus dibaca 'amma (dengan mendengung), tidak boleh dibaca 'ama.	Mim tasydid
مِمَّا	Harus dibaca mimma (dengan mendengung), tidak boleh dibaca mima.	Mim tasydid

### 13. Manfaat Bacaan Gunnah

Dalam mempelajari contoh bacaan gunnah, memahami manfaatnya menjadi sangat penting. Manfaat mempelajari dan menerapkan gunnah dengan baik tidak hanya terbatas pada aspek ibadah, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Fasih dan indah dalam membaca Al-Qur'an

Gunnah merupakan salah satu kunci untuk membaca Al-Qur'an dengan fasih dan indah. Dengan memahami dan

menerapkan gunnah dengan baik, bacaan Al-Qur'an akan menjadi lebih merdu dan sesuai dengan kaidah tajwid.

b. Memahami makna Al-Qur'an dengan baik

Beberapa kata dalam Al-Qur'an memiliki makna yang berbeda-beda tergantung pada atau tidaknya gunnah. Memahami gunnah dengan baik dapat membantu dalam memahami makna yang terkandung dalam Al-Qur'an secara lebih akurat.

c. Meningkatkan konsentrasi dan fokus

Membaca gunnah dengan baik membutuhkan konsentrasi dan fokus yang tinggi. Melatih gunnah secara teratur dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan fokus dalam berbagai aspek kehidupan.

d. Menjaga kesehatan pita suara

Gunnah yang dibaca dengan benar dapat membantu menjaga kesehatan pita suara. Hal ini disebabkan karena gunnah melibatkan penggunaan rongga hidung dalam membaca, sehingga dapat mengurangi ketegangan pada pita suara.

Dengan memahami manfaat-manfaat ini, diharapkan kita dapat semakin termotivasi untuk mempelajari dan menerapkan contoh bacaan gunnah dengan baik. Dengan demikian, kita dapat meningkatkan kualitas ibadah,

memahami Al-Qur'an dengan lebih baik dan memperoleh manfaat lainnya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>49</sup>

## **B. Kajian Pustaka Relevan**

Beberapa penelitian dengan variabel hampir sama telah banyak dilakukan. Fenomena penelitian yang pernah dilakukan oleh orang lain dan menjadi acuan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Eni Estuti Sabaryanti, Universitas Indonesia, 2018. Judul penelitian. *“Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Qur'an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMP Negeri 1 Ngaglik Sleman”*. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran puzzle dapat menciptakan suasana belajar Al-Qur'an menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah, serta semakin banyak jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM setelah penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk bidang Al-Qur'an pada mata pelajaran 2017/2018. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saya teliti jenjang pendidikan SD/MI, tahun penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2023/2024. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saya teliti ini adalah pada penggunaan metode penelitiannya yaitu menggunakan

---

<sup>49</sup> <https://unlam.ac.id/contoh-bacaan-ghunnah>

metode kuantitatif dan menggunakan media pembelajaran puzzle.<sup>50</sup>

2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Fitri Novita Sari Sirait, Mukhtar B Panjaitan, dan Emelda Thesalonika mahasiswa dan dosen PGSD, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar. Jurnal Penelitian “*Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UP TD SD Negeri 124405 Pematang Siantar T.A 2022/2023*”. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh positif dan signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV UPTD SD Negeri 124405 Pematang siantar T. A 2022/2023. Perbedaan penelitian tersebut meneliti tentang mata pelajaran matematika sedangkan penelitian yang saya teliti tentang mata pelajaran Al-Qur’an Hadits. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saya teliti ini adalah pada penggunaan metode penelitiannya yaitu menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan media pembelajaran puzzle.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Eni dkk, “*Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Qur’an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMP Negeri 1 Ngaglik Sleman*”, (Ngaglik: 2022), hlm. 101.

<sup>51</sup> Fitri dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UPTD SD Negeri 124405*

3. Penelitian yang ketiga dilakukam oleh Zulfa Indana NPM: 1711010178 jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2013. Judul penelitian "*Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII Di MTS Darul Huda Bandar Lampung*". Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar Al-Qur'an Hadits peserta didik kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 70.6 sedangkan kelas kontrol menunjukkan hasil nilai rata-rata 46.6. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi nilai rata-rata angketnya dibandingkan dengan kelas kontrol didapatkan pula nilai uji regresi linear sederhana guna mengetahui besaran penaruh Crossword Puzzle terhadap motivasi di kelas eksperimen di dapatkan hasil 0,247 yang dapat diartikan bahwa pengaruh variable bebas dan variable terikat sebesar 24,7%. Adapun terdapat pengaruh perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol karena adanya penggunaan Crossword puzzle. Hasil penelitian ini yaitu analisis data dengan menggunakan uji independen sample t-test didapatkan nilai signifikansi 2-tailed 0.000 yang dimana nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai signifikansi 0.005 ( $0.000 < 0.005$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan Crossword Puzzle terhadap motivasi belajar peserta didik pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTS Darul Huda Bandar Lampung. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saya teliti adalah pada lokasi penelitian, tahun penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2023 sedangkan penelitian yang saya teliti dilakukan pada tahun 2023/2024, tingkat jenjang pendidikan penelitian tersebut pada jenjang SMP/MTS sedangkan penelitian yang saya teliti jenjang pendidikan SD/MI. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saya teliti adalah pada penggunaan metode penelitiannya yaitu menggunakan metode kuantitatif dan mata pelajaran yang diteliti sama-sama mata pelajaran Al-Qur'am hadits.<sup>52</sup>

4. Penelitian yang keempat dilakukan oleh Ai Nina Tania, Din Azwar Uswatun, dan Astri Sutisnawati mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, 2023. Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata Vo. 4(2) 2023, hal. 625-632 "*Pengaruh Media Lagu Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*". Hasil penelitian tersebut kelas V SD Negeri Kebonjati Kota Sukabumi dengan populasi yang berjumlah 61 siswa, antara Kelas V.a yang dijadikan kelas kontrol dengan jumlah 31 siswa, sedangkan kelas V.b sebagai

---

<sup>52</sup> Ai Nina dkk, "*Pengaruh Media Lagu Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*". (Sukabumi: 2023). Hal. 5.

kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa Teknik wawancara untuk mendapatkan informasi awal dan lembar soal untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu pedoman wawancara dan soal tes kemampuan kognitif siswa. Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan uji-t untuk menguji hipotesis penelitian ini terkait kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan media lagu, sedangkan pada kelas kontrol media yang digunakan yaitu media konvensional berupa *Power Point*. Dengan demikian, Media lagu dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa. Perbedaan penelitian tersebut tersebut dengan penelitian yang saya teliti adalah pada lokasi penelitian, penelitian tersebut meneliti materi IPA sedangkan materi yang saya teliti adalah materi tajwid. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saya teliti ini adalah pada penggunaan metode penelitiannya yaitu menggunakan metode kuantitatif, sama-sama meneliti

pada jenjang SD/MI dan variabel y sama-sama Kemampuan kognitif<sup>53</sup>

5. Penelitian kelima dilakukan oleh Ulan Bidi mahasiswa Univesitas Pohuwato, Gorontalo. Vol.2,No.3 November 2023, Judul *Jurnal “Pengaruh Media Pembelajaran Sains Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di TK Mutiara Laut Desa Oluhuta Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango”*. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh metode pembelajaran sains sederhana terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, yang dibuktikan dengan uji normalitas hasil *pretest* sebesar 0,757, selanjutnya uji normalitas hasil *posttest* 0,147. Untuk pengujian hipotesis diperoleh hasil dari t hitung yakni 39,528 dan t tabel 2,1009. Hasil ini menunjukkan t hitung > t tabel dengan  $\alpha$  0,05 yang berarti hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Melalui penelitian ini, guru TK Mutiara Laut Desa Oluhuta Kecamatan Kabila Bone dapat memperdalam pengetahuannya dalam penggunaan metode pembelajaran sains sederhana, yang dapat membantu dalam proses pembelajaran lebih bermanfaat terhadap anak, sehingga dapat berpengaruh terhadap kognitif yang lebih baik. Mengingat model pembelajaran sains sederhana dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan anak, maka

---

<sup>53</sup> Laili Ayu Arrizqi. 2021. *Efektifitas Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang. Skripsi*. Semarang. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

disarankan pada guru agar dalam proses pembelajarannya dapat menerapkan model ini sesuai langkah-langkah pembelajaran. Mengingat model pembelajaran metode sains sederhana adalah salah satu model yang menggunakan pendekatan dalam proses pembelajaran, maka diharapkan dapat membantu dalam memberikan masukan terhadap lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam usaha perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saya teliti adalah pada lokasi penelitian, perbedaan pada jenjang sekolah yang diteliti yaitu penelitian tersebut meneliti pada jenjang sekolah aliyah atau (TK) sedangkan yang saya teliti pada jenjang sekolah dasar atau (MI) penelitian tersebut meneliti materi Sains sedangkan penelitian yang saya teliti materi tajwid. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang saya teliti ini adalah, penggunaan metode penelitian kuantitatif, sama-sama peneliti kemampuan kognitif.<sup>54</sup>

### **C. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

---

<sup>54</sup> Ulan Bidi. 2023. *“Pengaruh Media Pembelajaran Sains Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di TK Mutiara Laut Desa Oluhuta Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango”*. Gorontalo. Skripsi. Hlm. 126.

Dalam penelitian ini, penulis bermaksud membuktikan hipotesis bahwa:

Ha: Ada pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang Tahun 2023/2024.

Ho: Tidak ada pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang Tahun 2023/2024.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah atau metode ilmiah berarti kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis.<sup>1</sup> Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen, yaitu suatu proses penelitian untuk menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk keterangan apa yang ingin diketahui.

Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang data-datanya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.<sup>2</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai

---

<sup>1</sup> Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 9.

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif DAN R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Cet Ke-8, hlm. 8.

metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.<sup>3</sup> Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*pre-test dan post test one group design*” yaitu penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas pembandingan atau kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang. Desain yang digunakan dalam *one group design* yakni penelitian yang dilakukan pada satu sampel penelitian yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan *pre test*. Design ini dapat digambarkan sebagai berikut.

***Pre-test dan Post test Group Design***

Tabel 3.1

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pretest* (Tes Awal)

X = Perlakuan yang diberikan

O<sub>2</sub> = *Posttest* (Tes Akhir)

---

<sup>3</sup> I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Quadrant, 2020) hlm. 78.

Hal pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menetapkan kelas yang akan dijadikan sebagai eksperimen. Sebelum diberi perlakuan, kelas eksperimen diberikan *pre test* terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan. Hal berikutnya yang dilakukan *post-test* dan *post-test*.

Penelitian ini membandingkan variabel antara sebelum dan sesudah perlakuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid. Hubungan dua variabel tersebut dapat kita lihat pada skema berikut:

#### SKEMA

Variabel Bebas

Variabel Terikat



X = Pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid

Y = Peningkatan pemahaman bacaan gunnah

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan dilaksanakan di MI Miftahus Sibyan yang berlokasi di Jalan Walisongo KM. 09 Tugu-Semarang, Tugurejo, Kec. Tugu, Kota Semarang Prov. Jawa Tengah.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada tanggal 04 juni-4 juli 2024.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu yang dapat berupa orang, institusi dan benda yang memiliki kualitas dan karakteristik yang akan diteliti dan telah ditetapkan sebagai fokus penelitian untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut.<sup>4</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo yang berjumlah 28 peserta didik.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan teknik *purpose sampling*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Maksudnya adalah pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang dilakukan oleh penulis. Berdasarkan hal diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *purpose sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara memilih anak di sekitarnya yang dianggap dapat mendukung pelaksanaan penelitian. Adapun yang menjadi sampel peneliti memilih kelas II yaitu karena sasaran materi pembelajaran

---

<sup>4</sup> I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Quadrant, 2020) hlm. 73.

ditunjukkan untuk siswa kelas II MI Miftahus Sibyan berjumlah 28 peserta didik yang terdiri atas 16 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan.

#### **D. Variabel dan Indikator Penelitian**

Variabel penelitian adalah sesuatu yang telah ditetapkan oleh peneliti berdasarkan dengan penelitian yang akan dilakukan atau bisa juga dengan atribut yang dijadikan sebagai objek yang berdiri sendiri dalam variabel tersebut terdapat data-data sebagai pendukung untuk melengkapi.<sup>5</sup>

Penelitian eksperimen terdapat variabel bebas (*independent variabel*) yaitu variabel (X) dan variabel terikat (*dependent variable*) yaitu variabel (Y).

##### 1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat.<sup>6</sup> Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran puzzle pada materi tajwid.

Adapun indikator media pembelajaran puzzle pada materi tajwid yang peneliti gunakan yaitu:

- a. Meningkatkan Pemahaman Konsep
- b. Mengembangkan Kemampuan Kognitif
- c. Motivasi dan Melibatkan Peserta Didik

---

<sup>5</sup> I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hlm. 78.

<sup>6</sup> I Made Laut Merta Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hlm. 62-63.

- d. Meningkatkan Kerja Sama
  - e. Meningkatkan Kreativitas
  - f. Memperkuat Ingatan Jangka Panjang
2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diakibatkan oleh adanya variabel bebas.<sup>7</sup> Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif dengan materi yang diajarkan yaitu tentang hukum bacaan gunnah.

Adapun indikator kemampuan kognitif yang peneliti gunakan yaitu:

- 1) Peserta didik dapat menjaelaskan arti gunnah, memahami hukum bacaan gunnah (C2).
- 2) Peserta didik dapat menyebutkan huruf-huruf gunnah (C1).
- 3) Peserta didik dapat mencari contoh bacaan gunnah dalam ayat Al-Qur'an (C3).

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Teknik Tes

Tes adalah instrumen pengukuran berupa stimulan yang diberikan pada peserta didik dengan maksud mendapatkan jawaban untuk dijadikan landasan penetapan skor angka.<sup>8</sup> Tes pemahaman bacaan gunnah berupa tes tertulis yang soal-soalnya berbentuk

---

<sup>7</sup> I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hlm. 63.

<sup>8</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 170.

pilihan ganda, bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami bacaan gunnah. Tes ini biasanya melibatkan pertanyaan yang meminta siswa untuk memilih jawaban yang paling tepat dari beberapa pilihan yang disediakan. Instrumen tes terdirimas 10 pertanyaan, yang dispesifikasikan dalam kisi-kisi instrumen yang terdapat dalam lampiran 4.

Setelah peserta didik menjawab soal yang diberikan, maka dilakukan penskoran pada item soal tersebut. Setiap item soal yang dijawab peserta didik dengan benar maka diberikan angka/nilai 1, sedangkan peserta didik yang menjawab salah pada item soal tersebut maka diberikan angka/nilai 0.

## 2. Teknik Non Tes

### a. Observasi

Observasi adalah cara yang tepat untuk menilai perilaku.<sup>9</sup> Dalam hal ini pengamatan langsung terhadap berbagai kejadian atau situasi nyata kelas, sehingga melalui metode ini diperoleh gambaran terlaksana atau tidaknya setiap tahap dalam strategi pembelajaran yang sedang diteliti.

### b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan pembelajaran, arsip-arsip sekolah yang dibutuhkan dan foto kegiatan untuk melengkapi data yang diperlukan.

---

<sup>9</sup> Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm.188.

## F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang sudah dirumuskan pada proposal. Pada teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, meliputi:

### 1) Analisis Uji Instrumen

Upaya untuk mengetahui apakah soal sudah memenuhi kualifikasi sebelum digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa maka soal yang digunakan untuk melihat hasil posttest siswa di uji coba terlebih dahulu. Uji coba digunakan untuk mengetahui validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal yang akan digunakan untuk posttest. Kemudian memilih butir soal yang memenuhi kualifikasi untuk digunakan mengukur peningkatan pemahaman bacaan gunnah peserta didik. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

#### a) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen. Instrumen kemampuan kognitif berupa tes pilihan ganda di uji validitas dengan menggunakan *Product Moment* berbantuan *software IBN SPSS Statistic 29*.

Langkah-langkah uji validitas dengan menggunakan *SPSS*:

- Pastikan data yang ingin diuji sudah siap dalam format Excel atau langsung diinput ke SPSS.
- Data harus mencakup responden dan item-item yang akan diuji validitasnya.
- Setelah data masuk, pilih menu *Analyze > Correlate > Bivariate*.
- Centang pilihan Two-tailed atau One-tailed, tergantung pada hipotesis yang digunakan. Umumnya, gunakan Two-tailed.
- Untuk standar uji validitas, tingkat signifikansi yang digunakan biasanya 0.05.
- Di bagian Correlation Coefficient, perhatikan nilai Pearson Correlation untuk setiap item.
- Bandingkan nilai korelasi dengan  $r_{tabel}$  (biasanya dilihat dari jumlah responden, misal untuk responden 21 peserta didik maka  $r_{tabel}$  yaitu 0,433).
- Item dianggap valid jika nilai korelasinya lebih besar dari  $r_{tabel}$ .
- Lihat kolom Sig. (2-tailed) untuk setiap item.
- Jika nilai Sig.  $< 0.05$ , maka item tersebut signifikan dan valid.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, 2017, hal. 129.

Rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum X.Y - (\sum X).(\sum Y)}{\sqrt{\{N.\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisiensi korelasi

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor total tiap soal

N = Jumlah responden<sup>11</sup>

Nilai  $r_{xy}$  atau  $r_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  *Product Moment*. Pada penelitian ini respondennya berjumlah 21 peserta didik maka  $r_{tabel}$  yaitu 0,433. Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrument valid. Kriteria valid atau tidaknya instrument dengan respondent 21 pesera didik dan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% sebagai berikut:

- Jika  $r_{hitung} < 0,433$  maka instrument soal dapat dikatakan tidak valid.
- Jika  $r_{hitung} > 0,433$  maka instrument soal dapat dikatakan valid.

Tabel 3.2

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013)

### Hasil Uji Validitas Instrumen Test

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ 5%	Kognitif	Keterangan
1.	0,477	0,433	C2	Valid
2.	0,480	0,433	C2	Valid
3.	0,480	0,433	C1	Valid
4.	0,477	0,433	C2	Valid
5.	0,584	0,433	C2	Valid
6.	0,481	0,433	C3	Valid
7.	0,674	0,433	C3	Valid
8.	0,622	0,433	C3	Valid
9.	0,480	0,433	C3	Valid
10.	0,477	0,433	C3	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrument tes, akhirnya diketahui. Bahwa semua angka  $r_{hitung}$  melebihi  $r_{tabel}$  yaitu 0,433 yang menunjukkan bahwa semua butir soal valid.

#### b) Reliabilitas

Reliabilitas adalah dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2013), hlm, 101.

Instrumen dapat dikatakan reliabel adalah ketika instrumen dicobakan berkali-kali namun hasilnya tetap sama. Uji reliabilitas pada soal pilihan ganda akan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* berbantu *software SPSS 29*.

Langkah-langkah uji realibilitas dengan menggunakan *SPSS*:

- Setelah data diinput, pilih menu *Analyze > Scale > Reliability Analysis*.
- Di bagian Model, pastikan *Cronbach's Alpha* terpilih karena metode ini yang umum digunakan untuk mengukur konsistensi internal (reliabilitas) dari instrumen penelitian.
- Klik *OK* untuk memulai analisis reliabilitas.<sup>13</sup>

Rumus *Cronbach Alpha*:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$R_{11}$  = Reliabilitas yang di cari

$\sum \sigma_i^2$  = Jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  = Varians total

---

<sup>13</sup> Umar, Husein, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Gramedia Pustaka Utama, 2014, hal. 191.

n = Banyaknya item soal

Jika diperoleh hasil  $r_{11}$  maka selanjutnya dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  signifikan  $\alpha = 5\%$

- Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka dinyatakan reliabel
- Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka dinyatakan tidak reliabel

Kriteria pengujian reliabelitas yang digunakan sebagai berikut.<sup>14</sup>

$0,00 < r_y \leq 0,20$  sangat rendah

$0,20 < r_y \leq 0,40$  rendah

$0,40 < r_y \leq 0,60$  cukup

$0,60 < r_y \leq 0,80$  tinggi

$0,80 < r_y \leq 1,00$  sangat tinggi

### Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Tabel 3.3

Cronbach's Alpha	N Of Items
0,703	10

---

<sup>14</sup> Arikunto, S. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hlm. 212.

Hasil uji coba instrument menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistic 29* sudah dapat dikatakan reliabel. Hal ini dikarenakan angka 0,703 yang artinya  $r_{11} \geq r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%, maka instrument reliabel.

c) Tingkat Kesukaran

Rumus untuk mencari tingkat kesukaran soal adalah:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

P = Tingkat Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

$J_s$  = Jumlah seluruh peserta tes

Indeks kesukaran suatu butir soal diinterpretasikan dalam kriteria yang dijabarkan pada tabel berikut ini.

### Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 3.4

Indeks Kesukaran	Interprestasi Indeks Kesukaran
IK = 0,00	Terlalu sukar
0,00 < IK < 0,30	Sukar
0,30 < IK < 0,70	Sedang
0,70 < IK < 1,00	Mudah
IK = 1,00	Terlalu Mudah

Adapun hasil perhitungan dari taraf kesukaran dari soal tes menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistic 29* adalah sebagai berikut:

### Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

Tabel 3.5

Nomor soal ke-	Nilai Taraf Kesukaran	Keterangan
1.	0,75	Mudah
2.	0,80	Mudah
3.	0,80	Mudah
4.	0,76	Mudah
5.	0,66	Sedang
6.	0,71	Mudah
7.	0,71	Mudah
8.	0,85	Mudah
9.	0,80	Mudah
10.	0,76	Mudah

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui 1 soal berkategori sedang dan 9 soal berkategori mudah.

#### d) Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal dapat membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi (kelompok atas) dengan peserta

didik yang berkemampuan rendah (kelompok bawah). Indeks daya pembeda berkisar antara -1,00 sampai +1,00. Semakin tinggi pembeda soal, maka semakin baik soal tersebut. Namun apabila daya pembeda bernilai negatif ( $< 0$ ) menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang berkemampuan rendah menjawab soal dengan benar dibandingkan dengan peserta didik yang berkemampuan tinggi.

Rumus mencari indeks daya pembeda yaitu:<sup>15</sup>

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

$$P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

$D$  = Daya beda

$B_A$  = Banyaknya peserta kelompok kelas atas yang menjawab soal benar

$B_B$  = Banyaknya peserta kelompok kelas bawah yang menjawab soal benar

$J_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah

$P_A$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

---

<sup>15</sup> Rosnita Asrul, Rusyi Ananda, Evaluasi Pembelajaran (Medan: Citapustaka Media, 2015).

$P_B$  = Proporsi pesertta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

### Kategori Daya Beda

Tabel 3.6

Rentang Nilai	Kategori
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik Sekali

Berdasarkan perhitungan menggunakan *Software IBM SPSS Statistic 29* diperoleh nilai daya pembeda dan kategorinya sebagai berikut:

### Hasil Uji Daya Beda Soal

Tabel 3.7

Nomor Soal Ke-	Nilai Daya Pembeda	Kategori
1.	0,306	Cukup
2.	0,324	Cukup
3.	0,324	Cukup
4.	0,306	Cukup
5.	0,414	Cukup
6.	0,299	Cukup

7.	0,535	Baik
8.	0,508	Baik
9.	0,324	Cukup
10.	0,306	Cukup

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat 2 soal yang terklasifikasi baik dan 8 soal terklasifikasi cukup.

## 2) Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.<sup>16</sup> Setelah data penelitian terkumpul maka akan dianalisis menggunakan bantuan *software IBM SPSS 29*. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh tersebut terdistribusi normal atau tidak.<sup>17</sup> Model regresi yang baik harus memiliki distribusi data yang normal atau mendekati normal. Cara untuk mendeteksi normalitas adalah dengan melihat penyebaran data pada garis diagonal pada grafik *Normal P-P Plot of regression standardized residuals*. Jika data menyebar disekitar garis dan

---

<sup>16</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013).

<sup>17</sup> Nuryadi, dkk., DASAR – DASAR STATISTIK PENELITIAN, (Yogyakarta: SIBUKUMEDIA, 2017), hlm. 80.

mengikuti garis diagonal, maka model regresi tersebut dianggap normal dan layak digunakan untuk memprediksi variabel bebas. Sebaliknya, jika data tidak mengikuti garis diagonal, model regresi dianggap tidak normal dan kurang layak digunakan. Metode lain untuk uji normalitas adalah dengan menggunakan uji *One Sample Kolmogrov-Smirnov*. Kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal ( $H_0$  diterima).
  - 2) Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal ( $H_0$  ditolak).<sup>18</sup>
- b) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis adalah suatu prosedur yang digunakan untuk menguji kevalidan hipotesis statistika suatu populasi dengan menggunakan data dari sampel populasi tersebut.<sup>19</sup> Pengujian dilakukan dengan uji t-test yaitu uji related sampel berpasangan dibantu dengan *software IBM SPSS Statistic 29* yaitu statistik uji-t (uji-t berpasangan atau *paired sample t-test*) digunakan pada pengujian hipotesis diaman data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah:

---

<sup>18</sup> Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). *Normality Tests for Statistical Analysis: A Guide for Non-Statisticians*. International Journal of Endocrinology and Metabolism, 10(2), 486–489.

<sup>19</sup> Nuryadi, dkk., DASAR – DASAR STATISTIK PENELITIAN, (Yogyakarta: SIBUKUMEDIA, 2017), hlm. 74.

$H_0$  = Tidak ada pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap peningkatan pemahaman bacaan gunnah peserta didik.

$H_1$  = Ada pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap peningkatan pemahaman bacaan gunnah peserta didik.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{N}}}$$

dan

$$SD = \sqrt{var}$$

$$Var (s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

t =  $t_{hitung}$

$\bar{D}$  = Rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = Standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = Jumlah sampel.<sup>20</sup>

Langkah-langkah uji *paired sample t-test* pada SPSS:

- Setelah data dimasukkan, klik menu *Analyze* di bagian atas.
- *Compare Means*, lalu pilih *Paired-Samples T Test*.
- Di kotak dialog yang muncul, pilih variabel *Pretest* di bagian kiri, lalu pindahkan ke kotak *Variable 1*.

---

<sup>20</sup> Nuryadi, dkk., DASAR – DASAR STATISTIK PENELITIAN, (Yogyakarta: SIBUKUMEDIA, 2017), hlm. 101-102.

- Pilih variabel *Posttest* di bagian kiri, lalu pindahkan ke kotak *Variable 2*.
- Klik OK untuk menjalankan uji t-test.
- *Paired Samples Statistics*: Menampilkan rata-rata (mean), standar deviasi, dan jumlah sampel untuk masing-masing pre-test dan post-test.
- *Paired Samples Correlations*: Menunjukkan korelasi antara nilai pre-test dan post-test.
- *Paired Samples Test*: Bagian ini adalah hasil uji t-test. Fokuslah pada:
  - *t-value*: Nilai  $t_{hitung}$
  - *df (degrees of freedom)*: Jumlah derajat kebebasan ( $n - 1$ ).
  - *Sig. (2-tailed)*: Nilai p (signifikansi). Jika nilai  $p < 0.05$ , maka ada perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test.<sup>21</sup>

Adapun ketentuan yang digunakan pengujian *Paired sample t- test* yaitu sebagai berikut:

- Jika statistik uji  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  di tolak  
Jika statistik uji  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak
- Jika  $sig (2-tailed) < sig 5\%$  maka  $H_0$  ditolak

---

<sup>21</sup> Field, A. (2013). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (4th ed.). London: Sage Publications.

Jika sig (2-tailed) > sig 5% maka H<sub>0</sub> diterima.<sup>22</sup>

c) Uji Korelasi

Uji korelasi adalah cara yang digunakan untuk menentukan keeratan antara dua atau lebih variabel berbeda yang digambarkan dengan koefisien korelasi. Mencari koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y menggunakan rumus korelasi sederhana atau *Product Moment* sebagai berikut:

$$r = \frac{n\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r<sub>xy</sub> = Koefisien korelasi

$\sum X$  = Variabel X

$\sum Y$  = Variabel Y

n = Banyaknya responden

Adapun interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

**Interpretasi koefisien korelasi**

Tabel 3.8

<b>Interval Korelasi</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00-0,19	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

---

<sup>22</sup> Nuryadi, dkk., DASAR – DASAR STATISTIK PENELITIAN, (Yogyakarta: SIBUKUMEDIA, 2017), hlm. 76.

Penjelasan:

- Sangat Rendah (0,00-0,199): hubungan antara dua variabel sangat lemah atau hampir tidak ada.
- Rendah (0,20-0,399): hubungan antara dua variabel lemah, tetapi masih ada.
- Sedang (0,40-0,599): Hubungan antara variabel cukup kuat dan relevan.
- Kuat (0,60-0,799): Hubungan antara variabel kuat, artinya kedua variabel saling berkaitan dengan signifikan.
- Sangat Kuat (0,80-1,000): Hubungan antara variabel sangat kuat dan hampir mendekati sempurna.

Langkah selanjutnya setelah sudah mengetahui koefisien korelasi yaitu mencari koefisien determinasi. Kegunaan koefisien determinasi yaitu untuk mengetahui seberapa besar variabel X dipengaruhi variabel Y, rumusnya yaitu:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinan

$r^2$  = Koefisien korelasi

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Deskripsi Data

Kegiatan penelitian data dilaksanakan di MI Miftahus Sibyan yang terletak di Jalan Walisongo KM. 09 Tugu-Semarang, Tugurejo, Kec. Tugu, Kota Semarang Prov. Jawa Tengah. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 tepatnya dimulai tanggal 5 Juni sampai 12 Juni 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II di MI Miftahus Sibyan yang berjumlah 28 peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian populasi yang melibatkan seluruh peserta didik sebagai objek penelitian.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*one group pre-test post test design*” yaitu penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol. Dimana desain ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Sehingga dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan (*treadment*).

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan dengan tujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman bacaan gunnah. Teknik non tes berupa observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran terlaksana atau tidaknya setiap tahap dalam strategi pembelajaran yang sedang diteliti, dan dokumentasi digunakan untuk

mengumpulkan data dalam pelaksanaan pembelajaran, foto-foto kegiatan untuk melengkapi data yang diperlukan.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan. Instrumen yang telah disiapkan berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) seperti yang digambarkan pada lampiran. Peneliti perlu membuat soal jenis pilihan ganda atau pilgan sebagai instrumen tes untuk mengetahui peningkatan pemahaman bacaan gunnah peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Adapun soal yang dibuat sebanyak 10 butir soal. Sebelum instrumen disebarkan kepada peserta didik kelas II, peneliti melakukan uji coba dikelas III yang sudah belajar materi tajwid mengenai hukum bacaan gunnah untuk mengetahui tingkat validitas, realibilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembedanya. Setelah dilakukan pengujian, peneliti mengambil 10 soal yang dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* untuk peserta didik kelas II.

Penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan yang terdiri dari satu kali *pretest* dan *posttest*, serta dua kali pembelajaran sebagai tindakan perlakuan. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle. Pembelajaran dimulai dengan guru melakukan tanya jawab sederhana dan memastikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru kemudian menyajikan materi secara jelas, singkat, sederhana dan menyeluruh. Selanjutnya guru membagi kelompok secara heterogen dan membagikan media pembelajaran

puzzle sebagai media pembelajaran. Peserta didik menggunakan media pembelajaran puzzle untuk pemahaman materi dan mengerjakan LKPD yang telah disediakan. Setelah proses diskusi dalam kelompok selesai, guru memastikan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien dengan mengajak peserta didik membuat kesimpulan akhir pembelajaran dan refleksi di akhir pembelajaran. Refleksi ini bertujuan untuk melakukan kaji ulang kejadian yang terjadi saat proses belajar dan menanyakan materi yang dipahami dan kurang dipahami.

Setelah peneliti memberikan perlakuan berupa pendekatan media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap peningkatan pemahaman bacaan gunnah ternyata nilai rata-rata *posttests* setelah diberikan perlakuan lebih besar daripada nilai rata-rata *pretest* sebelum diberikan perlakuan.

#### **Data Hasil Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest***

Tabel 4.1

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	51.78	89.65

#### **B. Analisis Data**

Analisis data dimaksudkan untuk mengolah data yang terkumpul baik itu *pretest* maupun *posttest*. Tujuan analisis data ini

yaitu untuk membuktikan diterima atau ditolaknya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Model regresi yang baik adalah memiliki residual berdistribusi normal atau mendekati normal. Dalam penelitian ini, alat uji normalitas yang digunakan adalah uji *One Kolmogorov-Smirnov* (Uji K-S) pendekatan *Monte Carlo P Values*. Kriteria dalam *Uji Kolmogorov-Smirnov* untuk menentukan hasil salah satunya dapat melihat nilai signifikan atas *Monte Carlo (2-tailed)*. Apabila nilai *Monte Carlo Sig(2-tailed)* yang dihasilkan lebih besar dari 0,005 maka residual berdistribusi normal ( $\text{sig} > 0,05$ ) dan sebaliknya jika nilai *Monte Carlo Sig(2-tailed)* yang dihasilkan kurang dari 0,05 dapat dikatakan residual tidak berdistribusi normal ( $\text{sig} < 0,05$ ).<sup>1</sup> Hasil Uji Normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* disajikan dalam tabel sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Ghozali, Imam. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018

Tabel 4.2  
**Hasil Uji Normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandar dized Residual
N		28
Normal Paramet ers <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,4768696
Most Extreme Differenc es	Absolute	,166
	Positive	,103
	Negative	-,166
Test Statistic		,166
Asymp. Sig. (2-tailed)		,045 <sup>c</sup>
Sig.		,380 <sup>d</sup>

Monte Carlo Sig. (2-tailed)	99% Confidence Interval	Lower Bound	,368
		Upper Bound	,393

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Sumber: Data Primer yang diolah, 2024

Dengan program IBM versi 25 dalam pengujiannya memiliki tiga persamaan, menurut Mehta & Patel, yaitu *exact P-values*.<sup>2</sup> Dari kebanyakan penelitian, asymptotic P-

<sup>2</sup> Mehta, C. R., & Patel, N. R. *IBM SPSS Exact Tests*. New York: IBM Corp, 2010.

values digunakan dalam menguji normalitas data. Namun, pendekatan ini memiliki kelemahan, terutama ketika data kecil, tidak seimbang, atau berdistribusi buruk, yang dapat menghasilkan hasil yang tidak akurat.<sup>3</sup> Oleh karena itu, selain menggunakan asymptotic P-values, salah satu pendekatan alternatif adalah monte carlo P-values. Monte Carlo merupakan metode pengambilan sampel berulang untuk menghitung nilai p-value yang lebih akurat dalam situasi tertentu. Berdasarkan tabel diatas nilai signifikansi *Monte Carlo Sig. (2-tailed)* adalah 0,380 yang artinya lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05.

## 2) Uji hipotesis

Hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah uji normalitas, tahap selanjutnya adalah uji hipotesis untuk perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* setelah diberikan perlakuan dan nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji-t yaitu *paired sample t-test* melalui *software IBM SPSS Statistic 29*.

Tabel 4.3

---

<sup>3</sup> Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS* 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.

**Nilai Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest***

**Paired Samples Statistics**

Pair		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
		1	PRETEST	51.7857	28
	POSTTEST	89.6429	28	8.38082	1.58383

Tabel 4.4

**Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Dari *Pretest* Dan *Posttest***

**Paired Samples Test**

Pair		Paired Differences					T	df	Significance	Onewe-Sided	Two-Sided
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference						
					Lower	Upper					
1	PRETEST - POSTTEST	-37.85714	17.07438	3.22675	-44.47790	-31.23639	-11.732	<	<	<	

Dapat dilihat pada tabel bahwa terdapat nilai rata-rata atau *mean* pada *posttest* sebesar 89.64 dan *pretest* sebesar 51,78. Nilai tersebut diartikan pada rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan pada nilai rata-rata nilai *pretest* yang selisihnya 37,86. Berdasarkan hasil output “*Paired Sample T-Test*” menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = -11.732 > t_{tabel(0,5)} = 2,052$ . Untuk nilai signifikansi antara nilai *pretest* dengan *posttest* dengan nilai signifikansi  $p = 0,000$ . Dengan begitu  $p = 0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  pada penelitian ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

### 3) Uji Korelasi

Selanjutnya untuk mengetahui ketegori tinggi rendahnya pengaruh peneliti menggunakan uji korelasi. Uji korelasi dalam penelitian menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistic 29*.

Tabel 4.5

Nilai Analisis Korelasi

		PRETEST	POSTTEST
PRETEST	Pearson Correlation	1	.535*
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	28	28
POSTTEST	Pearson Correlation	.535*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	28	28

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel diatas dilihat hasil uji korelasi yaitu 0,535 dengan kategori sedang, atau cukup kuat dan relevan.

Tabel 4.6

Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi	Kategori
53%	Sedang

Dari data koefisien determinasi diperoleh tingkat pengaruh antara variabel X dan variabel Y sebesar 53% yang berkategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle berpengaruh sedang untuk kemampuan kognitif peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis data dalam penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang berpengaruh. Hal tersebut dibuktikan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik yang disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda.

Berdasarkan tahap awal uji normalitas dengan uji *one kolmogorov-Smirnov* (Uji K-S) pendekatan *Monte Carlo P Values* diperoleh hasil sig 0,380. Dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal karena

memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Selanjutnya uji hipotesis dengan bantuan *software Shapiro Wilk SPSS 29* diperoleh nilai  $t_{hitung} = -11.732 > t_{tabel (0,5)} = 2,052$  dan nilai signifikan menunjukkan  $p = 0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima.

Pada uji korelasi dengan bantuan *software IBM SPSS Statistic 29* diperoleh korelasi sebesar 0,535 dengan koefisien determinasi - 53% kategori sedang, atau cukup kuat dan relevan. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran puzzle pada materi tajwid berpengaruh sedang atau cukup kuat dan relevan untuk kemampuan kognitif peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang.

Jadi dengan penggunaan media pembelajaran puzzle terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang. Penggunaan media ini memberikan kontribusi positif yang cukup kuat dalam proses pembelajaran tajwid dan kemampuan kognitif pada peserta didik.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah peneliti lakukan secara optimal, akan tetapi peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat adanya keterbatasan. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Keterbatasan lokasi

Penelitian yang peneliti lakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang, sehingga apabila penelitian ini dilaksanakan di tempat lain

dimungkinkan hasilnya akan berbeda. Tetapi tidak menutup kemungkinan jika hasil penelitian yang diteliti tidak jauh berbeda.

## 2. Keterbatasan Waktu

Penelitian yang dilakukan peneliti terbatas oleh waktu. Karena waktu yang digunakan terbatas, maka hanya dilakukan peneliti sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian. Walaupun waktu yang digunakan cukup singkat akan tetapi masih bisa memenuhi syarat-syarat dalam penelitian ilmiah.

## 3. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari keterbatasan kemampuan khususnya dalam pengetahuan untuk membuat karya ilmiah. Tetapi peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

Meskipun banyak kendala dan hambatan yang dihadapi dalam melakukan penelitian ini, peneliti tetap bersyukur karena penelitian berhasil dengan lancar dan sukses.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 51,78 Setelah dilakukan *pretest* kemudian dilakukan pembelajaran sebanyak dua kali dengan perlakuan menggunakan media pembelajaran puzzle, kemudia dilakukan *posttest* dengan nilai rata-rata 89,64. Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* dihasilkan uji normalitas sig. 0,380. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Perbedaan ini diperkuat berdasarkan uji t (*paired simple t-test*) dengan hasil  $t_{hitung} = -11.732 > t_{tabel (0,5)} = 2,052$  dan nilai signifikan menunjukkan  $p = 0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dimana terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua tes, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang. Selanjutnya untuk mengetahui kategori tinggi rendahnya pengaruh dua variabel menggunakan uji korelasi. Hasil uji korelasi dengan bantuan *software IBM SPSS Statistic 29* diketahui bahwa nilai korelasi yaitu 0,535 dengan koefisien 53% kategori sedang atau cukup kuat dan

relevan. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diterapkan oleh peneliti dapat mengemukakan saran yakni sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Media pembelajaran yang telah digunakan oleh peneliti menunjukkan hasil positif yakni terdapat kemampuan kognitif. Oleh karena itu peneliti menyarankan agar guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits materi tajwid hukum bacaan gunnah sebagai metode alternatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif, seperti puzzle, dapat membantu peserta didik memahami konsep tajwid dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas langsung. Selain itu, guru dapat memvariasikan media pembelajaran lain yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, diharapkan pemahaman peserta didik terhadap materi tajwid, khususnya hukum bacaan gunnah, dapat meningkat secara signifikan. Hal ini juga bisa diterapkan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits secara umum untuk

menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan memudahkan peserta didik dalam memahami dan menerapkan ilmu yang dipelajari.

## 2. Bagi pembaca

Bagi pembaca yang memiliki minat dalam dunia pendidikan, penting untuk menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat berdampak besar pada proses belajar mengajar. Melalui penelitian ini, diharapkan pembaca dapat memahami pentingnya pendekatan yang interaktif dalam mendukung keberhasilan pembelajaran.

## 3. Bagi Sekolah

Institusi pendidikan dapat mempertimbangkan untuk menyediakan berbagai jenis media pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif. Investasi dalam media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan dampak positif pada pencapaian akademik peserta didik.

## **C. Penutup**

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan berkat, rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwasannya skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga hasil penulisan

skripsi ini bermanfaat bagu peneliti khususnya dan para pembaca pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer, “*Al-Qur’an dan Ilmu Tajwid*”, (Jakarta: RinekaCipta, 2012), hlm. 11.
- Acep Iim Abdurohim, *Pelajaran Ilmu Tajwid Lengkap*, (Bandung: Dipenogoro), 20003, hlm 3.
- Ahmad Fauzi, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 15, No.2 (2021): 134-145.
- Ahmad Soenarto, “*Pelajaran Tajwid Praktis dan Lengkap*”, (Jakarta: Bintang Terang, 1988), hlm. 6.
- Ahmad Soenarto, “*Pelajaran Tajwid Praktis dan Lengkap*”. (Jakarta: Bintang Terang, 1988), hlm. 7.
- Aisha, Syafitri, Hermansyah, Amir, & Elvinawati, Elvinawati. (2019). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle Di Kelas XI SMAN 01 Bengkulu Tengah. Alotrop*, 3(2), 132–138.
- Al-Munawwar, A. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Puzzle pada Pembelajaran Tajwid di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), hlm. 145-160.
- Arikunto, S. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hlm. 212.

- Asmariyani, Asmariyani. (2016). *Konsep Media Pembelajaran PAUD*. Al-Fikar, V (1).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011, hlm. 15.
- Departemen Agama RI, “*Al-Qur’an dan Terjemahnya*”. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 574.
- Depdikbud, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pusaka, 1989), hlm. 51.
- EM Zul dan Ratu Aprilian Senja, *Kamus Lengkap Berbahasa Indonesia*, (Semarang: Diva Publisher, 2008), hlm. 607-608.
- Eni dkk, “*Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Qur’an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMP Negeri 1 Ngaglik Sleman*”, (Ngaglik: 2022), hlm. 101.
- Fatichatul Burhaniyah. 2023. “*Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Di Madrasah Aliyah (MA) Al Ijtihad Malang*”. Malang. Skripsi. Hlm. 89.
- Fitri dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UPTD SD Negeri 124405 Pematang Siantar T. A 2022/2023*. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, Vol 8, No, 2 (2022), Hal. 270.

- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). *Normality Tests for Statistical Analysis: A Guide for Non-Statisticians*. International Journal of Endocrinology and Metabolism, 10(2), 486–489.
- Ghozali, Imam. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- Gilli, Yatri, & Dalle, Ambo. (2019). “Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 3(1).
- Hamdan Husein Batubara. 2019. Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, (5) 1 hal. 33-46.
- Hanafi, *Pelajaran Tajwid*, (Surabaya: Apollo, 1987), hlm. 27.
- Hidayat, A. (2018). *Tantangan dalam Pembelajaran Tajwid: Studi Kasus Pemahaman Ghunnah pada Siswa*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), hlm, 134-147. <https://unlam.ac.id/contoh-bacaan-ghunnah>

- Husna, Nurul, Sari, Adelia, & Halim, dan A. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencernaan Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. In *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (Vol. 05). Retrieved from <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>.
- I Made Laut Merta Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hlm. 62-63
- I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Quadrant, 2020) hlm. 78.2015), hlm. 9.
- I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Quadrant, 2020) hlm. 73.
- I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hlm. 78.
- I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hlm. 63.
- Indana, Zulfa. “*Pengaruh Pneggunaan Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas VII Di MTS Darul Huda Bandar Lampung*”. (Lampung 2023). Hal. 57.
- Kurniawan, Prasetyo Yuli, 2019, *Keefektifan Penggunaan Bahan Ajar Interaktif yang Berbasis Kearifan Lokal Brebes dalam Mata Kuliah Semantik*, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3 No. 2 Hlm. 170-176.

- Laili Ayu Arrizqi. 2021. *Efektifitas Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang. Skripsi*. Semarang. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- M, Miftah. 2013. Fungsi dan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. 1(2).
- Mahfani, Juz Amma Tajwid Berwarna dan Terjemahannya, (Jakarta: Wahyu Media, 2008), hlm 4.
- Maulida, Achlisha, Maulida, & Zulfitri. (2018). “*Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*”. *Jurnal Holistika*, 1(2).
- Mehta, C. R., & Patel, N. R. *IBM SPSS Exact Tests*. New York: IBM Corp, 2010.
- Mutiawani, “*Kepo Tajwid : Apliksi Pembelajaran Ilmu Tajwid*”.e-journal,
- Nida Aisyah, Inovasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Media Pendidikan*, Vol. 10, No. 1 (2022) hlm.67-75.
- Nugrahani, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas*

- Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan.  
Semarang: Fbs Unnes.
- Nuryadi, dkk., *DASAR – DASAR STATISTIK PENELITIAN*,  
Yogyakarta: SIBUKUMEDIA, 2017), hlm. 74.
- Nuryadi, dkk., *DASAR – DASAR STATISTIK PENELITIAN*,  
(Yogyakarta: SIBUKUMEDIA, 2017), hlm. 101-102.
- Nuryadi, dkk., *DASAR – DASAR STATISTIK PENELITIAN*,  
(Yogyakarta: SIBUKUMEDIA, 2017), hlm. 76.
- Nuryadi, dkk., *DASAR – DASAR STATISTIK PENELITIAN*,  
(Yogyakarta: SIBUKUMEDIA, 2017), hlm. 80.
- Rahman, M. & Yusuf, I. (2019). *Efektivitas Media Puzzle dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Tajwid pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Al-Qur'an dan Pendidikan*, 7(1), hlm. 73-89.
- Rista Dwi Permata. 2020. *“Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun”*. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 1-10.
- Rosnita Asrul, Rusyi Ananda, *Evaluasi Pembelajaran* (Medan: Citapustaka Media, 2015).hlm, 101.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan penilaian)*. Bandung: CV. Wacana Prima, Hal. 6.

- Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif DAN R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Cet Ke-8, hlm. 8.
- Rumakhit, Nur, 2017, Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017, *Jurnal Simk iPedagogik*, Vol. 01 No. 02 Tahun 2017, Retrieved from [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2017/55730c32a47f7fdf96d67740f223c0b2.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/55730c32a47f7fdf96d67740f223c0b2.pdf).
- Rusdianto, “*Sehari Mahir Tajwid + Juz ‘Amma Tajwid Warna*”, (Yogyakarta: Saufa, 2016), hlm. 12-13.
- S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 170.
- Sadiman, dkk, 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, Yesi Ratna, 2018, *Pengaruh Penggunaan Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra*, Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung. hlm. 21.
- Snasution, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: CV Jammars, 1999), hlm. 27.

- Sri Wahyuni, *Metode Pembelajaran Kreatif* (Jakarta: Pustaka Pendidikan, 2020), hlm. 56.
- Steffi Adam. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. CBS Journal (3) 2. ISSN 2337-8794
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2013),
- Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm.188.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010. Hal. 24.
- Taufina, Mozaik. 2006. *Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar*, (Bandung: Cv Angkasa), Hal. 159.
- Tawaduddin Nawafilaty. 2017. Penanaman Nilai-Nilai Agama Melalui Media Bermain *Puzzle* Pada Anak Usia Dini. Al Hikmah: *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(1).
- Vadlya Maarif, dkk, “*Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android*”. Jurnal Evolusi, (Vol. 6, No. 1 Tahun 2018), hlm. 91.

Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, Hal. 60.

Zahra Aulia dkk, 2023. “*Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran*”. Jurnal pendidikan Tabusai. Vol. Hlm. 3-4.

## LAMPIRAN

### *Lampiran 1*

#### PROFIL MADRASAH

##### A. Identitas Madrasah

Nama Madrasah	: MI Miftahus Sibyan
NPSN	: 60713912
Akreditasi	: A
Alamat	: Jalan Walisongo KM. 09 Tugu-Semarang, Tugurejo, Kec. Tugu, Kota Semarang Prof. Jawa Tengah
Status Madrasah	: Swasta
Tahun Berdiri	: 1940
Kepala Madrasah	: Moh. Multazam, S.Pd.I

##### B. Visi, Motto, Misi, Tujuan

- Visi  
*“Selangkah Lebih Maju Dalam Prestasi Dengan Ilmu Amali Dan Amal Ilmi”*
- Motto  
*Ikhtiyar Menuju Madrasah Unggulan”*
- Misi
  - a. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran Islam Ahlussunnah Waljama’ah
  - b. Menanamkan sifat kejujuran dalam menempuh prestasi belajar peserta didik di semua mata pelajaran
  - c. Menumbuhkan dan mengembangkan pembiasaan taat terhadap aturan dil ingkungan madrasah

- d. Melaksanakan bimbingan secara efektif sehingga setiap peserta didik berkembang secara optimal sesuai potensi dan skill yang dimiliki
  - e. Memiliki keunggulan dalam bidang akademik dan non akademik yang relevan dengan tuntunan aman dan membentuk insan berilmu damai dan beramal ilmi yang berakhlaqul karimah.
- Tujuan
- Secara umum tujuan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang mempunyai tujuan yang lebih khusus yang ingin dicapai sebagai berikut:
- a. Siswa lebih maju dalam ilmu pengetahuan dan teknologi
  - b. Siswa lebih maju dalam aktifitas pengamalan keagamaan
  - c. Siswa lebih maju dalam kreativitas
  - d. Siswa lebih maju dalam kedisiplinan
  - e. Siswa lebih maju dalam kepedulian social
  - f. Siswa lebih memiliki akhlak mulia serta dapat mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

*Lampiran 2*

**DAFTAR NAMA RESPONDEN KELAS III**

NO.	NAMA PESERTA DIDIK
1.	Amelia Puspita Hapsari
2.	Arsyifa Salsabila
3.	Azza Azzahra
4.	Daffa Fadhilah Karim
5.	Ghofar Amnan Shuffi
6.	Hafizah Puspita Ningrum
7.	Hidayah Nurul Najah
8.	Krishna Alvaro Akbar
9.	Mirza Mukti Permadi Putra
10.	Muhamad Hafidz Ar Rasyid
11.	Muhammad Afiq Alfatir
12.	Muhammad Aqil Ya'lu Alaihi
13.	Muhammad Asyrafi Syahreza
14.	Muhammad Haikal Fazal Imdad
15.	Pradipta Azka Mahmud Pratama
16.	Restu Mahfuzh
17.	Riska Fauziyah
18.	Safni Alifia Arif
19.	Salsabila Riza Nur Azizah
20.	Syachsiya Fathinathifa Lisfi
21.	Syahir Abiyyu Ardiansyah

*Lampiran 3*

**DAFTAR NAMA RESPONDEN KELAS II**

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	NO.	NAMA PESERTA DIDIK
1.	Bintang Setya Pratama	15.	Fayza Chelsea Adeva P
2.	Adeeva Keisha Azzahra	16.	Hasna Nabila Zahira
3.	Adelardo Cetta Early N	17.	Luvana Naura Putri R
4.	Aditya Rifki Hamzan	18.	Maritsa Afwa H
5.	Aila Fajrin Naja	19.	Muchammad Iqbal M
6.	Alendra Setia Rahman	20.	Muhamad Abiyyu A
7.	Alfian Mahardika	21.	Muhammad Brian Arvin
8.	Anindita Fathiyya M	22.	Muhammad Dicky F
9.	Azkie Anindya Silfa	23.	Muhammad Hisyam A
10.	Bahrani Namila F	24.	Muhammad Kamal R
11.	Barik Hazmi M	25.	Muhammad Lujeyn B
12.	Bilal AlFatih Abizar T	26.	Nana Nadin Azahra
13.	Devina Latifah	27.	Zahra Nur Zhafira
14.	Diko Alfiansyah	28.	Velika Martasya N

Lampiran 4

**KISI-KISI UJI COBA SOAL**

A. Bentuk Soal Pilihan Ganda

1. Jumlah Soal : 10
2. Bobot Soal : Lihat Tabel
3. Skor Ideal : 10
4. Indikator Penskoran : Jawaban benar skor 1  
: Jawaban salah skor 0

No.	Indikator Soal	Nomor Soal	Bobot Soal	Level
1.	Peserta didik dapat menjelaskan arti gunnah, memahami hukum bacaan gunnah	1,2,4 dan 5	4	C2
2.	Peserta didik dapat menyebutkan huruf-huruf gunnah	3	1	C1
3.	Peserta didik dapat mencari contoh bacaan gunnah dalam ayat Al-Qur'an	6-10	5	C3
<b>Jumlah Skor Total</b>			<b>10</b>	

*Lampiran 5*

**INSTRUMEN UJI COBA SOAL**

Satuan Pendidikan : MI Miftahus Sibyan

Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadits

Kelas/Semester : IV/II

Materi : Hukum Bacaan Gunnah

Alokasi waktu : 3 x 30 menit

<b>Nama</b>	:
<b>No.Absen</b>	:
<b>Kelas</b>	:

Kerjakan soal sesuai langkah-langkah berikut ini!

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
2. Tulislah identitas anda kedalam lembar jawab yang telah disediakan!
3. Jawablah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu!
4. Periksalah kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan!

## **SOAL PILIHAN GANDA**

**A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling tepat!**

1. Secara bahasa gunnah berarti...
  - A. Mendengung
  - B. Jelas
  - C. Samar
  - D. Tanpa dengung
  
2. Bacaan gunnah suaranya keluar dari...
  - A. Pangkal hidung
  - B. Kerongkongan
  - C. Pangkal Tenggorokan
  - D. Bibir
  
3. Huruf gunnah ada dua yaitu...
  - A. Lam dan Nun
  - B. Mim dan Nun
  - C. Qaf dan Lam
  - D. Kaf dan Qaf

4. Yang disebut tanda baca tasydid adalah...

A. 

B. 

C. 

D. 

5. Jika ada Nun bertasydid maka dibaca....

A. Ikhfa

B. Idgham Bighunnah

C. Gunnah

D. Idzhar

6. Pada kata kata (النُّور) terdapat hukum ghunnah karena ....

A. Nun bertasydid

B. Mim bertasyid

C. Nun dibaca mad

- D. Terdapat pada satu kata
7. Pada kata (فَأَمَّا) terdapat hukum ghunnah karena ....
- A. Nun bertasydid
- B. Mim dibaca mad
- C. Mim bertasydid
- D. Terdapat pada satu kata
8. Di bawah ini yang termasuk nun bertasydid adalah....
- A. إِنَّ هَذَا
- B. إِنْ كُنْتُمْ
- C. أَنَا حَسَنٌ
- D. مَنْ أَمِنَ
9. Di bawah ini contoh bacaan gunnah yang benar...
- A. مَنْ أَمِنَ
- B. مِنْ بَعْدِ
- C. مِنَ الْجَنَّةِ وَالنَّاسِ
- D. مَالِكِ يَوْمِ الدِّينِ
10. Lafal إِنَّ dibaca..
- A. Ina

- B. Inna
- C. Innaa
- D. Inaa

*Lampiran 6*

**DATA UJI COBA INSTRUMEN SOAL KELAS III**

NAMA	NILAI PERSOAL										SKOR TOTAL	NILAI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
APH	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6	60
AS	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	4	40
AZ	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
DFK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
GAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
HPN	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	7	70
HNN	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	30
KAA	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	5	50
MMPP	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
MHAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
MAA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
MAYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
MAS	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	6	60
MHFI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80

PAMP	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	5	50
RM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80
RF	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	7	70
SAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
SRNA	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6	60
SFL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
SAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100

*Lampiran 7*

**HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMEN SOAL**

**Correlations**

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	TOT AL
S1	Pearson Correlation	1	-.271	-.271	.475*	.079	-.106	.389	.411	-.271	1.00	.477*
	Sig. (2-tailed)		.234	.234	.030	.733	.647	.081	.064	.234	<.001	.029
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

S2	Pearson	-.271	1	1.00	-	.171	.23	-	.149	1.00	-.271	.480*
	Correlation			0**	.271		0	.038		0**		
	Sig. (2-tailed)	.234		<,00	.234	.457	.31	.869	.521	<,00	.234	.028
N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S3	Pearson	-.271	1.00	1	-	.171	.23	-	.149	1.00	-.271	.480*
	Correlation		0**		.271		0	.038		0**		
	Sig. (2-tailed)	.234	<,00		.234	.457	.31	.869	.521	<,00	.234	.028
N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S4	Pearson	.475*	-.271	-.271	1	.079	.14	.884	.091	-.271	.475*	.477*
	Correlation						1	**				
	Sig. (2-tailed)	.030	.234	.234		.733	.54	<,0	.694	.234	.030	.029
N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

S5	Pearson	.079	.171	.171	.079	1	.447*	.224	.577	.171	.079	.584*
	Correlation								**			*
	Sig. (2-tailed)	.733	.457	.457	.733		.042	.330	.006	.457	.733	.005
N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S6	Pearson	-.106	.230	.230	.141	.447*	1	.300	.043	.230	-.106	.481*
	Correlation					*						
	Sig. (2-tailed)	.647	.316	.316	.541	.042		.186	.853	.316	.647	.027
N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S7	Pearson	.389	-.038	-.038	.884	.224	.300	1	.344	-.038	.389	.674*
	Correlation				**		0					*
	Sig. (2-tailed)	.081	.869	.869	<.001	.330	.186		.126	.869	.081	<.001
N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

S8	Pearson	.411	.149	.149	.091	.577	.04	.344	1	.149	.411	.622*
	Correlation					**	3					*
	Sig. (2-tailed)	.064	.521	.521	.694	.006	.85	.126		.521	.064	.003
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S9	Pearson	-.271	1.00	1.00	-	.171	.23	-	.149	1	-.271	.480*
	Correlation		0**	0**	.271		0	.038				
	Sig. (2-tailed)	.234	<.001	<.001	.234	.457	.31	.869	.521		.234	.028
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
S10	Pearson	1.00	-.271	-.271	.475	.079	-	.389	.411	-.271	1	.477*
	Correlation	0**			*		.10					
	Sig. (2-tailed)	<.001	.234	.234	.030	.733	.64	.081	.064	.234		.029
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

TOTAL Pearson Correlation	.477*	.480*	.480*	.477*	.584**	.481*	.674**	.622**	.480*	.477*	1
Sig. (2-tailed)	.029	.028	.028	.029	.005	.027	<.001	.003	.028	.029	
N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Lampiran 8

## HASIL UJI REABILITAS INSTRUMEN SOAL

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,703	10

Hasil uji coba instrumen menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistic 29* sudah dapat dikatakan reliabel. Hal ini dikarenakan angka 0,703 yang artinya  $r_{ii} \geq r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%, maka instrument reliabel.

Lampiran 9

**HASIL PERHITUNGAN UJI TINGKAT KESUKARAN SOAL**

**Statistics**

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
Valid	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	.7619	.8095	.8095	.7619	.6667	.7143	.7143	.8571	.8095	.7619

Nomor Soal ke-	Nilai Taraf Kesukaran	Keterangan
1.	0,76	Mudah
2.	0,80	Mudah
3.	0,80	Mudah
4.	0,76	Mudah
5.	0,66	Sedang
6.	0,71	Mudah
7.	0,71	Mudah
8.	0,85	Mudah

9.	0,80	Mudah
10.	0,76	Mudah

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui 1 soal berkategori sedang dan 9 soal berkategori mudah.

*Lampiran 10*

**HASIL PERHITUNGAN UJI DAYA PEMBEDA SOAL**

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	6.9048	4.290	.306	.690
S2	6.8571	4.329	.324	.687
S3	6.8571	4.329	.324	.687
S4	6.9048	4.290	.306	.690
S5	7.0000	4.000	.414	.671
S6	6.9524	4.248	.299	.692
S7	6.9524	3.848	.535	.647
S8	6.8095	4.162	.508	.660

S9	6.8571	4.329	.324	.687
S10	6.9048	4.290	.306	.690

Kriteria jika D :

- 0,00 – 0,20 = Jelek
- 0,21 – 0,40 = Cukup
- 0,41 – 0,70 = Baik
- 0,71 – 1,00 = Baik Sekali

Berdasarkan tabel dapat kita ketahui jika soal nomor 7 dan 8 berkategori baik, dan soal nomor 1,2,3,4,5,6,9, dan 10 berkategori cukup.

*Lampiran 11*

### **HASIL PERHITUNGAN UJI HIPOTESIS**

Ha: Ada pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang Tahun 2023/2024.

Ho: Tidak ada pengaruh media pembelajaran puzzle pada materi tajwid terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang Tahun 2023/2024.

### Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	51.785728		11.56418	2.18542
POSTTEST	89.642928		8.38082	1.58383

### Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	Significance		
				Lower	Upper		Df	One Sid	Two Sid
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	37.85714	17.07438	3.22675	44.47790	31.23639	11.7732	7	<,001	<,001

Berdasarkan hasil output “*Paired Sample T-Test*” menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = -11.732 > t_{tabel(0,5)} = 2,052$ . Untuk nilai signifikansi antara nilai *pretest* dengan *posttest* dengan nilai signifikansi  $p = 0,000$ . Dengan begitu  $p = 0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  pada penelitian ditolak dan  $H_1$  diterima.

*Lampiran 12*

**HASIL UJI KORELASI**

**Correlations**

	PRETEST	POSTTEST
PRETEST Pearson Correlation	1	-.452*
Sig. (2-tailed)		.016
N	28	28
POSTTEST Pearson Correlation	-.452*	1
Sig. (2-tailed)	.016	
N	28	28

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel diatas dilihat hasil uji korelasi yaitu 0,535 dengan kategori sedang, atau cukup kuat dan relevan.

Koefisien Determinasi	Kategori
53%	Sedang

Dari data koefisien determinasi diperoleh tingkat pengaruh antara variabel X dan variabel Y sebesar 53% yang berkategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle berpengaruh sedang untuk kemampuan kognitif peserta didik kelas II MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang.

*Lampiran 13*

**INSTRUMEN SOAL**

*(Pretest dan posttest)*

Satuan Pendidikan : MI Miftahus Sibyan  
Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadits  
Kelas/Semester : IV/II  
Materi : Hukum Bacaan Gunnah  
Alokasi waktu : 3 x 30 menit

<b>Nama</b>	:	
<b>No. Absen</b>	:	
<b>Kelas</b>	:	

Kerjakan soal sesuai langkah-langkah berikut ini!

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!

2. Tulislah identitas anda kedalam lembar jawab yang telah disediakan!
3. Jawablah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu!
4. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan!

### **SOAL PILIHAN GANDA**

#### **A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling tepat!**

1. Secara bahasa gunnah berarti...
  - a. Mendengung
  - b. Jelas
  - c. Samar
  - d. Tanpa dengung
2. Bacaan gunnah suaranya keluar dari...
  - a. Pangkal hidung
  - b. Kerongkongan
  - c. Pangkal Tenggorokan
  - d. Bibir
3. Huruf gunnah ada dua yaitu...
  - a. Lam dan Nun
  - b. Mim dan Nun
  - c. Qaf dan Lam
  - d. Kaf dan Qaf
4. Yang disebut tanda baca tasydid adalah...
  - a. 

b. 

c. 

d. 

5. Jika ada Nun bertasydid maka dibaca....
- Ikhfa
  - Idgham Bighunnah
  - Gunnah
  - Idzhar
6. Pada kata kata (النُّورِ) terdapat hukum ghunnah karena ....
- Nun bertasydid
  - Mim bertasyid
  - Nun dibaca mad
  - Terdapat pada satu kata
7. Pada kata (فَأَمَّا) terdapat hukum ghunnah karena ....
- Nun bertasydid
  - Mim dibaca mad
  - Mim bertasydid
  - Terdapat pada satu kata
8. Di bawah ini yang termasuk nun bertasydid adalah....

- a. اِنَّ هٰذَا
- b. اِنَّ كُنْتُمْ
- c. اَنَا حَسَنٌ
- d. مِنْ اَمِّنٌ

9. Di bawah ini contoh bacaan gunnah yang benar...

- a. مِنْ اَمِّنٌ
- b. مِنْ بَعْدِ
- c. مِنْ الْجَنَّةِ وَالنَّاسِ
- d. مَالِكِ يَوْمِ الدِّينِ

10. Lafal اِنَّ dibaca..

- a. Ina
- b. Inna
- c. Innaa
- d. Inaa

## KUNCI JAWABAN

*(Pretest dan Posttest)*

1. A
2. A
3. B
4. C
5. C
6. A
7. C
8. A
9. C
10. B

Lampiran 15

**DAFTAR NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST***

NO.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Bintang Setya Pratama	L	40	100
2.	Adeeva Keisha Azzahra	P	60	80
3.	Adelardo Cetta Early N	L	50	90
4.	Aditya Rifki Hamzan	L	70	90
5.	Aila Fajrin Naja	P	30	100
6.	Alendra Setia Rahman	L	60	80
7.	Alfian Mahardika	L	70	90
8.	Anindita Fathiyah M	P	50	90
9.	Azkie Anindya Silfa	P	50	90
10.	Bahrani Namila Fauziyah	P	30	100
11.	Barik Hazmi Muhammad	L	60	80
12.	Bilal Al Fatih Abizar T	L	50	100
13.	Devina Latifah	P	60	90
14.	Diko Alfiansyah	L	50	80
15.	Fayza Chelsea Adeeva P	P	40	100
16.	Hasna Nabila Zahra	P	30	90
17.	Luvana Naura Putri R	P	60	80
18.	Maritsa Afwa Humaira	P	40	100
19.	Muchammad Iqbal Muis	L	60	90
20.	Muhamad Abiyu A	L	50	90

21.	Muhammad Brian Arvin	L	50	100
22.	Muhammad Dicky F	L	40	70
23.	Muhammad Hisyam A	L	60	80
24.	Muhammad Kamal R	L	50	90
25.	Muhammad Lujeyn B	L	60	90
26.	Nana Nadin Azahra	P	50	100
27.	Zahra Nur Zhafira	P	70	80
28.	Velika Martasya N	P	60	90

*Lampiran 16*

## **LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

**(LKPD)**

**Nama Anggota kelompok:**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

**PETUNJUK!**

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
2. Tulislah nama anggota kelompok ke dalam lembar jawab yang telah disediakan!

3. Jawablah soal yang dianggap mudah terlebih dahulu!
4. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan!

### SOAL!

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!**

1. Apakah yang dinamakan gunnah? Jelaskan!
2. Berapakah huruf gunnah? Sebutkan!
3. Isilah kolom sebab dengan menentukan lafal tersebut nun bertasydid atau mim bertasydid

Lafal	Sebab	Hukum Bacaan
مِنَ الْجَنَّةِ وَالنَّاسِ		Gunnah
وَمِنْ شَرِّ النَّفَّثَاتِ فِي الْعُقَدِ		Gunnah
وَأَمْرًا أَنَّهُ حَمَلَةٌ الْخَطْبِ		Gunnah
فَأَمَامَنْ أُعْطِيَ وَاتَّقَى		Gunnah
وَأَتَامَنَا الصَّالِحُونَ وَمِنَّا دُونَ ذَلِكَ		Gunnah

## LEMBAR OBSERVASI

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN**

No.	Tahapan	Kegiatan Guru	Keterlaksanaan		Kegiatan Siswa	Keterlaksanaan	
			Pernyataan	Ya		Tidak	Pernyataan
1.	<b>Pendahuluan</b>						
		Mengucapkan salam dan bertanya kabar	✓		>80% menjawab salam dengan semangat	✓	
		Mengajak siswa berdoa		✓	>80% berdoa dengan khuyu		✓
		Menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya	✓		>80% bernyanyi dengan lantang	✓	
		Melakukan presensi kehadiran siswa	✓		Menyimak dan menunggu giliran untuk dipanggil	✓	
		Melakukan apresiasi	✓		>80% melaksanakan apresiasi yang diberikan	✓	
		Melakukan tepuk semangat	✓		>80% melakukan tepuk semangat	✓	
2.	<b>Kegiatan Inti</b>						
	Informasi Kompetensi	Guru menyampaikan kompetensi yang harus dicapai	✓		Mendengarkan dan mencatat kompetensi yang harus diketahui	✓	
		Guru memotivasi siswa	✓		Menyimak motivasi yang disampaikan guru	✓	
	Sajian Materi	Menyajikan materi singkat	✓		Mendengarkan, mencermati, menganalisa, mencatat dan bertanya apabila perlu	✓	
		Siswa mengembangkan materi	Membagi menjadi 5 Kelompok secara heterogen	✓		Berkelompok sesuai yang ditentukan guru	✓
	Membagikan media pembelajara puzzle		✓		Mengembangkan materi menggunakan media puzzle	✓	
	Memantau peserta didik dalam kerja kelompok		✓		Berdiskusi tentang materi hukum bacaan gunnah	✓	
Memantau peserta didik dalam kerja kelompok	✓			Bersama kelompok mengerjakan LKPD	✓		

		Memantau peserta didik dalam kerja kelompok	✓			✓	
3.	<b>Penutup</b>						
	Kesimpulan	Menyimpulkan materi	✓		Mencatat dan ikut serta dalam pengambilan kesimpulan	✓	
	Refleksi	Melakukan penguatan materi	✓		Menyampaikan materi yang sudah dipahami dan kurang dipahami	✓	
	Penutup	Memberikan afirmasi positif agar siswa semangat belajar	✓		Mendengarkan dan merespon perkataan guru	✓	
		Mengakhiri pembelajaran dengan do'a	✓		>80% berdo'a dengan khusyu	✓	

CS Dipinote dengan CamScanner

**RPP**  
**(RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

(RPP)

**Identitas Sekolah** : MI Miftahus Sibyan  
**Mata Pelajaran** : Al-Qur'an Hadits  
**Kelas/Semester** : II/Genap  
**Materi Pokok** : Hukum Bacaan Gunnah  
**Alokasi Waktu** : 2x 35 menit (1x pertemuan)  
**Hari/Tanggal** : Rabu, 05 Juni 2024

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)**

- 2.2 Membiasakan membaca Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari
- 3.3 Memahami hukum bacaan gunnah
- 4.4 Menerapkan hukum bacaan gunnah

**IPK:**

- 1.1.1 Mengetahui arti gunnah
- 1.1.2 Menyebutkan huruf-huruf gunnah
- 1.1.3 Menunjukkan hukum bacaan gunnah dalam ayat Al-Qur'an
- 4.4.1 Mengamalkan bacaan gunnah dalam membaca Al-Qur'an

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

- Menjelaskan arti gunnah
- Menyebutkan huruf-huruf gunnah
- Mencari contoh hukum bacaan gunnah dalam ayat Al-Qur'an
- Mengamalkan bacaan gunnah dalam membaca Al-Qur'an

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

Gunnah secara bahasa artinya dengung (mendengungkan). Sedangkan menurut istilah artinya suara yang jelas dan nyaring yang keluar dari pangkal hidung dengan tidak menggunakan lidah pada waktu mengucapkannya. Apabila terdapat nun dan mim bertasydid, maka hukum bacaannya adalah sebut gunnah.

Adapun cara membacanya harus di baca dengan berdengung panjang yang sempurna dengan tempo dua harakat, serta ada sentuhan janur hidung atau induk hidung (Al-khaisyum). Ada dua huruf ghunnah yaitu nun tasydid (ن) dan mim tasydid (م).

Contoh hukum bacaan gunnah;



#### E. MODEL, METODE, dan PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : Talking Stick

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

#### F. MEDIA, ALAT PEMBELAJARAN dan SUMBER BELAJAR

##### 1. Media/Alat

- Media pembelajaran (Puzzle Pintar Tajwid)

##### 2. Sumber Belajar

- Buku LKS peserta didik Al-Quran Hadits kelas 2
- Buku LKS guru Al-Quran Hadits kelas 2

#### G. LAGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Kegiatan, deskripsi kegiatan, dan alokasi waktu

##### 1. Pendahuluan (5 menit)

- Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdo'a bersama.
- Guru menyapa, memeriksa kehadiran, kerapian serta kesiapan peserta didik.
- Guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking melatih konsentrasi  
Clue :  
Apel = Jongkok  
Anggur = Tertawa  
Jeruk = Lari di tempat  
Nanas = Diam jadi patung
- Peserta didik dan guru mengulas bersama mengenai materi pembelajaran sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- Peserta didik menyimak penyampaian guru mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari.

## 2. Kegiatan Inti (25 menit)

- Guru meminta siswa membuka buku LKS Al-Qur'an Hadits halaman 31
- Guru akan menjelaskan kepada siswa mengenai hukum bacaan *gunnah* huruf-huruf *gunnah* beserta contohnya.
- Guru mengeluarkan media pembelajaran (Puzzle Pintar Tajwid).
- Kemudian guru akan menunjuk siswa untuk maju dan mencocokkan contoh dari hukum bacaan *gunnah* dengan tepat dan benar.
- Jika siswa mencocokkan puzzle kurang tepat maka akan di perbaiki oleh guru.
- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok untuk mengerjakan lkpd yang sudah disiapkan, waktu pengerjaannya hanya 10 menit.

## 3. Penutup (5 menit)

- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Pembelajaran diakhiri dengan berdo'a bersama.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengakhiri pertemuan dengan ucapan salam.

## H. PENILAIAN

### 1. Non tes Bentuk:

- a. Observasi
- b. Penilaian Diri
- c. Penilaian antar peserta

### 2. Tes

- a. Tulis
- b. Tes unjuk kerja, portofolio, dan proyek

## PENILAIAN

### a. Penilaian Sikap

#### Lembar Pengamatan Sikap Spiritual

Nama Peserta Didik : .....

Kelas : .....

Tanggal Pengamatan : .....

Materi Pokok : .....

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran				
2	Mengucapkan rasa syukur atas nikmat/karunia Allah SWT				
3	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi				
4	Mengucapkan kalimat thayyibah saat melihat, mendengar atau merasakan sesuatu				
5	Merasakan keberadaan dan kebesaran Allah saat mempelajari ilmu pengetahuan				
Jumlah Skor					

**Keterangan:**

- 4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan  
 3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan  
 2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan  
 1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

**Petunjuk Penskoran :**

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4 Perhitungan

skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

**Kriteria Nilai:**

- Sangat Baik : apabila memperoleh skor :  $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$   
 Baik : apabila memperoleh skor :  $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$   
 Cukup : apabila memperoleh skor :  $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$   
 Kurang : apabila memperoleh skor : skor  $\leq 1,33$

#### Lembar Pengamatan Sikap Disiplin

Nama Peserta Didik : .....

Kelas : .....

Tanggal Pengamatan : .....

Materi Pokok : .....

No	Sikap yang diamati	Melakukan	
		Ya	Tidak
1	Masuk kelas tepat waktu		
2	Mengumpulkan tugas tepat waktu		
3	Memakai seragam sesuai tata tertib		
4	Mengerjakan tugas yang diberikan		
5	Tertib dalam mengikuti pembelajaran		
6	Mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan langkah yang ditetapkan		
7	Membawa buku tulis sesuai mata pelajaran		
8	Membawa buku teks mata pelajaran		
	Jumlah		

Petunjuk Penskoran :

Jawaban YA diberi skor 1, dan jawaban TIDAK diberi skor 0 Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

Kriteria Nilai:

Sangat Baik : apabila memperoleh skor :  $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$

Baik : apabila memperoleh skor :  $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$

Cukup : apabila memperoleh skor :  $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$

Kurang : apabila memperoleh skor :  $\text{skor} \leq 1,33$

#### b. Penilaian Pengetahuan

Intrumen :

1. Jelaskan arti gunnah secara bahasa!
2. Sebutkan huruf-huruf gunnah!
3. Jelaskan arti gunnah secara istilah!
4. Sebutkan 2 contoh bacaan gunnah!

Pedoman penskoran

Skor setiap jawaban benar = 2

Pedoman Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai

A = 80 – 100 = Baik sekali

B = 70 – 79 = Baik

C = 60 – 69 = Cukup

D = < 60 = Kurang

#### d. Penilaian Praktik Teknik :

Intrumen :

Carilah Hukum Bacaan gunnah dalam surat Al-Kausar berikut ini!

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		
		Lengkap	Kurang Lengkap	Tidak Mengerjakan
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Pedoman penskoran

- |   |               |  |
|---|---------------|--|
| 4 | = sangat baik | (jika ketiga/semua aspek yang dinilai terpenuhi) |
| 3 | = baik        | (jika ada dua aspek yang dinilai terpenuhi)      |
| 2 | = cukup       | (jika hanya satu aspek yang dinilai terpenuhi)   |
| 1 | = kurang      | (jika semua aspek yang dinilai tidak terpenuhi)  |

Pedoman Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai

- A = 80 - 100 = Baik sekali  
 B = 70 - 79 = Baik  
 C = 60 - 69 = Cukup  
 D = < 60 = Kurang

Semarang, 05 Juni 2024

Peneliti

Guru Kelas II

Hj. Faridah, S.Pd.I

Apriana Sami

Mengetahui,  
Kepala MI Miftahus Sibyan Tugu



Moh. Mu'azam, S.Pd.I

## SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING SKRIPSI

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr.Hamka (kampus II) Ngaliyan Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

---

Nomor : 4136/Un.10.3/I5/DA/04/08/2023 Semarang, 26 Oktober 2023  
Lamp. : -  
Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yth.  
Muhammad Rofiq, M.Pd  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

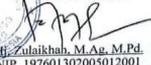
Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Apriliana Sani  
NIM : 2003096055  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Tajwid Terhadap Peningkatan Pemahaman Bacaan Gunnah Peserta Didik Kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang Tahun 2023/2024

Serta menunjuk **Bapak Muhammad Rofiq, M.Pd** sebagai Pembimbing.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

 a.n. Dekan,  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI  
  
H. Zulaikha, M.Ag, M.Pd  
NIP. 197601302005012001

Tembusan:  
1. Dosen Pembimbing  
2. Mahasiswa yang bersangkutan  
3. Arsip

CS | www.digipolis.com

## SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hanka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185  
Website: <http://fik.walisongo.ac.id>

Nomor : 1822/Un.10.3/D1/TA.00.01/06/2024 Semarang, 04 Juni 2024

Lamp : -  
Hal : Mohon Izin Riset  
a.n. : Apriliana Sani  
NIM : 2003096055

Yth.  
Kepala MI Miftahus Sibyan  
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,  
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Apriliana Sani  
NIM : 2003096055  
Alamat : Tugurejo (PPPTQ Al-Hikmah Tugu), Tugu Kota Semarang, Jawa Tengah  
Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Tajwid Terhadap Peningkatan Pemahaman Bacaan Gunnah Peserta Didik Kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang Tahun 2023/2024  
Pembimbing : Muhammad Rofiq, M.pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama satu bulan, mulai tanggal 04 Juni sampai dengan tanggal 04 Juli 2024.  
Demikian atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.  
Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,  
Dekan Bidang Akademik



Tembusan :  
Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

## SURAT KETERANGAN RISET



BADAN PELAKSANA PENYELENGGARA PENDIDIKAN MA'ARIF NU TUGUREJO  
**MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUS SIBYAN**  
**TUGU - KOTA SEMARANG**  
Jl. Wallisongo KM. 09 Tugu Kota Semarang 50185  
Telp. 021-81041000 Fax. 021-81041011



### SURAT KETERANGAN RISET

Nomor : 094/MI.MS.TG/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI Miftahus Sibyan Tugu Kota Semarang, menerangkan bahwa saudara tersebut di bawah ini:

Nama : Apriliana Sani  
NIM : 2003096055  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) / Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Telah melakukan penelitian serta pengambilan data untuk keperluan penyusunan skripsi di MI Miftahus Sibyan Tugu pada:

Tanggal : 05 Juni 2024 s.d 12 Juni 2024  
Judul skripsi : Pengaruh media Pembelajaran Puzzle pada materi tajwid terhadap peningkatan pemahaman bacaan gunnah peserta didik kelas 2 MI Miftahus Sibyan Tugurejo Semarang tahun Pelajaran 2023/2024

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota Semarang, 13 Juni 2024

MADRASAH,  
  
M. M. Murtadham, S.Pd.I  
KOTA SEMARANG

**DOKUMENTASI**



Uji coba soal kelas III



Peserta didik mengerjakan soal *pretest*



Guru menjelaskan materi singkat materi hukum bacaan gunnah



Peserta didik melakukan diskusi kelompok



Peserta didik berfoto bersama dengan media pembelajaran puzzle



Peserta didik mengerjakan soal *posttest*

## RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama : Apriliana Sani
2. TTL : Pemalang, 11 April 2000
3. Alamat Rumah : Dusun Kebandingan 03/04 Desa Pener  
Kec. Taman Kab. Pemalang Prov. Jawa Tengah
4. No. HP : 088221708012
5. E-mail : [aprilianasani2000@gmail.com](mailto:aprilianasani2000@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. TK Pertiwi
  - b. SDN 02 Pener
  - c. SMPN 04 Taman
  - d. MAN Pemalang
  - e. SI UIN Walisongo Semarang
2. Pendidikan Non formal
  - a. Pondok Pesantren Bahrul Ulum Pemalang
  - b. Pondok Pesantren Putri Tahfidzul Qur'an (PPPTQ) Al-Hikmah Tugurejo Semarang

Semarang, 19 September 2024

Apriliana Sani  
NIM. 2003096055