## **ABSTRAK**

**Lisna.** 2020. *Penggunaan Media Puzzle Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas I MIN 4 Banjar*, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) Dra. Raihanatul Jannah, M. Pd (II) Mahmudah, M. Pd.I

**Kata Kunci**: Media *Puzzle*, Al-Qur'an Hadits

Penelitian ini dilatar belakangi oleh antusiasnya semangat sebagian besar siswa kelas 1 MIN 4 Banjar dalam mengikuti mata pelajaran al-Quran Hadits setelah menggunakan media *Puzzle*. Peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai penggunaan media belajar ini dalam materi huruf hijaiyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle pada pembelajaran al-Qur'an Hadits terhadap semangat dan minat siswa kelas I MIN 4 Banjar.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang peneliti turun langsung ke lapangan untuk menggali dan mengumpulkan data yang akurat yang diperlukan untuk penelitian penggunaan media puzzle pada pembelajaran al-Qur'an Hadits kelas I MIN 4 Banjar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I MIN 4 Banjar, dan objeknya adalah media puzzle yang digunakan dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits pada kelas tersebut.

Penelitian ini bersipat kualitatif, yaitu pendekatan penelitian yang menyimpulkan dari sisi kualitas dari data yang telah dianalisa dan diinterpretasi secara mendalam. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, angket dan dokumentar. Setelah data terkumpul kemudian dilakukan interpretasi berdasarkan analisa teori yang ada tentang media pembelajaran.

Setelah dilakukan penelitian tersebut, penulis menemukan bahwa penggunaan media *puzzle* sudah sesuai dan benar. Intensitas guru dalam menggunakan media *puzzle* tidak terlalu sering dikarenakan harus menyesuaikan dengan bahan ajar atau materi yang akan disampaikan. Kemampuan guru dalam menggunakan media *puzzle*, dilihat dari cara guru dalam langkah-langkah menggunakannya dengan benar sudah sesuai. Respon para peserta didik dalam menggunakan media *puzzle* pada saat proses pembelajaran berlangsung baik.