

ABSTRAK

Noor Syafa'at Larasati. 200101070609. *Implementasi Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hafalan Hadis pada siswa Kelas IV Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 8 Tabalong.* Pembimbing: Hafiz Mubarak, S. Th. I, M. Pd. I pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2024

Kata Kunci: Media *puzzle*, Hafalan Hadis, Al-Qur'an hadis

Implementasi media *puzzle* dalam pembelajaran tentunya akan lebih menarik minat peserta didik dalam belajar, selain itu dengan menggunakan media *puzzle* peserta didik diajak untuk berpikir kritis untuk memecahkan teka-teki dari *puzzle* itu sendiri. *Puzzle* akan membuat peserta didik jadi antusias dalam belajar, peserta didik akan tergerak untuk mencari tahu maksud dari gambar atau kata yang tersusun dalam media *puzzle*. Jika rasa antusias sudah muncul, maka rasa ingin tahu peserta didik akan mulai tumbuh.

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan hafalan Hadis pada siswa kelas IV mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 8 Tabalong, dan faktor apa saja yang mempengaruhi implementasi media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan hafalan Hadis pada Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 8 Tabalong.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dan pendekatan kualitatif, bersifat deskriptif, pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan subjek penelitian satu orang guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan peserta didik kelas IV C di MIN 8 Tabalong dan data penunjang berupa profil madrasah, sejarah madrasah, letak geografis madrasah, sarana dan prasarana, jumlah guru dan peserta didik, dan RPP Al-Qur'an Hadis kelas IV.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *puzzle* ada tiga tahapan. Tahap pertama yaitu tahap perencanaan yang dibuat guru sebelum pembelajaran dimulai. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan menggunakan media *puzzle* yang dibuat guru sebelumnya (kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup). Tahap terakhir yaitu evaluasi. Adapun faktor yang mempengaruhi implementasi media *puzzle* yaitu: faktor pendukung seperti guru menguasai media yang diajarkan, peserta didik yang antusias dalam belajar, dan sarana prasarana yang memadai. Faktor penghambat seperti peserta didik yang kurang aktif, lingkungan kelas yang kurang kondusif.