

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *FUZZLE* AYAT UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AL-QUR'AN
HADIS DI MIS. MODEL PANYABUNGAN**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

Maya Borotan

NIM. 21010056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maya Borotan
NIM : 21010056
Tempat/Tgl. Lahir : Gunung Tua Julu, 05 Juni 2002
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Gunung Tua Julu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Fuzzle Ayat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur’an Hadis di MIS. Model Panyabungan”** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, Agustus 2025
Yang membuat pernyataan



Maya Borotan
NIM: 21010056

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Maya Borotan, NIM. 21010056 dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran *Fuzzle* Ayat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur’an Hadis di MIS. Model Panyabungan”** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, Agustus 2025

Pembimbing I



Dr. H. Hasman, S.Pd.I, M.A
NIP.197007191997121001

Pembimbing II



Dr. Rohman, M. Pd
NIP.199306272019031011

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Fuzzle Ayat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur’an Hadis di MIS. Model Panyabungan”** a.n Maya Borotan, NIM. 21010056, Program Studi Pendidikan Agama Islam telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 11 September 2025.

Demikianlah persetujuan ini untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Muhammad Ikbal, M.Pd.I NIP.198506262019031005	Ketua/Penguji I		29/09/25
2	Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd NIP.198609192019082001	Sekretaris/Penguji II		29/9/25
3	Dr. H. Kasman, S.Pd.I, M.A NIP. 197007191997121001	Penguji III		29/09/25
4	Dr. Rohman, M.Pd NIP.199306272019031011	Penguji IV		29/09/25

Mandailing Natal, 07 Sep 2025
Mengetahui
Ketua STAIN Mandailing Natal



ABSTRAK

Maya Borotan (NIM: 21010056), Penerapan Model Pembelajaran *Puzzle* Ayat untuk meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadis Di MIS Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis melalui penerapan model pembelajaran melalui media *Puzzle* ayat di MIS Model Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-A yang berjumlah 28 siswa. Media yang digunakan berupa permainan edukatif "*Puzzle Ayat*" yang dirancang untuk membantu siswa memahami, menghafal, dan menghayati ayat-ayat Al-Qur'an. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan terlihat pada keaktifan siswa, kemampuan menjawab pertanyaan, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan media *Puzzle* ayat terbukti efektif menciptakan suasana kelas yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: *Puzzle* Ayat, Motivasi Belajar, Al-Qur'an Hadis, Penelitian Tindakan Kelas.

MOTTO

“Dan mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat”
(QS. Al-Baqarah:153)

PERSEMBAHAN

Tulus mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang telah memberi dukungan baik moral maupun spiritual kepada penulis selama ini, mereka adalah:

1. Kepada kedua orang tua yang bekerja keras, saudara/saudari kandung penulis yang memberikan semangat, Do'a, kasih sayang, perhatian, dan juga dukungan.
2. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya selama penulis kuliah di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
3. Sahabat-sahabat seperjuangan penulis yang sama-sama berjuang dalam penulisan skripsi ini
4. Kepada teman-teman, penulis ucapkan Terimakasih selalu mendengarkan keluh kesah dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **"Penerapan Model Pembelajaran *Puzzle* Ayat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadis Di MIS Model Panyabungan."** Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia ke jalan yang diridhai oleh Allah SWT. Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan kuliah sarjana pendidikan, Jurusan Pendidikan Agama Islam STAIN Mandailing Natal, dalam penulisan skripsi ini hambatan demi hambatan banyak dilalui dan banyak juga bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ungkapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag. Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
2. Kepada Bapak Ali Jusri Pohan, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah membantu memberikan izin dan persetujuannya terhadap judul skripsi yang penulis ajukan.
3. Kepada Bapak Dr. H. Kasman, S.Pd.I, M.A sebagai pembimbing I dan kepada Bapak Dr. Rohman, M.Pd sebagai pembimbing II yang selalu memberikan dukungan, petunjuk penulisan, sumbangsih pikiran, pengetahuan dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing peneliti dengan ikhlas dan penuh kesabaran.
5. Kepada Ibu Maryam, S.Pd.I selaku kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta atau MIS Model Panyabungan, serta seluruh guru yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian dan telah memberikan masukan bagi penulis dan telah banyak memberikan informasi demi terselesaikannya skripsi ini.

6. Teristimewa kepada keluarga tercinta, Ayahanda Paisal Borotan dan Kholizah Nst yang senantiasa mendoakan peneliti dengan tulus dan ikhlas. Kemudian kepada saudara/i Pausan Borotan, kiki Hasibuan, Mutiah Borotan, Pahren Borotan, dan Melda Borotan yang sama-sama memberikan motivasi kepada peneliti.
7. Sahabat-sahabat dekat saya yang telah memberikan saya semangat dalam menyelesaikannya skripsi ini.
8. Teman-teman saya lainnya yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa serta bantuan baik Do'a, materi maupun tenaga bagi penulis dalam proses pengerjaan skripsi hingga selesai penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan informasi kepada para pembaca. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penulisan skripsi ini, meskipun demikian penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan, baik itu dari sistem penulisan juga materi dalam pembahasannya. Penulis tentunya mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi memperbaiki dan bisa menyempurnakan skripsi ini agar lebih baik lagi kedepannya.

Panyabungan, 25 Agustus 2025

A handwritten signature in black ink. It features a stylized circular monogram on the left, followed by the name 'BOROTAN' in capital letters, and a long horizontal flourish extending to the right.

Maya Borotan

NIM. 21010056

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	6
C. Pembatasan Fokus Penelitian	6
D. Perumusan Masalah Penelitian	6
E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIK DAN PENGAJUAN KONSEPTUAL	
INTERVENSI TINDAKAN	
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	9
1. Pengertian Penerapan	9
2. Pengertian Model Pembelajaran.....	13
3. Pengertian <i>puzzle ayat</i>	16
4. Desain Pembelajaran	21
5. Pengertian Motivasi Belajar	25
6. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis	31
B. Hasil Penelitian yang Relevan	35
C. Hipotesis Tindakan	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	38
B. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian	38
C. Subjek Penelitian	41
D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	42
E. Tahapan Intervensi Tindakan	42
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	43
G. Data dan Sumber Data	43
H. Instrumen Pengumpulan Data	44
I. Teknik Pengumpulan Data	44
J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan	45
K. Analisis Data dan Interpretasi Data	47
L. Pengembangan Perencanaan Tindakan	48

BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	50
1. Profil MIS Model Panyabungan	50
B. Analisis Data	54
1. Tindakan Pra Siklus	54
2. Tindakan Siklus I	56
3. Tindakan Siklus II	62
C. Pembahasan	71

BAB V PENUTUP

A Kesimpulan	73
B Saran	73

DAFTAR PUSTAKA..... 75

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Motivasi Siswa	45
Tabel 4.1 Data Guru di MIS Model Panyabungan.....	51
Tabel 4.2 Data Prasarana.....	51
Tabel 4.3 Jumlah Siswa-siswi MIS Model Panyabungan.....	53
Tabel 4.4 Hasil Nilai <i>Pre-Tes</i> pada Pra Siklus.....	54
Tabel 4.5 Lembar Aktivitas Guru	58
Tabel 4.6 Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	59
Tabel 4.7 Data Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	60
Tabel 4.8 Skor Motivasi Belajar Siklus II.....	61
Tabel 4.9 Lembar Observasi Aktivitas Guru	64
Tabel 4.10 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	65
Tabel 4.11 Hasil Nilai <i>Pos-Tes</i> Pada Siklus II.....	66
Tabel 4.12 Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	67
Tabel 4.13 Data Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	69
Tabel 4.14 Persentase Analisis Hasil Data Motivasi Belajar	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	41
Gambar 4.1 Persentase Analisis Hasil Data.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	79
Lampiran 2 Lembar Instrumen <i>Pre-Tes</i> Siklus I.....	89
Lampiran 3 Lembar Instrumen <i>Pos-Tes</i> Siklus II.....	93
Lampiran 4 Kunci Jawaban.....	97
Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	98
Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	99
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	105
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 9 Surat Selesai Penelitian	112
Lampiran 10 Riwayat Singkat Peneliti	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan perilaku dalam suatu masyarakat dimana dia hidup dan Tindakan atau proses menanamkan, memperoleh pengetahuan umum, mengembangkan kekuatan penalaran dan penilaian, serta mempersiapkan diri sendiri atau orang lain secara intelektual untuk pendewasaan dan hidup, Tindakan atau proses dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu, sebagai sebuah profesi (Nugraha et al., 2020)

Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru (pendidik) dengan peserta didik (siswa) untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang ditentukan. Pendidik, peserta didik dan tujuan pendidikan merupakan komponen utama pendidikan. Ketiganya membentuk suatu *triangle*, yang ketika hilang salah satunya, maka hilanglah pula hakekat pendidikan. Namun demikian dalam situasi tertentu, tugas guru dapat diwakilkan atau dibantu oleh unsur lain seperti media teknologi, tetapi tetap tidak dapat digantikan (Nata, 2003).

Dalam proses belajar mengajar, strategi atau penggunaan model pembelajaran sangat penting karena dapat membantu mencapai hasil belajar, motivasi, perilaku, dan afektif yang positif bagi peserta didik dalam olahraga. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting karena berpengaruh pada pencapaian hasil pembelajaran. Guru harus memilih desain dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik mereka (Darmulyani et al., 2024).

Guru sebagai garda terdepan dalam pendidikan harus berusaha meningkatkan kompetensinya agar menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal. Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang

penting dalam pembelajaran, melalui hasil belajar ini guru dapat mengevaluasi kembali pembelajaran (Muhammad afandi, 2013).

Jalur pendidikan pun turut mempengaruhi perkembangan teknologi tersebut dengan penemuan dan penelitian oleh para mahasiswa dan dosen di perguruan tinggi dalam negeri. Seiring dengan perkembangan teknologi dan banyaknya produk teknologi yang berkembang, masuk dan dijual di Indonesia mempengaruhi perubahan gaya hidup masyarakat Indonesia termasuk gaya pendidikan anak-anak Indonesia (Budiyono, 2023).

Dengan demikian guru akan menjadikan hasil evaluasi tersebut sebagai titik tolak untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar selanjutnya. sehingga, proses belajar mengajar memperoleh hasil belajar yang optimal (Sitiatava Rizema Putra, 2013). Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Purwanto yang dikutip dari buku M. Thobroni: “Berhasil atau tidaknya pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah faktor guru dan cara mengajarnya”. Pembawaan guru yang kurang menyenangkan, strategi dan metode pembelajaran yang masih kurang bervariasi serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai (Thobroni, 2015).

Pembelajaran Al-Qur'an untuk anak harus disampaikan dengan tepat, agar dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas maka guru perlu memperhatikan kebutuhan dari anak itu sendiri. Salah satu cara agar menarik minat anak untuk belajar adalah dengan mengaitkan pembelajaran dengan kesenangan anak yaitu bermain. Bermain adalah aktivitas yang identik dengan anak-anak. Dapat dikatakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain, aktivitas bermain akan membuat anak merasa asyik dan senang (Erwin widiasworo, 2018).

Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Dalam konteks SD, anak-anak cenderung lebih tertarik dengan aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, sehingga model

ini dapat memfasilitasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dan juga mendukung pengembangan keterampilan kognitif dan sosial anak. Permainan yang dirancang dengan tujuan pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas.

Selain itu, permainan sering melibatkan kerjasama dan komunikasi, yang membantu mengembangkan keterampilan sosial mereka. Pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berkesan yaitu dengan menggunakan Pembelajaran berbasis permainan untuk memberikan kesempatan bagi siswa belajar sambil bermain, yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan berkesan. Hal ini dapat mengurangi kebosanan yang sering muncul dalam metode pembelajaran tradisional.

Pada tingkat Sekolah Dasar, anak-anak lebih responsif terhadap pendekatan yang lebih aktif dan dinamis. Pembelajaran berbasis permainan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik, serta sesuai dengan gaya belajar mereka yang lebih kinestetik. Dan juga meningkatkan hasil belajar siswa, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih aplikatif dan mempraktikkan konsep-konsep yang mereka pelajari.

Beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas ialah peserta didik tidak mempunyai semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta cenderung pasif dalam menerima pembelajaran dari guru, sebab guru hanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah termasuk ke dalam metode pembelajaran tradisional, sebab metode ceramah telah digunakan menjadi alat komunikasi lisan antara guru dan siswa, di samping itu metode ceramah lebih dominan pada keaktifan guru dibandingkan dengan siswa.

Kenyataan lain menunjukkan bahwa guru saat berlangsungnya belajar mengajar hanya menyampaikan materi pelajaran saja sehingga menjadikan

guru jarang memberi motivasi kepada siswa. Hal tersebut dikarenakan banyaknya pokok bahasan yang wajib disampaikan. Sebab akibatnya pada guru pada umumnya hanya akan menyampaikan materi tanpa berusaha menimbulkan minat serta motivasi belajar bagi siswa.

Menyadari akan pentingnya mata pelajaran Al-Qur'an hadits, maka didalam pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an hadits supaya menjadi efektif dan efisien dengan hasil pembelajaran yang maksimal, hendaknya menggunakan metode yang efektif, apalagi ruang lingkup bidang studi mata pelajaran pendidikan Al-Qur'an hadits sangat luas cakupan isi konsepnya, mungkin tidak dapat disampaikan seluruhnya dalam kegiatan pembelajaran dikelas yang dibatasi dengan jumlah alokasi waktu jam pelajaran yang kurang memadai dalam seluruh tatap muka. Jika demikian maka, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan metode *Puzzle Ayat game* yang diharapkan sangat membantu guru memberikan pengajaran yang maksimal, efektif serta efisien sehingga siswa lebih mudah dalam menerima suatu materi dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Puzzle merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang menuntut peserta didik untuk berpikir logis, analitis, serta melatih ketekunan dalam memecahkan masalah. Secara umum, puzzle adalah permainan yang terdiri atas potongan-potongan kecil yang harus disusun kembali menjadi suatu bentuk atau pola yang utuh. Menurut Hidayat (2012), *puzzle* adalah media permainan yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, karena melalui kegiatan menyusun, anak belajar mengenali bentuk, warna, pola, dan hubungan antar bagian. *Puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi karena melibatkan aktivitas berpikir kritis dan pemecahan masalah (*problem solving*).

Dalam konteks pendidikan, *puzzle* sering digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*). Suyono dan Hariyanto (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran yang disertai aktivitas permainan dapat meningkatkan motivasi siswa karena tercipta suasana belajar yang rileks namun tetap bermakna. *Puzzle* juga memberikan pengalaman belajar yang

konkret, karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif mengolah dan menemukan pengetahuan melalui proses penyusunan bagian-bagian *puzzle*.

Selain itu, penggunaan *puzzle* dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak secara holistik. Menurut Yus (2011), *puzzle* mampu melatih keterampilan motorik halus, koordinasi mata dan tangan, kemampuan mengenal pola, serta mengembangkan kesabaran dan konsentrasi. Aspek sosial juga turut berkembang apabila *puzzle* dikerjakan secara kelompok, karena siswa belajar bekerjasama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat orang lain. Dengan demikian, *puzzle* memiliki fungsi ganda: sebagai sarana hiburan sekaligus instrumen pembelajaran yang efektif.

Menurut uraian di atas, *puzzle* menjadi salah satu media yang dapat diadaptasi untuk mendukung pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Ketika konsep *puzzle* digabungkan dengan materi ayat-ayat Al-Qur'an, maka lahirlah media inovatif yang disebut *puzzle* ayat, yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman terhadap isi kandungan Al-Qur'an. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi metode ceramah sehingga siswa hanya menyalin atau mendikte materi tanpa adanya variasi model yang menarik. Observasi awal menunjukkan kelas berpusat pada guru, sehingga diperlukan penerapan pendekatan dan metode yang lebih sesuai agar hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi Di MIS Model Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa. Banyak siswa yang kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, sehingga mempengaruhi partisipasi mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Keadaan ini terlihat pada rendahnya tingkat keterlibatan aktif siswa dalam kelas, serta hasil belajar yang masih belum memuaskan. Hal ini disebabkan karena selama proses pembelajaran masih cenderung menggunakan media yang seadanya saja seperti: papan tulis, spidol atau dengan berceramah, dengan

suatu permasalahan yang telah ditemukan atau didapatkan, maka perlu diterapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini media pembelajaran yang lebih tepat digunakan atau diterapkan oleh peneliti yaitu menerapkan media *puzzle* Ayat seperti sambung ayat, tebak nama surah, dan sambung ayat, dalam proses pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan menerapkan metode ini akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi-materi yang akan disampaikan oleh guru. Pada pembelajaran tersebut, peserta didik dituntut untuk belajar dengan pendekatan bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi peserta didik. Dengan menggunakan metode ini diharapkan mampu memberikan rasa gembira dan senang kepada peserta didik, dan diharapkan dapat membangun suasana kelas yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme serta dapat mengurangi sifat kelas yang monoton.

B. Identifikasi Area Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *Puzzle* Ayat dalam meningkatkan motivasi siswa di MIS Model panyabungan.
2. Peningkatan motivasi siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Puzzle* Ayat di MIS Model Panyabungan.

C. Penelitian Pembatasan Fokus

Agar peneliti tidak menyimpang dari pokok permasalahan dalam memahaminya maka penulis membatasi masalahnya yaitu menggunakan media *Puzzle* Ayat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MIS Model Panyabungan.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang diangkat adalah:

1. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Puzzle* Ayat di MIS Model panyabungan?

2. Bagaimana penerapan pembelajaran *Puzzle Ayat* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di MIS Model Panyabungan?
3. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa sesudah diterapkannya model pembelajaran *Puzzle Ayat* di MIS Model panyabungan?

E. Tujuan Dan Kegunaan Hasil Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka dalam melakukan penelitian mempunyai tujuan:

1. Untuk mengetahui Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Puzzle Ayat* di MIS Model panyabungan?
2. Untuk mengetahui Bagaimana penerapan pembelajaran *Puzzle Ayat* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di MIS Model Panyabungan?
3. Untuk mengetahui Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa sesudah diterapkannya model pembelajaran *Puzzle Ayat* di MIS Model panyabungan?

Dengan tercapainya suatu tujuan tersebut, kegunaan penelitian yang diharapkan adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai model pembelajaran inovatif, khususnya *Puzzle Ayat*, sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
 - b. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang metodologi pembelajaran berbasis permainan *puzzle ayat* di madrasah ibtidaiyah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan referensi bagi guru Al-Qur'an Hadis dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang variatif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya penerapan model *Puzzle* Ayat, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an Hadis, serta mampu meningkatkan kemampuan dalam membaca dan memahami ayat Al-Qur'an.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di MIS Model Panyabungan, khususnya dalam penerapan media dan model pembelajaran yang kreatif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau acuan untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran berbasis *puzzle* maupun model pembelajaran inovatif lainnya.

3. Manfaat Akademis

- a. Melengkapi syarat kelulusan mahasiswa dalam menempuh Program Studi Pendidikan Agama Islam di sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
- b. Menjadi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) atau strata 1 di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.