

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Siswa Madrasah Aliyah adalah anak yang berumur antara 16-20 tahun dan lahir pada tahun 2012 ke atas yang disebut generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang mempunyai pola dan tata berfikir sendiri yang sangat besar mempengaruhi pola belajar siswa.

Hasil sensus 2020 menunjukkan komposisi penduduk Indonesia berdasarkan kategori generasi yaitu *pre-boomer* (lahir sebelum tahun 1945), *baby boomer* (generasi yang lahir tahun 1946-1964), generasi X (generasi lahir tahun 1965-1980), Generasi Milenial (lahir tahun 1981-1996), Generasi Z (lahir tahun 1997-2012), dan Post Generation Z (2013 dst).

Sesuai prediksi dari berbagai kalangan, Indonesia tengah berada pada periode yang dinamakan sebagai Bonus Demografi. Sebagian besar penduduk saat ini berasal dari Generasi Z/Gen Z yaitu sebanyak 74,93 juta jiwa (27,94%). Generasi Milenial yang digadang-gadang menjadi motor pergerakan masyarakat saat ini, jumlahnya berada sedikit di bawah Gen Z, yaitu sebanyak 69,38 juta jiwa atau 25,87% dari total penduduk Indonesia. Berikutnya adalah generasi X sebanyak 58,65 juta jiwa (21,88%), generasi Baby Boomer (31,01 juta jiwa / 11,56%), Post Gen Z (29,17 juta jiwa / 10,88%), dan generasi Pre-Boomer (5,03 juta jiwa / 1,87%). Ini artinya, keberadaan Gen Z memegang peranan penting dan akan memberikan pengaruh pada perkembangan

Indonesia saat ini dan nantinya khususnya terhadap pendidikan yang berkarakter.¹

Banyak para ahli menyatakan bahwa Gen Z memiliki sifat dan karakteristik yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Ryan Jenkins, seorang penulis dan ahli generasi Z pada tahun 2017 dalam artikelnya berjudul *Four Reasons Generation Z will be the Most Different Generation*,² menyatakan bahwa Gen Z memiliki harapan, preferensi, dan perspektif kerja yang berbeda serta dinilai menantang bagi suatu organisasi. Karakter Gen Z lebih beragam, bersifat global, serta memberikan pengaruh pada budaya dan sikap masyarakat kebanyakan. Satu hal yang menonjol, Gen Z mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan mereka. Teknologi mereka gunakan sama alaminya layaknya mereka bernafas.

Generasi Z ini dilabeli juga sebagai generasi yang minim batasan (*boundary-less generation*). Secara usia, Gen Z saat ini berkisaran antara usia 8-23 tahun yaitu usia “produktif” dibangku sekolah/ perguruan tinggi. Dengan karakteristik tersebut tentu pemangku kebijakan pendidikan harus mampu meramu dan menyiapkan suatu konsep pendidikan yang tepat bagi Gen Z. pendidikan harus mampu bertransformasi menjadi pendidikan era Gen Z, tidak lagi pendidikan yang klasik (guru berbicara di depan kelas, siswa mendengarkan sambil mengantuk).

¹ Badan Pusat Statistik (2020). *Berita Resmi Statistik No. 07/01/Th.XXIV*, 21 Januari 2020

² Jenkins, Ryan (2017). *Four Reasons Generation Z will be the Most Different Generation*. <https://blog.ryan-jenkins.com/2017/01/26/4-reasons-generation-z-will-be-the-most-different-generation>

David Stillman dan Jonah Stillman (beliau berdua memiliki hubungan bapak dan anak) dalam bukunya *Gen Z @Work: How The Next Generation is Transforming the Workplace*,³ memberikan gambaran lebih komprehensif tentang karakter Gen Z dengan mengidentifikasi tujuh karakter utama Gen Z, yaitu: *phygital*, *fear of missing out (FOMO)*, hiper kustomisasi, terpacu, *Weconomist*, *do it yourself (DIY)*, dan realistis. Gen Z berkarakter *phygital* karena Gen Z yang lahir setelah era 1995 dimana segala aspek di dunia fisik memiliki wujud yang ekuivalen di dunia maya. Dunia fisik dan dunia maya bukan dua dunia yang terpisah, tetapi saling berkelindan. Gen Z berkarakter hiper kustomisasi karena hidup di dunia maya yang sangat cair, gen Z selalu ingin memiliki identitas unik yang membuatnya tidak larut dalam lautan massa. Mereka tidak menyukai produk standar dan seragam. Mereka mengkostumisasi apapun, mulai daftar lagu, film, logo, dan sebagainya.

FOMO (Fear of Missing Out). Dengan perubahan di linimasa yang terus mengalir, Gen Z selalu khawatir ketinggalan informasi. Mereka takut tidak update, ketinggalan gosip, isu terbaru, dan menjadi tidak relevan di kalangan teman-temannya. berkarakter *weconomist* karena pada saat bertumbuh, Gen Z telah hidup dengan fasilitas platform ekonomi yang memungkinkan berbagi, seperti Uber, Grab, AirBnB, dan lain-lain. Mereka selalu ingin mencari jalan untuk terus memanfaatkan sumber daya bersama tanpa harus melakukan investasi besar.

³ Stillman, David & Stillman, Jonah (2017). *Gen Z @Work: How The Next Generation is Transforming the Workplace*. New York: HarperCollins Published

Berkarakter DIY (Do it Yourself) karena Gen Z dibesarkan dengan aneka tutorial yang membuat mereka bisa mempelajari apapun secara asinkron mandiri seperti melalui Youtube. Hal ini menjadikan Gen Z tumbuh menjadi generasi yang percaya diri dan merasa bisa melakukan apapun sendiri. Sikap mental ini didukung oleh orang tua yang merupakan generasi X yang tidak mengikuti jalur-jalur tradisional.

Yang berikutnya adalah berkarakter competitive dimana karakter ini tumbuh dari hasil pengalaman mereka saat orangtua mengalami krisis ekonomi membuat Gen Z lebih kompetitif dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka ingin menjadi bagian dari tim pemenang, bukan pecundang. Berkarakter realistis karena sebagai sosok yang mengalami kekhawatiran usai peristiwa serangan teroris 11/9 dan krisis ekonomi, Gen Z cenderung bersikap pragmatis. Semisal, mereka berhitung apakah perlu kuliah atau tidak berdasarkan rasionalitas kepentingan mereka. Jika menurut mereka kuliah akan menguntungkan maka mereka akan menjalaninya dan sebaliknya.

Tujuh karakter utama Gen Z ini dapat menjadi indikator bagi pemangku kebijakan pendidikan dalam menentukan bagaimana strategi pendidikan yang efektif diberikan kepada siswa kategori Gen Z. Dengan karakter phygital, guru harus banyak melakukan pengamatan tentang bagaimana siswa memadukan sisi fisik dan digital dalam cara mereka berinteraksi, hidup, dan belajar. Ini kemudian akan menjadi landasan bagi guru untuk menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan. Guru harus semakin terbuka dan terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis

digital, agar siswa tetap dapat aktif dan tersambung dalam pembelajaran dalam berbagai kondisi pembelajaran yang ada.

Gen Z berkarakter FOMO dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang berbagai hal, khususnya hal-hal baru. Karakter FOMO menjadikan siswa terpacu untuk mengetahui berbagai hal dari sumber-sumber informasi yang tersebar dan mudah diakses saat ini semisal situs pencarian google. Dalam hal ini, pendidikan perlu menjadi media yang terbuka dan mewadahi berbagai informasi yang diperlukan siswa tidak hanya pada hal yang berkaitan dengan pembelajaran, tetapi juga keterampilan hidup. Guru harus mampu mengkurasi informasi apa saja yang memang bermanfaat bagi siswa, dan yang tidak.

Hiper kustomisasi merupakan karakter lainnya dari Gen Z dimana terbiasa menentukan kebutuhan apa yang mereka butuhkan dan perlu didapatkan. Hal ini dilakukan oleh mereka dengan cara berselancar di dunia maya. Dalam konteks pendidikan, memberikan kebebasan siswa menentukan cara belajarnya merupakan sebuah kebutuhan. Guru perlu untuk mampu melakukan personalisasi cara-cara belajar bagi setiap siswa, dan memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk mencari sumber belajar di luar aktivitas bersekolah. Karakter hiper kustomisasi menyebabkan siswa juga menjadi terbiasa mengkritisi banyak hal di sekelilingnya, termasuk memberikan masukan terhadap media-media belajar yang selama ini digunakannya. Penting bagi ekosistem pendidikan untuk memberikan ruang kepada para siswa untuk menyampaikan gagasan dan penilaiannya tentang proses belajar yang mereka jalani sehari-hari, termasuk berkesempatan merekonstruksi harapan mereka

tentang pendidikan di masa depan. Yang utama dari peran guru adalah memberikan pemahaman pada siswa agar selalu memberikan ide dan kritik yang konstruktif secara asertif. Dalam hadits Nabi SAW, dikatakan

عَنْ إِبْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: كُنُّكُمْ مَسْئَلٌ عَنِ رَعِيَّتِهِ: فَالْإِمَامُ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئَلٌ عَنِ رَعِيَّتِهِ، وَالرَّجُلُ رَاعٍ فِي أَهْلِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنِ رَعِيَّتِهِ، وَالْمَرْأَةُ رَاعِيَةٌ فِي بَيْتِ زَوْجِهَا وَهِيَ مَسْئُولَةٌ عَنِ رَعِيَّتِهَا، وَالْخَادِمُ رَاعٍ فِي مَالِ أَبِيهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنِ رَعِيَّتِهِ فَكُنُّكُمْ رَاعٍ وَكُنُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنِ رَعِيَّتِهِ

“Setiap kamu bertanggung jawab atas kepemimpinannya: maka seorang imam adalah pemimpin dan dia bertanggung jawab atas kepemimpinannya, seorang laki-laki adalah pemimpin di dalam keluarganya dan dia bertanggung jawab atas kepemimpinannya, perempuan adalah pemimpin di rumah suaminya dan dia bertanggung jawab atas kepemimpinannya, pembantu adalah pemimpin/penanggung jawab terhadap harta tuannya dan dia bertanggung jawab atas kepemimpinannya, seorang anak adalah pemimpin terhadap harta ayahnya dan dia bertanggung jawab atas kepemimpinannya, maka setiap kamu adalah pemimpin dan setiap kamu bertanggung jawab atas kepemimpinannya”⁴.

Karena itu sebagai orang yang mengemban amanat profesi mulia, seorang guru yang adalah Pemimpin dan sekaligus pelayan bagi peserta didiknya itu memiliki kewajiban untuk memimpin dan melayani peserta didiknya dengan sebaik-baiknya, karena pada saatnya akan diminta pertanggung jawaban atas kepemimpinannya tersebut. Guru atau pendidik sebagai orang tua kedua dan sekaligus penanggung jawab pendidikan anak

⁴ <http://bimbinganbelajarferry.blogspot.com/p/hadits-t.html>

didiknya harus bertanggung jawab atas sikap, tingkah laku, dan perbuatan anak didiknya.

Dalam praktik pembelajaran saat ini, siswa menjadi sangat kompetitif dengan keragaman potensi yang dimilikinya. Ini perlu menjadi catatan penting bagi pendidikan khususnya guru untuk mampu memfasilitasi karakter terpacu tersebut melalui berbagai media yang mampu mengakomodasi potensi siswa yang beragam, tanpa mengarahkan pada upaya memperbandingkan antara siswa yang satu dan yang lainnya. Siswa perlu lebih banyak diapresiasi dan menjadikan praktik tersebut sebagai bagian tidak terpisahkan dari upaya-upaya reflektif semua pihak dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

Karakter lain dari Gen Z adalah *Weconomist*. Pada karakter ini, Gen Z lebih menyenangi kegiatan yang sifatnya berkelompok dan selalu terkoneksi dengan rekan sejawatnya. Dalam pembelajaran, karakter ini dapat difasilitasi dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu siswa dan mengkondisikan siswa untuk saling berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang diberikan. Era dunia maya, siswa justru perlu lebih banyak didekatkan dengan sesamanya, untuk dapat saling belajar dan saling memberikan peer review, dengan tetap menempatkan guru sebagai fasilitator belajar.

Di lembaga Madrasah Aliyah 6 Jombang sendiri proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits peserta didik masih kurang aktif masih banyak peserta didik pada saat proses belajar mengajar didalam kelas ada yang bermain-main saat menghafal, dan tidak

memperhatikan saat penyampaian materi, karena pendidik di Madrasah Aliyah 6 Jombang belum menggunakan media pembelajaran yang bakku.

Untuk itu upaya agar peserta didik tertarik , proses belajar menjadi aktif , dan proses menghafal yang tidak membosankan dengan tidak terpaku pada buku saja, salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Al-Hadis, yaitu media strip story. Media ini juga dianggap sangat mendukung didalam pembelajaran Al-Qur'an dan Al-Hadis, karena media ini sangat praktis digunakan dan peserta didik dapat mempelajari Al-Qur'an Hadis sedikit demi sedikit memahami ayat yang dihafal, dan pendidik dapat secara langsung membawa media ke dalam kelas dan sangat praktis dibawa kemana dan dimana saja saat menghafal.

Media pembelajaran strip story adalah potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, peserta didik diharapkan mampu menyusun ayat-ayat Al-Qur'an menjadi untaian surat, cara pembuatana yang murah, tidak memakan waktu lama, sederhana, tidak memerlukan ketrampilan khusus untuk menggunakannya, penggunaan Media Strip Story untuk membuat peserta didik menghafal dan membaca ayat-ayat suci Al-Qur'an tanpa terkesan membosankan dan terpaksa.⁵

Pelajaran Al-Qur'an hadits dengan media pembelajaran strip story akan membuat sistem hafalan dengan cara yang menyenangkan dan praktis. menggunakan media strip story dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist yaitu dengan membagikan potongan-potongan kertas yang berisi ayat-ayat kepada

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 116

beberapa peserta didik kemudian pendidik meminta peserta didik menghafal di luar kepala ayat-ayat tersebut. Setelah satu-dua menit, pendidik meminta agar kertas tersebut ditutup atau disembunyikan. Kemudian pendidik membuat kelompok kecil berdasarkan urutan kesatuan ayat-ayat. Dengan bergabungnya peserta didik dalam kelompok itu, mereka sudah dapat mulai menyusun ayat-ayat itu secara berurutan. Peserta didik secara bergilir akan menyebut ayat yang dihafalnya dengan urutan yang benar. Sedangkan hasil survey terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah 6 Jombang belum memenuhi ketutnasan.

Berdasarkan fenomena di atas maka dirasa perlu untuk memberikan solusi terhadap hasil pembelajaran dalam sebuah penelitian yang bertajuk Pengaruh Media Pembelajaran Script Story terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah 6 Jombang.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari pendahuluan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan Model Media Pembelajaran Script Story pada Kelas XI pada Materi Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah 6 Jombang?
2. Bagaimana pengaruh Media Pembelajaran Script Story terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah 6 Jombang pada Materi Al-Qur'an Hadits sebelum dan sesudah diterapkannya Media Pembelajaran Script Story ?

C. Tujuan Penelitian.

Agar sebuah kajian memiliki arah haruslah mempunyai tujuan yang jelas dan mengarah pada rumusan masalah. Tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk menganalisis penerapan Model Media Pembelajaran Script Story pada Kelas XI pada Materi Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah 6 Jombang?
2. Untuk mengukur besaran pengaruh Media Pembelajaran Script Story terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah 6 Jombang pada Materi Al-Qur'an Hadits sebelum dan sesudah diterapkannya Media Pembelajaran Script Story ?

D. Manfaat Penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis.

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam berupa pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media Strip Story sehingga memiliki media pembelajaran yang bervariasi. b. Bagi peserta didik Dengan menggunakan media Strip Story akan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dengan melatih konsentrasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

2. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar dan meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik, informasi mengenai Media

Strip Story dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang berkaitan dengan hasil belajar.

3. Bagi pendidik

Sebagai bahan masukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Media Strip Story yang pada waktu tertentu dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran selanjutnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

E. Kerangka Teoretik

1. Media Pembelajaran Strip Story adalah perantara dalam penyampaian pesan kepada peserta didik untuk melakukan proses belajar mengajar dengan kepingan-kepingan kertas yang bisa menampilkan pesan yang mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.
2. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah proses kegiatan belajar mengajar, yang menghasilkan sesuatu berupa nilai.

F. Penelitian Terdahulu

1. Aryani, Rizka Dwi. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP "Plus" Darus Sholah Jember. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti; 2) Mendeskripsikan respon siswa terhadap keterbacaan dan kemenarikan

media pembelajaran interaktif berbasis Articulae Storyline dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti; 3) Mendeskripsikan tingkat keefektifan hasil belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline.

Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model desain pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall. Sedangkan sampel yang diambil adalah siswa kelas VII dengan menggunakan pola Pretest-Posttest Group Design. Kemudian dianalisis menggunakan Uji N-Gain Score dan Independent Sample Test. Validasi media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran 95,83%, ahli materi 93,75%, ahli bahasa 83,33% dan ahli pembelajaran 95,83%, keempat hasil validator termasuk kategori sangat valid. Respon siswa terhadap keterbacaan dan kemenarikan media 86,06% dengan kategori sangat menarik. Tingkat keefektifan hasil belajar siswa setelah penggunaan media sebesar 60,154% dengan kategori cukup efektif.⁶

2. Christina Maya Meilawati, Laili Etika Rahmawati, Giyato Giyato. Media Strip Story untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Menulis Teks Cerita Fantasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan

⁶ Aryani, Rizka Dwi . *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP "Plus" Darus Sholah Jember*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/7769>. (2022)

dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIIG SMP Negeri 4 Sragen. Penelitian melalui proses penilaian berbasis PTK yang meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis data tindakan dapat disimpulkan bahwa penerapan media strip story mampu meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VIIG SMP Negeri 4 Sragen tahun pelajaran 2022/2023.

Peningkatan hasil belajar menulis teks cerita fantasi, siswa yang mendapat nilai di atas KBM pada kondisi awal sebanyak 35,72% siswa, meningkat menjadi 67,68% pada siklus 1, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 82,14%. Keaktifan belajar siswa dengan indikator tertentu juga meningkat. Dari kondisi awal 40,72% menjadi 60,71% pada siklus 1, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 81,43%. Indikatornya adalah: siswa aktif bertanya, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, dan mempresentasikan hasil belajar.⁷

3. Deni Permatasari , Wahyudi Wahyudi , Asiyah Lu'lu'ul Husna. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas XI di MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1. Penggunaan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran Al

⁷ Christina Maya Meilawati, Laili Etika Rahmawati, Giyato Giyato. *Media Strip Story untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Menulis Teks Cerita Fantasi*. *Jurnal Penelitian Tindakan Pendidikan, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Surakarta* Vol. 1 (1) Juli 2022

Quran, 2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al Quran, 3. Pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran role playing terhadap siswa hasil belajar dalam al-qur'an. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MA Al-Ihsan yang berjumlah 49 siswa. Sampel dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas XI IIS yang berjumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA yang berjumlah 18 siswa sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran role playing, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode ceramah yang bervariasi. Dari analisis data diketahui bahwa kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran role playing memperoleh skor pretes 70,1724 dan skor postes 88,6207 dengan selisih rata-rata peningkatan hasil belajar 18,4483. kelas yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional (tanpa menggunakan pembelajaran role playing) diperoleh skor pretes 58,8889 dan skor postes 82,5000 dengan selisih rata-rata peningkatan hasil belajar 23,6111.⁸

- a. Anisa Fahira Tanjung, Anida, Ahmad Fuadi. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Pada Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Hujjaturrahmah Tanjung Pura. Hal ini disebabkan pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang tidak menggunakan media audio visual dianggap sebagai media yang

⁸ Deni Permatasari , Wahyudi Wahyudi , Asiyah Lu'lu'ul Husna. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas XI di MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang*. JoEMS (Journal of Education and Management Studies). UNWAHA Jombang, Vol. 5, No. 2, April 2022 Hal. 56 – 63.

inovatif sehingga kegiatan belajar mengajar dianggap sebagai kegiatan pembelajaran dengan metode klasikal dan cenderung konvensional sehingga pelaksanaannya pembelajaran menjadi monoton yang tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap Al-Qur'an Hadits.

Permasalahan yang ditemukan di lokasi penelitian adalah sebagai berikut : Bahwa penerapan dan pengembangan media Audio Visual belum terlaksana secara optimal, hal ini dikarenakan kegiatan belajar mengajar lebih dominan dilakukan dengan cara konvensional yaitu kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan teknik ceramah. Sedangkan pembelajaran yang mengarah pada penggunaan media Audio Visual sangat terbatas pada ketersediaan alat dan media elektronik. Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada bidang kajian Al-Qur'an Hadis.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) siklus, setiap siklus peneliti menggunakan instrumen tes untuk mengetahui ketuntasan nilai siswa dalam belajar. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan Media Audio Visual dalam meningkatkan hafalan siswa bidang Al-Qur'an Hadits siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Hujjaturrahmah sudah dilaksanakan dengan baik dan terjadi peningkatan sejak awal tahun. pra siklus yaitu jumlah siswa yang

memperoleh nilai ketuntasan rata-rata yaitu 53,78 siswa yang memperoleh nilai tuntas dalam bidang Al-Qur'an Hadits, pada Siklus I meningkat menjadi 67,75 siswa yang menuntaskan Al-Qur' sebuah kegiatan pembelajaran Hadits pada materi hafalan. Pada Siklus II tingkat ketuntasan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis adalah 74,6 di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Hujjaturrahmah. Kemudian dianalisis dari siklus III ketuntasan siswa mencapai 83,7. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Hujjaturrahmah.⁹

4. Siti Umroh. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Al-Quran Hadits. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Sedangkan model pembelajaran make a match adalah model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits adalah bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dimaksud untuk memberikan kemampuan bagi siswa dalam menghayati isi yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits. Penelitian

⁹Anisa Fahira Tanjung, Anida, Ahmad Fuadi. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits* Pada Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Hujjaturrahmah Tanjung Pura *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat* (PUSDIKRA). Cv. Pusdikra Mitra Jaya, Medan. Volume 3 Nomor 1 Februari 2023

tindakan kelas ini dilakukan di MTsS Mesra Pematangsiantar dengan hasil : 1) model pembelajaran make a match meningkatkan aktifitas mengajar guru, 2) model pembelajaran make a match meningkatkan aktifitas belajar siswa, dan 3) model pembelajaran make a match meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰

G. Sistematika Penelitian.

Untuk mempermudah penelitian dan memahami isi penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penelitian dengan lima bab sebagai berikut :

Bab pertama, berisi tentang pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Kerangka Teoritik, Penelitian terdahulu dan Sistematika Penelitian.

Bab kedua, dalam bab ini penulis membahas tentang kajian pustaka di dalamnya media pembelajaran script story, hasil belajar siswa dan pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Bab ketiga, metode penelitian pada bab ini penulis membahas tentang : jenis penelitian metode penelitian, dan analisa penelitian.

Bab keempat, hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tentang deskripsi obyek penelitian gambaran umum wilayah penelitian yang meliputi : letak geografis dan sejarah singkat Sekolah MAN 6 Jombang, Visi Misi, tujuan, struktur, struktur MAN 6 Jombang, keadaan, sarana prasarana, data guru siswa, selanjutnya hasil penelitian.

¹⁰ Siti Umroh. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Al-Quran Hadits* Journal Ability : *Journal of Education and Social Analysis* Volume 4, Nomor1, Januari2023

Bab kelima, ini adalah bab terakhir yang meliputi kesimpulan dari sebuah jawaban terhadap pokok masalah yang menjadi sentral pembahasan dalam tesis ini dan di akhiri dengan saran.

Dan sebagai penguat dalam penelitian ini, dilampirkan bukti-bukti proses dan hasil penelitian.