

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Al-Qur'an menurut bahasa berasal dari kata *Qoro'a*, *Yaqro'u*, *Qur'an* artinya membaca *bacaan*. Al-Qur'an mempunyai makna *bacaan* yang sempurna. Al-Qur'an merupakan kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai mukjizat dan penyempurna kitab-kitab yang telah diturunkan sebelumnya, diriwayatkan secara mutawatir, ditulis di mushaf, serta bernilai ibadah bagi yang membacanya. Al-Qur'an terdiri dari 30 juz, 114 surah, 6.666 ayat, 77.934 kosa kata dan 333.671 huruf. Al-Qur'an dijadikan pandangan hidup umat Islam dalam kehidupan sehari-hari dan bertujuan agar memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat. Al-Qur'an mempunyai makna bacaan yang sempurna, karena bentuk Al-Qur'an yang sempurna maka seseorang dalam membacanya haruslah dengan adab yang baik, suci dari hadas (baik hadas kecil maupun hadas besar), membacanya dengan kaidah tajwid dan *makharijul huruf* yang tepat dan benar. Hukum mempelajari tajwid adalah *fardhu kifayah*, namun hukum membaca Al-Qur'an dengan menggunakan tajwid adalah *fardhu ain* (kewajiban bagi setiap individu yang membaca).

Seiring kemajuan dan perkembangan bidang pendidikan serta tantangan zaman, masyarakat semakin membutuhkan segala sesuatu yang praktis terutama dalam belajar membaca Al-Qur'an. Para ahli ilmu Al-Qur'an mengembangkan metode pembelajaran membaca Al-Qur'an yang praktis yaitu *Yanbu'a*. Metode ini diprakarsai oleh tiga tokoh pengasuh pondok tahfidz Yanbu'ul Qur'an putra KH. Arwani Amin Al-Qudsi yang bernama KH. Agus M. Ulin Nuha Arwani, KH. Ulil Albab Arwani, KH. M. Manshur Maskan, dan tokoh lainnya. Nama *Yanbu'a* yang berarti sumber diambil dari kata Yanbu'ul Qur'an

maknanya sumber Al-Qur'an, nama tersebut sangatlah disenangi dan digemari oleh seorang guru besar Al-Qur'an al-Muqri simbah KH. M.Arwani Amin yang silsilah keturunannya sampai pada pangeran Diponegoro. *Yanbu'a* dipandang sebagai metode yang mempunyai sistem percepatan yang baik dalam penguasaan Al-Qur'an dengan alasan metode ini menjadi penyempurna metode seperti *qiraati*, *iqra*, dan lainnya. Tujuan didirikan *Yanbu'a* adalah ikut andil mencerdaskan anak bangsa agar bisa membaca Al-Qur'an dengan benar dan lancar, memasyarakatkan Al-Qur'an dengan *Rasm Ustmani*, menyebar luaskan ilmu khususnya tentang ilmu Al-Qur'an, membetulkan yang salah, menyempurnakan yang kurang, mengajak selalu untuk mendarus Al-Qur'an, serta *musyafahah* Al-Qur'an sampai khatam.

Kajian metode *Yanbu'a* berisi panduan membaca, menulis, dan menghafal Al-Qur'an yang disusun dalam bentuk 7 jilid. Pada Jilid 1 yakni sebagai pemula keberhasilan murid untuk melanjutkan pada jilid 2 dan 3. Dalam pembelajaran jilid tersebut, haruslah tetap dalam bimbingan guru, ustaz maupun ustazah yang mengajar, pada jilid 4 murid diajarkan untuk bisa membaca *lafal Allah* dalam ayat-ayat Al-Qur'an dengan tepat dan benar, memahami tentang huruf *fawatihus suwar* (huruf-huruf yang tidak dibaca/huruf yang menjadi awal permulaan surat), huruf-huruf tertentu, memahami dan mengetahui persamaan huruf latin dan arab, tulisan arab dan pegon jawa, serta kaidah tajwid. Pada jilid 5 murid diajarkan agar dapat membaca waqaf dan tanda baca yang tercantum di *Rasm Utsmani*, sedangkan pada jilid 6 dan 7 adalah sebagai pedoman mempelajari kaidah *gharib* dan tajwid. Para murid atau santri dalam membaca tidak boleh mengeja melainkan harus dibaca langsung dengan cepat, tepat, lancar serta tidak putus-putus dan disesuaikan dengan kaidah *makharijul huruf*.

Metode *Yanbu'a* kini telah banyak diterapkan di lembaga-lembaga seperti di TPQ maupun sekolah yang digunakan sebagai panduan untuk BTQ (baca tulis Al-Qur'an).

Fenomena awal di TPQ Nurul Iman sebagaimana penjelasan salah satu guru yaitu terkait penerapan metode *Yanbu'a* dipilih di TPQ Nurul Iman Plumpungrejo dikarenakan sebelum adanya *Yanbu'a* minat membaca Al-Qur'an saat mengaji sangat minim, terkadang terdapat murid yang bolos tidak masuk mengaji karena nyaman bermain di rumah seperti nonton TV, bermain Hp, untuk menindaki hal tersebut maka diperlukan adanya metode pembelajaran Al-Qur'an yang tepat yaitu dengan menggunakan metode mengaji *Yanbu'a* supaya pembelajaran Al-Qur'an menjadi lebih menarik serta bisa membangkitkan semangat dan menumbuhkan rasa cinta terhadap Al-Qur'an dengan cara mengikuti proses pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

Seiring berjalannya proses pembelajaran penerapan *Yanbu'a* di TPQ, guru mengharuskan murid paham terhadap materi yang diajarkan dalam pedoman *Yanbu'a*, supaya lebih mudah dalam membaca Al-Qur'an dengan tepat dan benar. Gambaran motivasi belajar murid di TPQ Nurul Iman sesuai hasil observasi peneliti yaitu jumlah murid keseluruhan sebanyak 75 murid dengan 40 laki-laki dan 35 perempuan serta 7 guru. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel dari tingkat jilid 3, 4, 5, 6 dan 7 dengan jumlah murid 50. Alasan peneliti mengambil dari tingkatan jilid tersebut karena pada tingkatan jilid tersebut anak telah memasuki fase operasional konkrit dan memiliki motivasi yang rendah. Hal tersebut sesuai dengan kriteria subjek penelitian yaitu beberapa murid telah termotivasi dengan penerapan *Yanbu'a*. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya murid yang tekun dan rajin, melaksanakan perintah guru dengan baik, prestasi mengajinya juga baik. Namun, ditemui beberapa murid yang mengalami motivasi yang menurun. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa perilaku murid yang mendukung yakni saat proses belajar mengajar sebagian murid mengalami

kejenuhan dalam belajar (*learning plateau*). Kejenuhan belajar yakni dimana tingkat kemampuan tertentu individu yang belum sampai pada tingkat kemampuan berikutnya.

Permasalahan kejenuhan belajar yang terjadi di TPQ Nurul Iman yaitu murid pada saat mengaji dengan sampai pada halaman sekian bisa dan lancar, namun pada saat menuju halaman selanjutnya murid merasa tidak bisa sehingga hanya mau belajar mengaji dari halaman yang sebelumnya saja tidak berpindah-pindah. Selanjutnya adalah mengalami kesulitan belajar (murid sukar menyerap dan menerima materi atau pelajaran serta informasi) hal ini dibuktikan dengan perilaku murid yang suka berteriak-teriak di kelas, berkelahi, mengusik teman, tidak fokus saat belajar. Murid asal baca menirukan temannya pada saat klasikal, ketepatan membaca, *makhorijul huruf* dan tajwid yang kurang, suasana kelas yang tidak kondusif, murid hanya asal datang mengaji agar mendapat uang jajan. Salah satu subjek inisial A berkata” *saya tidak menyukai klasikal karena selalu diulang-ulang dengan bentuk yang sama sehingga membuat saya menjadi bosan*”.

Peneliti juga menjumpai saat observasi terkait media belajar yang mendukung untuk meningkatkan motivasi juga belum ada. Penjelasan bapak Syaifuddin Zuhri selaku ketua TPQ Nurul Iman saat wawancara “*Sebenarnya Yanbu’a sendiri merupakan metode yang sudah sistematis dari segi bentuk susunan yang sesuai tahapan belajar murid dengan bentuk jilid, akan tetapi penerapan pola pembelajaran guru atau metode pendukung memang masih kurang, agar pembelajaran tidak monoton sehingga pola belajar murid motivasinya juga tidak stabil, ada beberapa murid yang sudah termotivasi dan begitu juga sebaliknya, dalam hal ini diharapkan peneliti bisa membantu para guru untuk menjadi lebih kreatif, inovatif, mempunyai tanggung jawab dalam kegiatan belajar mengajar*”.

Berdasarkan penjelasan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan ketua TPQ Nurul Iman di atas bahwa terjadinya perilaku murid yang demikian dikarenakan kegiatan belajar mengajar guru kurang mampu menyampaikan materi kepada mrid agar lebih mudah dipahami, selain itu metode pendukung pembelajaran mengaji dengan menggunakan metode *Yanbu'a*, untuk meningkatkan motivasi belajar juga belum ada, diharapkan peneliti bisa membantu para guru untuk menjadi lebih kreatif, inovatif, untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta murid dapat lebih termotivasi pada saat belajar mengaji. Hal ini sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*, Pasal 19 Ayat (1) yang berbunyi “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis murid”.

Wina Sanjaya memaparkan bahwa motivasi belajar sangat diperlukan oleh murid karena dengan adanya motivasi murid dalam belajar akan menjadi lebih semangat, mampu menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik, murid tanpa motivasi dalam belajar hasil yang dicapai tidak akan maksimal. Menurut Santrock motivasi belajar yaitu proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku, maknanya perilaku yang termotivasi merupakan perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama dalam kegiatan belajar. Santrock juga mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah keinginan untuk menyelesaikan sesuatu untuk mencapai kesuksesan.

Dalam rangka untuk mengatasi problematika di atas dengan situasi dan kondisi murid yang membutuhkan metode belajar pendukung untuk pembelajaran *Yanbu'a*, peneliti mencoba penerapan pembelajaran metode *puzzle* agar murid dapat belajar dengan mudah dan

termotivasi oleh kemauannya sendiri mempelajari materi yang telah teraktualisasi dalam sajian metode *Yanbu'a* sebagai kebutuhan. Murid memberikan respon yang antusias ketika belajar diterapkan sambil bermain yaitu dengan menerapkan metode *puzzle*. Metode *puzzle* adalah suatu permainan yang berbentuk teka-teki maupun berupa gambar acak untuk disatukan tujuannya agar pemain merasakan kesenangan pada saat memecahkan masalah. Yudha memaparkan metode *puzzle* adalah sebuah gambar yang dibagi-bagi menjadi potongan-potongan gambar guna untuk mengasah daya pikir, membiasakan kemampuan berbagi dan melatih daya kesabaran. Tidak hanya itu metode *puzzle* juga disebut sebagai permainan edukasi sebab metode *puzzle* bermanfaat untuk mengasah otak, serta melatih kecepatan tangan dan pikiran. Dengan begitu metode *puzzle* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid.

Metode *puzzle* merupakan sebuah metode yang menyenangkan serta mengedukatif dan cocok digunakan sebagai metode pendukung pembelajaran karena mampu merangsang perkembangan kognitif, kecerdasan baik secara visual, intra personal maupun logika, meningkatkan motivasi belajar serta dapat digunakan sebagai menstimulasi otak kanan untuk kemampuan menulis dalam kehidupan sehari-hari, agar murid dapat berkonsentrasi serta dapat memecahkan permasalahan. Suratiningih dalam penelitiannya menjelaskan metode *puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat diwujudkan dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang relevan bagi siswa. Media *puzzle* merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang menuntut guru berpikir kreatif dalam menyajikan pembelajaran. Dengan penggunaan metode *puzzle*, siswa akan menjadi aktif dalam belajar, terus berpikir kreatif menemukan jawaban yang tepat,

siswa akan semakin tertantang, tidak mudah bosan, serta siswa akan merasa senang untuk terus belajar.

Badru menjelaskan bahwa metode *puzzle* bersifat edukatif dan menyenangkan, dengan karakteristik metode *puzzle* tersebut dapat dijadikan metode pendukung proses belajar murid menjadi lebih baik, menarik dan jelas, dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan murid, memberi kesempatan kepada murid untuk memperoleh pengetahuan yang baru serta memperkaya pengalamannya. Metode *puzzle* cocok diterapkan untuk usia 7-12 tahun atau pada siswa-siswi tingkat Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut adalah masa pertumbuhan anak fase operasional konkrit. Menurut Piaget dalam psikologi perkembangan, fase operasional konkrit adalah fase anak mulai dapat melakukan tugas perkembangannya dengan baik seperti memahami dunia dengan melakukan adaptasi dengan cara asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi saat anak menghubungkan informasi ke dalam pengetahuan yang telah mereka miliki sedangkan akomodasi terjadi ketika anak menyesuaikan pengetahuan mereka agar cocok dengan informasi dan pengalaman baru. Berdasarkan fakta-fakta problematika di atas peneliti tertarik untuk mengukur “EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE *PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MENGAJI AL QUR’AN DI TPQ NURUL IMAN PLUMPUNGREJO KABUPATEN KEDIRI”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian penjelasan latar belakang di atas peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian yang berjudul Efektivitas Penerapan Metode *Puzzle* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mengaji Al-Qur’an di TPQ Nurul Iman

Plumpungrejo adalah apakah efektivitas penerapan metode *puzzle* terhadap motivasi belajar mengaji murid di TPQ Nurul Iman Plumpungrejo?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengukur efektivitas penerapan metode *puzzle* terhadap motivasi belajar mengaji murid TPQ Nurul Iman Plumpungrejo”.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain:

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan terutama Psikologi Agama dan Psikologi Pendidikan tentang penerapan metode *puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar murid di TPQ Nurul Iman plumpungrejo.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi subjek

Penelitian ini dapat digunakan subjek sebagai pengalaman subjek dan upaya meningkatkan motivasi belajarnya melalui metode *puzzle*.

##### b. Lembaga

Penelitian ini dapat digunakan lembaga sebagai sumber rujukan atau referensi dalam upaya peningkatan motivasi belajar melalui metode *puzzle*.

##### c. Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan peneliti sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang sama atau berbeda pada subjek, tempat atau salah satu variabel agar diperoleh hasil penelitian yang bersifat variatif.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, ketika rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dikatakan sebagai jawaban sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang sudah relevan, akan tetapi belum didasarkan atas fakta-fakta empiris yang didapat atau diperoleh dari pengumpulan data. Dari paparan diatas dapat diperoleh hipotesis penelitian sebagai berikut: **Ho:** Tidak terdapat efektivitas penerapan metode *puzzle* terhadap peningkatan motivasi belajar mengaji Al-Qur'an di TPQ Nurul Iman Plumpungrejo Kabupaten Kediri. **Ha:** Terdapat efektivitas penerapan metode *puzzle* terhadap peningkatan motivasi belajar mengaji Al-Qur'an di TPQ Nurul Iman Plumpungrejo Kabupaten Kediri .

### **F. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian adalah suatu anggapan dasar dalam suatu penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Asumsi penelitian ini adalah sebagai berikut: “Jika metode *puzzle* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mengaji Al-Qur'an, maka peneliti akan mampu memanfaatkan metode *puzzle* untuk meningkatkan motivasi serta dapat mengembangkan *puzzle* sebagai metode belajar mengaji Al-Qur'an menggunakan *Yanbu'a*.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Peningkatan Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang terdapat dalam diri murid untuk menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar, memberi arah kegiatan belajar serta menjamin keberlangsungan murid dari kegiatan belajar tersebut sehingga tujuan yang dikehendaki murid dapat tercapai. Motivasi belajar dapat diketahui dengan melakukan pengukuran, pengukuran motivasi belajar dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan aspek yang digunakan oleh John Santrock. Aspek motivasi belajar menurutnya ada dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Skor yang tinggi pada kuesioner motivasi belajar menunjukkan tingginya motivasi belajar murid TPQ Nurul Iman Plumpungrejo dan skor yang rendah pada kuesioner motivasi belajar menunjukkan rendahnya motivasi belajar murid TPQ Nurul Iman Plumpungrejo.

### **2. Penerapan Metode *Puzzle***

Metode *puzzle* adalah sebuah cara alternatif yang menarik yang dapat membantu murid dalam mengenal huruf dalam belajar mengaji Al-Qur'an dengan menggunakan metode *Yanbu'a*. Metode *puzzle* digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada murid yang berupa teka-teki, potongan-potongan gambar yang harus disusun murid dengan tujuan agar otaknya menjadi terasah, mencegah kebosanan murid dalam menerima materi serta untuk meningkatkan motivasi belajar murid. Caranya sederhana yaitu murid diperlihatkan dengan *puzzle* yang bertuliskan huruf hijaiyah maupun huruf arab yang bersambung kemudian murid diminta untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut yang akhirnya membentuk

sebuah kata atau kalimat. Hal tersebut akan melatih kemampuan murid dalam mengingat maupun mengenal huruf hijaiyah yang telah disebutkan.

## **H. Penelitian Terdahulu**

Dalam proses menyelesaikan penelitian ini, peneliti memakai beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan dasar pedoman. Beberapa penelitian terdahulu tersebut adalah:

1. Karya penelitian Asmadi Alsa Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada dengan judul “Pengaruh Metode Belajar *Jigsaw* Terhadap Ketrampilan Hubungan Interpersonal dan Kerjasama Kelompok pada Mahasiswa fakultas Psikologi”. Jurnal Psikologi 2010. Tujuan penelitian diatas adalah untuk mengembangkan potensi siswa dalam domain kognitif, afektif dan psikomotoriknya melalui penerapan metode *Jigsaw*. Metode yang digunakan dalam penelitian di atas adalah kuantitatif dengan desain eksperimen. Subjek yang digunakan pada penelitian di atas adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Hasil penelitian di atas menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata skor pretes ke postes baik pada variabel ketrampilan hubungan interpersonal maupun pada variabel kerjasama kelompok.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah variabel X-nya sama yaitu menggunakan metode puzzle, metode penelitian yang digunakan pada penelitian di atas dan penelitian ini sama yaitu menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah variabel Y pada penelitian di atas menjelaskan tentang Ketrampilan Hubungan Interpersonal dan Kerjasama Kelompok pada Mahasiswa fakultas Psikologi sedangkan pada penelitian ini variabel Y nya menjelaskan

tentang motivasi belajar. Subjek penelitian di atas menggunakan mahasiswa fakultas Psikologi sedangkan subjek pada penelitian ini adalah murid TPQ.

2. Karya penelitian Didik Prihantoro dengan judul “Penggunaan *Puzzle* sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 03 Sengare”. *Action Research Journal* 2022. Penelitian diatas bertujuan untuk menggambarkan media puzzle sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa VI SD Negeri 03 Sengare. Metode yang digunakan pada penelitian di atas adalah *research library*. Hasil penelitian di atas adalah bahwa motivasi belajar sangat penting bagi siswa. Motivasi belajar siswa dapat mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas sehingga mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat diwujudkan dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang relevan bagi siswa. Media *puzzle* merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar SD/Mi. dengan penggunaan media *puzzle* siswa akan terus berpikir kreatif dalam menemukan jawaban yang tepat, siswa akan merasa senang untuk terus belajar.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah variabel X dan Y nya sama yaitu media *puzzle* dan peningkatan motivasi belajar. Tujuan penelitiannya sama yaitu terkait peningkatan motivasi belajar melalui media *puzzle*. Sedangkan perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah metode penelitian diatas menggunakan metode *reseach library* sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Subjek penelitian diatas menggunakan siswa SD kelas VI sedangkan subjek pada penelitian ini adalah murid TPQ.

3. Karya penelitian Hazira Qudsyi, Lya Indriaty, Yulia Herawaty, Ilham Khaliq, Jaka Setiawan dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*)

*Jigsaw* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA”. Jurnal Psikologi 2022. Tujuan penelitian di atas adalah untuk menguji apakah ada pengaruh metode pembelajaran kooperatif dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa SMA. Metode penelitian di atas menggunakan penelitian kuasi-eksperimen dengan desain *control group pre-test-post-test*. Hasil penelitian di atas adalah tidak ada perbedaan prestasi belajar bahasa Indonesia pada siswa antara kelompok siswa yang diberikan pembelajaran kooperatif dengan kelompok siswa yang diberikan pembelajaran tradisional, dengan hipotesis sebelumnya ditolak dengan asumsi penempatan subjek penelitian dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dilakukan secara acak, waktu pelaksanaan eksperimen yang singkat, pemahaman guru akan metode pembelajaran tradisional yang tidak sama dengan pemahaman peneliti dan pemahaman masyarakat pada umumnya.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah metode yang digunakan sama yaitu menggunakan penelitian kuasi-eksperimen dengan desain *control group pre-test-post-test*. Variabel X1 pada penelitian di atas dan penelitian ini sama menggunakan puzzle. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah jumlah variabel X pada penelitian di atas berjumlah dua yaitu menggunakan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) *Jigsaw* dan motivasi belajar sedangkan jumlah penelitian ini jumlah variabel X-nya hanya 1 yaitu motivasi belajar. Variabel Y penelitian di atas menggunakan prestasi belajar sedangkan pada penelitian ini variabel Y-nya adalah menggunakan motivasi belajar. Subjek penelitian di atas menggunakan siswa SMA sedangkan penelitian ini menggunakan murid TPQ tingkat SD/MI.

4. Karya penelitian Khumaidatul Umaroh dengan judul “Motivasi Belajar dan *Self Regulated Learning* Pada Mahasiswa dengan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh”. Jurnal Psikologi Terapan, 2021. Tujuan penelitian di atas adalah untuk mengukur pengaruh motivasi belajar terhadap *self regulated learning* pada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang belajar jarak jauh di Universitas Terbuka UPBJJ Samarinda. Penelitian di atas membahas terkait peningkatan motivasi belajar pada mahasiswa PGSD yang dapat meningkatkan keteraturan diri dalam belajar dengan menggunakan pendekatan kooperatif *Jigsaw*. Penelitian di atas diterapkan pada mahasiswa PGSD Universitas Terbuka UPBJJ Samarinda. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian di atas adalah Skala *The Assessing Academic self regulated Learning* dan Skala Motivasi Belajar. Teknik pengambilan sampel di atas menggunakan Teknik *random sampling*. Sedangkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar terhadap *Selfregulated learning* pada mahasiswa jurusan PGSD UPBJJ Samarinda.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penerapan metode puzzle, teknik pengumpulan datanya sama-sama menggunakan kuesioner. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah subjek yang digunakan pada penelitian di atas adalah mahasiswa jurusan PGSD UPBJJ Samarinda, untuk penelitian ini subjek yang digunakan adalah murid TPQ Nurul Iman Plumpungrejo. Lokasi penelitian di atas terletak di Samarinda sedangkan lokasi penelitian ini adalah di Plumpungrejo. Teknik pengambilan sampel pada penelitian di atas menggunakan teknik *random sampling* sedangkan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *purposive sampling*.

5. Karya penelitian Luthfi Fathan Dahriyato dengan judul “ Efektivitas Pembelajaran Remedial dengan Media *Puzzle* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-5 Pada Anak Tunagrahita”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemberian pembelajaran remedial menggunakan media *puzzle* angka. Metode yang digunakan pada penelitian di atas adalah eksperimen kelompok tunggal dengan desain *time series*. Hasil penelitian di atas adalah bahwa pembelajaran remedial menggunakan media *puzzle* angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 5 pada anak tunagrahita kelas TK. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest*.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah metode yang digunakan sama yaitu eksperimen dengan desain *one group pretest posttest*. Media penelitian di atas dengan penelitian ini sama yaitu menggunakan *puzzle*. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah subjek penelitian di atas adalah anak tunagrahita kelas TK, sedangkan subjek penelitian pada penelitian ini adalah murid TPQ Nurul Iman Plumpungrejo. Lokasi penelitian di atas yaitu di Semarang sedangkan penelitian ini di Plumpungrejo.

