

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI MENGHAFAH HADITS MATA PELAJARAN
ALQURAN HADITS KELAS VIII J MADRASAH TSANAWIYAH
MANBAIL FUTUH TUBAN**

Atiqah Kafabillah

MTs. Manbail Futuh, Tuban

kafabillah80@gmail.com

Ahmad Zaki Huda

MTs. Manbail Futuh, Tuban

huda812@gmail.com

Abstract

Motivation is one of the essential elements required in the implementation of learning. One effort to ensure this element is present in learning is through the selection of appropriate learning media. This study aims to analyze the implementation of puzzle media to enhance motivation in memorizing Hadith for the Al-Quran Hadith subject in class VIII J at MTs. Manbail Futuh. This research is a classroom action research conducted in two cycles. Each cycle consists of the stages of planning, action, observation, and reflection. The results of the study show that the use of puzzle media in learning in cycles I and II led to an improvement in students' memorization achievements from 75% to 90%. However, overall, while puzzle media can ensure students are motivated to memorize Hadith, it does not optimally drive the results of students' memorization achievements. The memorization achievements of students can be specifically enhanced through the use of specific memorization techniques.

Keywords: Learning media, puzzle, motivation, memorizing Hadith, MTs. Manbail Futuh.

Abstrak

Motivasi merupakan salah satu unsur yang wajib ada dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu upaya untuk memastikan unsur ini ada dalam pembelajaran adalah melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi media puzzle untuk meningkatkan motivasi menghafal Hadist mata pelajaran Al-Quran Hadist kelas VIII J MTs. Manbail Futuh. Penelitian ini merupakan penelitian

tindakan kelas dengan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran pada siklus I dan II menghasilkan peningkatan capaian hafalan siswa dari 75% ke 90%. Namun, secara keseluruhan media puzzle dapat memastikan siswa termotivasi dalam menghafal hadist namun belum secara optimal mendorong hasil capaian hafalan siswa. Hasil hafalan siswa dapat didorong secara spesifik melalui penggunaan teknik-teknik hafalan yang spesifik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, puzzle, motivasi, menghafal hadist, MTs. Manbail Futuh.

Pendahuluan

Motivasi, menantang, menyenangkan dan interaktif merupakan unsur yang harus ada dalam pelaksanaan pembelajaran.¹ Tujuannya adalah agar siswa turut berpartisipasi secara aktif serta pembelajaran memberikan ruang yang cukup guna mengembangkan kemandirian, kreativitas dan prakarsa siswa. Berdasarkan hal tersebut, siswa harus menjadi subjek kegiatan pembelajaran;² keadaan ini mengharuskan siswa berperan sebagai manusia yang kreatif, aktif dan dinamis. Konsekuensi dari keterangan ini adalah guru wajib merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa menemukan lingkungan belajar yang pas.

Guru memiliki dua opsi untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, menantang, menyenangkan, dan interaktif ini yaitu memilih metode atau media pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran yang tepat

¹ Jacob Filgona dkk., "Motivation in Learning," *Asian Journal of Education and Social Studies*, 9 September 2020, 16–37, <https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v10i430273>; Hafizah Mohamad Hsbollah dan Haslinda Hassan, "Creating Meaningful Learning Experiences With Active, Fun, And Technology Elements In The Problem-Based Learning Approach And Its Implications," *Malaysian Journal of Learning and Instruction* 19 (2022), <https://doi.org/10.32890/mjli2022.19.1.6>; David C. Owens dkk., "Student Motivation from and Resistance to Active Learning Rooted in Essential Science Practices," *Research in Science Education* 50, no. 1 (Februari 2020): 253–77, <https://doi.org/10.1007/s11165-017-9688-1>.

² L.V. Bayborodova dan E.N. Shipkova, "Pedagogical Tools for the Formation of the Subject Position of Students in the Conditions of Distance Learning;," 2021, <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210222.020>; Qurrota A'yun dkk., "The effect of reciprocal learning and self-efficacy on students learning outcomes at the University of Muhammadiyah Jember," *International Journal of Trends in Mathematics Education Research* 6, no. 2 (30 Juni 2023): 96–101, <https://doi.org/10.33122/ijtmr.v6i2.220>.

akan mendorong partisipasi aktif siswa dan menstimulasi pemikiran kritis serta kreativitas.³ Di sisi lain, media pembelajaran yang inovatif dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.⁴ Dengan demikian, pemilihan metode dan media yang tepat merupakan kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini, fokus akan diarahkan pada penggunaan media pembelajaran berupa puzzle. Puzzle, sebagai alat bantu belajar, memiliki potensi besar untuk memenuhi kriteria lingkungan belajar yang ideal.⁵ Puzzle dapat memberikan tantangan intelektual yang merangsang kognisi siswa, sambil tetap menawarkan kesenangan dan hiburan.⁶ Melalui kegiatan penyusunan puzzle, siswa diajak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman-temannya. Semua ini adalah elemen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan mendalam.

³ Evi Fatimatur Rusydiyah, *Pembelajaran Aktif Di Era Pembelajaran Digital* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2021), <http://books.uinsby.ac.id/id/eprint/163/>; M. Belén Calavia, Teresa Blanco, dan Roberto Casas, "Fostering Creativity as a Problem-Solving Competence through Design: Think-Create-Learn, a Tool for Teachers," *Thinking Skills and Creativity* 39 (Maret 2021): 100761, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100761>; Besa Dogani, "Active learning and effective teaching strategies," *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches* 7, no. 4 (4 Mei 2023): 136–42, <https://doi.org/10.59287/ijanser.578>.

⁴ Evi Fatimatur Rusydiyah, *Teknologi Pembelajaran: Implementasi Pembelajaran Era 4.0* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2019); Evi Fatimatur Rusydiyah dkk., "Clustering of Learning Media User Data During Covid-19 Pandemic Using K-Means Method Based on Multicultural Culture in Indonesia," *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research* 2, no. 2 (15 Desember 2021): 67–76, <https://doi.org/10.46843/jiecr.v2i2.39>; Chi Pham Kim dkk., "Exploring Students' Engagement of Using Mediating Tools in E-Learning," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)* 17, no. 19 (14 Oktober 2022): 4–19, <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i19.31655>.

⁵ Ms Muthu, Latha Nirmal, dan Madhavan Prasad, "Use of Puzzles as an Effective Teaching–Learning Method for Dental Undergraduates," *International Journal of Clinical Pediatric Dentistry* 13, no. 6 (31 Maret 2021): 606–10, <https://doi.org/10.5005/jp-journals-10005-1834>; Magalie L. Alcindor, "Application of a Blueprint Crossword Puzzle Tournament to Prepare Nursing Students for an Examination," *Nurse Educator* 47, no. 6 (November 2022): E152–53, <https://doi.org/10.1097/NNE.0000000000001277>.

⁶ Yida Li, "Analyzing the Influences of Puzzle Games on Learners' Learning," *Journal of Education, Humanities and Social Sciences* 22 (26 November 2023): 111–16, <https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.12299>; Enirudh Bheke, Sleggh Pritem, dan Subhasih Pujarih, "The Effect of Application of Crossword Puzzle Learning Strategy on Student Learning Outcomes," *Journal La Edusci* 2, no. 3 (23 Agustus 2021): 10–15, <https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v2i3.398>.

Fleksibilitas merupakan keunggulan media puzzle lainnya. Puzzle dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran dan tingkat kesulitan, sehingga dapat digunakan untuk semua jenjang pendidikan.⁷ Misalnya, untuk mata pelajaran matematika, puzzle dapat dirancang dalam bentuk teka-teki logika atau soal cerita yang memerlukan penyelesaian langkah demi langkah. Untuk mata pelajaran sejarah, puzzle dapat berbentuk potongan-potongan gambar yang harus disusun menjadi peta atau peristiwa sejarah penting. Dengan demikian, penggunaan puzzle dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum dengan mudah dan efektif.

Media puzzle juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.⁸ Siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual dapat memperoleh manfaat dari melihat gambar atau diagram, sementara siswa yang lebih kinestetik akan menikmati aktivitas manipulatif yang terlibat dalam penyusunan puzzle. Hal ini menjadikan puzzle sebagai media pembelajaran yang inklusif dan dapat diakses oleh semua siswa, tanpa memandang gaya belajar atau kemampuan individual mereka. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran merupakan pilihan yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, menantang, menyenangkan, dan interaktif.

Konteks penelitian ini adalah implementasi media puzzle untuk meningkatkan motivasi menghafal Hadist mata pelajaran Al-Quran Hadist kelas VIII J MTs. Manbail Futuh. Berdasarkan hasil pengamatan awal, siswa terlihat malas menghafal, bahkan ada yang tertidur. Demikian juga, pembelajaran tidak menggunakan media. Berdasarkan hal ini, penelitian ini menawarkan solusi terkait masalah rendahnya motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran puzzle yang seru agar menghafal hadist tidak

⁷ Carlos Lázaro-Carrascosa dkk., "Flipped Classroom and Aronson's Puzzle: a Combined Evaluation in the Master's Degree in Preuniversity Teaching," *Education in the Knowledge Society (EKS)* 22 (27 April 2021): e23617, <https://doi.org/10.14201/eks.23617>.

⁸ Prima Wahyu Titisari dan Febi Acitika Pratiwi, "Development of Puzzel Learning Media by Crossword Puzzel," dalam *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, vol. 10, 2021, <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i1.30024>.

terasa jenuh. Melalui penggunaan media puzzle ini, siswa diharapkan tertantang untuk menghafal hadist dengan cepat karena akan berlomba dengan kelompok lainnya. Beberapa penelitian sejatinya telah mengungkapkan tentang implementasi media pembelajaran puzzle, hanya saja tidak banyak yang mengimplementasikan media pembelajaran puzzle ini dalam rangka meningkatkan minat atau motivasi menghafal hadist.⁹

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dirancang untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang penggunaan media puzzle untuk meningkatkan motivasi menghafal hadist mata pelajaran Al-Quran Hadist kelas 8 J MTs. Manbail Futuh Tuban.

Secara teknis penelitian ini mengacu pada tahapan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dkk. melalui Siklus I dan Siklus II.¹⁰ Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi identifikasi masalah dan perumusan rencana tindakan. Tahap tindakan meliputi pelaksanaan siklus (intervensi penggunaan media puzzle). Tahap observasi menitikberatkan pada teknik observasi langsung terhadap proses pembelajaran. Terakhir, tahap refleksi meliputi kegiatan analisis-evaluasi dan perencanaan perbaikan.

Selanjutnya penelitian ini menyajikan subtopik bahan ajar yang berbeda pada setiap siklusnya. Siklus I membahas subtopik Infaq dan Shodaqoh. Siklus

⁹ Sri Yunita dan Ucup Supriatna, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Syntax Idea* 3, no. 8 (20 Agustus 2021): 1999–2006, <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i8.1451>; Agisna Najiah Maulidah dan Aslam Aslam Aslam, "Penggunaan Media Puzzle Secara Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD," *Mimbar Ilmu* 26, no. 2 (20 Agustus 2021): 281–86, <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>; Putri Purnamasari, Oyoh Bariah, dan Nancy Riana, "Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaaiyyah," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (27 Juli 2022): 2027–32, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5683>.

¹⁰ Stephen Kemmis, Robin McTaggart, dan Rhonda Nixon, *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research* (Singapore: Springer Singapore, 2014), <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>.

II membahas subtopik Amar Ma'ruf Nahi Munkar. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII J MTs. Manbail Futuh Tuban tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 siswa. Penelitian dilakukan pada semester I tahun ajaran 2023/2024.

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

Perencanaan

Hasil observasi awal pada kelas VIII J MTs. Manbail Futuh Tuban menunjukkan bahwa kondisi kelas kurang kondusif atau ramai sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Faktanya, pembelajaran di kelas ini cenderung menggunakan metode ceramah atau diskusi termasuk ketika pembelajaran Al-Quran Hadist (materi menghafal hadist). Oleh sebab itu, rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ditekankan pada tujuan agar siswa memiliki semangat bergerak untuk belajar dan menghafal hadist melalui penggunaan media puzzle. Penelitian oleh Nia Dwi Mawanti dan Yus Mochammad Cholily mengatakan bahwa pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran menjadi hal yang baik karena mampu merangsang kegiatan pembelajaran, minat belajar, rasa ingin tahu dan membangun kepercayaan diri siswa.¹¹

Hal yang perlu menjadi perhatian dari penggunaan media puzzle ini adalah media tersebut memiliki beberapa aspek unggul antara lain stimulasi kognitif, peningkatan motivasi, pengembangan keterampilan motorik, peningkatan memori, kolaborasi dan kerja sama, fleksibilitas dan adaptabilitas, interaktivitas.¹² Berdasarkan hal ini maka pada siklus I, penggunaan media

¹¹ Nia Dwi Mawanti dan Yus Mochammad Cholily, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Tunagrahita Menggunakan Model STAD Berbantuan Puzzle Di Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 9, no. 1 (25 April 2021): 28-39, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i1.15182>.

¹² Ni Kadek Dian Arisanti, Anak Ayu Nyoman Trisna Narta Dewi, dan Agung Wiwiek Indrayani, "The Effect of Puzzle-playing on Fine Motor Development in Preschool Children," *Physical Therapy Journal of Indonesia* 3, no. 2 (18 Desember 2022): 54-57, <https://doi.org/10.51559/ptji.v3i2.55>; Polina Tikara Biantong, Nurdin Arsyad, dan Suroyo

puzzle diarahkan pada penguatan motivasi menghafal hadist dengan menggunakan puzzle sebagai alat yang menyenangkan dan menantang.

Tindakan (Implementasi Siklus I)

Pada tahap persiapan pembelajaran siklus I ini, guru menyiapkan beberapa set puzzle yang masing-masing berisi potongan-potongan kalimat dari hadist tentang infaq dan shodaqoh. Guru juga memastikan setiap puzzle terdiri dari 8-10 potongan yang harus disusun menjadi satu kalimat lengkap.

Pembelajaran dilaksanakan sebagaimana pembelajaran umumnya, yaitu guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan doa bersama. Guru mengajukan pertanyaan pembuka tentang pengalaman siswa dalam berinfaq atau bersedekah dan bagaimana perasaan mereka setelah melakukannya, karena hal ini sangat memberikan pengaruh terhadap stimulus siswa. Guru menjelaskan bahwa pada pelajaran kali ini, siswa akan belajar tentang infaq dan shodaqoh melalui permainan puzzle yang seru dan menantang.

Kegiatan ini pembelajaran pada siklus I, guru mulai mengimplementasikan media puzzle ini. Guru memberikan penjelasan singkat tentang infaq dan shodaqoh berdasarkan Al-Quran dan Hadist. Guru membaca dan menerjemahkan beberapa hadist yang berkaitan dengan infaq dan shodaqoh. Artinya, pembelajaran diawali oleh penjelasan guru terlebih dahulu.

Setelah itu, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (4-5 siswa per kelompok); dan setiap kelompok mendapatkan satu set puzzle. Aktivitas inti siswa dengan media puzzle ini antara lain diawali oleh penjelasan guru terlebih dahulu tentang aturan permainan puzzle: setiap kelompok harus menyusun potongan-potongan puzzle hingga membentuk teks hadist yang lengkap. Siswa

Suroyo, "The Effect of Puzzle Media on Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes in Elementary School Students," *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation* 3, no. 2 (25 Januari 2023): 149-54, <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1509>; Asep Mulyana dan Nida Nurcahyani, "The Effect of the Puzzle Playing Method on Improving the Cognitive Development of Children Aged 4-6 Years," *KnE Life Sciences*, 7 Februari 2022, <https://doi.org/10.18502/kls.v7i2.10354>; Ulrich Speidel dan Sathiamoorthy Manoharan, "Strengthening Puzzle-based Learning with Individualization," *2022 31st Annual Conference of the European Association for Education in Electrical and Information Engineering (EAEIE)*, 29 Juni 2022, 1-5, <https://doi.org/10.1109/EAEIE54893.2022.9820231>.

dalam kelompok bekerja sama untuk menyusun puzzle. Setelah puzzle selesai disusun, siswa harus menyalin teks hadist tersebut ke dalam LKS mereka. Kegiatan ini dilanjutkan oleh aktivitas presentasi; Setiap kelompok diminta untuk membacakan hadist yang telah mereka susun dan menjelaskan artinya dan guru memberikan umpan balik dan penjelasan tambahan jika diperlukan.

Kegiatan menghafal di lakukan setelah guru memberikan umpan balik. Guru mengulang kembali hadist yang telah dipelajari bersama siswa dan siswa diberi waktu untuk menghafal hadist tersebut secara individu. Setelah itu, siswa diminta mendemonstrasikan hafalannya melalui aktivitas menulis. Artinya, hafalan tidak didemonstrasikan secara lisan, melainkan melalui tulisan.

Refleksi Tindakan Siklus I

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle untuk materi infaq dan shodaqoh sebenarnya berjalan dengan baik. Meski hasil menunjukkan bahwa masih 75% dari 30 siswa berhasil menghafal hadist yang dipelajari. Oleh sebab itu, masih tersisa 25% siswa yang belum mencapai target hafalan, sehingga perlu dilakukan refleksi untuk memperbaiki metode dan strategi yang digunakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan menyusun puzzle. Aspek menyenangkan dan menantang dari puzzle berhasil menarik minat siswa. Demikian juga dengan kerja sama dalam kelompok juga berjalan dengan baik, menunjukkan bahwa puzzle sebagai alat kolaboratif dapat meningkatkan interaksi sosial di antara siswa. Namun beberapa kendala juga ditemukan; beberapa siswa mungkin masih kurang memahami aturan permainan puzzle atau cara menyusunnya dengan benar, sehingga waktu yang dibutuhkan menjadi lebih lama; dan waktu yang diberikan untuk menghafal mungkin kurang cukup bagi sebagian siswa, terutama yang membutuhkan lebih banyak waktu untuk proses menghafal.

Ada hal evaluasi yang perlu dievaluasi berdasarkan kegiatan siklus I ini, yaitu perlunya penekanan pada aspek stimulasi kognitif dimana siswa dapat

lebih efektif menggunakan kemampuan analitis dan pemikiran kritis saat menyusun puzzle. Sejatinya, stimulasi kognitif ini sangat menjanjikan untuk menjadi bekal pada siswa. Stimulasi kognitif memainkan peran penting dengan membantu menginteraksikan prakonsepsi dan pengetahuan dengan lingkungan alam dan sosial, membangun koneksi logis, dan mempertahankan perhatian.¹³ Selain itu, stimulasi kognitif juga dapat meningkatkan minat belajar, pengembangan kreativitas diri, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri dan kreatif.¹⁴ Dengan demikian stimulasi kognitif ini dapat menyelesaikan permasalahan waktu dimana lebih lanjut siswa dapat menjadi pembelajar mandiri.

Sebagai saran pada siklus selanjutnya adalah perlunya perhatian terhadap teknik menghafal siswa yang beragam. Selain menghafal melalui tulisan, perkenalkan teknik menghafal lain seperti mendengarkan rekaman hadist, menggunakan kartu hafalan, atau berpasangan dengan teman untuk saling menguji hafalan. Hal ini penting, sebab sejatinya teknik menghafal pada masing-masing siswa tentu berbeda.¹⁵ Selain itu, perlunya evaluasi hasil hafalan siswa secara berjenjang. Hal ini penting dilakukan dengan pertimbangan setiap siswa memiliki kecepatan menghafal yang berbeda-beda. Konsekuensinya adalah guru perlu melakukan evaluasi secara berkala selama proses pembelajaran untuk memantau perkembangan setiap siswa. Guru perlu memberikan umpan balik yang konstruktif dan dorongan agar siswa tetap termotivasi.

Siklus II

¹³ Enrique Byron Ayón Parrales dkk., "The cognitive process and influence in learning," *International journal of linguistics, literature and culture* 6, no. 2 (20 Maret 2020): 59-66, <https://doi.org/10.21744/ijllc.v6n2.875>.

¹⁴ Zhyldyz Kudaibergenova, Nurila Askarova, dan Sanzharbek Erdolatov, "IMPLEMENTATION OF INDEPENDENT COGNITIVE ACTIVITY OF STUDENTS USING COMPUTER TECHNOLOGY," *Alatoo Academic Studies* 23, no. 1 (30 Januari 2023): 82-95, <https://doi.org/10.17015/aas.2023.231.08>.

¹⁵ Zainal Abidin Muhja dkk., "Correlation Between Techniques and Methods in Memorizing the Quran," *El -Hekam* 8, no. 1 (3 Juni 2023): 96, <https://doi.org/10.31958/jeh.v8i1.9117>.

Perencanaan

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa guru perlu menyiapkan teknik menghafal yang beragam untuk menutup kekurangan capaian menghafal siswa. Berkaitan dengan ini maka hal-hal yang perlu dipersiapkan selain media puzzle adalah teknik menghafal yang beragam. Oleh sebab itu, pada perencanaan ini guru menyiapkan rekaman hadist, kartu hafalan, dan lembar kerja untuk pasangan siswa agar saling menguji hafalannya. Rekaman hadist dipergunakan untuk memfasilitasi siswa yang memiliki gaya menghafal secara audio;¹⁶ kartu hafalan digunakan untuk memfasilitas siswa dengan gaya menghafal interaktif;¹⁷ dan lembar kerja diperuntukan penguatan hafalan siswa itu sendiri secara teman sejawat dan memasukkan unsur pembelajaran yang menyenangkan.¹⁸

Tindakan (Implementasi Siklus II)

Sebagaimana uraian pada perencanaan, maka guru menyiapkan teknik menghafal yang beragam berupa rekaman audio, kartu hafalan, dan lembar kerja. Siklus II ini membahas subtopik Amar Ma'ruf Nahi Munkar.

Pada awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan doa bersama seperti biasa. Guru mengajukan pertanyaan pembuka tentang pengalaman siswa dalam Amar Ma'ruf Nahi Munkar dan bagaimana perasaan mereka setelah melakukannya. Setelah itu, guru menjelaskan bahwa pada pelajaran kali ini, siswa akan belajar tentang Amar Ma'ruf Nahi Munkar

¹⁶ Nadia Farhana Muhammad Saidi dan Asyraf Isyraqi Bin Jamil, "Contents and Methods of Al-Hadith Memorization: Perceptions of Religious Teachers in Tahfiz Schools around Kuala Lumpur and Putrajaya," 2021, <https://www.semanticscholar.org/paper/Contents-and-Methods-of-al-Hadith-Memorization%3A-of-Saidi-Jamil/f8fb5d6e7b2d868f4502a20b80cb4b63f9414b35>.

¹⁷ Maridah Lubis, Ali Imran Sinaga, dan Afrahul Fadhilah Daulay, "Implementation of Multimedia Based Learning in Memorizing the Short Hadiths in Raudhatul Atfhal Darul Adib Menteng Medan," dalam *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, vol. 3, 2020, 609–15, <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.857>.

¹⁸ Farhana Mahmudah dan St. Shofiyah, "Application of the Make a Match Method to Create Fun Learning in Al-Qur'an Hadith Subjects for Mad Reading Law," *Review of Islamic Studies* 1, no. 1 (25 Januari 2022): 1–6, <https://doi.org/10.35316/ris.v1i1.390>.

melalui permainan puzzle yang lebih menantang dan teknik menghafal yang beragam.

Pada inti pembelajaran guru memberikan penjelasan mendalam tentang Amar Ma'ruf Nahi Munkar berdasarkan Al-Quran dan Hadist. Dilanjutkan dengan guru membaca dan menerjemahkan beberapa hadist yang berkaitan dengan Amar Ma'ruf Nahi Mungkar. Lebih lanjut, siswa diberikan waktu untuk menghafal hadist menggunakan teknik yang berbeda-beda: mendengarkan rekaman 5-10 menit, menggunakan kartu hafalan, atau berpasangan untuk saling menguji hafalan. Baru setelah itu, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (4-5 siswa per kelompok). Setiap kelompok mendapatkan satu set puzzle dimana setiap kelompok harus memastikan bahwa mereka menyusun puzzle sesuai dengan hafalan mereka sebelumnya. Setelah puzzle selesai disusun, siswa dalam kelompok harus menguji hafalan mereka dengan membaca kembali hadist tersebut tanpa melihat teks.

Sebagai aktivitas penutup, siswa diberi waktu untuk menghafal hadist tersebut secara individu atau berpasangan. Sedangkan untuk memastikan hafalan siswa, siswa diminta untuk menghafal hadist dan menuliskannya di buku catatan mereka. Selain itu, siswa diberi tugas untuk menguji hafalan teman di rumah dan melaporkan hasilnya pada pertemuan berikutnya.

Refleksi Tindakan Siklus II

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle dan teknik menghafal yang beragam untuk materi Amar Ma'ruf Nahi Munkar menunjukkan peningkatan. Meski kategori peningkatan belum bisa diklaim apakah signifikan atau tidak. Hal ini memerlukan uji statistik. Hanya saja, tingkat capaian hafalan siswa mencapai 90% dari 30 siswa yang telah berhasil menghafal hadist yang dipelajari. Meski demikian, masih ada 10% siswa yang belum mencapai target hafalan, yang menunjukkan bahwa beberapa kendala mungkin masih ada atau teknik yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan semua siswa.

Sama seperti pada siklus I, siswa terlihat sangat antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan menyusun puzzle dan menggunakan berbagai teknik menghafal. Demikian juga dengan kerja sama dalam kelompok berjalan dengan baik, menunjukkan bahwa puzzle sebagai alat kolaboratif dapat meningkatkan interaksi sosial dan kerja tim di antara siswa. Sebagai kesimpulan, guru perlu mencermati ruang untuk perbaikan, terutama dalam pendekatan individual dan pengulangan hafalan untuk memastikan semua siswa dapat mencapai target pembelajaran. Dengan menerapkan perbaikan ini pada siklus berikutnya, diharapkan tingkat keberhasilan siswa akan semakin meningkat dan semua siswa dapat mencapai target hafalan dengan lebih baik.

Di sisi lain, motivasi menghafal siswa sebenarnya sudah menunjukkan perkembangan yang baik dibandingkan sebelum penerapan media puzzle ini. Hal yang menjadi catatan adalah (berdasarkan hasil dua siklus pembelajaran ini) tidak semua siswa yang termotivasi menghafal dapat merealisasikan capaian hafalan yang diharapkan. Artinya, motivasi menghafal dan hasil hafalan merupakan dua hal yang berbeda. Motivasi menghafal secara baik dapat terkondisikan serta minat siswa yang meningkat dalam menghafal melalui permainan puzzle, namun hasil hafalan memerlukan waktu dan teknik pembelajaran spesifik untuk menunjangnya.

Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media puzzle dalam meningkatkan motivasi menghafal hadist pada mata pelajaran Al-Quran Hadist di kelas VIII J MTs. Manbail Futuh telah menunjukkan perkembangan yang baik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, pembelajaran difokuskan pada materi infaq dan shodaqoh. Aktivitas pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru tentang infaq dan shodaqoh, dilanjutkan dengan penggunaan media puzzle untuk membantu siswa menyusun potongan-potongan kalimat dari hadist yang berkaitan dengan topik tersebut. Pada siklus II, pembelajaran difokuskan pada materi Amar Ma'ruf Nahi Munkar dengan penekanan pada penggunaan teknik menghafal yang beragam seperti rekaman audio, kartu hafalan, dan lembar kerja. Media puzzle digunakan untuk mengecek kualitas hafalan siswa setelah menggunakan teknik menghafal tersebut.

Dari siklus I ke siklus II, terlihat peningkatan yang baik dalam jumlah siswa yang berhasil menghafal hadist, dari 75% menjadi 90%. Aspek menyenangkan dan menantang dari media puzzle berhasil menarik minat siswa, sementara teknik menghafal yang beragam membantu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Sebagai catatan, penelitian ini menemukan bahwa motivasi menghafal dan hasil hafalan merupakan dua hal berbeda. Motivasi menghafal memang menjadi salah satu faktor tercapainya hasil hafalan. Namun masih banyak faktor lain seperti penggunaan teknik pembelajaran spesifik.

Referensi

- Alcindor, Magalie L. "Application of a Blueprint Crossword Puzzle Tournament to Prepare Nursing Students for an Examination." *Nurse Educator* 47, no. 6 (November 2022): E152-53. <https://doi.org/10.1097/NNE.0000000000001277>.
- Arisanti, Ni Kadek Dian, Anak Ayu Nyoman Trisna Narta Dewi, dan Agung Wiwiek Indrayani. "The Effect of Puzzle-playing on Fine Motor

- Development in Preschool Children." *Physical Therapy Journal of Indonesia* 3, no. 2 (18 Desember 2022): 54–57. <https://doi.org/10.51559/ptji.v3i2.55>.
- A'yun, Qurrota, Luluk Handayani, Dimas Anditha Cahyo Sujiwo, Inayatul Maula, dan Restu Aulia Rahma. "The effect of reciprocal learning and self-efficacy on students learning outcomes at the University of Muhammadiyah Jember." *International Journal of Trends in Mathematics Education Research* 6, no. 2 (30 Juni 2023): 96–101. <https://doi.org/10.33122/ijtmer.v6i2.220>.
- Bayborodova, L.V., dan E.N. Shipkova. "Pedagogical Tools for the Formation of the Subject Position of Students in the Conditions of Distance Learning;," 2021. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210222.020>.
- Bheke, Enirudh, Slegth Pritem, dan Subhasih Pujarih. "The Effect of Application of Crossword Puzzle Learning Strategy on Student Learning Outcomes." *Journal La Edusci* 2, no. 3 (23 Agustus 2021): 10–15. <https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v2i3.398>.
- Biantong, Polina Tikara, Nurdin Arsyad, dan Suroyo Suroyo. "The Effect of Puzzle Media on Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes in Elementary School Students." *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation* 3, no. 2 (25 Januari 2023): 149–54. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1509>.
- Calavia, M. Belén, Teresa Blanco, dan Roberto Casas. "Fostering Creativity as a Problem-Solving Competence through Design: Think-Create-Learn, a Tool for Teachers." *Thinking Skills and Creativity* 39 (Maret 2021): 100761. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100761>.
- Dogani, Besa. "Active learning and effective teaching strategies." *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches* 7, no. 4 (4 Mei 2023): 136–42. <https://doi.org/10.59287/ijanser.578>.
- Filgona, Jacob, John Sakiyo, D. M. Gwany, dan A. U. Okoronka. "Motivation in Learning." *Asian Journal of Education and Social Studies*, 9 September 2020, 16–37. <https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v10i430273>.
- Kemmis, Stephen, Robin McTaggart, dan Rhonda Nixon. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer Singapore, 2014. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>.
- Kudaibergenova, Zhyldyz, Nurila Askarova, dan Sanzharbek Erdolatov. "IMPLEMENTATION OF INDEPENDENT COGNITIVE ACTIVITY OF

- STUDENTS USING COMPUTER TECHNOLOGY." *Alatoo Academic Studies* 23, no. 1 (30 Januari 2023): 82–95. <https://doi.org/10.17015/aas.2023.231.08>.
- Lázaro-Carrascosa, Carlos, Isidoro Hernán-Losada, Daniel Palacios-Alonso, dan Ángel Velázquez-Iturbide. "Flipped Classroom and Aronson's Puzzle: a Combined Evaluation in the Master's Degree in Preuniversitary Teaching." *Education in the Knowledge Society (EKS)* 22 (27 April 2021): e23617. <https://doi.org/10.14201/eks.23617>.
- Li, Yida. "Analyzing the Influences of Puzzle Games on Learners' Learning." *Journal of Education, Humanities and Social Sciences* 22 (26 November 2023): 111–16. <https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.12299>.
- Lubis, Maridah, Ali Imran Sinaga, dan Afrahul Fadhillah Daulay. "Implementation of Multimedia Based Learning in Memorizing the Short Hadiths in Raudhatul Atfhal Darul Adib Menteng Medan." Dalam *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3:609–15, 2020. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.857>.
- Mahmudah, Farhana, dan St. Shofiyah. "Application of the Make a Match Method to Create Fun Learning in Al-Qur'an Hadith Subjects for Mad Reading Law." *Review of Islamic Studies* 1, no. 1 (25 Januari 2022): 1–6. <https://doi.org/10.35316/ris.v1i1.390>.
- Maulidah, Agisna Najiah, dan Aslam Aslam Aslam. "Penggunaan Media Puzzle Secara Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD." *Mimbar Ilmu* 26, no. 2 (20 Agustus 2021): 281–86. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>.
- Mawanti, Nia Dwi, dan Yus Mochammad Cholily. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Tunagrahita Menggunakan Model STAD Berbantuan Puzzle Di Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 9, no. 1 (25 April 2021): 28–39. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i1.15182>.
- Mohamad Hsbollah, Hafizah, dan Haslinda Hassan. "Creating Meaningful Learning Experiences With Active, Fun, And Technology Elements In The Problem-Based Learning Approach And Its Implications." *Malaysian Journal of Learning and Instruction* 19 (2022). <https://doi.org/10.32890/mjli2022.19.1.6>.

- Muhja, Zainal Abidin, Muthia Mutmainnah, Mustafiyanti Mustafiyanti, Zainal Abidin, dan Cholid Fadil. "Correlation Between Techniques and Methods in Memorizing the Quran." *El -Hekam* 8, no. 1 (3 Juni 2023): 96. <https://doi.org/10.31958/jeh.v8i1.9117>.
- Mulyana, Asep, dan Nida Nurcahyani. "The Effect of the Puzzle Playing Method on Improving the Cognitive Development of Children Aged 4-6 Years." *KnE Life Sciences*, 7 Februari 2022. <https://doi.org/10.18502/kls.v7i2.10354>.
- Muthu, Ms, Latha Nirmal, dan Madhavan Prasad. "Use of Puzzles as an Effective Teaching–Learning Method for Dental Undergraduates." *International Journal of Clinical Pediatric Dentistry* 13, no. 6 (31 Maret 2021): 606-10. <https://doi.org/10.5005/jp-journals-10005-1834>.
- Owens, David C., Troy D. Sadler, Angela T. Barlow, dan Cindi Smith-Walters. "Student Motivation from and Resistance to Active Learning Rooted in Essential Science Practices." *Research in Science Education* 50, no. 1 (Februari 2020): 253-77. <https://doi.org/10.1007/s11165-017-9688-1>.
- Parrales, Enrique Byron Ayón, Josefa Katuska Toala Palma, Romina Adelina Quevedo Álava, dan Marcos Fernando Pazmiño Campuzano. "The cognitive process and influence in learning." *International journal of linguistics, literature and culture* 6, no. 2 (20 Maret 2020): 59-66. <https://doi.org/10.21744/ijllc.v6n2.875>.
- Pham Kim, Chi, Tram Ho Thi Ngoc, Huong Nguyen Thi Thu, Kieu Bui Thi Diem, Anh Nguyen Hoang Thai, dan Linh Nguyen Thi Thuy. "Exploring Students' Engagement of Using Mediating Tools in E-Learning." *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* 17, no. 19 (14 Oktober 2022): 4-19. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i19.31655>.
- Purnamasari, Putri, Oyoh Bariah, dan Nancy Riana. "Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (27 Juli 2022): 2027-32. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5683>.
- Rusdydiah, Evi Fatimatur. *Pembelajaran Aktif Di Era Pembelajaran Digital*. Depok: Rajagrafindo Persada, 2021. <http://books.uinsby.ac.id/id/eprint/163/>.
- — —. *Teknologi Pembelajaran: Implementasi Pembelajaran Era 4.0*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2019.

- Rusydiyah, Evi Fatimatur, Hikmah Rossyta Virgiannada, Mujib Ridwan, Bayu Adhi Nugroho, dan Moh Rifqi Rahman. "Clustering of Learning Media User Data During Covid-19 Pandemic Using K-Means Method Based on Multicultural Culture in Indonesia." *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research* 2, no. 2 (15 Desember 2021): 67-76. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v2i2.39>.
- Saidi, Nadia Farhana Muhammad, dan Asyraf Isyraqi Bin Jamil. "Contents and Methods of Al-Hadith Memorization: Perceptions of Religious Teachers in Tahfiz Schools around Kuala Lumpur and Putrajaya," 2021. <https://www.semanticscholar.org/paper/Contents-and-Methods-of-al-Hadith-Memorization%3A-of-Saidi-Jamil/f8fb5d6e7b2d868f4502a20b80cb4b63f9414b35>.
- Speidel, Ulrich, dan Sathiamoorthy Manoharan. "Strengthening Puzzle-based Learning with Individualization." *2022 31st Annual Conference of the European Association for Education in Electrical and Information Engineering (EAEIE)*, 29 Juni 2022, 1-5. <https://doi.org/10.1109/EAEIE54893.2022.9820231>.
- Titisari, Prima Wahyu, dan Febi Acitika Pratiwi. "Development of Puzzel Learning Media by Crossword Puzzel." Dalam *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 10, 2021. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i1.30024>.
- Yunita, Sri, dan Ucup Supriatna. "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Syntax Idea* 3, no. 8 (20 Agustus 2021): 1999-2006. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i8.1451>.