

Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media dadu games pada mata pelajaran Al-Qur'an hadits kelas XI MAN 2 Jombang

Silvia Isna Auladah Herman

Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: silviaisna780@gmail.com

Kata Kunci:

Pendidikan, minat, belajar

Keywords:

Education, interest, study

ABSTRAK

Kurangnya perhatian dan keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi permasalahan yang sudah seharusnya diselesaikan. Penerapan metode ceramah pada pembelajaran Al-Quran Hadits menjadikan siswa menunjukkan sikap bosan dan mengantuk dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran berpusat pada guru. Siswa menjadi seorang pasif yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Adanya hasil penelitian seperti itu memerlukan penerapan strategi pembelajaran baru dalam pelajaran Al-Quran Hadits. Penelitian ditulis dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Metode pengumpulan data berupa observasi dan juga tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan dalam minat belajarnya.

ABSTRACT

Lack of attention and activeness of students in learning is a problem that should be resolved. The application of the lecture method in learning Al-Quran Hadith makes students show bored and sleepy attitudes in teaching and learning activities. This is because learning is teacher-centered. Students become passive people who only listen to the teacher's explanation. The existence of research results like that requires the application of new learning strategies in Al-Quran Hadith lessons. The research was written using the classroom action research method. Data collection methods include observation and tests. The research results showed that students showed an increase in their interest in learning.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses menghilangkan kebodohan dalam diri manusia. Menjadi seseorang yang bisa berguna baik bagi diri sendiri, agama maupun negara. Pada zaman sekarang, pengetahuan dan teknologi berkembang dengan begitu pesat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan. Baik dalam hal ekonomi, politik, kebudayaan bahkan dalam dunia pendidikan (Ana Marista, dkk, 2021).

Maka dari itu diperlukan adanya peningkatan mengenai mutu dan kualitas sumber daya manusia. Untuk menempuh hal tersebut, dibutuhkan penanganan yang baik pula. Menangani permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalamnya. Karena pada dasarnya, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan kepribadian dan juga kemampuan siswa baik di dalam maupun di luar sekolah yang berlangsung selama seumur hidup. (Zainal Arifin, 2016)



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sebelum seorang pendidik menyampaikan pembelajaran, sudah selayaknya diberikan pengetahuan kepada siswa mengenai tujuan dari pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang berupa sesuatu hasil belajar yang bisa diukur dan juga diamati. Dari sinilah dapat diketahui mengenai pentingnya penerapan strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Karena dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai, dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa (Suprihatin, 2017). Pengalaman belajar inilah yang bisa mempengaruhi kecerdasan intelektual siswa.

Pendidikan menjadi hal yang sangat penting. Dengan pendidikan, manusia bisa mengubah pola pikirnya menjadi lebih baik. Menjadikan manusia agar bisa terus mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga bisa digunakan untuk tetap hidup dan melangsungkan kehidupannya (Yayan, dkk, 2019). maka dari itu, pemerintah melakukan berbagai upaya sebagai bentuk peningkatan mutu dan kualitas pendidikan. Memperbaiki beberapa hal yang dirasa kurang memberikan pengaruh baik. Untuk memperbaiki kualitas pendidikan, sudah pasti tidak bisa terlepas dari proses belajar mengajar yang terjadi dalam sekolah.

Pembelajaran efektif menjadi tolak ukur keberhasilan pengelolaan kelas. Dimulai dari bagaimana respon siswa dalam menanggapi pembelajaran, seberapa aktif siswa dalam belajar, maupun sikap yang ditunjukkan siswa dalam keinginan belajar. Selain metode yang digunakan, penerapan media yang efektif juga bisa mempengaruhi mutu dalam pembelajaran (Hamdan, 2020).

Guru merupakan salah satu tenaga profesional yang melakukan perencanaan, pelaksanaan dan juga penilaian dalam pembelajaran. Bukan hanya sebagai pendidik, guru juga berperan sebagai seorang fasilitator, motivator, inovator, dan pemimpin dalam pembelajaran. Maka dari itu, sudah seharusnya sebagai seorang guru harus selalu berusaha dan melakukan tugasnya sebagai seorang pendidik dengan baik (Indah dan Aswatun, 2020). Bahkan dalam proses pembelajaran, guru masih memegang kendali penting di dalamnya. Meskipun perkembangan teknologi semakin pesat, peran guru tetap tidak akan bisa tergantikan dengan apapun itu. Meskipun pengetahuan dapat didapat dari mana saja, akan tetapi gurulah yang menjadi tokoh dalam pemindahan ilmu tersebut (Diana dan Muhroji, 2022).

Guru harus bisa memahami kebutuhan siswa yang diajar. Hal ini bisa dilakukan dengan menerapkan metode, strategi atau media yang tepat bagi mereka. Sehingga dengan ini, bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Ela dan Mansuridin, 2020).

Analisa peneliti yang mendapatkan hasil bahwa kurangnya perhatian dan semangat siswa dalam pembelajaran karena penerapan strategi yang cenderung menggunakan metode ceramah. Dimana metode ceramah merupakan sebuah metode pembelajaran dengan cara penyampaian materi secara lisan (Dafid, 2022). Sehingga fokus pembelajaran tertuju pada guru saja, siswa menjadi seorang yang pasif dalam prosesnya. Hal ini menjadi penyebab rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Pada dasarnya, pembelajaran tidak seharusnya berpusat pada guru. Siswa bisa diajak menjadi lebih aktif lagi sehingga pembelajaran terkesan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Bahkan mereka bisa menjadi lebih

termotivasi dikarenakan memiliki pengalaman belajar secara langsung (Rades, 2023). Dengan adanya peran aktif siswa, mereka bisa mengajukan pertanyaan secara langsung, melakukan pembelajaran dengan berdiskusi kepada temannya, hingga bisa membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai suatu materi (Syaparuddin, dkk, 2020).

Dalam penelitian ini, tindakan yang akan dilakukan adalah wawancara dengan diberi pertanyaan mengenai apa yang disukai, apa yang tidak disukai dan kesan mereka dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Tujuan dari penerapan metode dadu games adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Jombang.

Dadu games merupakan salah satu pembelajaran yang masuk kedalam kategori model pembelajaran Cooperative Learning. Pembelajaran Cooperative Learning adalah sebuah model pembelajaran yang mana peserta didik membuat kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama mencapai tujuan bersama (Emiliana, 2023).

Minat belajar merupakan suatu bentuk dalam psikologi yang mempengaruhi seseorang dalam belajar. Minat belajar memiliki peran yang tak kalah penting dalam pembelajaran. Apabila seseorang memiliki minat belajar yang tinggi, maka akan mempengaruhi keaktifannya dalam belajar. Sehingga dengan ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Dikarenakan mereka merasa senang dengan apa yang dilakukan dan dipelajari (Rina&Arusman, 2022).

Pembahasan

Pada pra siklus di awal pembelajaran, peneliti menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Sehingga dalam prosesnya tidak memerlukan pembagian kelompok. Dalam hal ini, guru menguasai penuh pembelajaran. Menjelaskan materi dari awal pembelajaran sampai jam pembelajaran berakhir. Pada pelaksanaan pra siklus, guru menyampaikan materi kepemimpinan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Dalam tindakan ini diadakan tes dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa hanya sekitar 20% siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang telah diajukan. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, hasil pengamatan mendapatkan hasil bahwa sekitar 70% siswa menunjukkan sikap bosan dan mengantuk dalam kegiatan belajar mengajar.

Minat merupakan salah satu faktor internal yang bisa mempengaruhi hasil belajar (Yolanda, 2021). Maka dari itu, diperlukan suatu usaha agar siswa bisa memiliki minat belajar yang tinggi sehingga hasil belajar menunjukkan hasil yang baik.

Pelaksanaan Dadu Games dalam Pembelajaran

1. Tahap perencanaan. Dalam tahap ini dilakukan perencanaan mengenai penyusunan kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu:
 - a. Menyusun modul ajar yang berisikan materi pembelajaran
 - b. Menyiapkan materi dan media yang akan disampaikan

- c. Menyiapkan soal yang akan diajukan
2. Tahap tindakan. Dalam tahap ini mulai dilakukan tindakan berupa pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan dadu games di dalamnya. Sebelumnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk memulai pembelajaran melalui media dadu games ini.
3. Tahap pengamatan. Dalam tahap ini pengamat mendapatkan hasil yang cukup signifikan. Siswa menunjukkan respon yang baik di awal pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dengan adanya penggunaan media baru dalam kelas mereka. Sehingga dengan ini, siswa menjadi lebih bersemangat dikarenakan melakukan pembelajaran disertai dengan game di dalamnya.
Setelah menggunakan media game, siswa juga diajak untuk berkreasi dalam tugas membuat mind mapping yang akan dipresentasikan di depan kelas. Pada akhir kegiatan, siswa diberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil dari tes yang telah dilakukan dalam kelas yang berjumlah 34 anak terdapat 8 anak yang mendapatkan nilai tuntas sempurna, 20 anak mendapatkan nilai tuntas dan 6 anak mendapatkan nilai tidak tuntas.
4. Tahap refleksi. Dalam tahap ini, peneliti menuliskan bahwa pembelajaran dengan media dadu dan metode diskusi mendapatkan hasil yang baik. Akan tetapi, masih terdapat kekurangan berupa siswa dirasa kurang memahami akan metode baru yang diterapkan dalam kelas mereka. Sehingga guru membutuhkan waktu lebih untuk memahami dan menertibkan siswa. Selain itu, strategi guru dalam kelas juga dirasa kurang sehingga diperlukan peningkatan lagi agar siswa juga bisa ikut lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media dadu dan metode diskusi mendapatkan hasil yang cukup baik. Untuk itu, peneliti mengharapkan kepada guru untuk menerapkan media ini dalam pembelajaran. Selain siswa menunjukkan peningkatan dalam minat belajar, mereka juga bisa mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi baik di dalam kelompok maupun di depan kelas.

Kesimpulan

Dari berbagai kondisi yang telah dijelaskan dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan di dalamnya, yaitu:

1. Minat belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan penerapan metode ceramah menunjukkan hasil bahwa sekitar 70% siswa menunjukkan sikap bosan dan mengantuk dalam pembelajaran.
2. Peningkatan minat belajar dilakukan dengan menerapkan media dadu games dalam pembelajaran pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas XI di MAN 2 Jombang.

Langkah-langkah penerapannya yaitu:

- a. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- b. Setiap kelompok menunjuk 1 perwakilan untuk maju ke depan

- c. Perwakilan kelompok bergantian melempar dadu untuk mendapatkan nomer urutan dan tema pembahasan
- d. Setiap kelompok berdiskusi dan mulai membuat rangkuman materi untuk dipresentasikan
- e. Setiap kelompok maju satu persatu untuk mempresentasikan hasil kelompok mereka

Dalam penerapan dadu games menunjukkan hasil pengamatan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.

3. Penerapan dadu games dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas XI di MAN 2 Jombang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yaitu 8 anak yang mendapatkan nilai tuntas sempurna, 20 anak mendapatkan nilai tuntas dan 6 anak mendapatkan nilai tidak tuntas dengan jumlah seluruh siswa yaitu 34 anak.

Daftar Pustaka

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Dini Siswani, M., & Suwarno. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, IX(2), 11
- Hidayat, D. F. (2022). Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8(2), 356-371.
- Kasi, R. (2023). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100. Hal 92.
- Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139. Hal 134.
- Prastika, Y. D. (2021). Hubungan minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 26-32.
- Pudjiarti, E. S. (2023). PEMBELAJARAN KOOPERATIF: PENDEKATAN EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PRESTASI AKADEMIK. *BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS*, 1-71.
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855-4861.
- Sumarni, E. T., & Mansurdin, M. (2020). Model Kooperatif Learning Tipe STAD pada Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1309-1319.
- Suprihatin, S. (2017). -Issn 2337-4721. *Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(1), 37-46

- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 1(1), 30-41.
- Utami, I. H., & Hasanah, A. (2020). Kompetensi profesional guru dalam penerapan pembelajaran tematik di SD Negeri Maguwoharjo 1 Yogyakarta. *Pionir: jurnal pendidikan*, 8(2).
- Zainal Arifin. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya Offset.