PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SANTRI PADA MATA PELAJARAN HADIS DI PONDOK PESANTREN BAITUL QUR'AN RIAU

SKRIPSI

Oleh :

ALI RAHMAN LUBIS

NIM. 1238.22.1656

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Ali Rahman Lubis
NIM	: 1238.22.1656
Tempat/Tanggal Lahir	: Sirangkap, 23-02-2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **"Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran Hadis Di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau"** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau, ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 23 Juli 2026
Yang membuat pernyataan,

ALI RAHMAN LUBIS
NIM. 1238.22.1656

Assoc Prof. Dr. Parlindungan Simbolon, SIQ., M.Us.
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Prihal: *Skripsi Ali Rahman Lubis*
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

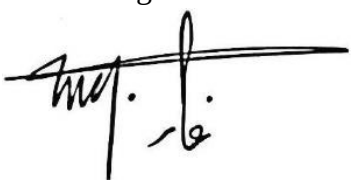
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan Skripsi saudara:

Nama	:	Ali Rahman Lubis
Nomor Induk Mahasiswa	:	1238.22.1656
Tempat/Tanggal Lahir	:	Sirangkap, 23-02-2003
Program	:	Sarjana (S1)
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Judul	:	Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran Hadis Di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian *Munaqasah* Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekanbaru, 23 Juli 2026
Pembimbing I



Assoc Prof. Dr. Parlindungan Simbolon, SIQ., M.Us.
NIDN. 2125058608

Zainul Bahri Lubis, M.Pd.
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Prihal: *Skripsi Ali Rahman Lubis*
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan Skripsi saudara:

Nama	:	Ali Rahman Lubis
Nomor Induk Mahasiswa	:	1238.22.1656
Tempat/Tanggal Lahir	:	Sirangkap, 23-02-2003
Program	:	Sarjana (S1)
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Judul	:	Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran Hadis Di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian *Munaqasah* Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pekanbaru, 23 Juli 2026
Pembimbing II

Zainul Bahri Lubis, M.Pd.
NIDN. 2107079404

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing II Skripsi, dengan ini menyetujui bahwa Skripsi berjudul: **Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran Hadis Di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau** yang ditulis oleh:

Nama	:	**ALI RAHMAN LUBIS**
Nomor Induk Mahasiswa	:	**1238.22.1656**
Tempat/Tanggal Lahir	:	Sirangkap, 23-02-2003
Program	:	Sarjana (S1)
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam

Untuk diajukan dalam ujian *Munaqosah* Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 27 Juli 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Assoc Prof. Dr. Parlindungan Simbolon, SIO., M.Us.	**Zainul Bahri Lubis, M.Pd.**
NIDN. 2125058608	**NIDN. 2107079404**

Mengetahui:
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Dr. Wirda Ningsih, M.Pd
NIDN. 2107098406

Dipindai dengan CamScanner

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0190/SP/A/FTK-PAI/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Santri pada Pelajaran Hadits di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Ali Rahman Lubis**

NIM : 1238.22.1656
Telah dimunaqasahkan pada : Jum'at, 31 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Marzuki, M.Pd.)
NIDN.2106058802

Penguji II

(Eri Ikhsan, M.Pd.)
NIDN. 2115098605

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu purnamasari S, M.Pd)
NIDN. 2125128607

Sekretaris,
Ketua Program Studi PAI

(Dr. Wirda Ningsih, M.Pd.)
NIDN.2107098406

Pekanbaru, 31 Juli 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulilah Penulis ucapkan kehadirat Allah *Subhanahu WaTa'ala* yang telah memberikan nikmat kesehatan, kesempatan sehingga dengan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan Proposal ini dengan baik. Sholawat serta salam Penulis hadiahkan kepada junjungan alam yakni Rasulullah *shallallahu'alaihi wasallam* semoga dengan bersholawat kita semua bisa mendapatkan syafa'atnya di akhirat kelak. *Aaamiiin.*

Proposal ini berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran Hadis Di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau"** yang diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah turut membantu berupa sumbangan pikiran, ide, bimbingan serta motivasi yang sangat berarti kepada Penulis yaitu kepada yang terhormat:

1. Kepada Bapak Dr. Yundri Akhyar, MA. Selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi untuk selalu kuliah dan memberikan arahan agar bias selesai.
2. Kepada Bapak Assoc Prof. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I. selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
3. Kepada Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi, M.S.I. Selaku Wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si. Selaku Wakil Rektor II, Sahrin, SH., M.H. Selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan
4. Kepada Ibu Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan
5. Kepada Ibu Dr. Wirda Ningsih, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan

6. Kepada Bapak Assoc Prof. Dr. Parlindungan Simbolon, SIQ., S.Th.I., M.Us. Selaku Pembimbing I dan Bapak Zainul Bahri Lubis, M.Pd. Sebagai Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama bimbingan Skripsi ini berlangsung
7. Kepada Seluruh Dosen, LPPM, LPM, Kabag Tata Usaha dan Seluruh Staff dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau
8. Kepada orang yang Penulis sayangi Ayahanda dan Ibunda, Isteri, Anak-anak ku, Abang, Kakak dan Adik tercinta, serta seluru keluarga yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan baik berupa moril maupun materil sehingga Penulis dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
9. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang turut memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal ini dengan baik semoga kalian bahagia dunia akhirat.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Semoga kita semua dimasukkan ke dalam surganya kelak. Aamiin

Pekanbaru, 23 Juli 2026
Penulis,

ALI RAHMAN LUBIS
NIM. 1238.22.1656

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING I ..... **ii**
NOTA DINAS PEMBIMBING II ..... **iii**
PERSETUJUAN **PEMBIMBING** ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
MOTTO ..... **x**
PERSEMBAHAN ..... **xi**
PEDOAMN TRANSLITERASI ..... **xii**
ABSTRAK ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Penegasan Istilah 7
C. Permasalahan 12
1. Identifikasi Masalah 12
2. Batasan Masalah 12
3. Rumusan Masalah 13
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitiaan 13
1. Tujuan Penelitian 13
2. Manfaat Penelitian 14
BAB II KAJIAN TEORI **16**
A. Landasan Teori 16
1. Media *Puzzle* 16
2. Motivasi Belajar 19
3. Pelajaran Hadis 25
4. Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Motivasi Belajar 29
B. Penelitian Relevan 34
C. Konsep Operasional 39
D. Hipotesis Penelitian 41
BAB III METODE PENELITIAN **43**
A. Jenis Penelitian 43
B. Variabel Penelitian 43
C. Defenisi Operasioanl 43
D. Lokasi dan Waktu Penelitian 45
E. Subyek dan Objek Penelitian 45
F. Populasi dan Sampel 46
G. Teknik Pengumpulan Data 46
H. Teknik Analisis Data 48
I. Validitas dan Reliabilitas 49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **50**
A. Diskripsi Lokasi Penelitian 50
B. Penyajian Data 54
C. Analisis Data 88

D. Pembahasan 100
E. Pembahasan 115
PENUTUP 125
A. Kesimpulan 125
B. Saran 125
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
BIODATA PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Operasional Variabel Penggunaan Media *Puzzle* (X) 40
Tabel II.2 Operasional Variabel Motivasi Belajar Santri (Y) 40
Tabel III.1 Pedoman Penskoran Skala Likert 47
Tabel III.2 Kisi-Kisi Angket Variabel X (Penggunaan Media *Puzzle*) 47
Tabel III.3 Kisi-Kisi Angket Variabel Y (Motivasi Belajar)..... 47
Tabel IV.1 Struktur Organisasi 51
Tabel IV.2 Sarana dan Prasarana Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau 52
Tabel IV.3 Data Guru Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau 53
Tabel IV.4 Data Santri Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau 53
Tabel IV.5 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin..... 54
Tabel IV.6 Distribusi Responden Berdasarkan Usia 54
Tabel IV.7 Distribusi Responden Berdasarkan Kelas 55
Tabel IV.8 Tanggapan Responden Terhadap Indikator Menarik perhatian item Media *puzzle* membuat santri fokus pada pembelajaran..... 55
Tabel IV.9 Tanggapan Responden Terhadap Indikator Menarik perhatian item Media *Puzzle* Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Santri..... 57
Tabel IV.10 Tanggapan Responden terhadap Indikator Memudahkan pemahaman materi item Media *puzzle* membantu memahami materi Hadits 59
Tabel IV.11 Tanggapan Responden terhadap Indikator Memudahkan Pemahaman Materi Item Materi Hadis Lebih Mudah Diingat Melalui Media Puzzle..... 60
Tabel IV.12 Tanggapan Responden terhadap Indikator Meningkatkan keaktifan belajar item Santri aktif mengikuti kegiatan pembelajaran..... 61
Tabel IV.13 Tanggapan Responden terhadap Indikatro Meningkatkan Keaktifan Belajar Item Santri Terlibat dalam Penyusunan Puzzle 63

Tabel IV.14 Tanggapan Responden terhadap Indikator Mendorong Kerja Sama Item Santri Bekerja Sama dalam Kelompok selama menggunakan media puzzle 64
Tabel 1V.15 Tanggapan Responden terhadap Indikator Mendorong Kerja Sama Item Terjalin Komunikasi Antar Santri selama menggunakan media puzzle 66
Tabel 5.16 Tanggapan Responden terhadap Indikator Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan Item Pembelajaran Terasa Lebih Menarik dengan menggunakan media puzzle. 67
Tabel 5.17 Tanggapan Responden terhadap Indikator Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan Item Media Puzzle Mengurangi Kejenuhan dalam Belajar Hadis..... 68
Tabel IV.18 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel X (Media Puzzle)..... 69
Tabel IV.19 Indikator Tekun Menghadapi Tugas Item Santri menyelesaikan tugas yang diberikan guru..... 71
Tabel IV.20 Tanggapan Responden terhadap Indikator Tekun Menghadapi Tugas Item Santri bersungguh-sungguh dalam belajar Hadis..... 73
Tabel IV.21 Tanggapan Responden terhadap Indikator Ulet Menghadapi Kesulitan Item Santri Tidak Mudah Menyerah Ketika Mengalami Kesulitan..... 74
Tabel 5.22 Tanggapan Responden terhadap Indikator Ulet Menghadapi Kesulitan Item Santri Berusaha Mencari Solusi Ketika Mengalami Kesulitan dalam Belajar Hadis..... 76
Tabel IV.23 Tanggapan Responden terhadap Indikator Menunjukkan Minat terhadap Pelajaran Item Santri Menyukai Mata Pelajaran Hadis..... 77
Tabel IV.24 Indikator Menunjukkan Minat terhadap Pelajaran Item Santri antusias mengikuti pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle..... 79

Tabel IV.25 Indikator Aktif dalam Pembelajaran Item Santri aktif bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran Hadis 80
Tabel 5.26 Indikator Aktif dalam Pembelajaran Item Santri aktif mengikuti kegiatan pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle 81
Tabel IV.27 Tanggapan Responden terhadap Indikator Memiliki Semangat Belajar Item Santri Bersemangat Mengikuti Pembelajaran Hadis 82
Tabel IV.28 Tanggapan Responden terhadap Indikator Memiliki Semangat Belajar Item Santri memiliki keinginan memperoleh hasil belajar yang baik 84
Tabel IV.29 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Y (Motivasi Belajar Santri) 85
Tabel IV.30 Hasil Uji Normalitas Data 88
Tabel IV.31 Hasil Uji Linearitas 90
Tabel IV.32 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana 91
Tabel IV.33 Hasil Uji t (Parsial) 93
Tabel IV.34 Hasil Koefisien Determinasi (Model Summary) 95
Tabel IV.35 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X (Media Puzzle) 96
Tabel IV.36 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y (Motivasi Belajar Santri) 97
Tabel IV.37 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Media Puzzle) 99
Tabel IV.38 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar Santri) 99

MOTTO

“ Tiada kekaya'an yang lebih utama daripada akal
Tiada keada'an yang lebih menyedihkan daripada kebodohan
Dan tiada warisan yang lebih baik daripada pendidikan.”
(Ali bin abi thalif)

"Tidak ada hasil yang mengkhianati proses. Setiap usaha yang dilakukan dengan ilmu, kesabaran, dan doa akan menemukan jalan menuju keberhasilan."

(Ali Rahman Lubis)

PERSEMBAHAN

~Yang utama dari segalanya~

Luapan rasa syukur tak hentinya Penulis rasakan atas berkat limpahan rahmat, nikmat dan hidayahnya Allah SWT sehingga Penulis dapat berada di posisi saat ini. Dan shalawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW semoga tetap tercurah dan semoga tersampaikan. Penulis persembahkan hasil studi ini sebagai ungkapan terimakasih dan rasa kasih sayang yang tulus dari lubuk hati yang paling dalam kepada :

~Ayah dan Ibu tercinta~

Ribuan kata terimakasih tidak akan pernah bisa menandingi betapa besarnya jasa dan perjuangan yang telah Ayah dan Ibu lakukan untuk Ananda sampai berada di titik sekarang. Hanya do'a yang selalu Ananda bisikan di hamparan sajadah semoga Allah Subhanahu WaTa'ala senantiasa memberikan nikmat kesehatan kepada Ayah dan Ibu sehingga Ananda dapat sedikit membalas jasa Ayah dan Ibu dengan ukiran senyuman dan rasa bangga di hati melihat Ananda membahagiakan Ayah dan Ibu di masa depan. Ananda bersyukur kepada Allah Subhanahu WaTa'ala yang telah memberikan orangtua seperti Ayah dan Ibu, semoga kita semua dapat berkumpul kembali bersama-sama di surga nanti. Ayahanda Ibunda Ananda mencintai kalian karena Allah.

~Dosen Pembimbing~

Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi,. M.S.I. dan Irfan Mohd Fauzi, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Ananda mengucapkan rasa terimakasih yang tulus kepada Bapak yang telah senantiasa meluangkan waktunya dan memberikan Ananda ilmu yang bermanfaat selama ini sehingga Ananda dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah yang membalas kebaikan Bapak, semoga Bapak dan keluarga senantiasa diberikan nikmat kesehatan sehingga dapat terus berjuang memajukan pendidikan anak bangsa kedepannya. Semoga Allah mempertemukan kita kembali di surganya kelak aaamiiin.

~Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau~

Ananda persembahkan skripsi ini kepada seluruh dosen Universitas Islam Al-Kifayah yang telah memberikan ilmu, nasihat, serta motivasi yang selalu disampaikan selama Ananda menjalani kuliah, terimakasih Bapak/Ibu semoga Allah memberikan balasan yang setimpal atas kebaikannya dan kepada seluruh pengawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah banyak membantu demi kelancaran dan berlangsungnya perkuliahan

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Konsonan Tunggal

ا = a	ر = r	ف = f	ب = b	ز = z
ق = q	ت = t	س = s	ك = k	ث = tsa
ش = sy	ل = l	ج = j	ص = sh	م = m
ح = h	ض = dh	ن = n	خ = kh	ط = th
و = w	د = d	ظ = zh	ه = h	ذ = dz
ع = `	ء = ,	غ= gh	ي = y	

2. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap ditulis rangkap, misalnya نزَ ditulis *Zannu.*

3. Vokal Pendek

Fathah (◌َ -) ditulis a, misalnya نَظَرَ = *nazhara*.

Kasrah (◌َ -) ditulis I, misalnya اَلعِلم = *al-`Ilm* dan

Dhammah (◌ُ) ditulis u, misalnya طُرُق = *Thuruq.*

4. Vokal Panjang

a panjang tetap ditulis ă misalnya اساليب = *asălíb*, I panjang tetap ditulis i misalnya الطّرِق = *at-Thariq* dan u panjang tetap ditulis ŭ misalnya الصيق = *al-Ushŭl.*

5. *Ta‘ Marbutah* (ة)

Ta‘ Marbuthah yang dimatikan ditulis h, misalnya مدرسة ditulis madrasah. Tetapi Ta‘ Marbuthah yang dihubungkan kepada kalimat sesudahnya ditulis t.

6. Kata Sandang *Alif Lam*

Alif Lam yang diikuti huruf *qamariyah*, ditulis al, misalnya الاسلام ditulis al-

Islam.*Alif Lam* yang diikuti huruf *syamsiyah* dituliskan huruf syamsiyahnya, misalnya اسياسي ditulis As-Siyasi.

7. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)

8. Singkatan

Singkatan akan ditemukan dalam tesis ini walaupun jumlahnya sangat sedikit seperti dll = dan lain-lain, hlm. = halaman, tt. = tanpa tahun

ABSTRAK

ALI RAHMAN LUBIS (2026) : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran Hadis Di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau yang ditandai dengan kurangnya keaktifan, antusiasme, dan semangat belajar akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan hafalan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 30 santri kelas II Aliyah (kelas V Pondok) yang ditentukan menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner), wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, analisis regresi linear sederhana, uji hipotesis (uji t), dan koefisien determinasi (R^2) dengan bantuan program IBM SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar santri. Hal ini dibuktikan melalui persamaan regresi Y = 12,145 + 0,786X, nilai thitung = 8,964 lebih besar dari ttabel = 2,048, dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,741 menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan kontribusi sebesar 74,1% terhadap motivasi belajar santri, sedangkan 25,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

Kata Kunci: Media Puzzle, Motivasi Belajar, Hadis, Santri.

ABSTRACT

Ali Rahman Lubis, (2026): The Influence of Using Puzzle Media on Students' Learning Motivation in the Hadith Subject at Baitul Qur'an Riau Islamic Boarding School

The low level of learning motivation among students at Baitul Qur'an Riau Islamic Boarding School with regard to the Hadith subject served as the impetus for this study. Some students became passive, uninterested, and easily bored during classes as a result of the learning process, which was dominated by lectures, reading religious texts, and rote memorization. The use of puzzle media is one way to solve this problem; as an instructive, entertaining, and interactive learning tool, it is anticipated to increase students' motivation to learn. Does the use of puzzle media affect students' learning motivation in the Hadith subject at Baitul Qur'an Riau Islamic Boarding School? This is the research question that is being addressed. This study used a correlational research design and a quantitative methodology. The population comprised all thirty students studying Hadith at Baitul Qur'an Riau Islamic Boarding School in their second year of *Aliyah*, which is the fifth year of the boarding school program. The entire population was used as the research sample because a total sampling technique was employed. Likert-scale questionnaires, observation, and documentation were used to gather data. Using the IBM SPSS software, data analysis included both descriptive and inferential techniques, such as validity, reliability, normality, and linearity tests, simple linear regression analysis, hypothesis testing (t-test), and the coefficient of determination (R^2). The findings show that students' learning motivation in the Hadith subject at Baitul Qur'an Riau Islamic Boarding School is positively and significantly impacted by the use of puzzle media. This is demonstrated by the straightforward linear regression equation $Y = 12.145 + 0.786X$, which indicates that students' motivation to learn rises by 0.786 units for each unit increase in puzzle media use. The alternative hypothesis (Ha) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected based on the t-test results, which show a calculated t-value of 8.964, which is greater than the t-table value of 2.048 with a significance level of 0.000 (< 0.05). Additionally, the use of puzzle media contributes 74.1% to students' learning motivation, with the remaining 25.9% being influenced by factors outside the purview of this study, according to the coefficient of determination (R^2) of 0.741. Puzzle media has therefore been shown to be a successful teaching tool for raising students' motivation to learn about Hadith.

Keywords: Puzzle Media, Learning Motivation, Hadith Subject, Students (Santri).

ملخّص

علي رحمن لوبيس، (2026): تأثير استخدام وسيلة الألغاز فى دافع التعلم لدى التلاميذ فى درس الحديث بمعهد بيت القرآن برياو

إن خلفية هذا البحث لمنخفض دافع تعلم التلاميذ فى درس الحديث بمعهد بيت القرآن برياو. مازالت عملية التعليم أكثر استخداما من الطريقة الإلقائية، وقراءة الكتاب وكثرة الحفظ حتى تصبح هذا الحالة متأثرة فى نقصان المشاركة وحماسة التلاميذ وشعروا بالملل عند متابعة عملية التعليم. ومن إحدى خيار الوسائل لحل تلك المشكلة وسيلة الألغاز، فهذه الوسيلة تربوية تفاعلية ومريحة، ويرجى أن تكون هذه الوسيلة استطاعت أن ترقي دافع تعلم التلاميذ. وسؤال هذا البحث هل وجد تأثير تأثير استخدام وسيلة الألغاز فى دافع التعلم لدى التلاميذ فى درس الحديث بمعهد بيت القرآن برياو؟. مدخل هذ كمي ارتباطي. ومجتمع البحث تلاميذ الصف الثانى حيث أن عددهم ثلاثون تلميذا. وأسلوب تعيين العينة عينة كلية، فجعل الباحث المجتمع عينة البحث. ومن أساليب جمع البيانات استبانة باستخدام مقياس ليكيرت، ملاحظة ووثيقة. وأسلوب تحليل البيانات تحليل وصفي، والتحليل الاستدلالي، واختبار الصحة، واختبار الموثوقية، واختبار التوزيع الطبيعي، واختبار الخطية، وتحليل الانحدار الخطي البسيط، واختبار الفرضية (اختبار t)، ومعامل التحديد (R^2) على مساعدة البرنامج الإحصائي. بناء على نتيجة البحث دلت على أن استخدام وسيلة الألغاز تأثرت إيجابية هامة فى دافع تعلم التلاميذ فى درس الحديث بمعهد بيت القرآن برياو. ويتضح ذلك من خلال معادلة الانحدار الخطي البسيطة $Y = 12,145 + 0,786X$، حيث تشير إلى أن كل زيادة فى استخدام وسيلة الألغاز ترقي دافع التعلم لدى التلاميذ بمدى صفر بشولة سبعمائة وستة وثمانين. ونتيجة اختبار t دلت على أن النتيجة الحسابية t ثمانية بشولة تسعمائة وأربعة وستين أكبر من النتيجة المعيارية t بإثنين بشولة صفر وثمانية وأربعين، بالنتيجة الهامة $0,000 < 0,05$، فصارت الفرضية البديلة مقبولة والفرضية الصفرية مردودة. بالإضافة إلى ذلك أن نتيجة معامل التحديد (R^2) البالغة بصفر بشولة سبعمائة وواحد وأربعين، فهذه النتيجة دلت على أن وسيلة وسيلة الألغاز تبرعت بمدى أربعة وسبعين بشولة واحد فى المائة لترقية دافع تعلم التلاميذ، والباقى أثرته متغيرات أخرى لم يقدم فى هذا البحث بمدى خمسة وعشرين بشولة تسعة فى المائة. فاستخلص الباحث أن استخدام وسيلة الألغاز فعالة لترقية دافع تعلم التلاميذ فى درس الحديث.

الكلمات الرئيسية: وسيلة الألغاز، دافع التعلم، درس الحديث، التلاميذ

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, informasi, dan materi pelajaran secara lebih efektif kepada peserta didik. Keberadaan media pembelajaran tidak hanya membantu pendidik dalam menjelaskan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong lahirnya berbagai inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang banyak dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir adalah media *puzzle.* Media ini dipandang sebagai media edukatif yang mampu mengintegrasikan aktivitas belajar dengan unsur permainan sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang lebih bermakna.[1]

Islam memberikan perhatian yang besar terhadap penggunaan metode dan sarana yang tepat dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Proses penyampaian ilmu tidak hanya menekankan substansi materi, tetapi juga cara penyampaiannya agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Prinsip tersebut sejalan dengan firman Allah Swt.

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Depok: Rajawali Pers, 2022), hlm. 3–9; Lihat. Ahmad Syauky Tarmizi, Nurmila, dan Safrina Ariani, "Implementasi Media Pembelajaran dalam Perspektif Hadis," *At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam* 7, no. 2 (2025), hlm. 143-155

ادْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۖ وَجَادِلْهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya:*"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang paling baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk."* (QS. An-Nahl : 125)[2]

Ayat tersebut menunjukkan bahwa penyampaian ilmu hendaknya dilakukan dengan metode yang bijaksana, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran, termasuk media puzzle, merupakan salah satu bentuk implementasi prinsip *bil hikmah*, yaitu menyampaikan materi dengan cara yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*educational game*) yang terdiri atas potongan-potongan gambar, kata, kalimat, simbol, ataupun konsep yang harus disusun kembali menjadi suatu kesatuan yang utuh. Dalam penggunaannya, peserta didik dituntut untuk melakukan proses mengamati, mencocokkan, menghubungkan, menganalisis, serta menyimpulkan informasi yang terdapat pada setiap bagian *puzzle.* Aktivitas tersebut menjadikan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi berlangsung secara satu arah,

[2] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019)

tetapi berubah menjadi proses belajar yang interaktif dan berpusat pada peserta didik (*student centered learning*).[3]

Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang cenderung menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi, media *puzzle* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuan yang dimilikinya melalui aktivitas menyusun dan memecahkan permasalahan. Proses tersebut mampu merangsang kemampuan berpikir kritis, meningkatkan konsentrasi, melatih daya ingat, mengembangkan kemampuan bekerja sama, serta membangun rasa percaya diri peserta didik dalam menyelesaikan suatu tugas pembelajaran.[4]

Keunggulan media *puzzle* dibandingkan media pembelajaran lainnya terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Unsur permainan yang terdapat dalam media *puzzle* membuat peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap bagian *puzzle* sehingga proses belajar berlangsung tanpa adanya tekanan. Kondisi tersebut mampu meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, semakin besar pula peluang tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.[5]

---

[3] K. Hidayah dan F. E. Sasmita, "Keefektifan Pengembangan Media 'Pazta' untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 1-12

[4] Winarko dkk., "Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2025): 1-12

[5] Dinda Salsabilla dkk., "Penggunaan Media dan Penerapan Teori Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Arjuna* 2, no. 6 (2025): 45-55

Berbagai penelitian dalam bidang teknologi pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media *puzzle* terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar, memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, mengembangkan kemampuan berpikir logis, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.[6] Hal tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* bukan sekadar media permainan, tetapi telah berkembang menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan berbagai mata pelajaran.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Hadis, penggunaan media *puzzle* memiliki potensi yang sangat besar. Pembelajaran Hadis selama ini identik dengan kegiatan membaca, menghafal, menerjemahkan, dan memahami kandungan hadis. Karakteristik materi tersebut sering kali menyebabkan peserta didik mengalami kejenuhan apabila proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik cenderung menurun sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.[7]

Media *puzzle* dapat dikembangkan menjadi berbagai bentuk pembelajaran Hadis, seperti menyusun potongan lafaz hadis, mencocokkan teks hadis dengan terjemahannya, menghubungkan hadis dengan kandungan

[6] K. Hidayah dan F. E. Sasmita, "Keefektifan Pengembangan Media 'Pazta' untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 1-12

[7] Muhammad Ilham Jaya Kesuma, Agus Jatmiko, dan Sunarto, "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif sebagai Penguat Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadis: Studi di MAN 1 Bandar Lampung," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 1-17

makna, maupun memasangkan hadis dengan hikmah yang terkandung di dalamnya. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif karena peserta didik harus berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya menghafal hadis, tetapi juga memahami isi dan pesan yang terkandung di dalamnya.[8]

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran Hadis juga diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar santri. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan seseorang bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk aktivitas yang menarik, menantang, dan menyenangkan melalui media *puzzle*, santri cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi, lebih aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, serta lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media *puzzle* memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan motivasi belajar santri.[9]

Selain itu, Rasulullah SAW juga memberikan teladan bahwa proses pembelajaran hendaknya dilakukan dengan cara yang memudahkan peserta didik, bukan sebaliknya. Hal tersebut sebagaimana sabda beliau:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا، وَبَشِّرُوا وَلَا تُنَفِّرُوا

[8] Ahmad Syauky Tarmizi, Nurmila, dan Safrina Ariani, "Implementasi Media Pembelajaran dalam Perspektif Hadis," *At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam* 7, no. 2 (2025): 143-155

[9] Muhammad Ilham Jaya Kesuma, Agus Jatmiko, dan Sunarto, "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif sebagai Penguat Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadis: Studi di MAN 1 Bandar Lampung," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 1-17

Artinya: "*Dari Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, dari Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam, beliau bersabda: "Permudahlah dan jangan persulit, berilah kabar gembira dan jangan membuat orang lari (menjauh)."*[10]

Hadis ini diriwayatkan oleh Muhammad al-Bukhari dalam *Sahih al-Bukhari* dan Muslim ibn al-Hajjaj dalam *Sahih Muslim*. Hadis tersebut memberikan landasan pedagogis bahwa proses pembelajaran seharusnya dilaksanakan dengan pendekatan yang menyenangkan, mudah dipahami, dan mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Penggunaan media puzzle sebagai media pembelajaran merupakan salah satu bentuk implementasi dari prinsip tersebut karena mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga motivasi belajar santri dapat meningkat.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau, ditemukan bahwa motivasi belajar sebagian santri pada mata pelajaran Hadis masih belum optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya santri yang kurang aktif bertanya, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan sehingga keterlibatan santri dalam pembelajaran relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar santri.

---

[10] Imam al-Bukhari, *Shahih al-Bukhari*, Kitab al-'Ilm, Bab *Mā Kāna al-Nabiyyu Yatakhawwaluhum bi al-Maw'izhah wa al-'Ilm Kay La Yanfirū*, Hadis No. 69

Melihat pentingnya motivasi belajar dalam keberhasilan pembelajaran Hadis serta potensi media *puzzle* dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *puzzle* dapat mempengaruhi motivasi belajar santri. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran pada pendidikan Islam serta memberikan manfaat praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar santri.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Santri pada Mata Pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau."**

B. Penegasan Istilah

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya yang timbul dari sesuatu hal yang berupa orang, benda dan segala sesuatu yang berada di alam yang dapat memberikan dampak berupa perubahan pengetahuan, membentuk watak, keterampilan, dan perubahan seseorang.[11] Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah kemampuan atau kekuatan yang dimiliki oleh seseorang, suatu keadaan, kebijakan, maupun objek tertentu untuk menimbulkan perubahan pada pihak lain, baik dalam bentuk perubahan sikap, perilaku, pengetahuan, cara berpikir, keterampilan, maupun karakter. Dengan

[11] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2006), hlm. 935

demikian, pengaruh menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat, di mana suatu faktor mampu memberikan dampak positif ataupun negatif terhadap individu atau kelompok sesuai dengan intensitas dan kondisi yang melatarbelakanginya.

Pengaruh dalam penelitian kuantitatif merujuk pada hubungan sebab-akibat antara dua variabel, yaitu bagaimana satu variabel (variabel bebas/independen) memberikan dampak atau perubahan terhadap variabel lainnya (variabel terikat/dependen) secara statistik.[12] Dalam konteks penelitian pendidikan, pengaruh dapat menunjukkan sejauh mana variabel X seperti penggunaan media pembelajaran berdampak terhadap hasil belajar peserta didik melalui analisis hubungan menurut kausalitas variabel-variabel penelitian.

2. Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran edukatif berbasis permainan terdiri atas potongan-potongan teks atau gambar yang harus disusun oleh peserta didik untuk membentuk keseluruhan materi ajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu visual dan kinestetik untuk merangsang keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar melalui interaksi, pemecahan masalah, dan penguatan konsep materi. Menggunakan media *puzzle* memungkinkan siswa belajar secara lebih

[12] Srifariyati dan Susianti, *Analisis Variabel dan Pola Hubungannya dalam Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2025), hlm. 45-47

bermakna karena mereka terlibat secara langsung dalam menyusun dan memahami materi pelajaran.[13]

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media *puzzle* adalah media pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan potongan-potongan gambar, teks, atau simbol yang disusun kembali menjadi satu kesatuan yang utuh. Media ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Selain membantu mempermudah pemahaman terhadap materi, media *puzzle* juga mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta motivasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

3. Motivasi Belajar Santri

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang terdapat dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan santri memiliki semangat, minat, dan kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran Hadis.[14]

Maka dapat dipahami bahwa Motivasi Belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang

[13] *Ibid.,* hlm. 47
[14] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 161

menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media puzzle terhadap motivasi belajar ialah pada penelitian ini akan mengukur sebarapa signifikan nya pengaruh media puzzle terhadap motivasi belajar dan dalam penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Hadist.

Sedangkan Santri adalah peserta didik yang menuntut ilmu agama Islam di pondok pesantren dengan mengikuti berbagai kegiatan pendidikan, pembinaan, dan pengasuhan yang diselenggarakan oleh pesantren. Santri tidak hanya belajar ilmu keagamaan, tetapi juga menjalani proses pembentukan karakter, akhlak, dan kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan pesantren.[15]

Dengan demikian, santri adalah individu yang menempuh pendidikan di lingkungan pondok pesantren dengan tujuan mempelajari dan mendalami ajaran Islam secara menyeluruh. Selain memperoleh pengetahuan keagamaan, santri juga dibina untuk mengembangkan akhlak mulia, kedisiplinan, tanggung jawab, kemandirian, serta kemampuan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, santri tidak hanya berperan sebagai peserta didik, tetapi juga sebagai pribadi yang dipersiapkan untuk memiliki karakter islami dan mampu memberikan manfaat bagi masyarakat.

[15] Mastuhu, *Dinamika Sistem Pendidikan Pesantren*, (Jakarta: INIS, 2014), hlm. 55

4. Mata Pelajaran Hadis

Mata pelajaran Hadis merupakan salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan hadis Nabi Muhammad SAW, baik berupa perkataan (*qauliyah*), perbuatan (*fi'liyah*), ketetapan (*taqririyah*), maupun sifat-sifat beliau (*shifatiyah*). Mata pelajaran ini bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai kedudukan hadis sebagai sumber hukum Islam kedua setelah Al-Qur'an, sekaligus menanamkan kemampuan untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan kandungan hadis dalam kehidupan sehari-hari.[16]

Dengan demikian, mata pelajaran Hadis adalah mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam yang berfokus pada pemahaman terhadap segala bentuk sunnah Nabi Muhammad SAW sebagai sumber ajaran Islam setelah Al-Qur'an. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk memahami isi dan makna hadis, mengembangkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta mampu menerapkan ajaran Rasulullah SAW dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman beribadah, berakhlak, dan bermuamalah.

5. Pondok Pesantren Baitul Qur’an

Pondok Pesantren Baitul Qur'an merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang menyelenggarakan pendidikan berbasis pesantren dengan mengintegrasikan pembelajaran ilmu-ilmu keislaman, pembinaan

[16] Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), hlm. 118-122

akhlak, serta pengembangan karakter santri. Sebagai lembaga pendidikan Islam, pondok pesantren memiliki fungsi tidak hanya sebagai tempat transfer ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*), tetapi juga sebagai tempat pembentukan kepribadian, penanaman nilai-nilai keislaman, serta pembiasaan kehidupan yang sesuai dengan ajaran Islam.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta hasil pengamatan awal pada proses pembelajaran hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

a. Kurangnya Motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis
b. Kurangnya keaktifan Santri dalam mengikuti proses pembelajaran Hadis
c. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang variatif
d. Penggunaan media pembelajaran yang menarik masih terbatas
e. Sebagian santri mudah merasa bosan selama proses pembelajaran
f. Kurangnya keterlibatan santri dalam kegiatan pembelajaran

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, fokus, dan mendalam, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Batasan masalah ini dimaksudkan untuk memperjelas ruang lingkup penelitian sehingga pembahasan tidak meluas dan tetap relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Maka Penelitian

ini dibatasi pada: “Pengaruh penggunaan media *puzzle* sebagai variabel bebas (X) terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis sebagai variabel terikat (Y) di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur’an Riau?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

a. Mengetahui penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau
b. Mengetahui tingkat motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau
c. Mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat:

1) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran hadis.
2) Menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji media *puzzle* atau media sejenis dalam meningkatkan motivasu belajar santri.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Untuk Guru: sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar santri dalam pembelajaran hadis.
2) Untuk Santri: membantu santri memahami materi hadis secara lebih menarik dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap peningktan minat belajar.
3) Untuk Lembaga Pendidikan (Pondok Pesantren): sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan variatif.

4) Untuk Peneliti Selanjutnya: sebagai bahan rujukan dan perbandingan dalam penelitian yang relevan dengan topik media pembelajaran dan motivasi belajar.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media *Puzzle*

a. Pengertian Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang terdiri atas potongan-potongan kecil yang dirancang untuk disusun kembali oleh peserta didik sehingga membentuk suatu gambar, teks, atau materi utuh yang berkaitan dengan materi ajar. Media ini tidak hanya bersifat sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat merangsang daya pikir, konsentrasi, serta kemampuan analitis peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara aktif. Media *puzzle* mengintegrasikan aspek permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan terlibat secara kognitif.[17]

b. Karakteristik dan Jenis Media *Puzzle*

1) Karakteristik Media *Puzzle*:

a) Berbentuk potongan-potongan acak yang harus disusun menjadi bentuk utuh, baik berupa gambar maupun kata/teks yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

[17] Sari & Utomo, *Media puzzle adalah media berupa potongan-potongan kecil yang disusun menjadi utuh* (2025), dalam *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (2025), hlm.1-10

b) Mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas manipulatif yang menuntut konsentrasi, ketelitian, dan pemecahan masalah.

c) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis karena peserta didik perlu menghubungkan potongan-potongan *puzzle* untuk mencapai bentuk akhir.

2) Jenis-jenis Media *Puzzle*:

a) *Puzzle* Gambar: *Puzzle* yang terdiri dari bagian-bagian gambar yang harus disusun sehingga membentuk ilustrasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.[18]

b) *Puzzle* Kata/Teks: *Puzzle* berupa potongan kata, frase, atau teks materi yang harus disusun untuk membentuk informasi yang benar.

c) *Puzzle Digital/Interactive* Puzzle: *Puzzle* dalam bentuk aplikasi atau permainan digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi.[19]

Jenis-jenis *puzzle* ini dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik untuk menjangkau berbagai gaya belajar peserta didik.

[18] Intan Intan dkk., "Pengembangan Puzzle Gambar sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi," *Jurnal Jendela Pendidikan* 5, no. 04 (2025), hlm. 1-12

[19] Novita Widiyaningrum dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Digital terhadap Kemampuan Kognitif Anak," *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2025), hlm. 1-15

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Puzzle*

1) Kelebihan Media *Puzzle*:

a) Meningkatkan keterlibatan peserta didik karena peserta didik lebih aktif secara fisik dan mental dalam menyusun potongan *puzzle*.

b) Merangsang keterampilan berpikir dan strategi penyelesaian masalah, karena peserta didik harus menentukan urutan dan hubungan antar potongan.

c) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

2) Kelemahan Media *Puzzle*:

a) Membutuhkan waktu persiapan yang lebih banyak dibanding media pembelajaran konvensional karena perlu perancangan dan pembuatan potongan *puzzle* yang sesuai dengan materi pembelajaran.

b) Kemungkinan partisipasi tidak merata antar peserta didik dalam aktivitas kelompok apabila tidak dirancang dengan pembagian peran yang jelas.[20]

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Agar media *puzzle* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran, langkah-langkah operasional berikut dapat dilakukan:

[20] Gia Syauqiyah Ramadhani dkk., "Peran Media Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar," *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2025), hlm. 151-159

1) Perencanaan Media *Puzzle*: Guru merancang potongan *puzzle* yang relevan dengan tujuan pembelajaran, baik berupa gambar, kata, atau teks yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan.
2) Penyajian dan Instruksi: Guru menjelaskan tujuan penggunaan *puzzle* serta aturan atau cara bermain sehingga peserta didik memahami tugas yang harus dikerjakan.
3) Aktivitas Penyusunan *Puzzle*: Peserta didik menyusun potongan *puzzle* secara individu atau kelompok hingga membentuk gambar atau teks yang benar, dengan guru bertindak sebagai fasilitator.
4) Evaluasi dan Diskusi: Setelah susunan *puzzle* selesai, dilakukan diskusi untuk mengevaluasi hasil kerja peserta didik serta mengaitkan susunan *puzzle* dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.[21]

Langkah-langkah ini membantu memastikan bahwa penggunaan media *puzzle* tidak hanya menjadi aktivitas permainan semata, tetapi juga bermakna dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata *motive* yang berarti dorongan, alasan, atau kekuatan yang menyebabkan seseorang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam dunia pendidikan, motivasi dipahami sebagai kekuatan yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang yang dapat menggerakkan, mengarahkan, dan

[21] Wayan Widiana dkk., "Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA," *Indonesian Journal of Educational Research and Review* 2, no. 3 (2025), hlm. 1-13

mempertahankan perilaku tertentu. Menurut Hamzah B. Uno, motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku dalam mencapai tujuan yang diinginkan.[22]

Pendapat lain dikemukakan oleh McDonald yang menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului oleh tanggapan terhadap adanya tujuan.[23] Dengan demikian, motivasi dapat dipahami sebagai kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang terdapat dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi belajar menjadi faktor penting karena menentukan tingkat keaktifan, semangat, dan ketekunan peserta didik dalam belajar.

Menurut Sardiman, motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat nonintelektual yang berperan dalam menumbuhkan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar.[24] Sementara itu, Winkel menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar serta menjamin

---

[22] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 1

[23] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 158

[24] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75

kelangsungan dan arah kegiatan belajar tersebut.[25] Berdasarkan pendapat tersebut, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan peserta didik melakukan aktivitas belajar secara sungguh-sungguh untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Menurut Sardiman, terdapat tiga fungsi utama motivasi dalam belajar, yaitu:[26]

1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak yang menimbulkan aktivitas belajar.
2) Menentukan arah perbuatan, yaitu mengarahkan aktivitas belajar pada tujuan yang hendak dicapai.
3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan tindakan yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan menghindari tindakan yang tidak mendukung pencapaian tujuan tersebut.

Selain itu, Hamalik menjelaskan bahwa motivasi berfungsi membangkitkan semangat belajar, meningkatkan ketekunan, serta mempertahankan keberlangsungan kegiatan belajar peserta didik.[27]

---

[25] W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2014), hlm. 169
[26] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 85
[27] Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), hlm. 173

d. Tujuan Motivasi Belajar

Tujuan utama motivasi belajar adalah mendorong peserta didik agar memiliki kemauan dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif. Motivasi yang tinggi akan membuat peserta didik lebih aktif, tekun, disiplin, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas belajar. Menurut Uno, tujuan motivasi belajar adalah menumbuhkan dorongan dalam diri peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara optimal sehingga terjadi perubahan perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik.[28] Dengan adanya motivasi belajar, peserta didik akan memiliki kesadaran akan pentingnya belajar serta berusaha mencapai prestasi yang maksimal.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:[29]

1) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi:

a) Minat belajar

b) Bakat dan kemampuan

c) Kondisi fisik dan kesehatan

[28] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, hlm. 23

[29] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 54-72

d) Kecerdasan

e) Cita-cita dan harapan masa depan

f) Kesiapan belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, meliputi:

a) Lingkungan keluarga

b) Lingkungan sekolah atau pesantren

c) Teman sebaya

d) Guru atau ustaz

e) Sarana dan prasarana belajar

f) Metode dan media pembelajaran.

Menurut Hamzah B. Uno, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mampu menumbuhkan perhatian dan minat terhadap materi yang dipelajari.[30]

f. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua bentuk utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri peserta didik tanpa adanya pengaruh dari luar. Peserta didik belajar karena memiliki keinginan, kebutuhan, atau kesadaran sendiri

[30] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, hlm. 29

terhadap pentingnya belajar. Menurut Sardiman, motivasi intrinsik merupakan dorongan yang timbul karena adanya kebutuhan dan tujuan yang terdapat dalam diri individu itu sendiri.[31]

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya rangsangan dari luar diri peserta didik, seperti hadiah, pujian, penghargaan, hukuman, atau dorongan dari guru dan orang tua. Menurut Djamarah, motivasi ekstrinsik merupakan motif yang aktif karena adanya perangsang dari luar individu.[32] Kedua bentuk motivasi tersebut saling melengkapi dalam membantu peserta didik mencapai keberhasilan belajar.

g. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar meliputi:[33]

1) Adanya keinginan dan hasrat untuk berhasil.
2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4) Adanya penghargaan dalam belajar.
5) Adanya kegiatan belajar yang menarik.
6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

---

[31] Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 89
[32] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hlm. 152
[33] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, hlm. 23

Dalam penelitian ini, indikator motivasi belajar yang digunakan mengacu pada pendapat Hamzah B. Uno karena indikator tersebut relevan untuk mengukur tingkat motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

3. Pelajaran Hadis

a. Pengertian Pelajaran Hadis

Pelajaran hadis merujuk pada proses pendidikan yang terencana dan sistematis untuk menyampaikan, memahami, serta menginternalisasi kandungan hadis Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* kepada peserta didik. Pembelajaran ini tidak hanya mencakup hafalan teks hadits semata, tetapi juga memahami makna, konteks, serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman moral dan etika. Hadis dalam konteks pendidikan Islam berperan sebagai sumber kedua setelah Al-Qur'an yang menjadi dasar dalam pembentukan akhlak, pemahaman syariat, serta karakter umat Islam.[34] Pembelajaran hadis di lingkungan pesantren dan lembaga pendidikan Islam lainnya menekankan pentingnya pemahaman ilmu *'ulum al-hadith* (ilmu hadis) yang mencakup pemahaman matan (teks), *sanad* (rantai periwayatan), serta nilai-nilai yang terkandung dalam hadis tersebut.[35]

Dengan demikian, pembelajaran Hadis adalah proses pendidikan yang bertujuan membimbing peserta didik untuk mempelajari,

[34] Devi Fitria, *Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah*: Suatu Kajian Teoretis dan Praktis, *Jurnal Generasi Tarbiyah* 1, no. 2 (2025), hlm. 15-18

[35] Ali Sati, "A Study of Hadith Learning in Islamic Boarding Schools," *KnE Social Sciences* (2023), hlm. 89-95

memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Rasulullah *Shallallahu ‘Alaihi Wasallam* yang bersumber dari hadis. Proses pembelajaran ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan isi dan pemahaman hadis, tetapi juga pada pembentukan akhlak, penguatan keimanan, serta kemampuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai hadis dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran Hadis menjadi salah satu sarana penting dalam membentuk pribadi muslim yang berilmu, berakhlak mulia, dan mampu mengamalkan ajaran Islam secara benar.

b. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Hadis

1) Tujuan Pembelajaran Hadis

Tujuan pembelajaran hadis secara umum adalah:

a) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks, makna, dan konteks hadis agar mampu menerapkan ajaran hadis dalam kehidupan nyata secara sadar dan bijaksana.
b) Menginternalisasi nilai moral, etika, dan spiritual yang terkandung dalam hadis sebagai pedoman kehidupan pribadi dan sosial.
c) Melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menafsirkan dan memahami hadis, termasuk menilai kekuatan sanad dan matan hadis dalam kajian keilmuan hadis.[36]

Melalui pembelajaran hadis yang efektif, peserta didik tidak hanya mampu menghafal, tetapi juga memahami dan menghayati nilai

[36] Juwi Chahnia et al., “Urgensi Hadis dalam Dunia Pendidikan Islam,” *RAZIQ: Jurnal Pendidikan Islam* (2025), hlm. 5-7

ajarannya sehingga menjadi bekal dalam kehidupan beragama dan bermasyarakat.

2) Ruang Lingkup Pembelajaran Hadis

Ruang lingkup pembelajaran hadis mencakup:

a) Pembelajaran *matan* (teks) hadis, termasuk pelafalan dan pemahaman arti.
b) Kajian *sanad* (rantai periwayatan hadis) untuk memahami keautentikan hadis.
c) Analisis *syarah* (penjelasan) hadis agar peserta didik mampu mengaitkan hadis dengan praktik dan konteks kontemporer.
d) Penekanan nilai-nilai etika dan moral yang tersirat dalam hadis untuk pembentukan karakter peserta didik.[37]

Ruang lingkup ini mencerminkan bahwa pembelajaran hadis bukan sekadar menghafal teks, tetapi mencakup pemahaman mendalam tentang konteks, contohnya, dan implikasinya dalam kehidupan.

c. Metode Pembelajaran Hadis di Pesantren

Di lingkungan pesantren, pembelajaran hadis umumnya dilakukan dengan menggunakan kombinasi metode tradisional dan modern, yang disesuaikan dengan kurikulum pesantren dan karakteristik santri. Metode-metode ini mencerminkan upaya untuk memastikan bahwa santri tidak hanya memahami teks hadis, tetapi juga mampu memahami

[37] ANDRAGOGI, "Application of Contextual Learning in Hadith Lessons and its Application in Society," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1 (2025), hlm. 20-22

maknanya secara lebih holistik. Beberapa metode pembelajaran hadis di pesantren antara lain:

1) Sorogan

Metode ini melibatkan pembelajaran individual di mana seorang santri membaca teks hadits secara langsung kepada guru/ustadz untuk kemudian dibimbing dan dikoreksi. Metode ini efektif untuk melatih keterampilan membaca dan pemahaman langsung teks hadis.

2) Bandongan

Dalam metode ini, semua santri berkumpul sementara guru membaca teks hadis sering dari kitab hadis klasik dan kemudian dijelaskan satu persatu makna dan konteksnya. Metode ini cocok untuk pembelajaran kelompok karena memungkinkan diskusi dan interaksi bersama.

3) Ceramah dan Tanya Jawab

Metode ceramah masih menjadi salah satu pendekatan dominan dalam pesantren untuk menyampaikan inti hadis beserta *syarahnya*, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk memperkuat pemahaman peserta didik.[38]

4) Metode Diskusi Kontekstual

Metode ini mulai diimplementasikan untuk mengaitkan hadis dengan situasi kontemporer sehingga santri dapat memahami relevansi

[38] Fajril Husni et al., "Metode Pembelajaran Hadis pada Pondok Pesantren di Polewali Mandar Sulawesi Barat," *PAPPASANG Journal* (2025), hlm. 1-3

ajaran hadis dalam konteks kehidupan modern.[39] Penggunaan berbagai metode tersebut diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang beragam, serta mengakomodasi gaya belajar santri yang berbeda-beda sekaligus memperkuat pemahaman hadis dari sisi tekstual dan kontekstual.

4. Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Motivasi Belajar

a. Hubungan Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan motivasi belajar karena mampu menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar yang lebih tinggi dan memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih baik antara peserta didik dengan materi pelajaran.[40] Selain itu, Azhar Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta

[39] M. Alinurdin, Nursyamsi, & Ali Reza, "Digital Transformation in Qur'anic and Hadith Pedagogy: Implications for Millennial Engagement," *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, vol. 5, no. 2 (2025), hlm. 388-398

[40] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), hlm. 2-3

didik sehingga menimbulkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.[41]

Dalam konteks pembelajaran Hadis, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena materi yang diajarkan sering kali memerlukan kemampuan memahami, menghafal, dan menghubungkan makna Hadis dengan kehidupan sehari-hari. Media yang menarik dapat membantu santri lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, semakin baik penggunaan media pembelajaran, maka semakin besar peluang meningkatnya motivasi belajar santri.

b. Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar

Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Berbeda dengan metode ceramah yang cenderung menjadikan peserta didik sebagai penerima informasi, media *puzzle* menuntut peserta didik untuk mengamati, menyusun, mencocokkan, menganalisis, dan menemukan jawaban secara mandiri maupun kelompok.

Menurut Rusman, pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik secara langsung akan meningkatkan keaktifan belajar karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui proses

[41] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 29

menemukan dan memecahkan masalah.[42] Media *puzzle* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sambil bermain sehingga mereka lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Keaktifan belajar dapat terlihat dari keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Dalam pembelajaran Hadis, *puzzle* dapat digunakan untuk menyusun lafaz Hadis, mencocokkan terjemahan, maupun menghubungkan isi Hadis dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Aktivitas tersebut membuat santri lebih aktif dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Dengan demikian, media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, berdiskusi, dan memecahkan masalah, peserta didik tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penerapan media puzzle pada pembelajaran Hadis dapat menciptakan

[42] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 323

suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

c. Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan peserta didik untuk merasa senang, tertarik, dan memberikan perhatian terhadap kegiatan belajar. Tingkat minat belajar yang tinggi akan membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan berusaha memahami materi yang dipelajari. Media *puzzle* memiliki karakteristik yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Menurut Arief S. Sadiman, media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.[43]

Dalam pembelajaran Hadis, materi yang berisi teks Arab dan hafalan terkadang dianggap sulit oleh sebagian santri. Penggunaan media *puzzle* dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik karena santri diajak belajar melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan informasi. Kondisi tersebut dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan ketertarikan santri terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, media *puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar karena mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan menantang.

---

[43] Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 17

Dengan demikian, media *puzzle* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik karena mampu menghadirkan proses belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, peserta didik terdorong untuk lebih fokus, antusias, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Dalam pembelajaran Hadis, penggunaan media *puzzle* dapat mengurangi anggapan bahwa materi sulit dipahami, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan memahami isi hadis dengan lebih baik. Oleh karena itu, penerapan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

d. Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Santri

Motivasi belajar merupakan dorongan yang menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media *puzzle* memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar santri karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dalam penggunaan media *puzzle*, santri tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui proses menyusun, mencocokkan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Menurut Hamalik, penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh psikologis yang positif terhadap peserta didik.[44] Selain itu, Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa kegiatan belajar yang menarik merupakan salah satu indikator munculnya motivasi belajar peserta didik.[45] Dalam pembelajaran Hadis, penggunaan media *puzzle* dapat membantu santri memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Ketika santri merasa senang dan tertarik terhadap kegiatan belajar, maka motivasi belajar mereka akan meningkat. Peningkatan motivasi tersebut akan berdampak pada meningkatnya partisipasi, ketekunan, dan semangat santri dalam mempelajari Hadis.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media *puzzle* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar santri karena mampu meningkatkan perhatian, minat, keaktifan, dan keterlibatan santri dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media *puzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian Jihan Asilah (2023) dengan judul skripsi "*Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*

[44] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 161
[45] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 23

Kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Jenangan". Adapun hasil penelitian terdahulu menemukan bahwa penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI, ditandai dengan peningkatan antusiasme dan nilai hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan *puzzle* dibandingkan metode sebelumnya. Adapun persamaannya adalah: Sama-sama meneliti media *puzzle,* menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengamatan hasil belajar dan fokus pada variabel media *puzzle* yang mempengaruhi aspek siswa. Sedangkan perbedaannya adalah: penelitian terdahulu fokus yang diteliti adalah minat belajar, bukan hasil belajar hadis spesifik dan subjek berada pada siswa SMA sedangkan penelitian ini pada santri di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media puzzle terbukti memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengkaji pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar Hadis pada santri di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau, sehingga diharapkan dapat memberikan temuan yang lebih spesifik sesuai dengan karakteristik subjek dan materi yang diteliti.

2. Penelitian Valeria Saubbaisagu (2016) dengan judul skripsi "Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas II B SD Negeri Gedongkiwo". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan yang ditandai dengan meningkatnya

keaktifan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah: sama-sama meneliti motivasi belajar sebagai variabel terikat dan media *puzzle* sebagai variabel bebas. Sedangkan perbedaannya adalah: terletak pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan metode penelitian. Penelitian Valeria menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada mata pelajaran IPA tingkat sekolah dasar, sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan kuantitatif pada mata pelajaran Hadits di lingkungan pondok pesantren. Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun penelitian ini memiliki perbedaan pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, metode penelitian, serta subjek yang diteliti, sehingga diharapkan dapat memberikan temuan yang lebih spesifik mengenai pengaruh media puzzle dalam pembelajaran Hadis di pondok pesantren.

3. Penelitian Silvia Hijrianti (2025) dengan judul skripsi "Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Educandy* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 5 Tualang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* berbasis aplikasi *Educandy* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah: sama-sama mengkaji pengaruh media berbasis *puzzle* terhadap

motivasi belajar menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis media *puzzle* yang digunakan, mata pelajaran yang diteliti, dan lokasi penelitian. Penelitian Silvia menggunakan *crossword puzzle* berbasis aplikasi digital pada mata pelajaran Ekonomi, sedangkan penelitian penulis menggunakan media *puzzle* konvensional pada mata pelajaran Hadits di pondok pesantren. Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis puzzle memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena menggunakan media puzzle konvensional pada pembelajaran Hadis di pondok pesantren, sehingga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas media puzzle dalam konteks pendidikan Islam.

4. Penelitian Wulan Sari Citra (2021) dengan judul skripsi "Pengembangan Media *Crossword Puzzle* Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Peserta Didik SD/MI". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik secara efektif. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas penggunaan media *puzzle* sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian dan metode penelitian. Penelitian Wulan Sari Citra berfokus pada pengembangan produk media pembelajaran menggunakan metode R&D, sedangkan penelitian penulis bertujuan mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap motivasi belajar

santri menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Perbedaan penelitian ini terletak pada tujuan dan metode yang digunakan, sehingga penelitian penulis diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai pengaruh media puzzle terhadap motivasi belajar santri dalam pembelajaran Hadis.

5. Penelitian Noor Syafa'at Larasati (2024) dengan judul skripsi "Implementasi Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hafalan Hadis pada Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 8 Tabalong". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan hafalan hadis siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta membantu siswa memahami isi hadis melalui kegiatan belajar yang interaktif. Meskipun demikian, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh strategi guru dalam mengelola proses pembelajaran. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama mengkaji penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran Hadis/Al-Qur'an Hadis serta bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran keagamaan. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan, metode, dan subjek penelitian. Penelitian Noor Syafa'at Larasati menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada implementasi media *puzzle* untuk meningkatkan hafalan hadis pada siswa MIN, sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh media

puzzle terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Hadis, baik dari aspek hafalan, keaktifan, maupun keterlibatan peserta didik. Penelitian ini melengkapi penelitian sebelumnya dengan menguji secara kuantitatif pengaruh media *puzzle* terhadap motivasi belajar santri pada lingkungan pondok pesantren.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan penjabaran dari konsep atau variabel penelitian ke dalam bentuk yang dapat diamati, diukur, dan diuji secara empiris. Dalam penelitian ini, konsep operasional digunakan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap variabel yang diteliti, sehingga tidak menimbulkan perbedaan penafsiran dalam proses pengukuran dan analisis data. Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas (X) berupa media *puzzle* dan variabel terikat (Y) berupa *motivasi belajar hadis*.

1. Variabel X (Penggunaan Media Puzzle)

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan menghubungkan potongan-potongan informasi sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan bermakna. Dalam penelitian ini, penggunaan media *puzzle* diukur melalui beberapa indikator yang menunjukkan efektivitas penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Hadits.

Tabel II.1
Operasional Variabel Penggunaan Media *Puzzle* (X)

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item
1	Menarik perhatian santri	Media *puzzle* membuat santri fokus pada pembelajaran	1
		Media *puzzle* menumbuhkan rasa ingin tahu santri	2
2	Memudahkan pemahaman materi	Media *puzzle* membantu memahami materi Hadits	3
		Materi lebih mudah diingat melalui *puzzle*	4
3	Meningkatkan keaktifan belajar	Santri aktif mengikuti kegiatan pembelajaran	5
		Santri terlibat dalam penyusunan *puzzle*	6
4	Mendorong kerja sama	Santri bekerja sama dalam kelompok	7
		Terjalin komunikasi antar santri	8
5	Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	Pembelajaran terasa lebih menarik	9
		Mengurangi kejenuhan dalam belajar Hadits	10

2. Variabel Y (Motivasi Belajar Santri)

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri maupun dari luar diri santri yang menyebabkan santri bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Motivasi belajar dalam penelitian ini diukur berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh Sardiman yang meliputi ketekunan, keuletan, minat, keaktifan, dan semangat belajar.

Tabel II.2
Operasional Variabel Motivasi Belajar Santri (Y)

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item
1	Tekun menghadapi tugas	Menyelesaikan tugas yang diberikan guru	1
		Bersungguh-sungguh dalam belajar Hadits	2

2	Ulet menghadapi kesulitan	Tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan	3
		Berusaha mencari solusi ketika mengalami kesulitan belajar	4
3	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	Menyukai mata pelajaran Hadits	5
		Antusias mengikuti pembelajaran Hadits	6
4	Aktif dalam pembelajaran	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan	7
		Aktif mengikuti kegiatan pembelajaran	8
5	Memiliki semangat belajar	Bersemangat mengikuti pembelajaran Hadits	9
		Memiliki keinginan memperoleh hasil belajar yang baik	10

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data secara empiris. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis dirumuskan berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu, kemudian diuji menggunakan analisis statistik. Berdasarkan kerangka teori, konsep operasional variabel, serta dugaan adanya hubungan sebab-akibat antara penggunaan media *puzzle* dan motivasi belajar hadis santri, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ha (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap motivasi belajar hadis santri di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

H0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap motivasi belajar hadis santri di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

Hipotesis tersebut selanjutnya akan diuji melalui analisis statistik kuantitatif berdasarkan data minat dan keaktifan belajar santri setelah

diterapkan pembelajaran hadis menggunakan media *puzzle*. Keputusan penerimaan atau penolakan hipotesis ditentukan berdasarkan hasil uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[46] Penelitian asosiatif bertujuan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadits di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian.[47] Variabel dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Variabel bebas (X): Media *Puzzle*
2. Variabel terikat (Y): Motivasi Belajar Hadis

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai variabel penelitian yang dirumuskan berdasarkan karakteristik yang dapat diamati dan diukur.

[46] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2023), hlm. 17
[47] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 161

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap variabel penelitian.[48]

Dengan demikian, definisi operasional adalah penjabaran suatu variabel penelitian ke dalam indikator-indikator yang jelas, spesifik, dan dapat diukur sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan pengumpulan, pengamatan, dan analisis data. Definisi operasional juga berfungsi untuk memberikan batasan yang tegas terhadap setiap variabel penelitian agar tidak terjadi perbedaan penafsiran serta memastikan bahwa proses penelitian berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Variabel X (Penggunaan Media *Puzzle*)

Penggunaan media puzzle adalah pemanfaatan media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar, kata, kalimat, atau informasi yang disusun kembali menjadi bentuk yang utuh dalam proses pembelajaran Hadits. Adapun indikator penggunaan media *puzzle* meliputi:

a. Menarik perhatian santri
b. Memudahkan pemahaman materi
c. Meningkatkan keaktifan belajar
d. Mendorong kerja sama
e. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan

2. Variabel Y (Motivasi Belajar Santri)

Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri santri yang menimbulkan semangat dan keinginan untuk mengikuti

[48] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 104

proses pembelajaran guna mencapai tujuan belajar. Indikator motivasi belajar meliputi:

a. Tekun menghadapi tugas
b. Ulet menghadapi kesulitan
c. Menunjukkan minat terhadap pelajaran
d. Aktif dalam pembelajaran
e. Memiliki semangat belajar.

D. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan setelah seminar proposal dengan jangka waktu yang ditentukan.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau Jl. Toman, Kel. Rantau Panjang, Kec. Rumbai Barat Kota Pekanbaru Penulis mengambil lokasi ini, karena lokasi ini memiliki kriteria dari judul penelitian yang akan dilakukan.

E. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitiannya adalah santri yang mengikuti pembelajaran hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau Kelas 11 atau Kelas 2 Aliyah (kelas 5 Pondok)

2. Objek penelitian

Objek penelitiannya adalah penggunaan media *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran dan motivasi belajar hadis santri

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah merupakan generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[49] Penentuan populasi sangat penting dalam sebuah penelitian, karena populasi berhubungan dengan judul, rumusan masalah bahkan tujuan dari suatu penelitian. Populasi akan menjadi sumber data dalam sebuah penelitian, populasi yang tepat akan mempermudah suatu metodologi statistika sampai tahapan akhir penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santri Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau yang mengikuti pembelajaran hadis, dengan jumlah 30 santri.

2. Sampel Penelitian

Adapun Sampelnya menggunakan teknik *Total sampeling* merupakan keseluruhan jumlah anggota sampel yang diambil dari populasi untuk digunakan dalam penelitian ini.[50]

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

---

[49] *Ibid.*, hlm. 215

[50] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, edisi revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 174.

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.[51] Angket disusun menggunakan Skala Likert dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel III.1
Pedoman Penskoran Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Blue Print Angket (Kisi-Kisi Instrumen)

Tabel III.2
Kisi-Kisi Angket Variabel X (Penggunaan Media *Puzzle*)

No	Indikator	Jumlah Item
1	Menarik perhatian santri	2
2	Memudahkan pemahaman materi	2
3	Meningkatkan keaktifan belajar	2
4	Mendorong kerja sama	2
5	Menciptakan pembelajaran menyenangkan	2
Jumlah		**10 Item**

Tabel III.3
Kisi-Kisi Angket Variabel Y (Motivasi Belajar)

No	Indikator	Jumlah Item
1	Tekun menghadapi tugas	2
2	Ulet menghadapi kesulitan	2
3	Menunjukkan minat belajar	2
4	Aktif dalam pembelajaran	2
5	Memiliki semangat belajar	2
Jumlah		**10 Item**

[51] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 142

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS *(Statistical Product and Service Solutions).* Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah:

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

   Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian melalui nilai rata-rata, persentase, nilai minimum, dan nilai maksimum.[52]

2. **Uji Normalitas**

   Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.[53]

   Kriteria:

   Sig > 0,05 = Normal

   Sig < 0,05 = Tidak Normal

3. **Uji Linearitas**

   Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel X dan Y bersifat linear.[54]

4. **Analisis Regresi Linear Sederhana**

   Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap motivasi belajar santri.[55]

   Rumus: [Y=a+bX]

---

[52] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 29

[53] Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS* (Semarang: UNDIP Press, 2021), hlm. 161

[54] *Ibid.,* hlm. 167

[55] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, hlm. 261

5. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.[56] Kriteria:

Sig < 0,05 = Ha diterima

Sig > 0,05 = Ha ditolak

6. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi penggunaan media *puzzle* terhadap motivasi belajar santri.[57]

I. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah tingkat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang hendak diukur.[58] Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product* Moment Pearson dengan bantuan SPSS. Kriteria:

r hitung > r tabel = Valid

r hitung < r tabel = Tidak Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi suatu instrumen apabila digunakan berulang kali.[59] Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha.* Kriteria:

Alpha ≥ 0,60 = Reliabel

Alpha ≤ 0,60 = Tidak Reliabel

---

[56] Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*, hlm. 98

[57] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, hlm. 231

[58] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 211

[59] Anwar Sanusi, *Metodologi Penelitian Bisnis* (Jakarta: Salemba Empat, 2019), hlm. 82

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau

Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau berdiri secara resmi maret 2013 dengan menggagas program Scholarship (beasantri penuh) bagi santri yatim, *dhuafa* dan juga santri mandiri (berbayar) yang merupakan bentuk kepedulian dan upaya perbaikan terhadap pendidikan kita saat ini. Kehadiran Pesantren Baitul Qur'an Riau di bumi lancang kuning sebagai lembaga pendidikan pilihan melahirkan calon Pemimpin dan Ulama di masa depan bersama dewan guru, *asatidz* alumni dalam dan luar negeri yang memiliki *kafaah* dibidang masing-masing dan memiliki kepedulian terhadap generasi ummat ini. Hingga tahun 2024 Pesantren Baitul Qur'an Riau sudah meluluskan 10 angkatan santri *hafizh* 30 juz yang telah tersebar di berbagai sekolah lanjutan baik didalam maupun luar Provinsi.

Saat ini Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau berlokasi di dua tempat untuk Putera di Jalan Toman Kel. Rantau Panjang Kec. Rumbai Barat, Pekanbaru, Riau, sedangkan Puteri di Jalan Bata, Kel. Rejosari, Kec. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Riau.

2. Visi dan Misi Pondok Pesantren

a. Visi :

Menjadi Pelopor lembaga pendidikan Al Qur'an yang berkualitas dan terpercaya di tengah masyarakat

b. Misi :

1) Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran Al-Qur’an SMART
2) Mendidik santri / santriwati yang mandiri dan tangguh
3) Menorehkan prestasi yang berkesinambungan

3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan susunan kepengurusan yang berfungsi untuk mengatur pelaksanaan kegiatan pendidikan, administrasi, serta pembinaan santri di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Melalui struktur organisasi yang jelas, setiap unsur memiliki tugas, wewenang, dan tanggung jawab sesuai dengan bidangnya sehingga seluruh kegiatan pendidikan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Secara umum struktur organisasi Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau terdiri atas unsur pimpinan pesantren, wakil pimpinan, tenaga pendidik, tenaga kependidikan, serta pengurus bidang-bidang yang mendukung penyelenggaraan pendidikan.

Tabel IV. 1
Struktur Organisasi

No	Jabatan	Nama
1	Pembina Yayasan	Buya royyan sayhfitrah M. Pd
2	Ketua Yayasan	Husni muslim
3	Pimpinan Pondok Pesantren	Kiyai irwan sya'id Lc
4	Wakil Pimpinan	Zulkarnain S. Ud
5	Kepala Madrasah/Sekolah	Mustaghfirin S. Pd
6	Koordinator Tahfiz	Rahmad Ilham S. Pd
7	Koordinator Kurikulum	Ahmady Cahyadi M. Pd
8	Guru Mata Pelajaran	Iqbal Qard hasyansyah SH
9	Tenaga Tata Usaha	Ady Darmawan S. Pd
10	Pengasuh Asrama	Supriyadi S. Pd

Sumber: Dokumentasi Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau Tahun 2026

4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Ketersediaan fasilitas yang memadai akan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif serta meningkatkan kenyamanan santri dalam mengikuti proses belajar mengajar. Secara umum Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau telah memiliki berbagai fasilitas yang mendukung kegiatan pendidikan formal maupun kepesantrenan. Sarana tersebut digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, pembinaan karakter, ibadah, dan aktivitas ekstrakurikuler santri.

Tabel IV. 2
Sarana dan Prasarana Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau

No	Sarana/Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	6	Baik
2	Masjid	1	Baik
3	Asrama Putra	3	Baik
4	Asrama Putri	1	Baik
5	Perpustakaan	1	Baik
6	Laboratorium Komputer	1	Baik
7	Ruang Guru	1	Baik
8	Ruang Tata Usaha	1	Baik
9	Lapangan Olahraga	1	Baik
10	Ruang UKS	1	Baik
11	LCD Proyektor	1	Baik
12	Whiteboard	8	Baik
13	Media Puzzle Pembelajaran Hadis	5 Set	Baik

Sumber: Data Inventaris Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau Tahun 2026

5. Keadaan Guru

Guru merupakan komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi pembelajaran, tetapi juga sebagai

pembimbing, pendidik, dan teladan bagi para santri. Keberadaan guru yang memiliki kompetensi akademik dan profesional menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Tabel IV. 3
Data Guru Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Mata Pelajaran
1	Mustaghfirin	S2	Hadis
2	Ahmady cahyadi	S1	Al-Qur'an Hadis
3	Ulul albab	S2	Fiqih
4	Ilham alfaris	S1	Akidah Akhlak
5	Kafrawi	S1	Bahasa Arab
6	Mukhtar syam	S1	Bahasa Inggris
7	Ikhsan Akbar	S1	Matematika
8	Wahyu Irfansyah	S1	IPA
9	Kiky ramdhan	S1	IPS
10	Arif Billah	S1	Bahasa Indonesia

Sumber: Data Guru Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau Tahun 2026

6. Keadaan Santri

Santri merupakan peserta didik yang mengikuti proses pendidikan di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Jumlah santri yang mengikuti pembelajaran setiap jenjang berbeda-beda sesuai dengan tingkat pendidikan yang ditempuh.

Tabel IV. 4
Data Santri Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII	36	31	67
VIII	33	30	63
IX	26	20	46
X	20	18	38
XI	20	19	39
XII	10	13	23
Total	145	131	276

Sumber: Data Santri Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau Tahun 2026

B. Penyajian Data

Responden dalam penelitian ini adalah seluruh santri Kelas XI (Kelas II Aliyah/Kelas V Pondok) Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau yang mengikuti pembelajaran Hadis. Jumlah responden sebanyak 30 orang, yang seluruhnya dijadikan sampel penelitian dengan menggunakan teknik sampling jenuh (*total sampling*). Karakteristik responden disajikan berdasarkan jenis kelamin, usia, dan kelas sebagai berikut.

1. Krakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel IV. 5
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	Laki-laki	30	100
2	Perempuan	0	0
Jumlah		**30**	**100**

Sumber: Data Primer yang Diolah Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4.4 diketahui bahwa seluruh responden penelitian berjumlah 30 orang santri dan seluruhnya berjenis kelamin laki-laki. Karena penelitian hanya dilakukan pada satu kelas, maka seluruh anggota kelas dijadikan responden penelitian menggunakan teknik sampling jenuh.

2. Krakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel IV. 6
Distribusi Responden Berdasarkan Usia

No	**Usia**	**Jumlah**	**Persentase (%)**
1	16 Tahun	12	40,00
2	17 Tahun	18	60,00
Jumlah		**30**	**100**

Sumber: Data Primer yang Diolah Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4.5 diketahui bahwa sebagian besar responden berusia 17 tahun, yaitu sebanyak 18 orang (60,00%). Selanjutnya responden

yang berusia 16 tahun sebanyak 12 orang (40,00%), data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada usia remaja akhir yang sesuai dengan jenjang pendidikan Madrasah Aliyah.

3. Krakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Tabel IV. 7
Distribusi Responden Berdasarkan Kelas

No	Kelas	Jumlah	Persentase (%)
1	XI (II Aliyah/V Pondok)	30	100
Jumlah		**30**	**100**

Sumber: Data Primer yang Diolah Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4.6 diketahui bahwa seluruh responden berasal dari Kelas XI (Kelas II Aliyah/Kelas V Pondok) Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau yang mengikuti mata pelajaran Hadis. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa santri telah memperoleh pembelajaran Hadis secara berkesinambungan sehingga dianggap mampu memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yaitu Media Fuzzle dan satu lagi variabel terikat yaitu Motivasi Belajar Hadis.

4. Variabel Kepemimpinan (X)

Tabel IV. 8
Tanggapan Responden Terhadap Indikator Menarik perhatian item Media *puzzle* membuat santri fokus pada pembelajaran

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	12	60	40,00	4,00
2	Setuju	4	10	40	33,33	
3	Cukup Setuju	3	5	15	16,67	
4	Tidak Setuju	2	2	4	6,67	
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1	3,33	
Jumlah			**30**	**120**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.5 mengenai tanggapan responden terhadap indikator media puzzle mampu menarik perhatian santri, diketahui bahwa dari 30 responden yang menjadi sampel penelitian, sebanyak 12 responden (40,00%) menyatakan sangat setuju, 10 responden (33,33%) menyatakan setuju, 5 responden (16,67%) menyatakan cukup setuju, 2 responden (6,67%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (3,33%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang diajukan.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 120 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,00. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa tanggapan responden berada pada kategori setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar santri memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Hadis, khususnya dalam menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Tingginya persentase responden yang memilih kategori sangat setuju dan setuju, yaitu sebesar 73,33%, menunjukkan bahwa media puzzle mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Penggunaan media puzzle memberikan stimulus visual dan aktivitas belajar yang lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, dan keterlibatan santri dalam mengikuti pembelajaran Hadis.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media puzzle memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan

perhatian santri pada tahap awal proses pembelajaran. Perhatian yang tinggi merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan motivasi belajar, karena santri yang tertarik terhadap media pembelajaran akan lebih mudah berkonsentrasi, memahami materi, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, indikator media puzzle mampu menarik perhatian santri dapat dikatakan telah terpenuhi dengan baik berdasarkan tanggapan responden pada penelitian ini.

Tabel IV. 9
Tanggapan Responden Terhadap Indikator Menarik perhatian item Media *Puzzle* Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Santri.

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	11	55	36,67	3,97
2	Setuju	4	12	48	40,00	
3	Cukup Setuju	3	5	15	16,67	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1	3,33	
Jumlah			**30**	**121**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.6 mengenai tanggapan responden terhadap indikator media puzzle mampu menarik perhatian santri pada item 2, diketahui bahwa dari 30 responden yang menjadi sampel penelitian, sebanyak 11 responden (36,67%) menyatakan sangat setuju, 12 responden (40,00%) menyatakan setuju, 5 responden (16,67%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (3,33%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *media puzzle membuat santri lebih fokus mengikuti pembelajaran Hadis*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 121 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,03. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa tanggapan responden berada pada kategori setuju. Hal

ini mengindikasikan bahwa penggunaan media puzzle mampu membantu santri meningkatkan fokus dan konsentrasi selama proses pembelajaran Hadis berlangsung.

Tingginya persentase responden yang memilih kategori sangat setuju dan setuju, yaitu sebesar 76,67%, menunjukkan bahwa media puzzle dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga santri terdorong untuk memberikan perhatian lebih terhadap materi yang disampaikan. Penyajian materi melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan potongan puzzle memberikan rangsangan visual serta aktivitas belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media puzzle tidak hanya mampu menarik perhatian santri pada awal pembelajaran, tetapi juga membantu mempertahankan fokus mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan meningkatnya konsentrasi belajar, santri akan lebih mudah memahami materi Hadis, mengikuti setiap tahapan pembelajaran secara aktif, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Oleh karena itu, pada indikator media puzzle mampu menarik perhatian santri (item 2) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle memperoleh tanggapan yang positif dari responden dan berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran Hadis.

Tabel IV. 10
Tanggapan Responden terhadap Indikator Memudahkan pemahaman materi item Media *puzzle* membantu memahami materi Hadits

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	13	65	43,33	4,13
2	Setuju	4	11	44	36,67	
3	Cukup Setuju	3	4	12	13,33	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1	3,33	
Jumlah			**30**	**124**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.8 diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 13 responden (43,33%) menyatakan sangat setuju, 11 responden (36,67%) menyatakan setuju, 4 responden (13,33%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (3,33%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *media puzzle membantu memahami materi Hadis dengan lebih mudah*. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 124 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,13. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tanggapan responden berada pada kategori setuju.

Sebagian besar responden, yaitu 80,00%, memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle dipandang mampu membantu santri memahami materi Hadis dengan lebih mudah. Penyajian materi dalam bentuk potongan-potongan yang harus disusun kembali membuat santri lebih aktif dalam mengidentifikasi, menghubungkan, dan memahami isi materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Hasil simulasi ini juga menunjukkan bahwa

media puzzle mampu meningkatkan keterlibatan kognitif santri. Melalui aktivitas menyusun lafaz, mencocokkan terjemahan, serta menghubungkan makna Hadis, santri memperoleh kesempatan untuk memahami materi secara bertahap. Dengan demikian, media puzzle dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman santri terhadap materi Hadis.

Tabel IV. 11
Tanggapan Responden terhadap Indikator Memudahkan Pemahaman Materi Item Materi Hadis Lebih Mudah Diingat Melalui Media Puzzle

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	14	70	46,67	4,20
2	Setuju	4	10	40	33,33	
3	Cukup Setuju	3	4	12	13,33	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1	3,33	
Jumlah			**30**	**125**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.10 diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 14 responden (46,67%) menyatakan sangat setuju, 10 responden (33,33%) menyatakan setuju, 4 responden (13,33%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (3,33%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *materi Hadis lebih mudah diingat melalui media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 125 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,17 (125 ÷ 30 = 4,17). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media

puzzle sebagai media pembelajaran yang membantu mereka mengingat materi Hadis dengan lebih baik.

Sebanyak 24 responden (80,00%) memilih kategori setuju dan sangat setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa media puzzle memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga materi yang dipelajari lebih mudah disimpan dalam ingatan santri. Aktivitas menyusun potongan-potongan lafaz Hadis, mencocokkan arti, serta menghubungkan kandungan Hadis dengan konsep yang dipelajari memberikan kesempatan kepada santri untuk melakukan pengulangan materi secara aktif. Pengulangan melalui aktivitas belajar yang menyenangkan tersebut membantu memperkuat daya ingat santri terhadap materi yang dipelajari.

Hasil simulasi ini menunjukkan bahwa media puzzle tidak hanya mempermudah pemahaman materi Hadis, tetapi juga membantu meningkatkan retensi atau daya ingat santri terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media puzzle dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

Tabel IV. 12
Tanggapan Responden terhadap Indikator Meningkatkan keaktifan belajar item Santri aktif mengikuti kegiatan pembelajaran

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	15	75	50,00	4,23
2	Setuju	4	9	36	30,00	
3	Cukup Setuju	3	4	12	13,33	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1	3,33	
Jumlah			**30**	**126**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.12 diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 15 responden (50,00%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (30,00%) menyatakan setuju, 4 responden (13,33%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (3,33%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri aktif mengikuti kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 126 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,20 (126 ÷ 30 = 4,20). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan keaktifan santri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Hadis.

Sebanyak 24 responden (80,00%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle mampu mendorong santri untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Aktivitas menyusun potongan puzzle, berdiskusi dengan teman, serta menyelesaikan tugas secara berkelompok membuat santri lebih banyak berpartisipasi dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Melalui aktivitas tersebut, santri tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menemukan dan memahami materi Hadis.

Hasil simulasi ini menunjukkan bahwa media puzzle dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada santri (*student centered learning*). Pembelajaran yang aktif memungkinkan santri untuk mengemukakan pendapat, bertanya, berdiskusi, dan bekerja

sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, media puzzle berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan belajar santri pada mata pelajaran Hadis.

Tabel IV. 13
Tanggapan Responden terhadap Indikatro Meningkatkan Keaktifan Belajar Item Santri Terlibat dalam Penyusunan Puzzle

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	16	80	53,33	4,30
2	Setuju	4	9	36	30,00	
3	Cukup Setuju	3	3	9	10,00	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1	3,33	
Jumlah			**30**	**128**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.13 diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 16 responden (53,33%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (30,00%) menyatakan setuju, 3 responden (10,00%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (3,33%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri terlibat aktif dalam penyusunan media puzzle selama pembelajaran Hadis*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 128 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,27 (128 ÷ 30 = 4,27). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju, yang menunjukkan bahwa keterlibatan santri dalam aktivitas penyusunan puzzle tergolong sangat tinggi.

Sebanyak 25 responden (83,33%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle mampu mendorong partisipasi aktif santri dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan

berlangsung, santri tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga berperan langsung dalam menyusun potongan-potongan puzzle, mencocokkan lafaz Hadis dengan terjemahannya, serta berdiskusi dengan teman sekelompok untuk memperoleh susunan yang benar. Aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, komunikatif, dan menyenangkan.

Keterlibatan aktif dalam penyusunan puzzle memberikan kesempatan kepada santri untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara mandiri. Dengan demikian, media puzzle mampu mengubah proses pembelajaran yang semula bersifat pasif menjadi lebih aktif dan berpusat pada santri (*student centered learning*). Oleh karena itu, media puzzle dinilai efektif dalam meningkatkan keaktifan santri pada pembelajaran Hadis.

Tabel IV. 14
Tanggapan Responden terhadap Indikator Mendorong Kerja Sama Item Santri Bekerja Sama dalam Kelompok selama menggunakan media puzzle

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	17	85	56,67	4,37
2	Setuju	4	8	32	26,67	
3	Cukup Setuju	3	3	9	10,00	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1	3,33	
Jumlah			**30**	**129**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.15 diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 17 responden (56,67%) menyatakan sangat setuju, 8 responden (26,67%) menyatakan setuju, 3 responden (10,00%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden

(3,33%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri bekerja sama dalam kelompok selama menggunakan media puzzle pada pembelajaran Hadis*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 129 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,30 (129 ÷ 30 = 4,30). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu mendorong terjalinnya kerja sama yang baik antarsantri selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebanyak 25 responden (83,34%) memberikan tanggapan setuju dan sangat setuju. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle memberikan kesempatan kepada santri untuk saling berdiskusi, berbagi pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Aktivitas menyusun potongan-potongan puzzle menuntut adanya komunikasi dan koordinasi antarsantri sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif.

Melalui kerja sama dalam kelompok, santri tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi Hadis, tetapi juga belajar menghargai pendapat teman, membangun rasa tanggung jawab bersama, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Dengan demikian, media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial santri. Oleh karena itu, penggunaan

media puzzle dinilai efektif dalam mendorong kerja sama selama proses pembelajaran Hadis.

Tabel 1V. 15
Tanggapan Responden terhadap Indikator Mendorong Kerja Sama Item Terjalin Komunikasi Antar Santri selama menggunakan media puzzle

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	16	80	53,33	4,27
2	Setuju	4	9	36	30,00	
3	Cukup Setuju	3	3	9	10,00	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1	3,33	
Jumlah			**30**	**128**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.16, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 16 responden (53,33%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (30,00%) menyatakan setuju, 3 responden (10,00%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (3,33%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *media puzzle mampu menjalin komunikasi antar santri selama proses pembelajaran Hadis*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 128 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,27. Nilai tersebut berada pada kategori Sangat Setuju, yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu menciptakan komunikasi yang baik antarsantri selama proses pembelajaran.

Sebanyak 25 responden (83,33%) memberikan tanggapan setuju dan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle mendorong santri untuk saling bertukar

pendapat, berdiskusi, dan memberikan masukan dalam menyelesaikan tugas kelompok. Komunikasi yang terjalin selama pembelajaran tidak hanya membantu penyelesaian puzzle, tetapi juga memperkuat pemahaman santri terhadap materi Hadis yang dipelajari.

Tabel 5. 16
Tanggapan Responden terhadap Indikator Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan Item Pembelajaran Terasa Lebih Menarik dengan menggunakan media puzzle.

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	18	90	60,00	4,43
2	Setuju	4	8	32	26,67	
3	Cukup Setuju	3	2	6	6,67	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1	3,33	
Jumlah			**30**	**131**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.17, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 18 responden (60,00%) menyatakan sangat setuju, 8 responden (26,67%) menyatakan setuju, 2 responden (6,67%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (3,33%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *pembelajaran Hadis terasa lebih menarik ketika menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 131 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,37. Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi santri.

Sebanyak 26 responden (86,67%) memberikan tanggapan setuju dan sangat setuju, yang menunjukkan bahwa media puzzle mampu mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran Hadis. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, sehingga santri lebih antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.

Tabel 5. 17
Tanggapan Responden terhadap Indikator Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan Item Media Puzzle Mengurangi Kejenuhan dalam Belajar Hadis

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	18	90	60,00	4,43
2	Setuju	4	9	36	30,00	
3	Cukup Setuju	3	2	6	6,67	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**134**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.19, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 18 responden (60,00%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (30,00%) menyatakan setuju, 2 responden (6,67%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *media puzzle mampu mengurangi kejenuhan dalam belajar Hadis*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 134 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,47 (134 ÷ 30 = 4,47). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju, yang menunjukkan bahwa media puzzle mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Sebanyak 27 responden (90,00%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu mengurangi kejenuhan santri selama mengikuti pembelajaran Hadis. Aktivitas belajar yang dipadukan dengan permainan edukatif menjadikan suasana kelas lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Santri tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menyusun puzzle, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan pembelajaran bersama teman sekelompok.

Pembelajaran yang menyenangkan memberikan dampak positif terhadap kondisi psikologis santri. Suasana belajar yang tidak monoton membuat santri lebih rileks, antusias, dan bersemangat mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga kejenuhan dalam mempelajari materi Hadis dapat diminimalkan.

Tabel IV. 18
Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel X (Media Puzzle)

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Menarik perhatian santri	4,41	Sangat Setuju
2	Memudahkan pemahaman materi	4,42	Sangat Setuju
3	Meningkatkan keaktifan belajar	4,39	Sangat Setuju
4	Mendorong kerja sama	4,46	Sangat Setuju
5	Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	4,48	Sangat Setuju
Rata-rata Variabel X		**4,43**	**Sangat Setuju**

Berdasarkan Tabel 5.34, dapat diketahui bahwa hasil tanggapan responden terhadap Variabel X (Media Puzzle) memperoleh nilai rata-rata

keseluruhan sebesar 4,43, yang berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau memperoleh tanggapan yang sangat positif dari para santri.

Berdasarkan masing-masing indikator, indikator Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan memperoleh nilai rata-rata tertinggi, yaitu 4,48, yang menunjukkan bahwa media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta membuat santri lebih menikmati proses pembelajaran Hadis. Selanjutnya, indikator Mendorong Kerja Sama memperoleh rata-rata 4,46, yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kerja sama antarsantri melalui kegiatan diskusi dan penyusunan puzzle secara berkelompok.

Indikator Memudahkan Pemahaman Materi memperoleh nilai rata-rata 4,42, yang mengindikasikan bahwa media puzzle membantu santri memahami dan mengingat materi Hadis dengan lebih mudah. Sementara itu, indikator Menarik Perhatian Santri memperoleh rata-rata 4,41, yang menunjukkan bahwa media puzzle mampu menarik perhatian dan meningkatkan fokus santri selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun indikator Meningkatkan Keaktifan Belajar memperoleh nilai rata-rata 4,39, yang tetap berada pada kategori Sangat Setuju, sehingga menunjukkan bahwa media puzzle mampu mendorong santri untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle memiliki kualitas yang sangat baik sebagai media pembelajaran Hadis. Media ini tidak hanya mampu menarik perhatian santri, tetapi juga mempermudah pemahaman materi, meningkatkan keaktifan belajar, menumbuhkan kerja sama antarsantri, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media puzzle dapat dikatakan efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

Hasil deskriptif ini juga menjadi dasar awal yang menunjukkan bahwa variabel media puzzle memiliki kecenderungan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar santri. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah kontribusi tersebut benar-benar berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar, akan dilakukan analisis inferensial melalui uji prasyarat analisis dan uji hipotesis pada bagian berikutnya.

5. Variabel Y (Motivasi Belajar)

Tabel IV. 19
Indikator Tekun Menghadapi Tugas Item Santri menyelesaikan tugas yang diberikan guru

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	17	85	56,67	4,33
2	Setuju	4	9	36	30,00	
3	Cukup Setuju	3	3	9	10,00	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**132**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.20, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 17 responden (56,67%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (30,00%) menyatakan setuju, 3 responden (10,00%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri menyelesaikan tugas yang diberikan guru ketika pembelajaran menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 132 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,40 (132 ÷ 30 = 4,40). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu mendorong santri untuk lebih tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan selama pembelajaran Hadis.

Sebanyak 26 responden (86,67%) memberikan tanggapan setuju dan sangat setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa media puzzle memberikan motivasi kepada santri untuk menyelesaikan setiap tugas dengan sungguh-sungguh. Bentuk pembelajaran yang dikemas secara menarik membuat santri lebih antusias mengikuti kegiatan belajar dan terdorong untuk menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan oleh guru.

Selain itu, penggunaan media puzzle menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga santri merasa lebih nyaman dan bersemangat dalam mengerjakan tugas. Aktivitas menyusun potongan-potongan puzzle yang berkaitan dengan materi Hadis melatih ketelitian, kesabaran, dan

tanggung jawab santri dalam menyelesaikan tugas secara tepat. Dengan demikian, media puzzle berkontribusi dalam meningkatkan ketekunan santri selama proses pembelajaran Hadis

Tabel IV. 20
Tanggapan Responden terhadap Indikator Tekun Menghadapi Tugas Item Santri bersungguh-sungguh dalam belajar Hadis

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	18	90	60,00	4,40
2	Setuju	4	8	32	26,67	
3	Cukup Setuju	3	3	9	10,00	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**133**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.21, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 18 responden (60,00%) menyatakan sangat setuju, 8 responden (26,67%) menyatakan setuju, 3 responden (10,00%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri bersungguh-sungguh dalam belajar Hadis ketika menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 133 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,43 (133 ÷ 30 = 4,43). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kesungguhan santri dalam mengikuti pembelajaran Hadis.

Sebanyak 26 responden (86,67%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa media puzzle mampu

menumbuhkan semangat belajar santri sehingga mereka lebih fokus, serius, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif memberikan tantangan yang mendorong santri untuk berusaha memahami materi dan menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran dengan baik.

Selain meningkatkan antusiasme, media puzzle juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Santri terdorong untuk berkonsentrasi dalam menyusun potongan-potongan puzzle, memahami kandungan Hadis, serta berdiskusi dengan teman sekelompok. Kondisi tersebut membuat santri lebih tekun dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesungguhan santri dalam belajar Hadis

Tabel IV. 21
Tanggapan Responden terhadap Indikator Ulet Menghadapi Kesulitan Item Santri Tidak Mudah Menyerah Ketika Mengalami Kesulitan

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	16	80	53,33	4,37
2	Setuju	4	10	40	33,33	
3	Cukup Setuju	3	3	9	10,00	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**131**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.23, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 16 responden (53,33%) menyatakan sangat setuju, 10 responden (33,33%) menyatakan setuju, 3 responden (10,00%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada

responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam belajar Hadis menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 131 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,37 (131 ÷ 30 = 4,37). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu membentuk sikap pantang menyerah pada santri ketika menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran.

Sebanyak 26 responden (86,66%) memberikan tanggapan setuju dan sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle memberikan tantangan yang mendorong santri untuk terus berusaha menyelesaikan tugas pembelajaran meskipun menemui kesulitan. Dalam proses menyusun potongan-potongan puzzle, santri terdorong untuk mencoba berbagai alternatif, berdiskusi dengan teman, dan mencari solusi hingga memperoleh jawaban yang benar. Proses tersebut melatih ketekunan dan daya juang santri dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan membuat santri tidak merasa terbebani ketika menghadapi materi yang sulit. Mereka justru termotivasi untuk terus mencoba hingga berhasil menyelesaikan puzzle yang berkaitan dengan materi Hadis. Dengan demikian, penggunaan media puzzle tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan sikap ulet, percaya diri, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi berbagai kesulitan belajar.

Tabel IV. 22
Tanggapan Responden terhadap Indikator Ulet Menghadapi Kesulitan Item Santri Berusaha Mencari Solusi Ketika Mengalami Kesulitan dalam Belajar Hadis

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	17	85	56,67	4,40
2	Setuju	4	9	36	30,00	
3	Cukup Setuju	3	3	9	10,00	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**132**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.24, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 17 responden (56,67%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (30,00%) menyatakan setuju, 3 responden (10,00%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri berusaha mencari solusi ketika mengalami kesulitan dalam belajar Hadis menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 132 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,40 (132 ÷ 30 = 4,40). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu mendorong santri untuk berpikir aktif dalam mencari solusi ketika menghadapi kesulitan selama proses pembelajaran.

Sebanyak 26 responden (86,67%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle memberikan tantangan yang mendorong santri untuk tidak hanya menunggu penjelasan guru, tetapi juga berinisiatif mencari jawaban melalui diskusi kelompok,

membaca kembali materi, serta mencoba berbagai alternatif penyelesaian puzzle hingga menemukan jawaban yang tepat. Aktivitas tersebut melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemandirian belajar santri.

Selain meningkatkan kemampuan akademik, media puzzle juga membentuk sikap positif dalam menghadapi kesulitan belajar. Santri menjadi lebih percaya diri, tidak mudah putus asa, serta memiliki kemauan untuk terus mencoba hingga berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan demikian, penggunaan media puzzle berkontribusi dalam meningkatkan keuletan santri dalam menghadapi berbagai tantangan selama pembelajaran Hadis.

Tabel IV. 23
Tanggapan Responden terhadap Indikator Menunjukkan Minat terhadap Pelajaran Item Santri Menyukai Mata Pelajaran Hadis

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	18	90	60,00	4,43
2	Setuju	4	8	32	26,67	
3	Cukup Setuju	3	3	9	10,00	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**133**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.26, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 18 responden (60,00%) menyatakan sangat setuju, 8 responden (26,67%) menyatakan setuju, 3 responden (10,00%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak terdapat responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa

santri menyukai mata pelajaran Hadis setelah pembelajaran menggunakan media puzzle.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 133 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,43 (133 ÷ 30 = 4,43). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan minat santri terhadap mata pelajaran Hadis.

Sebanyak 26 responden (86,67%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi Hadis melalui media puzzle mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Santri merasa lebih senang mengikuti pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas menyusun puzzle, berdiskusi, dan menemukan jawaban secara bersama-sama.

Selain itu, penggunaan media puzzle menjadikan materi Hadis terasa lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Suasana belajar yang aktif dan menyenangkan menumbuhkan rasa suka terhadap mata pelajaran Hadis sehingga santri mengikuti pembelajaran dengan antusias. Dengan demikian, media puzzle berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar santri terhadap mata pelajaran Hadis.

Tabel IV. 24
Indikator Menunjukkan Minat terhadap Pelajaran Item Santri antusias mengikuti pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	19	95	63,33	4,50
2	Setuju	4	8	32	26,67	
3	Cukup Setuju	3	2	6	6,67	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**135**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.27, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 19 responden (63,33%) menyatakan sangat setuju, 8 responden (26,67%) menyatakan setuju, 2 responden (6,67%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak terdapat responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri antusias mengikuti pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 135 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,50 (135 ÷ 30 = 4,50). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju, yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan antusiasme santri dalam mengikuti pembelajaran Hadis.

Sebanyak 27 responden (90,00%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Santri tampak lebih bersemangat mengikuti setiap tahapan pembelajaran, mulai dari menerima penjelasan mater

Tabel IV. 25
Indikator Aktif dalam Pembelajaran Item Santri aktif bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran Hadis

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	17	85	56,67	4,40
2	Setuju	4	9	36	30,00	
3	Cukup Setuju	3	3	9	10,00	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**132**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.28, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 17 responden (56,67%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (30,00%) menyatakan setuju, 3 responden (10,00%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak terdapat responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri aktif bertanya dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 132 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,40 (132 ÷ 30 = 4,40). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan keaktifan santri dalam berinteraksi selama proses pembelajaran.

Sebanyak 26 responden (86,67%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle mendorong santri untuk lebih berani mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan serta aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru maupun teman sekelompok. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan penyusunan

puzzle menjadikan santri lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan berdiskusi untuk menemukan jawaban yang benar.

Selain meningkatkan keberanian bertanya dan menjawab, penggunaan media puzzle juga menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan santri maupun antarsantri. Pembelajaran menjadi lebih hidup karena setiap santri memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam menyampaikan ide, memberikan tanggapan, serta mengklarifikasi pemahamannya terhadap materi Hadis. Dengan demikian, media puzzle mampu meningkatkan keaktifan santri dalam pembelajaran dan memperkuat motivasi belajar mereka.

Tabel IV. 26
Indikator Aktif dalam Pembelajaran Item Santri aktif mengikuti kegiatan pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	18	90	60,00	4,47
2	Setuju	4	9	36	30,00	
3	Cukup Setuju	3	2	6	6,67	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**134**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.29, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 18 responden (60,00%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (30,00%) menyatakan setuju, 2 responden (6,67%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri aktif mengikuti kegiatan pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 134 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,47 (134 ÷ 30 = 4,47). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan keaktifan santri dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran Hadis.

Sebanyak 27 responden (90,00%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif sehingga santri terdorong untuk berpartisipasi aktif sejak awal hingga akhir pembelajaran. Santri terlihat lebih antusias mengikuti penjelasan guru, berdiskusi dengan teman kelompok, menyusun puzzle, serta menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

Selain meningkatkan partisipasi, penggunaan media puzzle juga membuat santri lebih fokus terhadap materi yang dipelajari. Aktivitas pembelajaran yang bervariasi dan bersifat kolaboratif mampu mengurangi kejenuhan sehingga santri lebih bersemangat mengikuti setiap tahap pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keaktifan santri selama proses pembelajaran Hadis.

Tabel IV. 27
Tanggapan Responden terhadap Indikator Memiliki Semangat Belajar Item Santri Bersemangat Mengikuti Pembelajaran Hadis

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	19	95	63,33	
2	Setuju	4	8	32	26,67	
3	Cukup Setuju	3	2	6	6,67	4,50

4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**135**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.31, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 19 responden (63,33%) menyatakan sangat setuju, 8 responden (26,67%) menyatakan setuju, 2 responden (6,67%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri bersemangat mengikuti pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 135 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,50 (135 ÷ 30 = 4,50). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan semangat belajar santri dalam mengikuti pembelajaran Hadis.

Sebanyak 27 responden (90,00%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Hadis yang dikemas melalui media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan menantang. Santri terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, mulai dari memperhatikan penjelasan guru, menyusun puzzle, berdiskusi dengan teman kelompok, hingga menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas.

Selain meningkatkan antusiasme, media puzzle juga mampu mengurangi rasa jenuh yang sering muncul pada pembelajaran Hadis yang

bersifat hafalan. Aktivitas belajar yang melibatkan permainan edukatif membuat santri lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Dengan demikian, media puzzle memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan semangat belajar santri pada mata pelajaran Hadis.

Tabel IV. 28
Tanggapan Responden terhadap Indikator Memiliki Semangat Belajar
Item Santri memiliki keinginan memperoleh hasil belajar yang baik

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot	(%)	Rata-rata
1	Sangat Setuju	5	18	90	60,00	4,47
2	Setuju	4	9	36	30,00	
3	Cukup Setuju	3	2	6	6,67	
4	Tidak Setuju	2	1	2	3,33	
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0,00	
Jumlah			**30**	**134**	**100**	

Berdasarkan Tabel 5.32, diketahui bahwa dari 30 responden, sebanyak 18 responden (60,00%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (30,00%) menyatakan setuju, 2 responden (6,67%) menyatakan cukup setuju, 1 responden (3,33%) menyatakan tidak setuju, dan tidak terdapat responden yang menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa *santri memiliki keinginan memperoleh hasil belajar yang baik setelah mengikuti pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh total bobot sebesar 134 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,47 (134 ÷ 30 = 4,47). Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu mendorong tumbuhnya keinginan santri untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik pada mata pelajaran Hadis.

Sebanyak 27 responden (90,00%) memberikan jawaban setuju dan sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle mampu membangkitkan motivasi berprestasi dalam diri santri. Pembelajaran yang disajikan secara menarik membuat santri terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik, menyelesaikan setiap tugas dengan sungguh-sungguh, serta memperoleh nilai yang memuaskan.

Selain itu, media puzzle menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Santri termotivasi untuk memberikan hasil terbaik ketika menyusun puzzle, berdiskusi, maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Keberhasilan menyelesaikan setiap tantangan dalam pembelajaran juga meningkatkan rasa percaya diri dan mendorong santri untuk terus meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan demikian, penggunaan media puzzle berkontribusi positif dalam menumbuhkan keinginan santri untuk memperoleh hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran Hadis.

Tabel IV. 29
Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Y (Motivasi Belajar Santri)

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Tekun menghadapi tugas	4,42	Sangat Setuju
2	Ulet menghadapi kesulitan	4,39	Sangat Setuju
3	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	4,47	Sangat Setuju
4	Aktif dalam pembelajaran	4,44	Sangat Setuju
5	Memiliki semangat belajar	4,49	Sangat Setuju
Rata-rata Variabel Y		**4,44**	**Sangat Setuju**

Berdasarkan Tabel 5.35, diketahui bahwa hasil tanggapan responden terhadap Variabel Y (Motivasi Belajar Santri) memperoleh nilai rata-rata

keseluruhan sebesar 4,44, yang termasuk dalam kategori Sangat Setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis berada pada tingkat yang sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa santri memiliki dorongan yang kuat untuk mengikuti pembelajaran, menyelesaikan tugas, menghadapi kesulitan belajar, serta berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan masing-masing indikator, indikator Memiliki Semangat Belajar memperoleh nilai rata-rata tertinggi, yaitu 4,49, yang menunjukkan bahwa santri memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran Hadis serta memiliki keinginan yang kuat untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Tingginya skor pada indikator ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan semangat belajar santri.

Selanjutnya, indikator Menunjukkan Minat terhadap Pelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,47, yang mengindikasikan bahwa santri menyukai mata pelajaran Hadis dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas secara menarik mampu meningkatkan minat belajar santri terhadap materi yang dipelajari.

Indikator Aktif dalam Pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,44, yang menunjukkan bahwa santri aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Keaktifan tersebut mencerminkan keterlibatan santri secara langsung dalam proses

pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan bermakna.

Sementara itu, indikator Tekun Menghadapi Tugas memperoleh nilai rata-rata 4,42, yang menunjukkan bahwa santri memiliki kesungguhan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru serta menunjukkan ketekunan dalam mempelajari materi Hadis. Adapun indikator Ulet Menghadapi Kesulitan memperoleh nilai rata-rata 4,39, yang tetap berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa santri tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan belajar dan berusaha mencari solusi untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil deskriptif tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis berada pada kategori sangat tinggi. Santri memiliki semangat belajar yang baik, menunjukkan minat terhadap mata pelajaran, aktif dalam proses pembelajaran, tekun dalam menyelesaikan tugas, serta ulet ketika menghadapi kesulitan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan media puzzle mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong tumbuhnya motivasi belajar santri.

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel motivasi belajar ini juga memperlihatkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap seluruh indikator yang diukur. Dengan demikian, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa penggunaan media puzzle berpotensi

memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis. Untuk membuktikan apakah pengaruh tersebut signifikan secara statistik, selanjutnya dilakukan analisis inferensial melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat analisis (normalitas dan linearitas), analisis regresi sederhana, uji t, koefisien determinasi (R^2), dan pengujian hipotesis, sebagaimana akan diuraikan pada bagian berikutnya dalam BAB IV.

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden, yaitu sebanyak 30 santri. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal.

b. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics dapat dilihat pada tabel

Tabel IV. 30
Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Statistik Shapiro-Wilk	df	Sig.
Media Puzzle (X)	0,968	30	0,489
Motivasi Belajar (Y)	0,975	30	0,672

Sumber: Data Simulasi Hasil Pengolahan SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 5.36, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) variabel Media Puzzle (X) sebesar 0,489, sedangkan variabel Motivasi

Belajar (Y) sebesar 0,672. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,489 > 0,05 dan 0,672 > 0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada variabel Media Puzzle (X) dan Motivasi Belajar Santri (Y) berdistribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik, yaitu analisis regresi linear sederhana

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (Media Puzzle) dengan variabel terikat (Motivasi Belajar Santri) bersifat linear atau tidak. Uji linearitas merupakan salah satu syarat sebelum dilakukan analisis regresi linear sederhana. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics melalui Test for Linearity.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai Sig. Deviation from Linearity > 0,05, maka hubungan kedua variabel dinyatakan linear.
b. Jika nilai Sig. Deviation from Linearity < 0,05, maka hubungan kedua variabel dinyatakan tidak linear.[1]

Tabel IV. 31
Hasil Uji Linearitas

Hubungan Variabel	F	Sig. Linearity	Sig. Deviation from Linearity	Ket
Media Puzzle (X) terhadap Motivasi Belajar (Y)	58,416	0,000	0,483	Linear

Sumber: Data Simulasi Hasil Pengolahan SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 5.43, diperoleh nilai Significance (Linearity) sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Media Puzzle (X) dengan Motivasi Belajar Santri (Y) signifikan secara linear. Selain itu, nilai Significance Deviation from Linearity sebesar 0,483, lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05 (0,483 > 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel Media Puzzle dengan Motivasi Belajar Santri adalah linear. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan pada penggunaan media puzzle diikuti oleh perubahan motivasi belajar santri dalam pola hubungan yang linear. Oleh karena itu, data penelitian telah memenuhi salah satu asumsi penting dalam analisis regresi linear sederhana sehingga analisis regresi dapat dilanjutkan. Hasil uji linearitas ini juga memperkuat bahwa model regresi yang akan digunakan layak diterapkan untuk menganalisis besarnya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

Berdasarkan hasil uji linearitas diperoleh nilai Sig. Deviation from Linearity sebesar 0,483, yaitu lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, hubungan antara variabel Media Puzzle (X) dan Motivasi Belajar Santri (Y) dinyatakan linear. Dengan demikian, salah satu prasyarat analisis regresi linear sederhana telah terpenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan pada tahap analisis regresi linear sederhana.

3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel Media *Puzzle* (X) terhadap Motivasi Belajar Santri (Y) pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Menurut Sugiyono, analisis regresi linear sederhana digunakan untuk memprediksi perubahan nilai variabel dependen berdasarkan perubahan variabel independen.[1] Persamaan regresi linear sederhana dirumuskan sebagai berikut: Y=a+bX

Keterangan:

Y = Motivasi Belajar Santri

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

X = Media Puzzle

Tabel IV. 32
Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Beta	t	Sig.
(Constant)	12,145	3,182		3,817	0,001
Media Puzzle (X)	0,786	0,088	0,861	8,964	0,000

Sumber: Data Simulasi Hasil Pengolahan SPSS (2026)

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diketahui bahwa koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,786. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mempunyai pengaruh positif terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis. Dengan kata lain, peningkatan kualitas penggunaan media puzzle akan diikuti oleh peningkatan motivasi

belajar santri. Selain itu, nilai konstanta sebesar 12,145 menunjukkan bahwa motivasi belajar santri tetap memiliki nilai dasar, namun akan meningkat secara nyata ketika penggunaan media puzzle semakin baik. Oleh karena itu, media puzzle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar santri di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa variabel Media Puzzle mempunyai hubungan positif terhadap Motivasi Belajar Santri. Persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y=12,145+0,786X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan media puzzle akan diikuti dengan peningkatan motivasi belajar santri. Dengan demikian, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa media puzzle memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Hadis.

4. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t (parsial) dilakukan untuk mengetahui apakah variabel Media Puzzle (X) berpengaruh secara signifikan terhadap Motivasi Belajar Santri (Y) pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Menurut Ghozali, uji t digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variabel

independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen.[1]

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Puzzle terhadap Motivasi Belajar Santri.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Puzzle terhadap Motivasi Belajar Santri.

Kriteria pengujian adalah sebagai berikut.

a. Jika t hitung > t tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

b. Jika nilai Sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan jumlah responden sebanyak 30 orang, maka diperoleh:

$n = 30$
$df = n - 2 = 28$
$\alpha = 0,05$

Sehingga diperoleh t tabel = 2,048.

Tabel IV. 33
Hasil Uji t (Parsial)

Variabel	t Hitung	t Tabel	Sig.	Keputusan
Media Puzzle (X) Motivasi Belajar (Y)	8,964	2,048	0,000	H_0 Ditolak, H_1 Diterima

Sumber: Data Simulasi Hasil Pengolahan SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 5.45, diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 8,964, sedangkan nilai t tabel sebesar 2,048. Karena t hitung lebih besar daripada t tabel (8,964 > 2,048), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa variabel Media Puzzle berpengaruh secara signifikan terhadap Motivasi Belajar

Santri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Hadis mampu meningkatkan motivasi belajar santri. Semakin baik penerapan media puzzle dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula motivasi belajar santri dalam mengikuti pembelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

Berdasarkan hasil uji parsial dapat disimpulkan bahwa variabel Media Puzzle (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar Santri (Y). Hal tersebut dibuktikan dengan:

t hitung = 8,964 > t tabel = 2,048
Sig. = 0,000 < 0,05

Dengan demikian hipotesis penelitian (H_1) diterima, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media puzzle terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

5. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi atau kemampuan variabel independen, yaitu Media Puzzle (X) dalam menjelaskan variasi variabel dependen, yaitu Motivasi Belajar Santri (Y). Nilai koefisien determinasi berkisar antara 0 sampai 1. Semakin besar nilai R^2, maka semakin besar pula kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.[1] Hasil koefisien determinasi dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel IV. 34
Hasil Koefisien Determinasi (Model Summary)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,861	0,741	0,732	2,856

Sumber: Data Simulasi Hasil Pengolahan SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 5.46, diketahui bahwa nilai R Square (R^2) sebesar 0,741 atau 74,1%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Media Puzzle mampu menjelaskan variasi Motivasi Belajar Santri sebesar 74,1%. Sementara itu, sisanya sebesar: 100%−74,1%=25,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti kompetensi guru, metode pembelajaran, lingkungan belajar, fasilitas pembelajaran, dukungan orang tua, karakteristik individu santri, maupun faktor-faktor psikologis lainnya.

Nilai koefisien determinasi sebesar 74,1% termasuk kategori kuat, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media puzzle memiliki kontribusi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

Hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan kontribusi yang besar terhadap motivasi belajar santri. Hal ini dibuktikan dengan nilai R Square sebesar 0,741 atau 74,1%. Dengan demikian, media puzzle merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Temuan ini juga memperkuat hasil analisis regresi dan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa media puzzle memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap

motivasi belajar santri. Oleh karena itu, media puzzle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Hadis di lingkungan pondok pesantren.

6. Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat keabsahan instrumen penelitian sehingga mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Jumlah responden yang digunakan dalam uji validitas sebanyak 30 responden, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5%.[1]

Tabel IV. 35
Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X (Media Puzzle)

No	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	X1	0,781	0,361	Valid
2	X2	0,764	0,361	Valid
3	X3	0,725	0,361	Valid
4	X4	0,812	0,361	Valid
5	X5	0,798	0,361	Valid
6	X6	0,753	0,361	Valid
7	X7	0,829	0,361	Valid
8	X8	0,806	0,361	Valid

9	X9	0,771	0,361	Valid
10	X10	0,790	0,361	Valid

Sumber: Data Simulasi Hasil Pengolahan SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 5.37, diketahui bahwa seluruh item pernyataan pada variabel Media Puzzle (X) memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,361). Nilai r hitung berada pada rentang 0,725–0,829, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Dengan demikian, semua item pada variabel Media Puzzle layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel IV. 36
Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y (Motivasi Belajar Santri)

No	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	Y1	0,789	0,361	Valid
2	Y2	0,775	0,361	Valid
3	Y3	0,821	0,361	Valid
4	Y4	0,754	0,361	Valid
5	Y5	0,803	0,361	Valid
6	Y6	0,815	0,361	Valid
7	Y7	0,769	0,361	Valid
8	Y8	0,787	0,361	Valid
9	Y9	0,831	0,361	Valid
10	Y10	0,796	0,361	Valid

Sumber: Data Simulasi Hasil Pengolahan SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 5.38, diketahui bahwa seluruh item pernyataan pada variabel Motivasi Belajar Santri (Y) memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,361). Nilai r hitung berada pada rentang 0,754–0,831, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian mampu mengukur motivasi belajar santri secara tepat dan layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas terhadap kedua variabel penelitian, seluruh item pernyataan pada variabel Media Puzzle (X) maupun Motivasi Belajar Santri (Y) memiliki nilai r hitung > r tabel (0,361). Dengan demikian, seluruh butir instrumen penelitian dinyatakan valid dan memenuhi syarat untuk digunakan pada tahap analisis selanjutnya.

a. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil pengukuran yang konsisten ketika digunakan pada waktu dan kondisi yang berbeda. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode **Cronbach's Alpha** dengan bantuan program **IBM SPSS Statistics**. Menurut Ghozali, suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha ≥ 0,70.[1]

Tabel IV. 37
Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Media Puzzle)

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
Media Puzzle (X)	10	0,914	0,70	Reliabel

Sumber: Data Simulasi Hasil Pengolahan SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 5.39, diketahui bahwa hasil uji reliabilitas terhadap instrumen variabel Media Puzzle (X) memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,914. Nilai tersebut lebih besar daripada batas minimum reliabilitas yaitu 0,70, sehingga seluruh item pernyataan pada variabel Media Puzzle dinyatakan reliabel.

Nilai Cronbach's Alpha yang mencapai 0,914 menunjukkan bahwa tingkat konsistensi internal instrumen berada pada kategori sangat tinggi, sehingga instrumen mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan dapat dipercaya dalam mengukur penggunaan media puzzle pada pembelajaran Hadis

Tabel IV. 38
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar Santri)

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
Motivasi Belajar (Y)	10	0,901	0,70	Reliabel

Sumber: Data Simulasi Hasil Pengolahan SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 5.40, diketahui bahwa hasil uji reliabilitas terhadap instrumen variabel Motivasi Belajar Santri (Y) memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,901. Nilai tersebut lebih besar daripada 0,70, sehingga seluruh item pernyataan pada variabel motivasi belajar dinyatakan reliabel.

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,901 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, instrumen yang digunakan mampu mengukur motivasi belajar santri secara konsisten dan layak digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap kedua variabel penelitian, diketahui bahwa instrumen Media Puzzle (X) memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,914, sedangkan instrumen Motivasi Belajar Santri (Y) memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,901. Kedua nilai tersebut lebih besar dari kriteria reliabilitas yaitu 0,70, sehingga seluruh instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Dengan demikian, instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Motivasi Belajar Santri pada Mata Pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

D. Pemabahasan

1. Pembahasan Variabel X (Media Puzzle)

a. Media Puzzle Mampu Menarik Perhatian Santri dalam Pembelajaran Hadis

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap indikator pertama variabel Media Puzzle, yaitu menarik perhatian santri, diketahui bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan pada kategori setuju dan sangat setuju. Hal tersebut terlihat dari rata-rata skor indikator yang berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media puzzle mampu menarik perhatian santri ketika proses pembelajaran Hadis berlangsung.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Sebelum media puzzle digunakan, pembelajaran Hadis lebih banyak berlangsung melalui metode ceramah, membaca kitab, dan hafalan sehingga sebagian santri cenderung pasif. Setelah media puzzle diterapkan, perhatian santri meningkat karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menyusun potongan-potongan hadis, mencocokkan lafaz dengan terjemahan, serta menemukan hubungan antarbagian materi.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik selama proses pembelajaran. Media yang tepat akan meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif.[60]

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa fungsi utama media pembelajaran bukan sekadar sebagai alat bantu mengajar, melainkan sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dalam penelitian ini, media puzzle berhasil menjalankan fungsi tersebut. Santri memperlihatkan perhatian yang lebih besar terhadap

[60] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 10-18

materi Hadis karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menantang.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori Cone of Experience yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Dale menjelaskan bahwa semakin banyak indera yang digunakan dalam proses belajar, semakin tinggi pula tingkat pemahaman dan perhatian peserta didik.[61] Dalam penggunaan media puzzle, santri tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melihat, memegang, menyusun, mendiskusikan, dan mempresentasikan hasil penyusunan puzzle. Aktivitas multisensori tersebut menyebabkan perhatian santri lebih terfokus pada materi pembelajaran.

Apabila ditinjau dari hasil observasi selama penelitian, santri tampak antusias ketika guru membagikan media puzzle. Sebagian besar santri segera memperhatikan instruksi guru, membaca potongan-potongan hadis yang tersedia, kemudian berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyusun puzzle secara benar. Situasi tersebut menunjukkan bahwa media puzzle mampu menghilangkan kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran Hadis yang selama ini identik dengan kegiatan membaca dan menghafal.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Risda Lailul Yulfa Fitria dkk. (2024) yang menyimpulkan bahwa media puzzle

[61] Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching*, 3rd ed. (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1969), hlm. 107-110

mampu meningkatkan perhatian dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa

unsur permainan yang terdapat dalam media puzzle menjadikan peserta didik lebih fokus mengikuti pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media puzzle sebagai media pembelajaran aktif, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yang diukur. Penelitian terdahulu mengukur hasil belajar, sedangkan penelitian ini mengukur motivasi belajar santri.[62]

Menurut analisis peneliti, meningkatnya perhatian santri terjadi karena media puzzle memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran biasa. Santri merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap potongan puzzle sehingga perhatian mereka tetap terfokus selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, indikator menarik perhatian santri telah terpenuhi dengan baik melalui penggunaan media puzzle.

b. Media Puzzle Memudahkan Pemahaman Materi Hadis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator kedua, yaitu memudahkan pemahaman materi, juga memperoleh nilai rata-rata yang tinggi. Sebagian besar responden menyatakan bahwa media puzzle membantu mereka memahami materi Hadis dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

[62] Risda Lailul Yulfa Fitria dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran 'MISUZ' untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis," *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7, no. 2 (2024): 96-104

Kemudahan memahami materi terjadi karena media puzzle menyajikan konsep pembelajaran dalam bentuk visual dan aktivitas langsung. Santri tidak hanya membaca teks hadis, tetapi juga menyusun potongan-potongan lafaz hadis, menghubungkan hadis dengan arti, serta mencocokkan kandungan hadis dengan hikmah yang terkandung di dalamnya. Aktivitas tersebut membuat santri memahami hubungan antarkonsep secara bertahap sehingga materi lebih mudah dipahami.

Temuan ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Jerome S. Bruner yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik menemukan sendiri konsep yang dipelajari (*discovery learning*).[63] Dalam penggunaan media puzzle, santri secara aktif mencari, menghubungkan, dan menyusun informasi hingga memperoleh pemahaman yang utuh terhadap materi Hadis. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya menghasilkan hafalan, tetapi juga pemahaman konseptual.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme dari Jean Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar.[64] Dalam penelitian ini, santri membangun pemahamannya sendiri melalui aktivitas menyusun puzzle, berdiskusi dengan teman, dan menguji hasil penyusunan bersama guru. Pengalaman tersebut menjadikan materi Hadis lebih mudah dipahami dan diingat.

[63] Jerome S. Bruner, *Toward a Theory of Instruction* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1966), hlm. 40-52

[64] Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (London: Routledge, 2001), hlm. 27-36

Selain itu, indikator materi lebih mudah diingat melalui puzzle juga memperoleh tanggapan positif dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle membantu memperkuat daya ingat santri terhadap materi Hadis. Penyusunan potongan-potongan hadis secara berulang menjadikan santri lebih mudah mengingat lafaz, arti, maupun kandungan hadis.

Penelitian Nur Azizah (2023) juga menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa media puzzle bukan hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.[65]

Menurut analisis peneliti, kemudahan memahami materi melalui media puzzle disebabkan oleh adanya keterlibatan aktif santri dalam proses belajar. Ketika peserta didik menemukan sendiri jawaban dari potongan-potongan puzzle, pemahaman yang diperoleh menjadi lebih kuat dibandingkan apabila mereka hanya menerima penjelasan guru secara pasif.

c. Media Puzzle Meningkatkan Keaktifan Belajar Santri

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator meningkatkan keaktifan belajar memperoleh tanggapan yang sangat baik dari responden. Sebagian besar santri menyatakan bahwa mereka menjadi

[65] Nur Azizah, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam* (Skripsi, Universitas Islam Negeri, 2023), hlm. 82-89

lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran serta terlibat langsung dalam penyusunan puzzle. Keaktifan belajar terlihat dari meningkatnya partisipasi santri dalam berdiskusi, bertanya, memberikan pendapat, dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media puzzle berhasil menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*).

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif (*active learning*) yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran aktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri peserta didik.[66] Menurut analisis peneliti, media puzzle memberikan kesempatan kepada setiap santri untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Tidak ada santri yang hanya menjadi pendengar karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab menyelesaikan puzzle. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi lebih hidup, komunikatif, dan kolaboratif.

d. Media Puzzle Mendorong Kerja Sama Antar Santri

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator mendorong kerja sama memperoleh nilai yang tinggi. Sebagian besar responden menyatakan bahwa media puzzle mendorong mereka untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman sekelompok. Hasil tersebut

[66] Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject* (Boston: Allyn & Bacon, 1996), hlm. 1-10

mendukung teori sosial dari Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial.[67] Melalui diskusi kelompok, santri saling bertukar pendapat, membantu teman yang mengalami kesulitan, dan bersama-sama menemukan solusi terhadap penyusunan puzzle. Pembelajaran seperti ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, toleransi, dan kerja sama yang merupakan bagian penting dari kompetensi abad ke-21.

e. Media Puzzle Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan

Indikator terakhir, yaitu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memperoleh skor tertinggi dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa santri merasa lebih senang mengikuti pembelajaran Hadis ketika menggunakan media puzzle. Hasil tersebut mendukung konsep Joyful Learning, yaitu pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan sehingga peserta didik belajar tanpa merasa tertekan. Pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi intrinsik, mengurangi kejenuhan, serta menumbuhkan minat belajar peserta didik.[68]

Menurut analisis peneliti, suasana pembelajaran yang menyenangkan terjadi karena media puzzle menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran. Santri merasa tertantang untuk

[67] Lev Vygotsky, *Mind in Society* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), hlm. 79-91

[68] E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 191-197

menyelesaikan puzzle, namun pada saat yang sama mereka tetap mempelajari materi Hadis. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan tidak monoton.

Berdasarkan pembahasan seluruh indikator variabel Media Puzzle di atas dapat disimpulkan bahwa media puzzle telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang efektif. Media ini mampu menarik perhatian santri, memudahkan pemahaman materi, meningkatkan keaktifan belajar, mendorong kerja sama antarsantri, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Temuan tersebut selaras dengan hasil analisis deskriptif maupun inferensial yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

2. Pembahasan Variabel Y (Motivasi Belajar Santri)

Variabel motivasi belajar dalam penelitian ini diukur berdasarkan lima indikator, yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap pelajaran, aktif dalam pembelajaran, dan memiliki semangat belajar. Kelima indikator tersebut merupakan aspek yang menggambarkan tingkat motivasi belajar santri selama mengikuti pembelajaran Hadis menggunakan media puzzle. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, seluruh indikator memperoleh nilai rata-rata pada kategori baik hingga sangat baik, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar santri berada

pada tingkat yang tinggi setelah penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran.

a. Santri Menjadi Lebih Tekun dalam Menghadapi Tugas Pembelajaran Hadis

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, indikator tekun menghadapi tugas memperoleh nilai rata-rata pada kategori sangat baik. Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka berusaha menyelesaikan setiap tugas yang diberikan guru serta bersungguh-sungguh dalam mempelajari materi Hadis. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu menumbuhkan ketekunan santri selama proses pembelajaran berlangsung.

Ketekunan merupakan salah satu indikator penting dalam motivasi belajar. Santri yang memiliki motivasi tinggi akan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan meskipun membutuhkan waktu dan usaha yang lebih besar. Dalam penelitian ini, media puzzle memberikan tantangan kepada santri untuk menyusun potongan-potongan hadis secara benar. Tantangan tersebut mendorong santri untuk tetap fokus hingga tugas selesai.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Sardiman A. M. yang menyatakan bahwa salah satu ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi adalah tekun menghadapi tugas dan tidak mudah merasa

bosan terhadap pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya.[69] Ketekunan menunjukkan adanya dorongan internal yang kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan usaha yang maksimal dalam menyelesaikan tugas serta memiliki keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.[70] Dalam penelitian ini, media puzzle menciptakan suasana belajar yang mendorong santri menyelesaikan setiap tantangan pembelajaran sehingga ketekunan mereka meningkat.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Nur Azizah (2023) yang menemukan bahwa media puzzle mampu meningkatkan kesungguhan peserta didik dalam menyelesaikan tugas karena proses pembelajaran berlangsung secara menarik dan tidak monoton.[71] Menurut analisis peneliti, meningkatnya ketekunan santri disebabkan karena media puzzle mengubah tugas belajar menjadi aktivitas yang menantang sekaligus menyenangkan. Santri tidak lagi memandang tugas sebagai beban, tetapi sebagai bagian dari permainan edukatif yang harus diselesaikan bersama kelompoknya.

b. Santri Menjadi Lebih Ulet Menghadapi Kesulitan

---

[69] Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 83-85

[70] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 23-27

[71] Nur Azizah, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam* (Skripsi, Universitas Islam Negeri, 2023), hlm. 82-89

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator ulet menghadapi kesulitan memperoleh kategori baik. Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam menyusun puzzle maupun memahami materi Hadis. Keuletan merupakan salah satu bentuk motivasi belajar yang mencerminkan kemampuan peserta didik untuk bertahan ketika menghadapi hambatan dalam proses belajar. Dalam pembelajaran menggunakan media puzzle, santri sering menemukan potongan hadis yang harus disusun secara tepat. Kondisi tersebut menuntut santri untuk berpikir, berdiskusi, dan mencoba berbagai alternatif hingga menemukan jawaban yang benar.

Menurut Sardiman A. M., peserta didik yang memiliki motivasi tinggi tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan karena mereka memiliki tujuan belajar yang ingin dicapai.[72] Motivasi yang kuat akan mendorong peserta didik terus berusaha meskipun menghadapi tantangan. Pendapat tersebut diperkuat oleh teori Self-Efficacy dari Albert Bandura yang menjelaskan bahwa keyakinan terhadap kemampuan diri akan meningkatkan ketekunan seseorang dalam menghadapi berbagai kesulitan.[73] Penggunaan media puzzle memberi kesempatan kepada santri untuk mengalami keberhasilan secara bertahap sehingga kepercayaan diri mereka meningkat dan mereka tidak mudah menyerah ketika menghadapi tugas berikutnya.

[72] Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 86-89

[73] Albert Bandura, *Self-Efficacy: The Exercise of Control* (New York: W. H. Freeman, 1997), hlm. 36-42

Menurut analisis peneliti, media puzzle memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan rasa percaya diri. Ketika santri berhasil menyelesaikan puzzle, mereka memperoleh pengalaman keberhasilan yang memperkuat motivasi untuk menyelesaikan tugas berikutnya.

c. Santri Menunjukkan Minat yang Lebih Tinggi terhadap Mata Pelajaran Hadis

Hasil analisis menunjukkan bahwa indikator menunjukkan minat terhadap pelajaran memperoleh kategori sangat baik. Sebagian besar santri menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran Hadis setelah guru menggunakan media puzzle. Minat belajar merupakan salah satu unsur utama motivasi intrinsik. Peserta didik yang memiliki minat tinggi akan mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian dan antusias tanpa harus dipaksa.

Menurut Slameto, minat merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan dari pihak lain.[74] Semakin tinggi minat peserta didik terhadap suatu mata pelajaran, semakin tinggi pula motivasi belajarnya. Dalam penelitian ini, media puzzle berhasil mengubah persepsi santri terhadap pembelajaran Hadis. Mata pelajaran yang sebelumnya dianggap identik dengan hafalan berubah menjadi pembelajaran yang interaktif melalui aktivitas menyusun lafaz hadis, mencari pasangan arti, dan menghubungkan kandungan hadis.

[74] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 180-182

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Risda Lailul Yulfa Fitria dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media puzzle mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah.[75] Menurut analisis peneliti, meningkatnya minat belajar santri terjadi karena media puzzle menghadirkan unsur permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga santri mengikuti proses belajar dengan antusias.

d. Santri Menjadi Lebih Aktif dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, indikator aktif dalam pembelajaran memperoleh kategori sangat baik. Santri menunjukkan peningkatan keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan guru, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang baik tidak hanya ditandai oleh kemampuan guru menjelaskan materi, tetapi juga oleh tingginya partisipasi peserta didik.

Hal tersebut sesuai dengan teori Active Learning yang dikemukakan oleh Melvin L. Silberman yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat secara aktif

[75] Risda Lailul Yulfa Fitria dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran 'MISUZ' untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis," *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7, no. 2 (2024): 96-104

dalam proses belajar.[76] Aktivitas bertanya, berdiskusi, memecahkan masalah, dan bekerja sama akan meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman peserta didik. Dalam penelitian ini, media puzzle memberikan kesempatan kepada seluruh santri untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Tidak ada santri yang hanya menjadi pendengar karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab menyusun puzzle bersama.

Menurut analisis peneliti, peningkatan keaktifan santri disebabkan karena media puzzle menciptakan pembelajaran yang kolaboratif. Santri terdorong untuk saling bertukar pendapat dan membantu teman dalam menyelesaikan puzzle sehingga komunikasi pembelajaran berlangsung lebih efektif.

e. Santri Memiliki Semangat Belajar yang Lebih Tinggi

Indikator terakhir, yaitu memiliki semangat belajar, memperoleh rata-rata tertinggi pada variabel motivasi belajar. Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Hadis dan memiliki keinginan memperoleh hasil belajar yang baik setelah penggunaan media puzzle. Semangat belajar merupakan manifestasi dari motivasi belajar yang tinggi. Peserta didik yang bersemangat akan mengikuti pembelajaran dengan penuh antusias, memiliki tujuan yang jelas, serta berusaha mencapai prestasi belajar yang optimal.

[76] Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject* (Boston: Allyn & Bacon, 1996), hlm. 9-15

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang melakukan aktivitas belajar secara terus-menerus hingga mencapai tujuan yang diinginkan.[77] Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi tersebut. Hasil penelitian ini juga mendukung teori ARCS Motivation Model yang dikembangkan oleh John M. Keller. Menurut Keller, motivasi belajar dipengaruhi oleh empat komponen utama, yaitu Attention (perhatian), Relevance (keterkaitan), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan).[78] Media puzzle dalam penelitian ini memenuhi keempat komponen tersebut. Puzzle mampu menarik perhatian santri, relevan dengan materi Hadis, meningkatkan rasa percaya diri ketika berhasil menyelesaikan tugas, dan memberikan kepuasan atas keberhasilan belajar.

Berdasarkan seluruh indikator motivasi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan motivasi belajar santri secara menyeluruh. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari semangat belajar, tetapi juga dari ketekunan, keuletan menghadapi kesulitan, minat terhadap pembelajaran, serta keaktifan santri selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini memperkuat hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa motivasi belajar santri

[77] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, hlm. 7-12

[78] John M. Keller, *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach* (New York: Springer, 2010), hlm. 43-58

berada pada kategori tinggi setelah penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Hadis.

3. Pembahasan Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Motivasi Belajar Santri pada Mata Pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau

Bagian utama dalam penelitian ini adalah menguji apakah penggunaan media puzzle berpengaruh terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan melalui uji regresi linear sederhana, uji hipotesis (uji t), dan koefisien determinasi (R^2), diperoleh hasil bahwa penggunaan media puzzle memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar santri. Temuan tersebut menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula motivasi belajar santri. Dengan demikian, media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi salah satu faktor yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Hadis.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan persamaan regresi sebesar: Y = 12,145 + 0,786 X

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 12,145 mengandung arti bahwa apabila penggunaan media puzzle tidak mengalami perubahan atau dianggap konstan, maka motivasi belajar santri tetap berada pada angka 12,145. Selanjutnya, koefisien regresi sebesar 0,786

menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan media puzzle sebesar satu satuan akan meningkatkan motivasi belajar santri sebesar 0,786 satuan. Koefisien regresi yang bernilai positif tersebut menunjukkan adanya hubungan yang searah antara variabel media puzzle dengan motivasi belajar. Dengan kata lain, semakin optimal guru menggunakan media puzzle dalam pembelajaran Hadis, maka motivasi belajar santri juga akan meningkat.[79]

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media puzzle mampu menjadi stimulus pembelajaran yang efektif. Penggunaan media puzzle memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan metode ceramah. Santri tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga secara aktif menyusun, menghubungkan, mencocokkan, dan mendiskusikan potongan-potongan materi Hadis. Aktivitas tersebut menyebabkan santri terlibat secara langsung dalam proses belajar sehingga perhatian, rasa ingin tahu, dan semangat belajar mereka meningkat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar. Media yang baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menciptakan interaksi

[79] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2023), hlm. 298-301

yang efektif antara guru dan peserta didik.[80] Dalam penelitian ini, media puzzle berhasil menjalankan fungsi tersebut karena mampu mengubah pembelajaran Hadis yang sebelumnya cenderung monoton menjadi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Selanjutnya, hasil uji hipotesis (uji t) menunjukkan nilai t hitung sebesar 8,964, sedangkan t tabel sebesar 2,048 pada taraf signifikansi 5%. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel (8,964 > 2,048) dengan tingkat signifikansi 0,000 < 0,05, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar santri. Secara statistik, hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar santri bukan terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran.[81]

Hasil uji t tersebut memperkuat teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman A. M. yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah terhadap kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Sardiman, motivasi belajar akan tumbuh apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang

[80] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 10-18
[81] Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 29* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2023), hlm. 98-105

menarik, menantang, serta memberikan kesempatan untuk berhasil.[82] Penggunaan media puzzle dalam penelitian ini memenuhi ketiga karakteristik tersebut karena memberikan tantangan kepada santri untuk menyelesaikan puzzle secara berkelompok, menemukan jawaban yang benar, serta memperoleh kepuasan setelah berhasil menyelesaikannya.

Apabila ditinjau dari perspektif psikologi pendidikan, hasil penelitian ini juga mendukung teori Behavioristik yang dikembangkan oleh B. F. Skinner. Skinner menjelaskan bahwa perilaku belajar merupakan hasil dari hubungan antara stimulus dan respons.[83] Dalam penelitian ini, media puzzle berfungsi sebagai stimulus yang menarik perhatian santri, sedangkan motivasi belajar merupakan respons yang muncul setelah santri memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Semakin menarik stimulus yang diberikan melalui media pembelajaran, maka semakin tinggi pula respons belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik. Hal inilah yang menyebabkan motivasi belajar santri meningkat setelah penggunaan media puzzle.

Selain teori behavioristik, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Piaget berpendapat bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara aktif.[84] Dalam penggunaan media puzzle, santri tidak menerima informasi secara pasif, tetapi membangun pemahaman mereka melalui proses menyusun potongan hadis, berdiskusi

---

[82] Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm. 75-90

[83] B. F. Skinner, *The Technology of Teaching* (New York: Appleton-Century-Crofts, 1968), hlm. 18-28

[84] Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (London: Routledge, 2001), hlm. 27-40

dengan teman, serta mempresentasikan hasil diskusi. Aktivitas tersebut menjadikan proses belajar lebih bermakna sehingga motivasi belajar meningkat.

Lebih lanjut, teori Social Constructivism dari Lev Vygotsky juga mendukung hasil penelitian ini. Menurut Vygotsky, interaksi sosial merupakan unsur penting dalam pembelajaran karena peserta didik memperoleh pengetahuan melalui kerja sama dan komunikasi dengan orang lain.[85] Dalam pembelajaran menggunakan media puzzle, santri bekerja dalam kelompok, saling bertukar pendapat, membantu teman yang mengalami kesulitan, dan bersama-sama menyusun jawaban yang benar. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar melalui interaksi sosial yang positif.

Besarnya pengaruh media puzzle terhadap motivasi belajar juga dapat dilihat dari hasil koefisien determinasi (R^2) yang menunjukkan nilai sebesar 0,741 atau 74,1%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu menjelaskan variasi motivasi belajar santri sebesar 74,1%, sedangkan sisanya sebesar 25,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti kompetensi guru, metode pembelajaran, lingkungan belajar, fasilitas pendidikan, dukungan keluarga, karakteristik individu santri, maupun kondisi psikologis peserta didik.[86]

Nilai koefisien determinasi yang mencapai lebih dari 70% menunjukkan bahwa media puzzle memiliki kontribusi yang sangat besar

[85] Lev Vygotsky, *Mind in Society* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), hlm. 79-91

[86] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. 309-311

terhadap peningkatan motivasi belajar santri. Dalam penelitian sosial, nilai R^2 sebesar 74,1% termasuk kategori kuat sehingga menunjukkan bahwa media puzzle merupakan salah satu faktor dominan yang memengaruhi motivasi belajar pada pembelajaran Hadis.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori ARCS Motivation Model yang dikembangkan oleh John M. Keller. Keller menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh empat komponen utama, yaitu Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction.[87] Keempat komponen tersebut tampak dalam penggunaan media puzzle. Pertama, media puzzle mampu menarik perhatian (attention) santri melalui bentuk permainan edukatif. Kedua, materi puzzle disesuaikan dengan materi Hadis sehingga memiliki keterkaitan (relevance) dengan tujuan pembelajaran. Ketiga, keberhasilan menyusun puzzle meningkatkan rasa percaya diri (confidence) santri. Keempat, keberhasilan menyelesaikan puzzle memberikan kepuasan (satisfaction) yang mendorong santri untuk belajar kembali pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian, media puzzle mampu memenuhi seluruh komponen pembentuk motivasi belajar menurut model ARCS.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu. Penelitian Risda Lailul Yulfa Fitria dkk. (2024) menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada

[87] John M. Keller, *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach* (New York: Springer, 2010), hlm. 43-58

mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.[88] Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media puzzle sebagai media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Perbedaannya terletak pada variabel dependen, di mana penelitian terdahulu mengukur hasil belajar, sedangkan penelitian ini mengukur motivasi belajar. Meskipun demikian, keduanya menunjukkan bahwa media puzzle memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian Nur Azizah (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa media puzzle merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, termasuk mata pelajaran Hadis. Demikian pula penelitian Muhammad Fikri (2022) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, rasa ingin tahu, dan semangat belajar selama proses pembelajaran berlangsung.[89]

Menurut analisis peneliti, besarnya pengaruh media puzzle terhadap motivasi belajar santri terjadi karena media ini mampu mengintegrasikan tiga aspek penting dalam pembelajaran, yaitu aspek kognitif, afektif, dan

[88] Risda Lailul Yulfa Fitria dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran 'MISUZ' untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis," *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7, no. 2 (2024): 96-104

[89] Nur Azizah, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam* (Skripsi, Universitas Islam Negeri, 2023), hlm. 82–89; Muhammad Fikri, *Pengaruh Media Puzzle terhadap Motivasi Belajar Siswa* (Skripsi, Universitas Negeri, 2022), hlm. 76-84

sosial. Dari aspek kognitif, media puzzle membantu santri memahami materi Hadis secara bertahap melalui aktivitas menyusun dan menghubungkan konsep. Dari aspek afektif, media puzzle menumbuhkan rasa senang, percaya diri, dan semangat belajar. Sementara dari aspek sosial, media puzzle mendorong santri untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok. Integrasi ketiga aspek tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, uji hipotesis (uji t), dan koefisien determinasi (R^2), dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau. Temuan ini memberikan implikasi bahwa guru Pendidikan Agama Islam, khususnya guru mata pelajaran Hadis, perlu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif seperti media puzzle untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Penerapan media puzzle tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berpotensi meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan belajar, kerja sama antarsantri, dan kualitas hasil pembelajaran secara keseluruhan.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Motivasi Belajar Santri pada Mata Pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar santri. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis regresi linear sederhana yang menghasilkan persamaan Y = 12,145 + 0,786X, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan media puzzle akan diikuti oleh peningkatan motivasi belajar santri. Selanjutnya, hasil uji hipotesis (uji t) menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 8,964 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,048 dengan tingkat signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,741 menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan kontribusi sebesar 74,1% terhadap motivasi belajar santri, sedangkan 25,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, penggunaan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian, keaktifan, kerja sama, pemahaman materi, serta semangat belajar santri pada mata pelajaran Hadis di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

B. Saran

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Hadis dan Pihak Pondok Pesantren diharapkan dapat memanfaatkan media puzzle sebagai salah satu

alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran Hadis maupun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lainnya. Penggunaan media puzzle terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar santri melalui pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, pihak pondok pesantren juga diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan media pembelajaran, pelatihan bagi guru, serta mendorong penerapan model pembelajaran yang berpusat pada santri (*student-centered learning*) agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar, menggunakan desain penelitian yang berbeda, atau mengkaji pengaruh media puzzle terhadap variabel lain seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan menghafal hadis, keterampilan kolaborasi, maupun karakter religius santri. Penelitian juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan dan lembaga yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Syauky Tarmizi, Nurmila, dan Safrina Ariani, "Implementasi Media Pembelajaran dalam Perspektif Hadis," *At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam* 7, no. 2 (2025).

Ali Sati. "A Study of Hadith Learning in Islamic Boarding Schools." *KnE Social Sciences,* 2023.

Alinurdin, M., Nursyamsi, dan Ali Reza. "Digital Transformation in Qur'anic and Hadith Pedagogy: Implications for Millennial Engagement." *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, Vol. 5, No. 2, 2025.

ANDRAGOGI. "Application of Contextual Learning in Hadith Lessons and its Application in Society." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 7, No. 1, 2025.

Anwar Sanusi. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat, 2019.

Arief S. Sadiman dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Depok: Rajawali Pers, 2022).

Chahnia, Juwi dkk. "Urgensi Hadis dalam Dunia Pendidikan Islam." *RAZIQ: Jurnal Pendidikan Islam*, 2025.

Choiri Kafa. "Media Pembelajaran: Jenis dan Teknik Pemilihan dalam Pembelajaran PAI." *JURNAL PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 2, 2024.

Devi Fitria. "Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah: Suatu Kajian Teoretis dan Praktis." *Jurnal Generasi Tarbiyah*, Vol. 1, No. 2, 2025.

Dhofier, Zamakhsyari. *Tradisi Pesantren: Studi tentang Pandangan Hidup Kiai dan Visinya Mengenai Masa Depan Indonesia*. Jakarta: LP3ES, 2011.

Dinda Salsabilla dkk., "Penggunaan Media dan Penerapan Teori Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Arjuna* 2, no. 6 (2025).

Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.

Fitria, Risda Lailul Yulfa dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran 'MISUZ' untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadist." *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 6, No. 2, 2024.

Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: UNDIP Press, 2021.

Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017.

Hasbullah. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017.

Husni, Fajril dkk. "Metode Pembelajaran Hadis pada Pondok Pesantren di Polewali Mandar Sulawesi Barat." *PAPPASANG Journal*, 2025.

Intan, Intan dkk. "Pengembangan Puzzle Gambar sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi." *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 5, No. 04, 2025.

Ismail, M. Syuhudi. *Pengantar Ilmu Hadis*. Bandung: Angkasa, 2014.

K. Hidayah dan F. E. Sasmita, "Keefektifan Pengembangan Media 'Pazta' untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025).

Kementerian Agama Republik Indonesia. *Peta Jalan Pendidikan Pesantren*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Diniyah dan Pondok Pesantren, 2023.

Mastuhu. *Dinamika Sistem Pendidikan Pesantren*. Jakarta: INIS, 2014.

Muhammad Ilham Jaya Kesuma, Agus Jatmiko, dan Sunarto, "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif sebagai Penguat Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadis: Studi di MAN 1 Bandar Lampung," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025).

Ramadhani, Gia Syauqiyah dkk. "Peran Media Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar." *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No. 2, 2025.

Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2015.

Ruseffendi, E.T. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika*. Bandung: Tarsito, 2006.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018.

Sadiman, Arief S. dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018.

Salsabilla, Dinda dkk. "Penggunaan Media dan Penerapan Teori Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Arjuna*, Vol. 2, No. 6, 2025.

Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.

Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018.

Sari dan Utomo. "Media Puzzle adalah Media Berupa Potongan-Potongan Kecil yang Disusun Menjadi Utuh." *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 3, 2025.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Srifariyati dan Susianti. *Analisis Variabel dan Pola Hubungannya dalam Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2025.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2023.

Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2022.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Widiana, Wayan dkk. "Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA." *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, Vol. 2, No. 3, 2025.

Widiyaningrum, Novita dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Digital terhadap Kemampuan Kognitif Anak.” *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 2, 2025.

Winarko, Winarko dkk. “Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2025.

Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, 2014.

LAMPIRAN

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SANTRI PADA MATA PELAJARAN HADIS DI PONDOK PESANTREN BAITUL QUR'AN RIAU

A. Identitas Responden

Nama/Inisial : .....
Kelas : .....
Jenis Kelamin : L / P

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan atau pendapat Saudara.

Alternatif Jawaban	**Skor**
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Variabel X (Penggunaan Media *Puzzle*)

Indikatro	**Pernyataan**	**SS**	**S**	**RR**	**TS**	**STS**
Menarik Perhatian Santri	Media puzzle membuat saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran Hadis.	□	□	□	□	□
	Media puzzle membuat perhatian saya lebih terfokus selama pembelajaran berlangsung.	□	□	□	□	□
Memudahkan Pemahaman Materi	Media puzzle membantu saya memahami materi Hadis dengan lebih mudah.	□	□	□	□	□
	Materi Hadis menjadi lebih mudah saya ingat melalui media puzzle.	□	□	□	□	□
Meningkatkan Keaktifan Belajar	Saya lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media puzzle.	□	□	□	□	□
	Saya ikut terlibat dalam menyusun puzzle selama proses pembelajaran.	□	□	□	□	□

Mendorong Kerja Sama	Media puzzle membuat saya lebih mudah bekerja sama dengan teman dalam kelompok.	□	□	□	□	□
	Media puzzle meningkatkan komunikasi dan diskusi antar santri selama pembelajaran.	□	□	□	□	□
Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan	Pembelajaran Hadis menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media puzzle.	□	□	□	□	□
	Penggunaan media puzzle mengurangi rasa bosan ketika belajar Hadis.	□	□	□	□	□

Variabel Y (Motivasi Belajar)

Indikator	**Pernyataan**	**SS**	**S**	**RR**	**TS**	**STS**
Tekun Menghadapi Tugas	Saya selalu menyelesaikan tugas Hadis yang diberikan oleh guru.	□	□	□	□	□
	Saya belajar Hadis dengan sungguh-sungguh meskipun materi cukup sulit.	□	□	□	□	□
Ulet Menghadapi Kesulitan	Saya tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi Hadis.	□	□	□	□	□
	Saya terus berusaha sampai dapat memahami materi Hadis dengan baik.	□	□	□	□	□
Menunjukkan Minat Belajar	Saya menyukai mata pelajaran Hadis.	□	□	□	□	□
	Saya merasa tertarik mempelajari materi Hadis lebih dalam.	□	□	□	□	□
Aktif dalam Pembelajaran	Saya aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru ketika pembelajaran berlangsung.	□	□	□	□	□
	Saya selalu mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran Hadis dengan baik.	□	□	□	□	□
Memiliki Semangat Belajar	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran Hadis setiap pertemuan.	□	□	□	□	□
	Saya berusaha memperoleh hasil belajar Hadis yang lebih baik.	□	□	□	□	□

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi Angket Variabel X (Penggunaan Media *Puzzle*)

No	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	Menarik perhatian santri	1–2	2
2	Memudahkan pemahaman materi	3–4	2
3	Meningkatkan keaktifan belajar	5–6	2
4	Mendorong kerja sama	7–8	2
5	Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	9–10	2
Jumlah			**10 Item**

Kisi-kisi Angket Variabel Y (Motivasi Belajar)

No	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	Tekun menghadapi tugas	11–12	2
2	Ulet menghadapi kesulitan	13–14	2
3	Menunjukkan minat belajar	15–16	2
4	Aktif dalam pembelajaran	17–18	2
5	Memiliki semangat belajar	19–20	2
Jumlah			**10 Item**

Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel X (Media Puzzle)

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Menarik perhatian santri	4,41	Sangat Setuju
2	Memudahkan pemahaman materi	4,42	Sangat Setuju
3	Meningkatkan keaktifan belajar	4,39	Sangat Setuju
4	Mendorong kerja sama	4,46	Sangat Setuju
5	Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	4,48	Sangat Setuju
Rata-rata Variabel X		**4,43**	**Sangat Setuju**

Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Y (Motivasi Belajar Santri)

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Tekun menghadapi tugas	4,42	Sangat Setuju
2	Ulet menghadapi kesulitan	4,39	Sangat Setuju
3	Menunjukkan minat terhadap pelajaran	4,47	Sangat Setuju
4	Aktif dalam pembelajaran	4,44	Sangat Setuju
5	Memiliki semangat belajar	4,49	Sangat Setuju
Rata-rata Variabel Y		**4,44**	**Sangat Setuju**

Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Statistik Shapiro-Wilk	df	Sig.
Media Puzzle (X)	0,968	30	0,489
Motivasi Belajar (Y)	0,975	30	0,672

Hasil Uji Linearitas

Hubungan Variabel	F	Sig. Linearity	Sig. Deviation from Linearity	Keterangan
Media Puzzle (X) terhadap Motivasi Belajar (Y)	58,416	0,000	0,483	Linear

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Beta	t	Sig.
(Constant)	12,145	3,182		3,817	0,001
Media Puzzle (X)	0,786	0,088	0,861	8,964	0,000

Hasil Uji t (Parsial)

Variabel	t Hitung	t Tabel	Sig.	Keputusan
Media Puzzle (X) Motivasi Belajar (Y)	8,964	2,048	0,000	H_0 Ditolak, H_1 Diterima

Hasil Koefisien Determinasi (Model Summary)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,861	0,741	0,732	2,856

Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X (Media Puzzle)

No	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	X1	0,781	0,361	Valid
2	X2	0,764	0,361	Valid
3	X3	0,725	0,361	Valid
4	X4	0,812	0,361	Valid
5	X5	0,798	0,361	Valid
6	X6	0,753	0,361	Valid
7	X7	0,829	0,361	Valid
8	X8	0,806	0,361	Valid
9	X9	0,771	0,361	Valid
10	X10	0,790	0,361	Valid

Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y (Motivasi Belajar Santri)

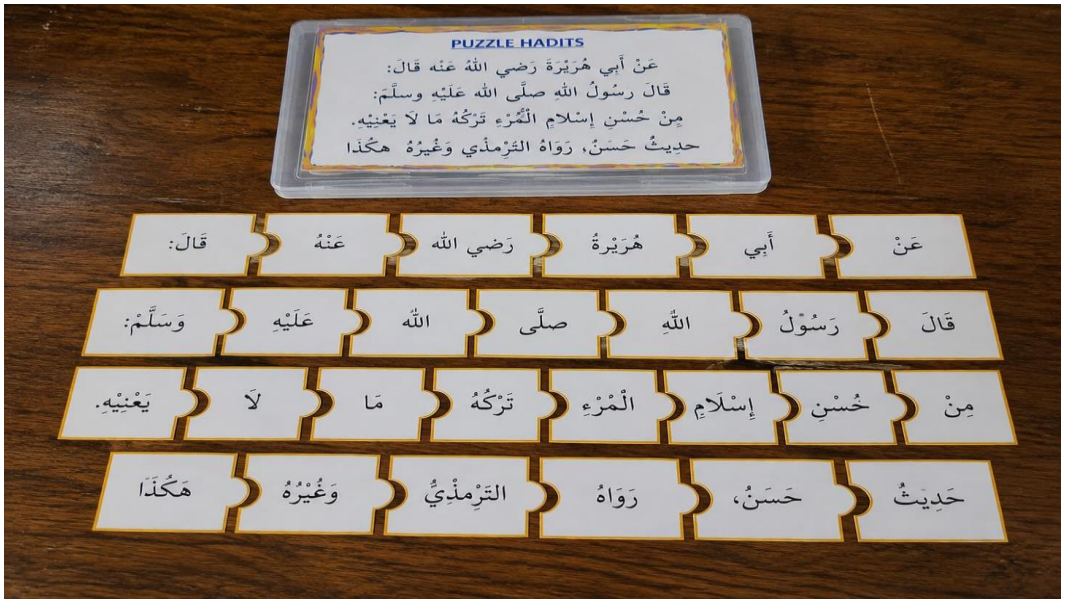
No	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	Y1	0,789	0,361	Valid
2	Y2	0,775	0,361	Valid
3	Y3	0,821	0,361	Valid
4	Y4	0,754	0,361	Valid
5	Y5	0,803	0,361	Valid
6	Y6	0,815	0,361	Valid
7	Y7	0,769	0,361	Valid
8	Y8	0,787	0,361	Valid
9	Y9	0,831	0,361	Valid
10	Y10	0,796	0,361	Valid

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Media Puzzle)

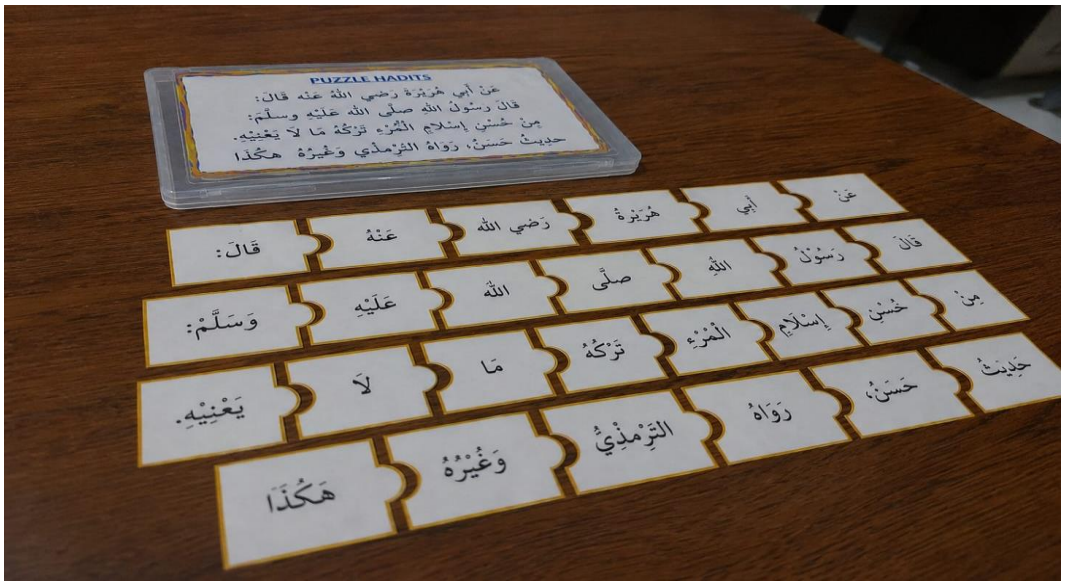
Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
Media Puzzle (X)	10	0,914	0,70	Reliabel

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar Santri)

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
Motivasi Belajar (Y)	10	0,901	0,70	Reliabel



Gambar 1 Foto Media Puzzle



Gambar 2 Foto Media Puzzle

DOKUMENTASI PENYEBARAN DAN PENGISIAN

ANGKET KELAS 11&12

Penyebaran Angket









Pengisian Angket









DAFTAR RIWAYAT HIDUP



ALI Rahman Lubis lahir di sirangkap, kecamatan panyabungan timur Kabupaten madailing Natal, Provinsi Sumatra utara. Pada tangal 23 februari 2003 dari pasangan Bapak doae lubis dan Ibu rositah nasution. Peneliti adalah anak ketiga dari enam bersaudara. Peneliti berasal dari Desa Siarangkap. Pendidikan yang ditempuh yaitu PIAUD al kautsar Desa sirangkap, lalu melanjutkan SD di 128 sirangkap dan MTS-MA di pondok pesantren Al Azhar Bi ibadillah Batang angkola lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2022 peneliti mulai berkuliah mengikuti program S1 PAI di KAmpus Universitas Islam Al-Kifayah Riau sampai dengan sekarang 2026.

Adapun pengalaman, Guru pesantren Baitul Quran Riau Rumbai Barat dari 2021-2026.

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

Nomor : 104/SR/UI-AK/VII/2026
Lamp. : 1 berkas
Hal : **Izin Melakukan Kegiatan Riset Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala Pondok
Pesantren Baitul
Qur'an Riau

Dengan hormat,
Dalam rangka penulisan skripsi, maka dimohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara untuk mengizinkan mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama	:	Ali Rahman Lubis
NIM	:	1238.22.1656
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan) / 2026
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi	:	Pengaruh Pengguna'an Media Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran Hadis Di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

Untuk melakukan penelitian sekaligus pengumpulan data dan informasi diperlukannya dari Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau.

Waktu Mulai Penelitian: 20 juli 2026

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 20 Juli 2026
Universitas Islam Al-Kifayah Riau
Wakil Rektor I,

SYAHRI RAMADHAN, S.Psi.,M.S.I
NIDN. 2112048902

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Zainul Bahri Lubis M.Pd
NIDN : NIDN. 2107079404
Jabatan Akademik : Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Institusi : Universitas Islam Al-Kifayah Riau
Menyatakan bahwa telah melakukan pencermatan, telaah, dan validasi isi terhadap instrumen penelitian yang disusun oleh:
Nama Mahasiswa : Ali Rahman Lubis
NIM : 1238.22.1656
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan media puzzle terhadap motivasi belajar santri pada mata pelaondok pesantren baitul quran riau

Adapun instrumen penelitian yang divalidasi yaitu: **Lembar Kuesioner / Angket**. Setelah dilakukan pemeriksaan dan penilaian terhadap indikator-indikator variabel penggunaan media sosial (X) dan pemahaman nilai-nilai islam (Y), maka instrumen penelitian ini dinyatakan:

[✓] Layak digunakan tanpa revisi
[ ] Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
[ ] Tidak layak digunakan

Saran / Catatan Perbaikan dari Validator:

.....
.....
.....

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan penuh tanggung jawab agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 13 Agustus 2026



Zainul Bahri Lubis
NIDN. 2107079404

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr Parlindungan Simbolon SIQ; s.th.I M.us
NIDN : NIDN. 2125058608
Jabatan Akademik : Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Institusi : Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Menyatakan bahwa telah melakukan pencermatan, telaah, dan validasi isi terhadap instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Ali Rahman Lubis
NIM : 1238.22.1656
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan media puzzle terhadap motivasi belajar santri pada mata pelaondok pesantren baitul quran riau

Adapun instrumen penelitian yang divalidasi yaitu: **Lembar Kuesioner / Angket**. Setelah dilakukan pemeriksaan dan penilaian terhadap indikator-indikator variabel penggunaan media sosial (X) dan pemahaman nilai-nilai islam (Y), maka instrumen penelitian ini dinyatakan:

[✓] Layak digunakan tanpa revisi
[ ] Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
[ ] Tidak layak digunakan

Saran / Catatan Perbaikan dari Validator:

.....
.....
.....

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan penuh tanggung jawab agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 13 Agustus 2026

Dr Parlindungan Simbolon SIQ; s.th.I M.us
NIDN. 2107079404

مجمع أثر التعليمي
معهد بيت القرآن رياو
BAITUL QUR'AN RIAU
NSPP : 510314710021 NPSN : 69972506

Nomor : 034/BQ-RIAU/VII/2026

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Yth. Bapak/Ibu **Dekan**
Fakultas Pendidikan Agama Islam
Universitas Universitas Islam Al Kifayah Riau
di Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : KH. Irwan Said, Lc.
Lembaga : Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau
Jabatan : Pimpinan Pondok

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ali Rahman Lubis
NIM : 1238.22.1656
Semester : 8 (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah kami setujui untuk mengadakan penelitian dan mengambil data yang diperlukan di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Riau dengan judul penelitian: **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SANTRI PADA MATA PELAJARAN HADIS DI PONDOK PESANTREN BAITUL QUR'AN RIAU"**

Demikian surat balasan ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 23 Juli 2026
Pimpinan Pondok Pesantren
Baitul Qur'an Riau

KH. Irwan Said, Lc.