

METODE PERMAINAN TUSUK KATA DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR ILMU TAJWID DI MADRASAH DINIYAH MIFTAHUL ULMU TUTUR PASURUAN

Oleh: Wiwin Fachrudin Yusuf dan Layliyatul Masruroh
Universitas Yudharta Pasuruan

Abstrak: Kemajuan pengajaran modern ini telah berhasil menemukan berbagai metode mengajar, salah satunya adalah metode permainan tusuk kata. Metode permainan tusuk kata adalah metode yang bertujuan agar siswa dapat mengelompokkan jenis kalimat dan perbendaharaan kata. Penelitian ini berlokasi di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan, dengan hasil Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tusuk kata dapat meningkatkan prestasi belajar ilmu tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan, hal ini bisa dilihat dari kondisi belajar dan hasil evaluasi belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi metode permainan tusuk kata.

Kata Kunci: metode permainan tusuk kata, prestasi belajar, ilmu tajwid.

Pendahuluan

Metode mengajar ialah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada pelajar. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode mengajar dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan pelajar pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode mengajar merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.

Mengingat mengajar pada hakikatnya merupakan upaya guru dalam menciptakan situasi belajar, metode yang digunakan oleh guru diharapkan mampu menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi pelajar sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dengan perkataan lain, proses belajar mengajar merupakan proses interaksi edukatif antara guru yang menciptakan suasana belajar dan pelajar yang memberi respons terhadap usaha guru tersebut. Oleh sebab itu, metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar bagi pelajar, dan upaya guru dalam memilih metode yang baik merupakan upaya mempertinggi mutu pengajaran atau pendidikan yang menjadi tanggung jawabnya. Terdapat sejumlah metode mengajar yang dapat digunakan oleh guru. Untuk dapat memilih metode yang tepat, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip umum dan faktor-faktor yang mempengaruhi penetapannya.¹

Guru memegang peranan yang penting dalam proses belajar-mengajar. Di pundaknya terpicul tanggungjawab utama keefektifan seluruh usaha kependidikan persekolahan. Di banyak negara maju media elektronik sebagai alat pengajar sudah dipergunakan dan kemampuannya untuk membawakan bahan pengajaran kepada pelajar telah dibuktikan. Namun, keberadaannya tetap tidak dapat sepenuhnya menggantikan kedudukan guru. Masyarakat, dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju, mengakui bahwa guru

¹¹ Departemen Agama RI, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2002), 88.

merupakan satu diantara sekian banyak unsur pembentuk utama calon anggota masyarakat.

Sebagai pengajar, guru mempunyai tugas menyelenggarakan proses belajar-mengajar. Tugas yang mengisi porsi terbesar dari profesi keguruan ini pada garis besarnya meliputi empat pokok, yaitu:

1. Menguasai bahan pengajaran.
2. Merencanakan program belajar-mengajar.
3. Melaksanakan, memimpin, dan mengelola proses belajar-mengajar, serta.
4. Menilai kegiatan belajar-mengajar.²

Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru berhadapan dengan siswa yang berbeda-beda jenis kecerdasannya. Ada sebagian siswa yang membutuhkan penggambaran visual dan fisik dari konsep-konsep yang di ajarkan. Sebagian lagi lebih suka kerja otak yang abstrak. Sebagian lainnya memerlukan gagasan-gagasan yang diungkapkan secara verbal. Selain itu, ada pula yang lebih suka jika diberi jawaban-jawaban secara langsung. Dengan demikian, guru harus siap melibatkan berbagai jenis kecerdasan yang dibawa oleh siswa ke dalam kelas.

Konsep pembelajaran tidak lepas dari PAKEM. PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan

² Departemen Agama RI, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2002), 1-3.

mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain.³

Ilmu tajwid adalah ilmu yang berguna untuk mengetahui bagaimana cara melafalkan huruf yang benar dan dibenarkan, baik berkaitan dengan sifat, mad dan sebagainya, misalnya tarqiq, tafhim dan selain keduanya. Hukum mempelajari ilmu tajwid adalah fardu kifayah, yaitu kewajiban yang boleh diwakili oleh sebagian orang muslim saja, namun praktik pengamalannya fardu ain, yaitu kewajiban yang harus dilakukan oleh seluruh pembaca al-Qur'an.⁴

Di dalam proses pembelajaran banyak ditemukan beberapa metode pembelajaran, salahsatunya yaitu metode permainan tusuk kata. Metode ini merupakan suatu cara agar siswa dapat mengelompokkan jenis kalimat dan perbendaharaan kata. Misalnya, identifikasi macam-macam kalimat, ciri-ciri kalimat, huruf-huruf suatu bacaan.

Penelitian bertujuan untuk *pertama* mengetahui implementasi metode permainan tusuk kata dalam meningkatkan prestasi belajar ilmu tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan, *kedua* untuk mengetahui apakah dengan metode permainan tusuk

³ D. Deni Koswara Halimah, *Bagaimana Menjadi Guru Kreatif?*, (Bandung: PT Pribumi Mekar, 2008), 75-77.

⁴ Abdul Mujib Ismail dan Maria Ulfa Nawawi, *Pedoman Ilmu Tajwid*, (Surabaya: Karya Abditama, 1995), 18-19.

kata dapat meningkatkan prestasi belajar ilmu tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan, *ketiga* untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan metode permainan tusuk kata dalam meningkatkan prestasi belajar ilmu tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan.

Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara untuk proses analisis data dilakukan dengan tiga cara, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data yang dilakukan adalah triangulasi.

Implementasi Metode Permainan Tusuk Kata

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Tohari selaku guru kelas V, agar penerapan metode permainan tusuk kata dalam meningkatkan prestasi belajar ilmu tajwid dapat berjalan efektif, maka seorang guru harus mempunyai strategi pembelajaran yang cocok, harus memahami situasi dan kondisi siswa, serta memberikan pengarahan sebelum pelaksanaan metode tersebut.⁵

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam penerapan metode permainan tusuk kata materi tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum, adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran

Dalam tahap ini, guru terlebih dahulu menyiapkan alat-alat yang diperlukan, diantaranya: sapu lidi/bekas tusuk sate, kertas

⁵WW. Bapak Tohari. Tanggapan guru tentang metode permainan tusuk kata. Kamis, 19 Mei 2016

berbentuk lingkaran kecil yang bertuliskan bacaan-bacaan tajwid terkait materi yang akan dibuat permainan. Setelah itu, guru menyiapkan dan menyusun pertanyaan yang akan digunakan dalam pelaksanaan metode permainan tusuk kata.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tusuk kata, guru terlebih dahulu menjelaskan materi pelajaran yang akan dibuat permainan. kemudian membagi kelompok sesuai dengan jumlah siswa. Setelah itu guru memberikan intruksi tentang mekanisme permainan tusuk kata kepada masing-masing kelompok. Kemudian guru memberi pertanyaan, misalnya tusuk empat bacaan idzhar, tusuk tiga bacaan ikhfa'. sedangkan masing-masing kelompok, mencari, mendiskusikan, serta mengurutkan bacaan tajwid yang telah diacak dan menyusunnya dengan menusukkan kata (sejenis) yang sesuai dengan pertanyaan dan intruksi dari guru. Setelah game selesai, guru menyuruh tiap kelompok untuk mengirim perwakilan menuliskan hasil diskusinya di papan tulis. Sedangkan guru melakukan penilaian dengan menyebutkan kesalahan atau melihat jumlah kata yang salah tusuk. Misalnya, kesalahan menaruh kata dari tusuk yang ditempatkan pada bacaan yang tidak disebutkan guru.

Berikut dokumentasi proses pembelajaran materi tajwid dengan menggunakan metode permainan tusuk kata.



Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode permainan tusuk kata, suasana belajar terlihat menyenangkan, siswa pun termotivasi dan berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan pasif.

3. Evaluasi Hasil Belajar

Dalam suatu pembelajaran, pasti ada penilaian atau evaluasi belajar siswa. Evaluasi adalah langkah untuk menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, sekaligus menemukan kelemahan yang ada pada siswa, dan untuk diperbaiki.

Untuk menilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tutur Pasuruan, dilakukan melalui tes (ulangan tertulis) dan penilaian sikap. Seperti yang dikatakan Bapak Tohari, bahwa untuk mengetahui sejauhmana kemajuan yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran, dilakukan dengan ulangan tertulis mengenai materi

yang sudah disampaikan, dan juga menilai keaktifan siswa di kelas.⁶

Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Tajwid Dengan Metode Permainan Tusuk Kata

1. Kondisi Belajar Siswa Mata Pelajaran Tajwid Sebelum Implementasi Metode Permainan Tusuk Kata

Pada awal penelitian, peneliti memulai mengumpulkan data dengan observasi dan dokumentasi dengan melihat langsung suasana belajar tajwid kelas V di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan. Dari hasil observasi didapatkan data sebagai berikut:

- a. Siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran
- b. Siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran
- c. Rendahnya motivasi belajar siswa
- d. Suasana belajar yang monoton
- e. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, dll.

Berikut dokumentasi proses pembelajaran materi tajwid sebelum menggunakan metode permainan tusuk kata.



⁶ WW. Bapak Tohari. Tanggapan guru tentang metode permainan tusuk kata. Kamis, 19 Mei 2016

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Mulyono selaku kepala sekolah, secara umum metode yang digunakan oleh guru Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tutur pasuruan dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah, Terkadang juga praktik khusus mata pelajaran fiqh jika diperlukan.⁷

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa dengan menggunakan metode ceramah saja, suasana belajar akan monoton dan membosankan, siswa pun jenuh dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, Sehingga berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Syaiful Anwar, salahsatu guru di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tutur Pasuruan, ada beberapa kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung, diantaranya:

- a. Waktu mengajar yang kurang efektif. Maksudnya adalah proses pembelajaran dilaksanakan setelah dhuhur atau tepatnya setengah dua siang, sehingga pada jam-jam itu anak-anak biasanya sudah tidak semangat lagi dalam belajar, dikarenakan mereka capek setelah pulang dari Sekolah Dasar (SD).
- b. Pribadi atau karakter siswa yang berbeda-beda. Ada yang kritis ingin tahu, pendiam, tidak menghiraukan pelajaran, dan lain sebagainya.
- c. Terkadang kondisi guru yang tidak memungkinkan untuk menyampaikan materi pelajaran dikarenakan sudah capek dari

⁷WW. Bapak Mulyono. Kegiatan belajar di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum. Minggu, 24 April 2016.

bertani, sehingga penyampaian materi pelajaran kurang maksimal.⁸

Adapun hasil belajar yang telah dicapai siswa kelas V pada mata pelajaran tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tutur Pasuruan sebelum implementasi metode permainan tusuk kata adalah sebagai berikut:

Tabel: Hasil Evaluasi Belajar Tajwid Kelas V MD Miftahul Ulum Sebelum Implementasi Metode Permainan Tusuk Kata

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	Akhmad Nurul Huda	75	65	-	✓
2.	Chika Adisty A.	75	85	✓	-
3.	Deny Priyanto	75	60	-	✓
4.	Dewi Faizah	75	74	-	✓
5.	Faniza Ayu Aprilia	75	72	-	✓
6.	M. Amin	75	66	-	✓
7.	M. Ramadhani	75	68	-	✓
8.	Sofi Puji Lestari	75	82	✓	-
9.	Yoga Aditiya	75	70	-	✓
JUMLAH			642		
RATA-RATA			71,33		
TUNTAS				2	-
BELUM TUNTAS				-	7
Prosentase Tuntas				22,23%	-
Prosentase Belum Tuntas				-	77,77%

Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sebelum adanya implementasi metode permainan tusuk kata pada mata pelajaran tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tutur Pasuruan, hasil belajar siswa tergolong rendah. Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata kelas yaitu 71,33. Terdapat 2 siswa (22,23%)

⁸ WW. Bapak Syaiful Anwar. Kendala guru dalam mengajar. Minggu, 24 April 2016.

yang mencapai ketuntasan belajar individu, yaitu melebihi kriteria yang ditentukan, dan ada 7 siswa (77,77%) yang mendapat nilai kurang dari ketuntasan belajar individu, yaitu kurang dari kriteria yang ditentukan. Sedangkan kriteria ketuntasan belajar individu yang ditentukan adalah 75.

Dengan demikian perlu diadakan perbaikan guna meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tajwid. Untuk menjawab permasalahan tersebut, akhirnya guru tajwid mengimplementasikan metode permainan tusuk kata sebagai alternatif pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran ilmu tajwid yang dilakukan di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan.

2. Kondisi Belajar Siswa Mata Pelajaran Tajwid Sesudah Implementasi Metode Permainan Tusuk Kata

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan pada implementasi metode permainan tusuk kata materi tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan, didapatkan data sebagai berikut:

- a. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran
- b. Suasana belajar yang menyenangkan
- c. Siswa lebih termotivasi, karena dalam pembelajaran siswa tidak hanya menjadi pendengar
- d. Pada saat salahsatu perwakilan kelompok maju, semua siswa ikut memberikan penilaian, dengan menyebutkan kesalahan atau melihat jumlah kata yang salah tusuk

Dari hasil di atas dapat disimpulkan, bahwa dengan metode permainan tusuk kata proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, Sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Adapun hasil belajar yang telah dicapai siswa kelas V pada mata pelajaran tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tutur Pasuruan sesudah implementasi metode permainan tusuk kata adalah sebagai berikut:

**Tabel: Hasil Evaluasi Belajar Tajwid Kelas V MD Miftahul Ulum
Sesudah Implementasi Metode Permainan Tusuk Kata**

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	Akhmad Nurul Huda	75	80	✓	-
2.	Chika Adisty A.	75	92	✓	-
3.	Deny Priyanto	75	78	✓	-
4.	Dewi Faizah	75	82	✓	-
5.	Faniza Ayu Aprilia	75	80	✓	-
6.	M. Amin	75	80	✓	-
7.	M. Ramadhani	75	76	✓	-
8.	Sofi Puji Lestari	75	95	✓	-
9.	Yoga Aditiya	75	80	✓	-
JUMLAH			743		
RATA-RATA			82,55		
TUNTAS				9	-
BELUM TUNTAS				-	0
Prosentase Tuntas				100%	-
Prosentase Belum Tuntas				-	-

Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah adanya implementasi metode permainan tusuk kata pada mata pelajaran tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tutur Pasuruan, hasil belajar siswa mengalami perubahan cukup baik.

Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata kelas yaitu 82,55. Dan semua siswa yang berjumlah 9 orang (100%) sudah memperoleh ketuntasan belajar individu, yaitu sudah melebihi kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan.

Menurut bapak Tohari, hasil evaluasi siswa baik dan ada peningkatan sesudah menggunakan metode permainan tusuk kata. Selain itu, siswa lebih aktif dan paham tentang macam-macam bacaan tajwid, serta bisa membedakannya.⁹ Sedangkan menurut Chika salahsatu siswa, setelah menggunakan metode permainan tusuk kata, siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, tidak mengalami kejenuhan, dan lebih bisa mengetahui contoh-contoh bacaan ilmu tajwid.¹⁰ Menurut Yoga, dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga berperan aktif, serta bisa belajar sambil bermain.¹¹

3. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Tajwid Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan Sebelum Dan Sesudah Implementasi Metode Permainan Tusuk Kata

Hasil belajar ilmu tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat dari perbandingan prestasi hasil belajar tajwid sebelum implementasi dan sesudah implementasi metode permainan

⁹WW. Bapak Tohari. Tanggapan guru tentang metode permainan tusuk kata. Kamis, 19 Mei 2016

¹⁰ WW. Chika Adisty A. Tanggapan siswa tentang metode permainan tusuk kata. Sabtu, 21 Mei 2016

¹¹WW. Yoga Aditiya. Tanggapan siswa tentang metode permainan tusuk kata. Sabtu, 21 Mei 2016

tusuk kata. Adapun perbandingannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel: Hasil Evaluasi Belajar Tajwid Sebelum dan Sesudah Implementasi Metode Permainan Tusuk Kata

No.	Nama Siswa	KKM	Perolehan Nilai		Ketuntasan
			Sebelum	Sesudah	
1.	Akhmad Nurul Huda	75	65	80	Tuntas
2.	Chika Adisty A.	75	85	92	Tuntas
3.	Deny Priyanto	75	60	78	Tuntas
4.	Dewi Faizah	75	74	82	Tuntas
5.	Faniza Ayu Aprilia	75	72	80	Tuntas
6.	M. Amin	75	66	80	Tuntas
7.	M. Ramadhani	75	68	76	Tuntas
8.	Sofi Puji Lestari	75	82	95	Tuntas
9.	Yoga Aditiya	75	70	80	Tuntas
JUMLAH			642	743	
RATA-RATA			71,33	82,55	
TUNTAS			2	7	
BELUM TUNTAS			7	0	
Prosentase Tuntas			22,22%	100%	
Prosentase Belum Tuntas			77,77%	-	

Berdasarkan tabel 5.3 tampak bahwa implementasi metode permainan tusuk kata pada mata pelajaran tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tutur Pasuruan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana hasil belajar siswa dapat meningkat dikarenakan adanya motivasi belajar yang tinggi dari siswa untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran ilmu tajwid. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata kelas sebelum

implementasi metode permainan tusuk kata adalah 71,33. Sebanyak 2 siswa (22,23%) tuntas belajar karena sudah mencapai kriteria ketuntasan individu, dan sebanyak 7 siswa (77,77%) belum tuntas dalam belajar, karena masih dibawah kriteria ketuntasan individu. Dan setelah implementasi metode permainan tusuk kata nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,55. Semua siswa yang berjumlah 9 orang (100%) sudah mencapai kriteria ketuntasan individu.

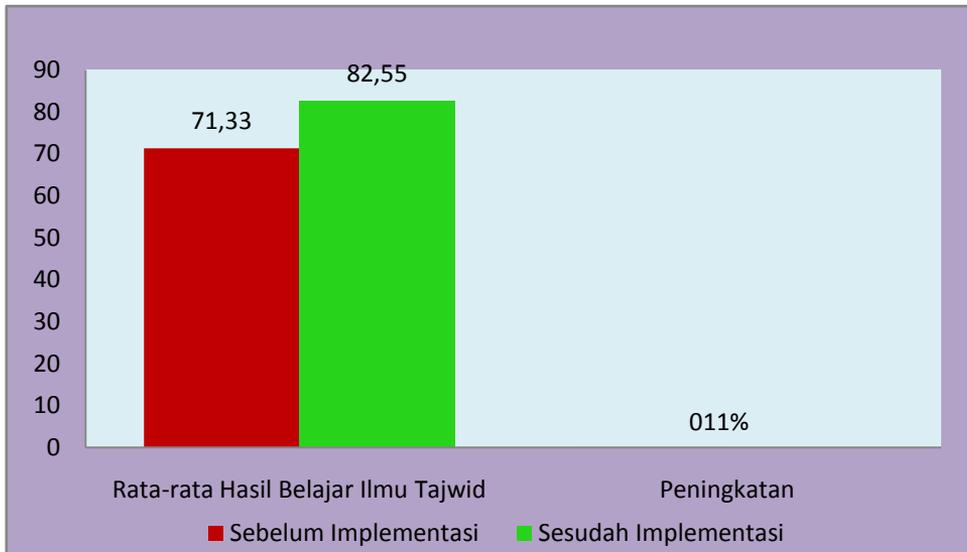
Adapun perbandingan peningkatan prestasi belajar ilmu tajwid pada siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Perbandingan Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Tajwid kelas V Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Sebelum dan Sesudah Implementasi Metode Permainan Tusuk Kata

Kegiatan	Rata-rata Hasil Belajar Ilmu Tajwid	Peningkatan
Sebelum Implementasi	71,33	11,22 %
Sesudah Implementasi	82,55	

Pada tabel 5.4 di atas tampak bahwa rata-rata hasil belajar ilmu tajwid kelas V di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tutur Pasuruan mengalami peningkatan sebesar 11,22%, dari 71,33 menjadi 82,55. Peningkatan tersebut juga bisa digambarkan dengan grafik berikut ini:

Tabel: Grafik Peningkatan rata-rata hasil belajar ilmu tajwid kelas V Madrasah Diniyah Miftahul Ulum



Perbandingan peningkatan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode permainan tusuk kata, juga bisa dilihat dari suasana dan motivasi belajar siswa. Siswa yang mulanya kurang berminat dalam mengikuti pelajaran menjadi bersemangat dalam belajar, suasana belajar yang monoton menjadi menyenangkan, dan siswa yang mulanya hanya mendengarkan keterangan guru menjadi aktif, karena diikutsertakan dalam proses pembelajaran.

Kelebihan dan Kelemahan Metode Permainan Tusuk Kata

Setiap metode memiliki kelemahan dan kelebihan, baik buruknya suatu metode itu tergantung pada beberapa faktor, diantaranya: tujuan pembelajaran, situasi dan kondisi siswa, media dan metode yang digunakan, dll.

Adapun kelebihan dan kelemahan metode permainan tusuk kata dalam meningkatkan prestasi belajar ilmu tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan adalah sebagai berikut: ¹²

1. Kelebihan metode permainan tusuk kata

a. Suasana belajar lebih menyenangkan

Dengan metode permainan tusuk kata, siswa lebih termotivasi dan tidak bosan dibandingkan hanya memakai metode ceramah, suasana belajar pun tidak monoton. Dengan suasana belajar yang menyenangkan akan melahirkan semangat belajar dari siswa, dan pastinya akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang lebih baik, sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

b. Siswa berperan aktif

Metode permainan tusuk kata ini memerlukan keaktifan siswa, mereka tidak hanya mendengarkan keterangan guru, tetapi dilibatkan dalam proses pembelajaran. Siswa yang aktif akan mudah membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh

Dengan metode permainan tusuk kata, siswa bebas mengambil keputusan atas jawaban yang mereka pilih.

¹²WW. Bapak Tohari. Tanggapan guru tentang metode permainan tusuk kata. Kamis, 19 Mei 2016

d. Siswa dilatih untuk dapat bekerjasama dengan siswa lain

Dalam permainan tusuk kata ini, kerjasama kelompok sangat dibutuhkan untuk mengoptimalkan kesuksesan kelompoknya.

2. Kelemahan metode permainan tusuk kata

a. Terkadang siswa lebih fokus pada permainan

Tidak semua siswa dalam metode permainan tusuk kata fokus pada materi dalam permainan, terkadang ada saja yang lebih fokus pada permainannya karena mereka terlanjur senang dalam permainan tersebut, padahal tujuan yang ingin dicapai guru adalah pemahaman materi yang ada dalam permainan.

b. Siswa yang malas sulit untuk diarahkan

Karakter siswa berbeda-beda, ada yang kritis dan ada yang hanya diam dan malas dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang kritis mudah diarahkan tentang mekanisme permainan. Sedangkan siswa yang malas ketika diberikan pengarahan terkadang tidak menghiraukan, sehingga menjadi penghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Alat permainan tidak untuk jangka panjang

Alat yang digunakan dalam permainan terkadang hanya bisa digunakan dalam satu kali permainan karena mengalami kerusakan, seperti kertas yang sobek dan alat penusuk yang patah.

d. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini

Metode permainan tusuk kata adalah metode yang bertujuan agar siswa dapat mengelompokkan jenis kalimat dan perbendaharaan kata. Misalnya, identifikasi macam-macam kalimat, ciri-ciri kalimat, membedakan huruf, dan sebagainya. Jadi, hanya mata pelajaran yang mengandung unsur tersebut dapat menerapkan metode permainan ini.

Kesimpulan

1. Implementasi metode permainan tusuk kata dalam meningkatkan prestasi belajar ilmu tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan dilakukan oleh guru melalui tiga langkah, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar.
2. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tusuk kata dapat meningkatkan prestasi belajar ilmu tajwid di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Tuter Pasuruan, hal ini bisa dilihat dari kondisi belajar dan hasil evaluasi belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi metode permainan tusuk kata. Sebelum implementasi, metode pembelajaran yang digunakan dalam belajar ilmu tajwid adalah ceramah. Suasana belajar pun monoton, membosankan, dan siswa pun jenuh dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yaitu 71,33. Terdapat 2 siswa yang

mencapai ketuntasan belajar individu, dan ada 7 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar individu. Sedangkan setelah implementasi, suasana belajar terlihat menyenangkan, siswa lebih termotivasi dan berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan pasif. Dengan kondisi belajar yang demikian, hasil evaluasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata kelas yaitu 82,55. Semua siswa yang berjumlah 9 orang (100%) sudah mencapai kriteria ketuntasan belajar individu. Dengan demikian terbukti bahwa metode permainan tusuk kata dapat meningkatkan prestasi belajar ilmu tajwid. Dari nilai rata-rata kelas 71,33 menjadi 82,55. Mengalami peningkatan sebesar 11,22%.

3. Kelebihan dari metode permainan tusuk kata adalah suasana belajar lebih menyenangkan, siswa berperan aktif, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, dan siswa dilatih untuk dapat bekerjasama dengan siswa lain. Sedangkan kelemahan dari metode permainan tusuk kata adalah terkadang siswa lebih fokus pada permainan, siswa yang malas sulit untuk diarahkan, alat permainan tidak untuk jangka panjang, dan tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.

Daftar Pustaka

- Andayani. 2015. *Problema dan Aksioma Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish
- Anwar, Dessy. 2015. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*. Surabaya: Amelia

- Departemen Agama RI. 2002. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam
- Djaali dan Muljono, Pudji. 2007. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara
- Halimah, D. Deni Koswara. 2008. *Bagaimana Menjadi Guru Kreatif?*. Bandung: PT Pribumi Mekar
- Ibrahim, R. dan Syaodih, Nana. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka cipta
- Ismail, Abdul Mujib dan Nawawi, Maria Ulfa. 1995. *Pedoman Ilmu Tajwid*. Surabaya: Karya Abditama
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Mufarokah, Anissatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras
- Mujib, Fathul dan Rahmawati, Nailur. 2013. *Metode-metode Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Nata, Abuddin. 2005. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Gaya Media Utama
- Nizhan, Abu. 2008. *Buku Pintar al-Qur'an*. Jakarta: Kultum Media
- Nursito. 2002. *Peningkatan Prestasi Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Insan Cendekia
- Olivia, Femi. 2012. *Teknik Ujian Efektif*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tafsir, Ahmad. 1998. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Yasmin, Marintis. 2013. *Strategi dan Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.

