

Indonesian Journal of Educational Research (IJER)

Volume 1, Issue 4, October 2025, P. 47-55

Licensed by CC BY-SA 4.0

e-ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.17384282)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17384282>

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al – Qur'an Hadis melalui Media Pembelajaran Uno Stacko

Syifa Robiatul Azizah¹, Abdurahman Saleh²

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, STAI DR. KH. EZ Muttaqien

azizahsyifa0906@gmail.com¹, abayasmin81@gmail.com²

Abstract

This classroom action research aims to enhance students' learning interest in the Qur'an and Hadith subject through the use of a modified UNO Stacko as a learning medium. The research subjects were the eleventh-grade students of MA Al-Muthohhar in the 2025 academic year. The study was conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation. The findings revealed an improvement in students' learning interest from 61.6% (Good category) in the first cycle to 81.81% (Good to Excellent category) in the second cycle. The improvement was evident in aspects such as learning focus, motivation, classroom atmosphere, and students' active participation in the learning process. Therefore, it can be concluded that the implementation of UNO Stacko as a learning medium is effective in creating an interactive and enjoyable learning environment while significantly enhancing students' learning interest in the Qur'an and Hadith subject.

Keywords: Learning Interest, Qur'an and Hadith, Learning Media, UNO Stacko, Classroom Action Research

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis melalui penggunaan media pembelajaran UNO Stacko yang dimodifikasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MA Al-Muthohhar tahun pelajaran 2025. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus I dengan rata-rata 61,6% (kategori Baik) menjadi 81,81% pada siklus II (kategori Baik mendekati Sangat Baik). Peningkatan terlihat pada aspek fokus belajar, motivasi, suasana kelas yang lebih menyenangkan, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media UNO Stacko efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Kata Kunci: Minat Belajar, Al-Qur'an Hadis, Media Pembelajaran, UNO Stacko, PTK.

Article Info

Received date: 25 September 2025

Revised date: 27 September 2025

Accepted date: 16 October 2025

PENDAHULUAN

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan Islam, yang bukan hanya bertujuan menghafal teks tetapi juga memahami kandungannya dan menerapkannya dalam kehidupan. Namun dalam praktik di banyak lembaga pendidikan, minat belajar siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadis masih menunjukkan kelemahan. Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan ceramah guru tanpa banyak interaksi, aktivitas, atau variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar. Minat belajar adalah "suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh" menurut Slameto. Selain itu, minat belajar mencakup perhatian, keinginan untuk mengetahui, keseriusan dalam mengikuti pembelajaran meskipun materi sulit atau waktu panjang. Tanpa minat belajar yang memadai, proses belajar-mengajar tidak akan berjalan secara efisien; materi yang disampaikan mungkin tidak terserap dengan baik dan siswa kehilangan peluang untuk aktif berpartisipasi.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Media dapat membantu membuat materi menjadi lebih kongkrit, menarik perhatian, menghindarkan pembelajaran dari kebosanan, serta memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif. Dalam beberapa penelitian, media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Misalnya, peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat

belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menunjukkan bahwa media yang sesuai karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Juga, penelitian di sekolah dasar menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat suasana belajar lebih hidup. media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang lebih nyata. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk membangkitkan kembali minat belajar mereka.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif UNO Stacko yang dimodifikasi sesuai materi Al-Qur'an Hadis. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa (Yusnaldi dkk., 2025). Oleh karena itu, penggunaan UNO Stacko sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa di MA Al-Muthohhar.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merumuskan masalah: bagaimana kondisi minat belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MA Al-Muthohhar sebelum diterapkan media pembelajaran UNO Stacko, bagaimana langkah-langkah penerapan media UNO Stacko dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis?; dan bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran UNO Stacko? Untuk menjaga fokus penelitian, subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI MA Al-Muthohhar, dengan materi terbatas pada Al-Qur'an Hadis, fokus pada minat belajar, serta menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Dengan penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai kondisi awal minat belajar siswa, langkah penerapan media UNO Stacko, serta peningkatan minat belajar siswa setelah tindakan dilakukan. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran yang kreatif; bagi siswa untuk meningkatkan rasa senang, keterlibatan, dan motivasi dalam belajar; bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; serta bagi peneliti lain sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian sejenis.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian sebelumnya, peneliti berhipotesis bahwa penerapan media pembelajaran UNO Stacko dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Melalui pembelajaran berbasis permainan ini, suasana kelas diduga akan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal, sehingga mampu mengubah sikap siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif dan positif terhadap pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus Kemmis & McTaggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MA Al-Muthohhar tahun pelajaran 2025. Objek penelitian difokuskan pada peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis melalui penerapan media pembelajaran UNO Stacko yang telah dimodifikasi sesuai materi. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk melihat perkembangan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian dan Konsep Minat Belajar

Minat belajar merupakan aspek psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Slameto (2013:57) menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu tanpa adanya paksaan. Dalam konteks pendidikan, minat belajar dapat dipahami sebagai kecenderungan yang menetap dalam diri siswa untuk merasa senang, tertarik, serta memiliki dorongan kuat untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Minat belajar bukan sekadar keinginan sesaat, melainkan melibatkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang bekerja secara terpadu. Seorang siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan

menunjukkan perilaku konkret, seperti memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, hingga mengerjakan tugas dengan tekun. Sebaliknya, rendahnya minat belajar biasanya tampak dari sikap acuh, mudah bosan, tidak fokus, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Crow and Crow (dalam Djamarah, 2011) menegaskan bahwa minat belajar memiliki tiga aspek utama, yaitu perhatian terhadap pelajaran, keterlibatan dalam aktivitas belajar, dan perasaan senang terhadap proses pembelajaran. Dengan kata lain, minat belajar tidak hanya terletak pada hasil akhir, melainkan juga pada bagaimana siswa menikmati proses belajar. Hal ini sangat penting terutama dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman mendalam seperti Al-Qur'an Hadis, di mana keberhasilan bukan hanya diukur dari hafalan teks, tetapi juga pemaknaan nilai spiritual dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar tidak lahir secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Slameto (2013) membagi faktor-faktor tersebut menjadi:

1) Faktor internal

- *Kondisi fisiologis*: kesehatan fisik yang baik akan membuat siswa lebih siap dan bersemangat dalam belajar.
- *Faktor psikologis*: motivasi, kecerdasan, bakat, sikap, serta perasaan siswa sangat berpengaruh terhadap minat belajar. Misalnya, siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung lebih gigih meskipun menghadapi kesulitan.
- *Kesiapan mental*: kesiapan menghadapi pelajaran juga menentukan apakah siswa akan berminat atau tidak.

2) Faktor eksternal

- *Lingkungan keluarga*: dukungan orang tua, suasana rumah, serta perhatian keluarga dapat memupuk minat belajar siswa.
- *Lingkungan sekolah*: metode pembelajaran, media yang digunakan, serta kualitas interaksi guru-siswa berpengaruh besar terhadap antusiasme belajar.
- *Teman sebaya*: siswa cenderung termotivasi ketika berada dalam kelompok belajar yang aktif dan kompetitif secara sehat.

Hamalik (2011) menambahkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan minat belajar. Media berfungsi memperjelas penyajian pesan, mengurangi verbalisme, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, serta memperkuat keterlibatan siswa. Artinya, penggunaan media inovatif seperti UNO Stacko yang dimodifikasi dapat menjadi pemicu lahirnya minat belajar baru yang lebih kuat.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menempati posisi strategis dalam kurikulum Madrasah Aliyah karena berfungsi membentuk akhlak mulia, memperkuat keimanan, dan membekali siswa dengan pemahaman terhadap ajaran Islam. Kementerian Agama RI (2013) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran ini adalah agar siswa mampu membaca, memahami, menghayati, dan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an dan hadis dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Al-Qur'an Hadis sering menghadapi tantangan. Banyak guru masih terpaku pada metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif hanya sebagai pendengar. Kondisi ini menyebabkan minat belajar rendah, tercermin dari kurangnya antusiasme, kebosanan, dan minimnya interaksi. Jika dibiarkan, hal ini dapat berimplikasi pada lemahnya pemahaman nilai-nilai keagamaan yang seharusnya menjadi bekal hidup siswa. Oleh karena itu, inovasi strategi pembelajaran melalui media kreatif sangat diperlukan.

Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan

Media pembelajaran secara umum diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa (Sadiman dkk., 2011). Dalam pembelajaran modern, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, melainkan juga sarana untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih interaktif, konkret, dan bermakna.

Menurut Arsyad (2014), fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Meningkatkan perhatian dan motivasi siswa.
2. Membantu memperjelas materi yang abstrak.
3. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

4. Menghadirkan pengalaman belajar yang beragam.
5. Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media yang tepat akan berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning)

Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan prinsip permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Prensky (2011) menjelaskan bahwa permainan memiliki kekuatan dalam membangun motivasi karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, serta penuh interaksi.

Keunggulan media berbasis permainan adalah:

1. Suasana belajar lebih rileks dan menyenangkan.
2. Siswa termotivasi belajar tanpa merasa terbebani.
3. Terbentuknya kerja sama, sportivitas, dan kompetisi sehat.
4. Materi lebih mudah dipahami karena dikaitkan dengan pengalaman nyata.

Penelitian menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, serta minat belajar siswa (Yusnaldi dkk., 2025). Hal ini menjadikan GBL sangat relevan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, karena dapat mengubah pembelajaran yang awalnya monoton menjadi lebih hidup.

UNO Stacko sebagai Media Pembelajaran Inovatif

UNO Stacko adalah permainan menyusun balok dengan aturan tertentu yang biasanya digunakan untuk hiburan. Namun, dengan sedikit modifikasi, UNO Stacko dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Balok-balok diberi label berupa pertanyaan, ayat, kata kunci, atau pernyataan terkait materi. Saat siswa mengambil balok, mereka diminta menjawab atau menjelaskan sesuai isi yang tertera.

Kelebihan penggunaan UNO Stacko sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.
2. Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi.
3. Melatih keberanian siswa untuk tampil dan menjawab pertanyaan.
4. Mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa.
5. Membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik karena dipadukan dengan aktivitas bermain.

UNO Stacko, dengan sifatnya yang menggabungkan *learning by doing* dan *learning by playing*, sangat potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemmis & McTaggart (1992) mendefinisikan PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru dalam rangka memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. PTK dilakukan secara siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Kelebihan PTK adalah:

1. Memberikan solusi langsung terhadap masalah nyata di kelas.
2. Guru terlibat aktif dalam proses penelitian.
3. Perbaikan pembelajaran dilakukan secara berkesinambungan.
4. Dampak positifnya langsung dirasakan siswa.

Metode ini tepat digunakan untuk meneliti efektivitas media UNO Stacko karena hasilnya bisa langsung terlihat dalam perubahan perilaku belajar siswa.

A. Siklus I

No	Pernyataan	Skor Aktual	Skor Maks	Presentase	kategori
1	Saya memperhatikan penjelasan guru selama pelajaran Al-Qur'an Hadis.	51	64	79,7%	Sangat Baik
2	Saya sering kehilangan fokus	37	64	57,8%	Baik

	saat pembelajaran berlangsung				
3	Saya berani bertanya jika ada materi Al-Qur'an Hadis yang belum saya pahami.	38	64	59,4%	Baik
4	Saya jarang terlibat aktif dalam diskusi kelas	17	64	26,6%	Cukup
5	Saya senang ketika diminta guru menjawab pertanyaan di kelas	30	64	46,9%	Cukup
6	Saya merasa bosan saat mengikuti pelajaran Al-Qur'an Hadis.	23	64	35,9%	Cukup
7	Saya bersemangat jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik.	59	64	92,2%	Sangat Baik
8	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis.	56	64	87,5%	Sangat baik
9	Saya tidak tertarik mencari informasi tambahan di luar penjelasan guru	34	64	53,1%	Baik
10	Saya berusaha menyelesaikan tugas Al-Qur'an Hadis dengan sungguh-sungguh.	44	64	68,8%	Baik
11	Saya belajar Al-Qur'an Hadis meskipun tidak ada ujian.	60	64	93,2%	Sangat Baik
12	Saya hanya belajar jika ada tugas atau ujian dari guru	24	64	37,5%	Cukup

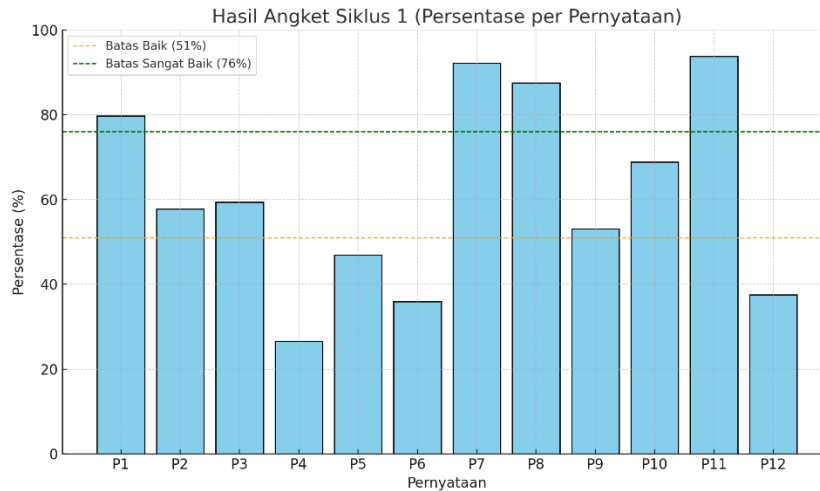
Kategori Penilaian (4 Skala)

- 76–100% = Sangat Baik
- 51–75% = Baik
- 26–50% = Cukup
- 0–25% = Kurang

Kesimpulan Siklus I

Berdasarkan hasil analisis angket pada siklus 1, rata-rata persentase pencapaian siswa adalah 61,6% yang termasuk dalam kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah menunjukkan perhatian, semangat, dan motivasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang berada pada kategori Cukup, seperti keterlibatan aktif dalam diskusi, fokus belajar, serta kecenderungan hanya belajar jika ada tugas atau ujian. Dengan demikian, perlu

adanya perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya, terutama dalam meningkatkan partisipasi siswa, mengurangi rasa bosan, serta menumbuhkan kemandirian belajar agar hasil yang diperoleh lebih optimal.



Grafik Siklus 1

Grafik hasil angket pada siklus 1 menunjukkan variasi tingkat pencapaian siswa terhadap setiap pernyataan. Beberapa indikator yang mencapai kategori Sangat Baik terlihat pada pernyataan nomor 1 (79,7%), 7 (92,2%), 8 (87,5%), dan 11 (93,8%). Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sudah memperhatikan penjelasan guru, merasa bersemangat jika pembelajaran dilakukan dengan cara menarik, ingin mengetahui lebih banyak tentang isi Al-Qur'an dan Hadis, serta tetap belajar meskipun tidak ada ujian.

Sementara itu, indikator yang masih berada pada kategori Cukup antara lain pernyataan nomor 4 (26,6%), 5 (46,9%), 6 (35,9%), dan 12 (37,5%). Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam diskusi kelas masih rendah, sebagian siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, serta kecenderungan belajar hanya ketika ada tugas atau ujian masih cukup tinggi. Secara keseluruhan, dengan rata-rata persentase 61,6% (kategori Baik), hasil angket siklus 1 memperlihatkan adanya semangat dan motivasi yang baik pada siswa, namun masih diperlukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus 2 untuk meningkatkan fokus, partisipasi aktif, dan kemandirian belajar.

Pada siklus 2, strategi pembelajaran diperbaiki dengan memanfaatkan game edukatif UNO STAKO sebagai media inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Permainan ini menggabungkan unsur kartu UNO dengan balok susun seperti *Jenga*, yang dimodifikasi menjadi sarana belajar. Setiap balok diberi kode warna atau angka yang dikaitkan dengan pertanyaan sesuai materi, misalnya balok merah berisi pertanyaan tentang kandungan ayat, balok hijau berisi pertanyaan tentang hadis, balok kuning berisi tantangan menjelaskan kembali materi, dan balok biru berisi tugas kelompok untuk menyimpulkan isi pembelajaran.

Proses pelaksanaan dimulai dengan guru memberikan penjelasan singkat mengenai aturan main dan tujuan permainan. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan secara bergiliran menarik balok untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan kode warna. Apabila jawaban benar, balok tetap ditumpuk, tetapi jika salah, siswa harus menarik balok tambahan sehingga menambah keseruan permainan. Dengan cara ini, siswa terdorong untuk lebih fokus memperhatikan materi, berani menjawab, serta aktif berdiskusi dalam kelompoknya.

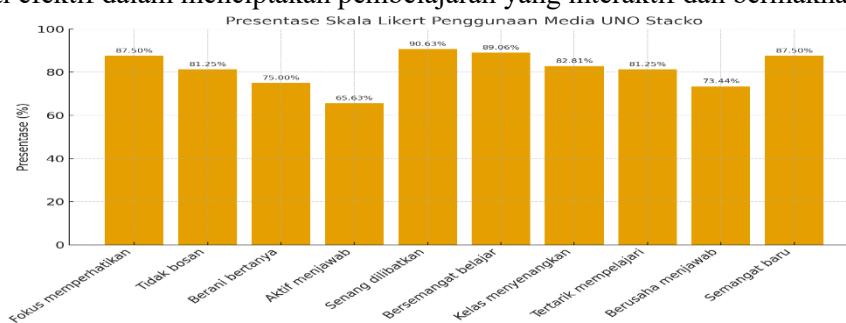
Penggunaan UNO STAKO diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga rasa bosan berkurang. Selain itu, melalui tantangan permainan, siswa juga dilatih untuk mandiri dalam memahami dan menyampaikan materi. Dengan demikian, strategi pembelajaran pada siklus 2 ini ditargetkan mampu memperbaiki kelemahan dari siklus 1, khususnya dalam meningkatkan fokus, keterlibatan aktif, dan kemandirian belajar, sehingga hasil keseluruhan dapat meningkat ke kategori Sangat Baik.

1. Siklus 2 (Pelaksanaan)

No	Pernyataan	Skor Aktual	Skor Maks	Presentase	Kategori
----	------------	-------------	-----------	------------	----------

1	Saya semakin fokus memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan media UNO Stacko.	56	64	87,5%	Sangat Baik
2	Media UNO Stacko membuat saya tidak mudah merasa bosan saat pelajaran berlangsung.	52	64	81,25%	Baik
3	Saya lebih berani bertanya ketika ada materi yang belum dipahami.	48	64	75%	Baik
4	Saya lebih aktif menjawab pertanyaan yang muncul dalam permainan UNO Stacko.	42	64	65,63%	Cukup
5	Saya merasa senang saat dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan	58	64	90,63%	Sangat Baik
6	Saya merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan media UNO Stacko	57	64	89,06%	Sangat Baik
7	Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.	53	64	82,81%	Baik
8	Permainan UNO Stacko membuat saya semakin tertarik mempelajari isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis.	52	64	81,25%	Baik
9	Saya lebih berusaha menjawab soal atau pertanyaan yang muncul dalam UNO Stacko meskipun sulit.	47	64	73,44%	Baik
10	Saya memiliki semangat baru untuk belajar walaupun tidak ada ujian	56	64	87,5%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media **UNO Stacko** dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, diperoleh rata-rata presentase **81,81%** dengan kategori **Baik**. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Siswa menjadi lebih fokus, bersemangat, serta merasakan suasana kelas yang menyenangkan. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan semakin meningkat. Dengan demikian, media UNO Stacko terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.



Berdasarkan grafik hasil angket, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media UNO Stacko dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis memberikan dampak positif bagi siswa. Sebagian besar

pernyataan menunjukkan persentase di atas 80% yang termasuk kategori Baik hingga Sangat Baik. Pernyataan dengan nilai tertinggi adalah siswa merasa senang dilibatkan langsung (90,63%) dan lebih bersemangat belajar (89,06%). Hal ini menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa.

Namun, aspek yang masih perlu ditingkatkan adalah keberanian siswa untuk lebih aktif menjawab pertanyaan (65,63%) dan berusaha menjawab soal sulit (73,44%) karena berada pada kategori Cukup–Baik. Secara keseluruhan, rata-rata hasil angket mencapai 81,81% (kategori Baik). Artinya, media UNO Stacko cukup efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus, dan menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Kesimpulan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus menunjukkan adanya perkembangan yang cukup signifikan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Peningkatan terlihat dari berbagai aspek, baik dari segi fokus, partisipasi aktif, motivasi, maupun suasana kelas setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran menggunakan media game edukatif UNO Stacko.

Siklus 1

Pada siklus 1, rata-rata persentase capaian siswa sebesar 61,6% (kategori Baik). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki perhatian dan semangat belajar, tetapi masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki. Beberapa temuan penting antara lain:

1. Fokus belajar siswa masih tergolong rendah, terlihat dari indikator "sering kehilangan fokus" yang hanya mencapai 57,8% (kategori Baik) dan "jarang terlibat aktif dalam diskusi kelas" dengan capaian 26,6% (kategori Cukup).
2. Keaktifan siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan masih minim, misalnya indikator "senang ketika diminta menjawab" hanya mencapai 46,9% (Cukup).
3. Rasa bosan saat pembelajaran masih cukup tinggi dengan capaian 35,9% (Cukup).
4. Kemandirian belajar juga masih terbatas, karena indikator "belajar hanya jika ada tugas/ujian" masih sebesar 37,5% (Cukup).

Meskipun demikian, ada pula aspek yang sudah sangat baik, seperti "bersemangat jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik" (92,2%), "ingin mengetahui lebih banyak isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis" (87,5%), serta "tetap belajar meskipun tidak ada ujian" (93,2%). Hal ini menunjukkan bahwa potensi siswa untuk berkembang cukup besar jika strategi pembelajaran diperbaiki agar lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Siklus 2

Pada siklus 2, setelah dilakukan perbaikan dengan menggunakan media UNO Stacko, rata-rata persentase capaian siswa meningkat menjadi 81,81% (kategori Baik mendekati Sangat Baik). Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan mampu mengatasi kelemahan pada siklus 1. Beberapa peningkatan penting adalah:

1. Fokus siswa meningkat, ditunjukkan oleh indikator "semakin fokus memperhatikan penjelasan guru" yang mencapai 87,5%.
2. Motivasi belajar lebih tinggi, terlihat dari indikator "merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran" (89,06%) dan "memiliki semangat baru untuk belajar walaupun tidak ada ujian" (87,5%).
3. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, dengan capaian 82,81%, sehingga rasa bosan berkurang signifikan.
4. Partisipasi siswa lebih baik, siswa merasa senang saat dilibatkan langsung dalam pembelajaran berbasis permainan (90,63%), meskipun keaktifan menjawab pertanyaan masih berada pada kategori cukup (65,63%).
5. Minat siswa terhadap materi meningkat, dengan indikator "semakin tertarik mempelajari isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis" sebesar 81,25%.

Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2

- Rata-rata persentase meningkat dari 61,6% menjadi 81,81%, terjadi peningkatan sebesar 20,21%.
- Indikator yang pada siklus 1 berada pada kategori Cukup sebagian besar meningkat menjadi Baik bahkan Sangat Baik pada siklus 2, misalnya rasa bosan yang semula 35,9% (Cukup) berubah menjadi lebih terkendali karena suasana kelas yang menyenangkan mencapai 82,81% (Baik).

- Kemandirian belajar yang semula rendah juga meningkat, terlihat dari semangat belajar tanpa ujian yang mencapai 87,5%.
- Aspek yang masih memerlukan perhatian adalah keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dan menghadapi soal sulit, meskipun sudah ada peningkatan, namun masih berada pada kategori Cukup–Baik (65,63%–73,44%).

Secara keseluruhan, penggunaan media UNO Stacko terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Media ini tidak hanya mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan fokus, tetapi juga menumbuhkan motivasi, semangat, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, siswa terdorong untuk lebih berani, mandiri, serta tertarik mendalami materi Al-Qur'an dan Hadis.

Dengan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti UNO Stacko sangat layak dijadikan alternatif inovasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Strategi ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan siswa, sekaligus mampu memperbaiki kelemahan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran UNO Stacko mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MA Al-Muthohhar. Pada siklus I, rata-rata capaian minat belajar siswa berada pada kategori Baik (61,6%), namun masih terdapat kelemahan dalam fokus belajar, partisipasi aktif, dan kemandirian siswa. Setelah dilakukan perbaikan strategi melalui pembelajaran berbasis permainan UNO Stacko pada siklus II, minat belajar siswa meningkat secara signifikan hingga mencapai rata-rata 81,81% (kategori Baik mendekati Sangat Baik). Peningkatan terlihat pada aspek motivasi, semangat belajar, suasana kelas yang menyenangkan, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media UNO Stacko efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang interaktif, menyenangkan, dan mampu membangkitkan minat belajar siswa.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriani, N. (2019). Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 123–135.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1992). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2013). *Kurikulum Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Mulyana, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Kartu terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 5(1), 45–60.
- Prensky, M. (2011). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yusnaldi, M., Putra, R., & Rahmawati, D. (2025). Penggunaan Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 9(1), 77–89.