

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas pada kelas IV-A MIS Model Panyabungan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. **Tingkat motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya *Puzzle Ayat*** masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi pra-siklus dan data pre-test yang menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. **Penerapan model *Puzzle Ayat* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis** dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyusun potongan ayat Al-Qur'an secara berurutan hingga menjadi susunan ayat yang benar. Proses ini menumbuhkan keaktifan, kerjasama, serta suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
3. **Tingkat motivasi belajar siswa setelah diterapkannya *Puzzle Ayat*** mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kenaikan skor motivasi pada setiap siklus, sebagaimana terlihat pada tabel hasil penelitian dan grafik persentase analisis data. Indikator motivasi belajar seperti semangat bertanya, keberanian menjawab, serta perhatian terhadap pelajaran meningkat, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penelitian memberikan saran dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dapat lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Model *puzzle ayat* dapat menjadi salah satu alternatif yang terus dikembangkan dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.

2. Bagi Siswa

Dalam proses pembelajaran sebaiknya siswa harus lebih terlibat dan aktif berdiskusi sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dan harusnya siswa fokus dalam memperhatikan guruselama proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Diharapkan dapat mendukung guru dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk penerapan model pembelajaran inovatif.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Disarankan untuk meneliti penerapan model ini pada materi atau jenjang yang berbeda, sehingga efektivitasnya dapat terlihat lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Adolph, R. (2016). *Buku ajar belajar dan pembelajaran*. 1–23.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In CV. *Pusdikra MJ*.
- Arikunto, S., & Suhardjono, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Penelitian Tindakan Kelas. In *Bumi Aksara* (Issue June 2023, pp. 41–42). <https://www.sman2prg.sch.id/upload/file/71262145PTKAdiWahyudiNoor,S.Pd.pdf>
- Athiyyah¹, A., & Amalia², E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Budiyono. (2023). *Manajemen Pembelajaran Dan Prestasi Belajar Siswa* (Vol. 19, Issue 5).
- Choiri, U. S. & M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20Di%20Bidang%20Pendidikan.pdf)
- Darmulyani, Palloan, P., & MT Kohar, N. (2024). Implementasi Metode Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol 6, No(2), 1–7.
- Suparno, P. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. (2010). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Departemen Agama RI
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Dick, W., & Carey, L. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. Upper Saddle River, NJ: Pearson
- Mager, R. F. (1997). *Preparing Instructional Objectives*. Atlanta: The Center for Effective Performance.
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Dewi. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 279–282. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>
- Erwin widiasworo. (2018). *Edu Tainment berbasis karakter*.
- Fara Diba, N. M. (2019). buku ajar Perkembangan Peserta Didik. *Dirjen Dikti: Jakarta*, 68.
- Hadis, A. (2014). *Al-Qur'an Hadis, Kurikulum 2013 i*.
- Hamzah B Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukuran*.
- Handayani, S., W Mintarti, S. U., & Megasari, R. (2020). Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi “Model-model Pembelajaran Inovatif”. In *Strategi pembelajaran Ekonomi Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. www.literindo.id
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*.
- Herwati, Moh. Miftahul Arifin, Tri Rahayu, A. W. (2023). *motivasi dalam pendidikan*.
- Husnullail, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset lmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(0), 1–23.
- Marintinis Yamin. (2010). *Kiat Membelajarkan siswa*.
- Mathematics, A. (2016). *Tinjauan Based Learning*. 1–23.

- Mawarni, F., & Fitriani, Y. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Eksposisi di Kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Sembawa Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 9(2), 133–147. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v9i2.4293>
- Mayasari, N. johar A. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 14, Issue 5).
- Moh. Uzer Usman. (2006). *Menjadi Guru Profosional*.
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19–29. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>
- Mu'alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*.
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. *Ganding*, 44(8), 1–87. http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf
- Muhammad afandi. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*.
- Muhammad Misbahudholam AR, M. P. (2021). buku memahami karakteristik peserta didik. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Najikh Wildana, M., & Nuryanto, dan. (2020). Keefektifan Desain Media Role Playing Games Berbasis Android Pada Materi Redoks Dan Tata Nama Senyawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(1), 2524–2535.
- Nasional, D. P., Jenderal, D., Mutu, P., Dan, P., Kependidikan, T., Penjamin, L., Pendidikan, M., & Jakarta, D. K. I. (2006). *Model-Model Pembelajaran*.
- Nasution, wahyudin nur. (2018). Pengaruh Strategi pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama islam (PAI). In *Perdana Publishing*.
- Nata, A. (2003). *Manajemen pendidikan*.
- Nezha, R. (2014). *kajian teori pengertian tes*. 1–203.

- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A., & Husen, W. R. (2020). *Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar*. Edu Publisher.
- NUGROHO, S. D. (2017). Model Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Hj. Isriati Baiturrahman 2. *Universitas Islam Negeri Walisongo*, 54–62.
- Nurdin Usman. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*.
- Ramopoly, I. H. (2024). *Buku Ajar Psikologi Pendidikan*.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sadirman. (2009). *Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sitiatava Rizema Putra. (2013). *Desain Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja*.
- Sobry Sutikno. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Sodik, M., Sahal, Y. F. D., & Herlina, N. H. (2019). Pengaruh Kinerja Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Alquran Hadis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.359>
- Sudirman, & Maru, R. (2016). Implementasi Model-Model Pembelajaran Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas. In *Badan Penerbit UNM*.
- Sugiyono. (2016). *metodologi penelitian pendidikan kuantitatif,kualitatif dan R&D (Alfabeta)*.
- Sulistyawati. (2023). Buku Ajar Metode Penelitian Kualitatif. In *Jurnal EQUILIBRIUM* (Vol. 5, Issue January). <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Pengaruh Ketrampilan Pengelolaan Kelas terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP N 1 Kendal. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Suyanto, B. (2013). Masalah Sosial Anak. *Jakarta : Kencana*, 389.

https://www.google.co.id/books/edition/Masalah_Sosial_Anak/zqRPDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Thalib, M. A. (2022). Pelatihan Analisis Data Model Miles Dan Huberman Untuk Riset Akuntansi Budaya. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*, 5(1), 23–33. <https://doi.org/10.30603/md.v5i1.2581>

Thobroni, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*.

Ummah, M. S. (2019). *Penelitian kualitatif*. 11(1), 1–14.

Wahyuningrum, S. R. (2022). buku ragam analisis data penelitian. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regscuirbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

Zainal Aqib. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*.

LAMPIRAN 1. MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA AL-QUR'AN HADIS

Informasi umum

A. Identitas Modul

Nama Penyusun : Maya Borotan
 Instansi : MIS Model Panyabungan
 Tahun Penyusunan : 2024/2025
 Jenjang Sekolah : SD
 Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadis
 Kelas/Semester : 4A (Semester 2)
 Materi Ajar : Mengenal dan memahami surah At-Tin, Al-Insyirah, dan Ad-Duha
 Media Pembelajaran : *Puzzle* Ayat
 Alokasi waktu : 2x35 menit

B. Kompetensi Awal

1. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami makna dan kandungan dari surah At-Tin, Al-Insyirah, dan Ad-Duha. Peserta didik juga mampu mengaitkan nilai-nilai yang terkandung dalam surah tersebut dengan kehidupan sehari-hari serta menunjukkan sikap positif seperti bersyukur, optimis, dan sabar.

2. Alur Capaian Pendidikan

Peserta didik diajak untuk:

1. Membaca dan menghafal surah At-Tin, Al-Insyirah, dan Ad-Duha,
2. Memahami makna ayat per ayat dari ketiga ayat tersebut
3. Menganalisis nilai-nilai yang terkandung seperti keutamaan bersyukur, optimisme, penguatan diri, dalam menghadapi ujian hidup, dan keyakinan terhadap pertolongan Allah
4. Menyusun potongan ayat dalam bentuk *puzzle* game secara kelompok sebagai bentuk penguatan pemahaman
5. Menyimpulkan pesan-pesan surah dalam kehidupan sehari-hari

C. Profil Pelajar Pancasila

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Bernalar kritis, Kreatif, Bergotong royong, Mandiri

D. Sarana dan Media Pembelajaran

Lembar *puzzle* Ayat, Al-Qur'an digital atau cetak, LCD/proyektor, Audio murottal, Lembar aktivitas siswa, Alat tulis, Gunting, Pengeras suara (speaker), Hp.

E. Target peserta didik

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar

F. Model Pembelajaran

Model permainan *Puzzle Ayat*

G. Kata Kunci

Surah At-tin, surah Al-Insyirah, Ad-Duha, puzzle ayat, syukur, optimis, tawakkal, game Edukatif.

H. Materi Pembelajaran

- Mengenal dan memahami surah Surah At-tin, surah Al-Insyirah, Ad-Duha,
- Menumbuhkan motivasi belajar melalui model pembelajaran *Puzzle Ayat*
- Mengembangkan kemampuan membaca dan memahami makna ayat Al-Qur'an melalui media *puzzle* ayat

KOMPONEN INTI

A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran:

Pada bab ini, tujuan pembelajarannya adalah:

1. Mengenalkan surah At-Tin, Ad-Duha, dan Al-Insyirah kepada siswa.
2. Membantu siswa membaca dan menghafal surah secara tartil.
3. Mengajak siswa memahami kandungan makna dari surah pendek tersebut.
4. Menumbuhkan semangat dan motivasi belajar Al-Qur'an melalui permainan edukatif (*puzzle*).
5. Membiasakan siswa berperilaku mulia sesuai pesan moral dalam surah yang dipelajari.

Pertemuan ke-1

Tujuan pembelajaran:

1. Mengenalkan dan membaca surah At-Tin dan Ad-Duha.
2. Memahami makna ayat-ayat pilihan dari surah At-Tin dan Ad-Duha.
3. Bermain game *puzzle* ayat secara kelompok sebagai media pembelajaran.

Pertemuan ke-2

Tujuan pembelajaran:

1. Mengenalkan surah Al-Insyirah.
2. Memahami pesan moral dan hikmah dari surah Al-Insyirah.
3. Bermain game "sambung ayat" dan "tebak nama surah" sebagai metode refleksi dan evaluasi pembelajaran.

B. Pemahaman Bermakna

Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya dengan bertanya:

- Apa yang kalian rasakan saat belajar Al-Qur'an di rumah atau sekolah?

- Pernahkah kalian membaca Surah At-Tin atau Ad-Duha sebelumnya?
- Bagaimana rasanya jika belajar Al-Qur'an dilakukan sambil bermain *puzzle*?

Melalui orientasi awal ini, siswa diharapkan merasa tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah kalian suka bermain *puzzle* atau game?
2. Pernahkah kalian bermain sambil belajar?
3. Apa manfaatnya bermain sambil belajar Al-Qur'an?
4. Surah apa saja yang kalian hafal?
5. Apa pesan baik dari surah Surah At-tin, surah Al-Insyirah, Ad-Duha?

D. Kegiatan pembelajaran

Pertemuan ke-1

Guru menggunakan metode membaca, memahami, dan bermain *puzzle* ayat. Fokus pada pengenalan surah At-Tin dan Ad-Duha. Langkah-langkah pembelajaran dibagi menjadi 3 bagian: pendahuluan, inti, dan penutup.

Pendahuluan:

Guru membuka pelajaran dengan salam dan motivasi singkat. Apersepsi dengan cerita pendek atau video animasi terkait isi surah.

Inti:

1. Membaca ayat bersama-sama.
2. Menjelaskan makna ayat.
3. Siswa bermain *puzzle* ayat Surah At-Tin dan Ad-Duha secara berkelompok.
4. Siswa menyusun potongan ayat dan menyebutkan nama surahnya

Kegiatan Penutup:

1. Guru memberikan refleksi dan penguatan pesan moral dalam surah
2. Memberi apresiasi kepada kelompok yang berhasil menyusun *puzzle* dengan cepat dan benar

E. Refleksi

1. Bagian manakah yang paling kamu sukai dari pembelajaran Surah At-Tin, Ad-Duha, dan Al-Insyirah?
2. Saat bermain *puzzle* ayat atau sambung ayat, bagian mana yang paling membuatmu semangat?
3. Apa pesan yang paling kamu ingat dari surah yang telah kamu pelajari?

F. Asesmen/Penilaian

1. Penilaian Sikap

Jawablah pernyataan di bawah ini sesuai dengan kondisi yang ada dengan mencentang (✓) di kolom yang sesuai.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya membaca doa sebelum memulai belajar Al-Qur'an		
2	Saya membaca surah At-Tin, Ad-Duha, dan Al-Insyirah dengan sungguh-sungguh		
3	Saya senang belajar Al-Qur'an dengan metode permainan seperti <i>puzzle</i> ayat		
4	Saya dapat bekerja sama dengan teman saat menyusun <i>puzzle</i> ayat		
5	Saya menghormati teman saat bermain dan berdiskusi		
6	Saya mencoba memahami arti ayat dari surah yang dipelajari		
7	Saya rasa lebih semangat belajar Al-Qur'an dengan permainan		
8	Saya aktif dalam menyampaikan ide saat diskusi kelompok		
9	Saya berusaha mengamalkan isi kandungan surah dalam kehidupan sehari-hari		
10	Saya tetap menjaga adab Ketika bermain game saat proses pembelajaran		

Nilai Akhir

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan}}{40} \times 100$$

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian melalui soal pilihan ganda dan tebak ayat, Setiap jawaban yang benar mendapatkan nilai 5 poin. Jumlah soal sebanyak 20, sehingga nilai maksimal adalah 100 poin.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian dilakukan melalui aktivitas bermain *puzzle* ayat dan sambung ayat, Siswa dinilai dari kerja sama,

ketepatan menyusun ayat, serta kemampuan memahami isi surah.

G. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

1. Peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) wajib mengikuti pembelajaran ulang dengan bimbingan guru.
2. Guru memberikan soal latihan ulang dan mengobservasi peningkatan motivasi belajar siswa.

Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai KKM akan diberikan tantangan tambahan berupa:

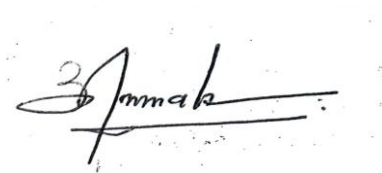
1. Menyusun urutan ayat tanpa petunjuk.
2. Menyebutkan nama surah berdasarkan potongan ayat.
3. Mengaitkan pesan moral dari ayat dengan kehidupan sehari-hari.

Wali kelas IV-A MIS Model

Panyabungan, 19 Juni 2025

Peneliti

Panyabungan



Munawarah, S.Pd. I



Maya Borotan

Mengetahui Kepala Madrasah



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA AL-QUR'AN HADIS

Informasi umum

I. Identitas Modul

Nama Penyusun : Maya Borotan
 Instansi : MIS Model Panyabungan
 Tahun Penyusunan : 2024/2025
 Jenjang Sekolah : SD
 Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadis
 Kelas/Semester : 4A (Semester 2)
 Materi Ajar : Mengenai dan memahami surah At-Tin, Al-Insyirah, dan Ad-Duha
 Media Pembelajaran : *Puzzle* Ayat
 Alokasi waktu : 2x35 menit

J. Kompetensi Awal

3. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami makna dan kandungan dari surah At-Tin, Al-Insyirah, dan Ad-Duha. Peserta didik juga mampu mengaitkan nilai-nilai yang terkandung dalam surah tersebut dengan kehidupan sehari-hari serta menunjukkan sikap positif seperti bersyukur, optimis, dan sabar.

4. Alur Capaian Pendidikan

Peserta didik diajak untuk:

6. Membaca dan menghafal surah At-Tin, Al-Insyirah, dan Ad-Duha,
7. Memahami makna ayat per ayat dari ketiga ayat tersebut
8. Menganalisis nilai-nilai yang terkandung seperti keutamaan bersyukur, optimisme, penguatan diri, dalam menghadapi ujian hidup, dan keyakinan terhadap pertolongan Allah
9. Menyusun potongan ayat dalam bentuk *puzzle* game secara kelompok sebagai bentuk penguatan pemahaman
10. Menyimpulkan pesan-pesan surah dalam kehidupan sehari-hari

K. Profil Pelajar Pancasila

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Bernalar kritis, Kreatif, Bergotong royong, Mandiri

L. Sarana dan Media Pembelajaran

Lembar *puzzle* Ayat, Al-Qur'an digital atau cetak, LCD/proyektor, Audio murottal, Lembar aktivitas siswa, Alat tulis, Gunting, Pengeras suara (speaker), Hp.

M. Target peserta didik

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar

N. Model Pembelajaran

Model permainan *Puzzle Ayat*

O. Kata Kunci

Surah At-tin, surah Al-Insyirah, Ad-Duha, puzzle ayat, syukur, optimis, tawakkal, game Edukatif.

P. Materi Pembelajaran

- Mengenal dan memahami surah Surah At-tin, surah Al-Insyirah, Ad-Duha,
- Menumbuhkan motivasi belajar melalui model pembelajaran *Puzzle Ayat*
- Mengembangkan kemampuan membaca dan memahami makna ayat Al-Qur'an melalui media *puzzle* ayat

KOMPONEN INTI

H. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran:

Pada bab ini, tujuan pembelajarannya adalah:

6. Mengenalkan surah At-Tin, Ad-Duha, dan Al-Insyirah kepada siswa.
7. Membantu siswa membaca dan menghafal surah secara tartil.
8. Mengajak siswa memahami kandungan makna dari surah pendek tersebut.
9. Menumbuhkan semangat dan motivasi belajar Al-Qur'an melalui permainan edukatif (*puzzle*).
10. Membiasakan siswa berperilaku mulia sesuai pesan moral dalam surah yang dipelajari.

Pertemuan ke-3

Tujuan pembelajaran:

4. Mengenalkan dan membaca surah At-Tin dan Ad-Duha.
5. Memahami makna ayat-ayat pilihan dari surah At-Tin dan Ad-Duha.
6. Bermain game *puzzle* ayat secara kelompok sebagai media pembelajaran.

Pertemuan ke-4

Tujuan pembelajaran:

4. Mengenalkan surah Al-Insyirah.
5. Memahami pesan moral dan hikmah dari surah Al-Insyirah.
6. Bermain game "sambung ayat" dan "tebak nama surah" sebagai metode refleksi dan evaluasi pembelajaran.

I. Pemahaman Bermakna

Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya dengan bertanya:

- Apa yang kalian rasakan saat belajar Al-Qur'an di rumah atau sekolah?

- Pernahkah kalian membaca Surah At-Tin atau Ad-Duha sebelumnya?
- Bagaimana rasanya jika belajar Al-Qur'an dilakukan sambil bermain *puzzle*?

Melalui orientasi awal ini, siswa diharapkan merasa tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran.

J. Pertanyaan Pemantik

6. Apakah kalian suka bermain *puzzle* atau game?
7. Pernahkah kalian bermain sambil belajar?
8. Apa manfaatnya bermain sambil belajar Al-Qur'an?
9. Surah apa saja yang kalian hafal?
10. Apa pesan baik dari surah Surah At-tin, surah Al-Insyirah, Ad-Duha?

K. Kegiatan pembelajaran

Pertemuan ke-1

Guru menggunakan metode membaca, memahami, dan bermain *puzzle* ayat. Fokus pada pengenalan surah At-Tin dan Ad-Duha. Langkah-langkah pembelajaran dibagi menjadi 3 bagian: pendahuluan, inti, dan penutup.

Pendahuluan:

Guru membuka pelajaran dengan salam dan motivasi singkat. Apersepsi dengan cerita pendek atau video animasi terkait isi surah.

Inti:

5. Membaca ayat bersama-sama.
6. Menjelaskan makna ayat.
7. Siswa bermain *puzzle* ayat Surah At-Tin dan Ad-Duha secara berkelompok.
8. Siswa menyusun potongan ayat dan menyebutkan nama surahnya

Kegiatan Penutup:

3. Guru memberikan refleksi dan penguatan pesan moral dalam surah
4. Memberi apresiasi kepada kelompok yang berhasil menyusun *puzzle* dengan cepat dan benar

L. Refleksi

4. Bagian manakah yang paling kamu sukai dari pembelajaran Surah At-Tin, Ad-Duha, dan Al-Insyirah?
5. Saat bermain *puzzle* ayat atau sambung ayat, bagian mana yang paling membuatmu semangat?
6. Apa pesan yang paling kamu ingat dari surah yang telah kamu pelajari?

M. Asesmen/Penilaian

4. Penilaian Sikap

Jawablah pernyataan di bawah ini sesuai dengan kondisi yang ada dengan mencentang (✓) di kolom yang sesuai.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya membaca doa sebelum memulai belajar Al-Qur'an		
2	Saya membaca surah At-Tin, Ad-Duha, dan Al-Insyirah dengan sungguh-sungguh		
3	Saya senang belajar Al-Qur'an dengan metode permainan seperti <i>puzzle</i> ayat		
4	Saya dapat bekerja sama dengan teman saat menyusun <i>puzzle</i> ayat		
5	Saya menghormati teman saat bermain dan berdiskusi		
6	Saya mencoba memahami arti ayat dari surah yang dipelajari		
7	Saya rasa lebih semangat belajar Al-Qur'an dengan permainan		
8	Saya aktif dalam menyampaikan ide saat diskusi kelompok		
9	Saya berusaha mengamalkan isi kandungan surah dalam kehidupan sehari-hari		
10	Saya tetap menjaga adab Ketika bermain game saat proses pembelajaran		

Nilai Akhir

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan}}{40} \times 100$$

5. Penilaian Pengetahuan

Penilaian melalui soal pilihan ganda dan tebak ayat, Setiap jawaban yang benar mendapatkan nilai 5 poin. Jumlah soal sebanyak 20, sehingga nilai maksimal adalah 100 poin.

6. Penilaian Keterampilan

Penilaian dilakukan melalui aktivitas bermain *puzzle* ayat dan sambung ayat, Siswa dinilai dari kerja sama,

ketepatan menyusun ayat, serta kemampuan memahami isi surah.

N. Kegiatan Pengayaan dan Remedial Remedial

3. Peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) wajib mengikuti pembelajaran ulang dengan bimbingan guru.
4. Guru memberikan soal latihan ulang dan mengobservasi peningkatan motivasi belajar siswa.

Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai KKM akan diberikan tantangan tambahan berupa:

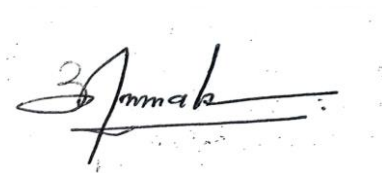
4. Menyusun urutan ayat tanpa petunjuk.
5. Menyebutkan nama surah berdasarkan potongan ayat.
6. Mengaitkan pesan moral dari ayat dengan kehidupan sehari-hari.

Wali kelas IV-A MIS Model

Panyabungan, 19 Juni 2025

Peneliti

Panyabungan



Munawarah, S.Pd. I



Maya Borotan

Mengetahui Kepala Madrasah



Panyabungan, Juli 2025
Kepala Madrasah
MARYAM, S.Pd.I
NIP. 19841019 200501 2 002

LAMPIRAN 2. INSTRUMENT *PRE-TEST* SIKLUS I

Instrumen *Pre-Test* Siklus I

Tujuan : Mengukur pengetahuan awal siswa sebelum diterapkan media *puzzle* ayat

Jumlah Soal : 20 Soal Pilihan Ganda

Waktu : 30 Menit

PETUNJUK UMUM:

1. Tulislah nama lengkapmu di pojok kanan atas lembar jawaban.
2. Bacalah setiap soal dengan cermat.
3. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda lingkaran pada huruf A, B, C, atau D.

1. Surah At-Tin termasuk golongan surah ...
 - A. Madaniyah
 - B. Makkiyah
 - C. Panjang
 - D. Pendek
2. Arti dari “Wa tîni wa zaitûn” adalah ...
 - A. Demi mentimun dan zaitun
 - B. Demi buah tin dan zaitun
 - C. Buah dari Timur
 - D. Tempat buah tin
3. Ayat kedua dari Surah Al-Insyirah berbunyi ...
 - A. Alam nasyrah laka shadrak
 - B. Wa wada’na ‘anka wizrak
 - C. Alladzi anqadha dhaharak
 - D. Fa idza faraghta fanshab
4. Surah Ad-Dhuha terdiri dari ... ayat
 - A. 5
 - B. 13
 - C. 9
 - D. 11

5. Kata “dhuha” dalam bahasa Arab berarti ...
 - A. Malam
 - B. Subuh
 - C. Pagi hari
 - D. Tengah hari
6. Apakah hukum membaca Al-Qur'an bagi seorang Muslim...
 - A. Sunnah
 - B. Haram
 - C. Makruh
 - D. Wajib
7. Surah Al-Insyirah menjelaskan tentang ...
 - A. Keistimewaan hari Jumat
 - B. Keringanan dari Allah kepada Nabi Muhammad
 - C. Nabi Musa dan tongkat
 - D. Larangan berbohong
8. Dalam permainan Sambung Ayat, jika temanmu membaca ayat pertama, tugasmu adalah ...
 - A. Menebak nama surah
 - B. Menjawab tafsir
 - C. Membaca ayat lanjutan
 - D. Menulis arti ayat
9. Apa manfaat dari membaca Al-Qur'an setiap hari....
 - A. Melatih lisan
 - B. Mendapat pahala
 - C. Membuat guru senang
 - D. Supaya bisa berpidato
10. Surat pendek biasanya diajarkan sejak ...
 - A. SMP
 - B. SD
 - C. MI/TK
 - D. Mahasiswa
11. Surah At-Tin memiliki berapa ayat...
 - A. 5
 - B. 7
 - C. 8
 - D. 11
12. Apa kandungan utama dari Surah Ad-Dhuha...

- A. Kisah tentang zakat
 - B. Penegasan waktu dhuha
 - C. Tentang musuh Rasul
 - D. Kemenangan Islam
13. Ayat terakhir dari surah Al-Insyirah berbunyi ...
- A. Fa idza faraghta fanshab
 - B. Alam nasyrah laka shadrak
 - C. Alladzi anqadha dhahrak
 - D. Inna ma'al 'usri Yusra
14. Apa adab saat membaca Al-Qur'an...
- A. Boleh sambil bercanda
 - B. Membacanya dengan malas
 - C. Membaca dengan suara keras di tempat ramai
 - D. Membaca dengan khusyuk dan bersih
15. Dalam sambung ayat, kita belajar ...
- A. Menulis bahasa Arab Menulis bahasa Arab
 - B. Melatih hafalan dan kerja sama
 - C. Belajar ilmu tajwid secara teori
 - D. Menebak gambar
16. Membaca Al-Qur'an akan mendapat ...
- A. Pahala
 - B. Hukuman
 - C. Nilai rapor
 - D. Hadiah mainan
17. Agar pandai membaca Al-Qur'an, kita harus ...
- A. Rajin berlatih membaca
 - B. Malas belajar
 - C. Hanya menonton TV
 - D. Bermain terus
18. Al-Qur'an diturunkan dengan bahasa ...
- A. Arab
 - B. Inggris
 - C. Indonesia
 - D. Jawa

19. Jika rajin belajar Al-Qur'an dan Hadis, hati kita menjadi ...
- A. Gelisah
 - B. Tenang
 - C. Marah
 - D. Malas
20. Orang Islam wajib mengikuti teladan ...
- A. Nabi Muhammad SAW
 - B. Teman sekolah
 - C. Penyanyi terkenal
 - D. Tokoh film

LAMPIRAN 3. INSTRUMENT POS-*TES* SIKLUS II

Instrumen Post-Tes Siklus II

Tujuan : Mengukur pengetahuan siswa setelah penerapan media Puzzle
Ayat

Jumlah Soal : 20 Soal Pilihan Ganda

Waktu : 30 Menit

PETUNJUK UMUM:

1. Tulislah nama lengkapmu di pojok kanan atas lembar jawaban.
2. Bacalah setiap soal dengan cermat.
3. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda lingkaran pada huruf A, B, C, atau D.
 1. Surah At-Tin termasuk golongan surah ...
 - A. Madaniyah
 - B. Makkiyah
 - C. Panjang
 - D. Pendek
 2. Arti dari “Wa tîni wa zaitûn” adalah ...
 - A. Demi mentimun dan zaitun
 - B. Demi buah tin dan zaitun
 - C. Buah dari Timur
 - D. Tempat buah tin
 3. Ayat kedua dari Surah Al-Insyirah berbunyi ...
 - A. Alam nasyrah laka shadrak
 - B. Wa wada’na ‘anka wizrak
 - C. Alladzi anqadha dhahrak
 - D. Fa idza faraghta fanshab
 4. Surah Ad-Dhuha terdiri dari ... ayat
 - A. 5
 - B. 13

- C. 9
 - D. 11
5. Kata “dhuha” dalam bahasa Arab berarti ...
- A. Malam
 - B. Subuh
 - C. Pagi hari
 - D. Tengah hari
6. Apakah hukum membaca Al-Qur'an bagi seorang Muslim...
- A. Sunnah
 - B. Haram
 - C. Makruh
 - D. Wajib
7. Surah Al-Insyirah menjelaskan tentang ...
- E. Keistimewaan hari Jumat
 - F. Keringanan dari Allah kepada Nabi Muhammad
 - G. Nabi Musa dan tongkat
 - H. Larangan berbohong
8. Dalam permainan Sambung Ayat, jika temanmu membaca ayat pertama, tugasmu adalah ...
- A. Menebak nama surah
 - B. Menjawab tafsir
 - C. Membaca ayat lanjutan
 - D. Menulis arti ayat
9. Apa manfaat dari membaca Al-Qur'an setiap hari....
- A. Melatih lisan
 - B. Mendapat pahala
 - C. Membuat guru senang
 - D. Supaya bisa berpidato
10. Surat pendek biasanya diajarkan sejak ...
- A. SMP
 - B. SD
 - C. MI/TK
 - D. Mahasiswa

11. Surah At-Tin memiliki berapa ayat...
 - A. 5
 - B. 7
 - C. 9
 - D. 11
12. Apa kandungan utama dari Surah Ad-Dhuha...
 - A. Kisah tentang zakat
 - B. Penegasan waktu dhuha
 - C. Tentang musuh Rasul
 - D. Kemenangan Islam
13. Ayat terakhir dari surah Al-Insyirah berbunyi ...
 - A. Fa idza faraghta fanshab
 - B. Alam nasyrah laka shadrak
 - C. Alladzi anqadha dhahrak
 - D. Inna ma'al 'usri Yusra
14. Apa adab saat membaca Al-Qur'an...
 - A. Boleh sambil bercanda
 - B. Membacanya dengan malas
 - C. Membaca dengan suara keras di tempat ramai
 - D. Membaca dengan khusyuk dan bersih
15. Dalam sambung ayat, kita belajar ...
 - A. Menulis bahasa Arab Menulis bahasa Arab
 - B. Melatih hafalan dan kerja sama
 - C. Belajar ilmu tajwid secara teori
 - D. Menebak gambar
16. Membaca Al-Qur'an akan mendapat ...
 - A. Pahala
 - B. Hukuman
 - C. Nilai rapor
 - D. Hadiah mainan
17. Agar pandai membaca Al-Qur'an, kita harus ...
 - A. Rajin berlatih membaca
 - B. Malas belajar
 - C. Hanya menonton TV
 - D. Bermain terus

18. Al-Qur'an diturunkan dengan bahasa ...
- A. Arab
 - B. Inggris
 - C. Indonesia
 - D. Jawa
19. Jika rajin belajar Al-Qur'an dan Hadis, hati kita menjadi ...
- A. Gelisah
 - B. Tenang
 - C. Marah
 - D. Malas
20. Orang Islam wajib mengikuti teladan ...
- A. Nabi Muhammad SAW
 - B. Teman sekolah
 - C. Penyanyi terkenal
 - D. Tokoh film

LAMPIRAN 4. KUNCI JAWABAN**Kunci Jawaban**

1. B
2. B
3. B
4. D
5. C
6. D
7. B
8. C
9. B
10. C
11. C
12. B
13. A
14. D
15. B
16. A
17. A
18. A
19. B
20. A

LAMPIRAN 5. LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Pengamatan	
		Ya	Tidak
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran media <i>Puzzle Ayat</i>		
2	Memberikan motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran		
3	Menjelaskan aturan main dan alur kegiatan <i>puzzle</i> ayat dan tebak nama surah		
4	Mengaitkan materi Al-Quran Hadis dengan permainan yang digunakan		
5	Membagi siswa dalam kelompok secara adil dan kodusif		
6	Membagikan lembar kerja atau media <i>puzzle</i> kepada siswa		
7	Mengarahkan siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan game dalam kelompok		
8	Mendorong siswa untuk berfikir aktif dan mengumpulkan informasi dari ayat		
9	Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun <i>puzzle</i> atau menjawab game		
10	Menyimpulkan hasil kegiatan game dan memberikan penguatan terkait nilai-nilai ayat		

LAMPIRAN 6. LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa tampak antusias saat pembelajaran Al-Qur'an Hadis dimulai.				
2	Siswa tertarik saat guru menjelaskan permainan edukatif yang akan digunakan				
3	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan melalui permainan.				
4	Siswa menunjukkan kerja sama saat bermain secara berkelompok				
5	Siswa menunjukkan sikap sportif dalam mengikuti permainan				
6	Siswa menunjukkan kegembiraan saat mengikuti game edukatif				
7	Siswa mengikuti aturan permainan dengan baik.				
8	Siswa tidak mudah menyerah saat menjawab soal-soal dalam game.				
9	Siswa ingin mengulang permainan setelah selesai.				

10	Siswa menyampaikan bahwa belajar Al-Qur'an Hadis jadi lebih menyenangkan				
11	Siswa menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi dari sebelumnya.				
12	Siswa mengingat isi ayat atau hadis yang dipelajari.				
13	Siswa mampu mengaitkan isi permainan dengan materi pelajaran.				
14	Siswa menunjukkan rasa percaya diri saat bermain.				
15	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya seputar materi				
16	Siswa berani menyampaikan jawabannya di depan teman.				
17	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya seputar materi				
18	Siswa menunjukkan peningkatan minat terhadap materi Al-Qur'an Hadis.				
19	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan serius.				
20	Siswa termotivasi untuk menang dalam permainan edukatif.				
21	Siswa berusaha menyelesaikan setiap tantangan game sampai tuntas.				
22	Siswa menunjukkan rasa percaya diri saat menjawab soal/menjalankan misi dalam game.				

23	Siswa tampak bersemangat bertanya atau berdiskusi saat ada kesulitan dalam permainan.				
24	Siswa mampu menghubungkan isi game dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.				
25	Siswa menunjukkan sikap sportif saat menang atau kalah dalam permainan.				

Kriteria Penilaian Total Motivasi (Per Siklus)

- 10-20 = Sangat Rendah
 - 21-60 = cukup
 - 61-80 = Tinggi
 - 81-100 = Sangat Tinggi
- 1 = Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Baik

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa lebih cepat dan antusias saat memulai kegiatan pembelajaran				
2	Siswa mampu menjelaskan Kembali tujuan permainan edukatif				
3	Siswa lebih aktif dalam mengikuti alur permainan				
4	Siswa menunjukkan ekspresi positif selama permainan berlangsung				
5	Siswa menyelesaikan tantangan dalam game dengan lebih percaya diri				
6	Siswa menunjukkan peningkatan nilai kerjasama dalam kelompok				
7	Siswa membantu teman yang mengalami kesulitan dalam bermain				
8	Siswa memahami aturan main tanpa banyak bertanya				
9	Siswa lebih cepat memahami materi Al-Qur'an Hadis melalui game				
10	Siswa memberikan respon cepat saat mendapat giliran bermain				
11	Siswa lebih konsisten menunjukkan minat selama pembelajaran				
12	Siswa mengusulkan ide untuk jenis permainan berikutnya				

13	Siswa aktif berdiskusi tentang isi materi setelah bermain				
14	Siswa menyebut ayat atau hadis yang relevan dengan permainan				
15	Siswa menjadi lebih terbuka menyampaikan pendapat dalam kelompok				
16	Siswa menggunakan kosakata keislaman yang lebih banyak saat bicara				
17	Siswa menunjukkan peningkatan skor/hasil dalam evaluasi				
18	Siswa menunjukkan perubahan sikap positif terhadap pelajaran Al-Qur'an Hadis				
19	Siswa tampak lebih disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran				
20	Siswa menunjukkan keinginan agar pembelajaran selanjutnya menggunakan game lagi				
21	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan				
22	Siswa aktif dalam Menyusun <i>puzzle</i> ayat saat proses pembelajaran				
23	Siswa tampak bersemangat bertanya atau berdiskusi saat ada kesulitan dalam permainan				
24	Siswa mampu menghubungkan isi game dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari				

25	Siswa menunjukkan sikap sportif saat menang atau kalah dalam permainan				
----	--	--	--	--	--

Kriteria Penilaian Total Motivasi (Per Siklus)

- 10-20 = Sangat Rendah
 - 21-60 = cukup
 - 61-80 = Tinggi
 - 81-100 = Sangat Tinggi
1. = Tidak Baik
 2. = Kurang Baik
 3. = Cukup Baik
 4. = Baik

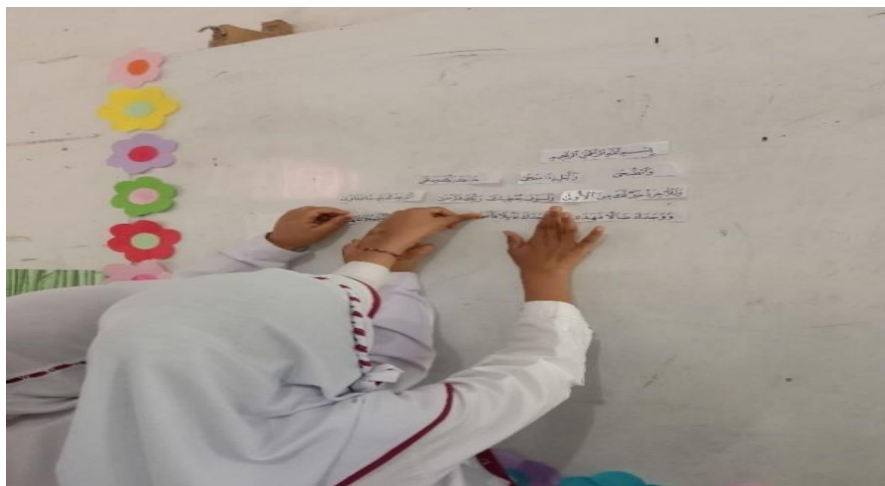
LAMPIRAN 7. DOKUMENTASI PENELITIAN

DOKUMENTASI PENELITIAN

A. Dokumentasi pembelajaran Siklus I (Tanggal/Hari: 23 Juni 2025/Rabu)



Gambar 1: Peneliti memberikan penjelasan Langkah-langkah media *Puzzle Ayat*



Gambar 2: Siswa menempelkan *Puzzle Ayat* pada tanggal 26 Juni 2025



Gambar 3: Peneliti membimbing siswa/i dalam menyelesaikan tantangan pada tanggal 30 Juni 2025



Gambar 5: Peneliti membagikan soal *Pre-Tes* Siklus I pada tanggal 2 Juli 2025



Gambar 6: Siswa/i mengerjakan *Pre-Tes* Siklus I pada tanggal 6 Juli 2025

B. Dokumentasi pembelajaran Siklus II (Tanggal/Hari: 12 Juli 2025/Senin)



Gambar 7: Peneliti memberikan penjelasan Langkah-langkah Puzzle Ayat kepada siswa/I pada tanggal 15 Juli 2025



Gambar 8: Siswa/i menyesuaikan *Puzzle* Ayat yang akan di susun pada tanggal 20 Juli 2025



Gambar 9: Siswa/i mempresentasikan hasil yang sudah di diskusikan pada tanggal 23 Juli 2025



Gambar 10: Peneliti membimbing siswa/i dalam menyelesaikan tantangan *puzzle* pada hari Senin Tanggal 23 Juli 2025



Gambar 11: Siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka pada tanggal 26 Juni 2025



Gambar 12: Peneliti membagikan lembar *Post-Tes* Siklus II yang diterapkan pada
Tanggal 30 Juli 2025



Gambar 13: Peneliti melakukan dokumentasi bersama guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan kepala sekolah MIS.Model Panyabungan pada Tanggal 30 Juli 2025

LAMPIRAN 8. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
Website: www.stain-madina.ac.id
Email: stainmandailingnatal@yahoo.com

Nomor : B- ~~349~~ /Sti.21/F.2/TL.00/06/2025 05 Juni 2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bapak / Ibu Kepala MI Model
Kabupaten Mandailing Natal
di-

Tempat

Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak / Ibu bahwa :

Nama : Maya Borotan
NIM : 21-01-0056
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan penelitian guna untuk memperoleh data/informasi dalam penyusunan skripsi dengan data-data sebagai berikut:

Judul Penelitian : Implementasi Model Pembelajaran Game Based Learning
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar al-Qur'an Hadist di
MI Model Kabupaten Mandailing Natal
Tempat Penelitian : MI Model Kabupaten Mandailing Natal
Waktu Penelitian : Juni s/d Agustus 2025

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasama Bapak / Ibu diucapkan terimakasih.

a.n. Kepala
Sekretaris Pusat Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat (P3M)

Dr. Nur Saniah, M.H.I

Lampiran
1. Ketua STAIN MADINA
2. Ketua Prodi PAI
3. Arsip

LAMPIRAN 9. SURAT SELESAI PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS) MODEL PANYABUNGAN
 Jl. Medan-Padang Km. 07 D. Lidang Kab. Mandailing Natal

Nomor : MI.M/KP.001/429/VII/2025
 Lampiran : -
 Hal : Balasan Surat Izin Penelitian

Kepada Yth
 Sekretaris Pusat Penelitiab dan Pengabdian Masyarakat (P3M)
 Di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Berdasarkan surat Sekretaris Pusat Penelitiab dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal Nomor : B-349/Sti.21/F.2/TL.00/06/2025, Tanggal 05 Juni 2025 guna untuk memperoleh data/informasi dalam penyelesaian skripsi.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Maryam, S.Pd.I
 Jabatan : Kepala Madrasah MIS Model Panyabungan

Menerangkan bahwa,

Nama : Maya Borotan
 NIM : 21-01-0056
 Semester : VIII (Delapan)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Telah kami setuju untuk mengadakan Penelitian di madrasah kami MIS Model Panyabungan dengan permasalahan dan Judul :

"Implementasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar al-Qur'an Hadist di MI Model Kabupaten Mandailing Natal"

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Panyabungan, Juli 2025
 Kepala Madrasah

 MARYAM S.Pd.I
 NIP. 19841019 200501 2 002

LAMPIRAN 10. SURAT KEPUTUSAN



KEPUTUSAN KETUA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL
NOMOR: \ /Sti.21/C.1/PP.00.9/01/2024
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL
TAHUN AKDEMIK 2023/2024

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

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

- Menimbang : a. bahwa untuk meningkatkan pelaksanaan akademik bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi Tahun Akademik 2023/2024;
- b. bahwa nama-nama yang tercantum dalam keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas dimaksud;
- c. bahwa Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tentang Pendelegasian Penandatanganan Penetapan Penguji Seminar Proposal, Pembimbing Skripsi, Penguji Sidang, Komprehensif dan Penguji Sidang Munaqasyah di lingkungan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dengan huruf a dan b tersebut dipandang perlu untuk menerbitkan Surat Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal tentang Penetapan Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal Tahun Akademik 2023/2024.
- Mengingat : 1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
3. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);

5. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2018 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 1218);
6. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 165);
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 27 Tahun 2019 tentang Statuta Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 1218);

Menetapkan KEPUTUSAN KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MANDAILING NATAL TAHUN AKADEMIK 2023/2024.

- KESATU : Mengangkat Saudara
1. Dr. H. Kasman, S.Pd.I., M.A.
2. Rohman, M.Pd.
- KEDUA : Menugaskan Saudara yang namanya tersebut di atas untuk membimbing skripsi mahasiswa nama Maya Borotan, NIM 21010056 Prodi Pendidikan Agama Islam dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis (Play Game) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Anak Di SD MI Model Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal". Yang dilaksanakan sesuai jadwal yang ditentukan.
- KETIGA : Dosen Pembimbing berkewajiban untuk melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya dan penuh dengan rasa tanggung jawab.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan jika terdapat kekeliruan di dalam keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Panyabungan
Pada tanggal 23 Januari 2024
Ketua Prodi PAI,



Ali Jusri Pohan
Ali Jusri Pohan

LAMPIRAN 11. HASIL CEK TURNITIN

ORIGINALITY REPORT			
30%	28%	12%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.radenintan.ac.id Internet Source		5%
2	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source		3%
3	repository.iainpare.ac.id Internet Source		2%
4	repository.stain-madina.ac.id Internet Source		2%
5	repository.uinsu.ac.id Internet Source		1%
6	konsultasiskripsi.com Internet Source		1%
7	nasiyah807.blogspot.com Internet Source		1%
8	www.scribd.com Internet Source		1%
9	repo.uinsatu.ac.id Internet Source		1%
10	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper		1%
11	repository.uin-suska.ac.id Internet Source		1%
12	eprints.walisongo.ac.id Internet Source		<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maya Borotan
Tempat Tanggal Lahir : Gunung Tua Julu, 05 Juni 2002
Jenis kelamin : Perempuan
Alamat : Gunung Tua Julu, Kecamatan Panyabungan
Agama : Islam
Status : Belum Kawin
Nomor telephone : 083847304395
Email : mayaborotan172@mail.com
Hoby : Memasak



B. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 094 Gunung Tua Lumban Pasir Tahun 2008-2014
2. SMP Negeri 5 Panyabungan Tahun 2014–2017
3. SMA Negeri 1 Panyabungan Tahun 2017-2020

Demikian Daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya dapat dipertanggung jawabkan.

Hormat Saya,

Maya Borotan