# 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*

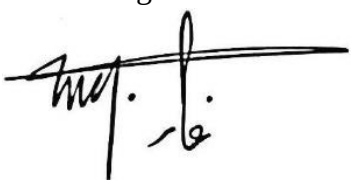
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan Skripsi saudara:

| | | |
|---|---|---|
| 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.