

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Pada bab V ini peneliti menjelaskan mengenai hasil yang telah di dapat dari penelitian di TPQ Nurul Iman Plumpungrejo. Berikut ini penjelasan dari hasil penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian:

#### **A. Motivasi Belajar Mengaji Al-Qur'an**

Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *SPSS for windows* peneliti memperoleh hasil rata-rata *pretest* 9,6800 dan rata-rata *posttest* 21,4400 dari sini dapat dikategorikan bahwa subjek sebelum penerapan metode *puzzle* memiliki kategori tinggi 1 dengan prosentase 2%, sedang sebanyak 10 subjek dengan prosentase 20%, dan rendah 39 subjek dengan prosentase 78%. Hasil uji di atas menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar murid di TPQ Nurul Iman sebelum penerapan metode *puzzle* adalah rendah yang artinya subjek tersebut membutuhkan *treatment* untuk meningkatkan motivasi belajarnya untuk meningkatkan motivasi belajar murid TPQ Nurul Iman peneliti mencoba memberi perlakuan dengan menerapkan metode *puzzle*. Hasil pengolahan data dengan menggunakan *SPSS for windows* menunjukkan bahwa subjek sesudah penerapan metode *puzzle* mempunyai tingkat kategori motivasi belajar tinggi sebanyak 33 subjek dengan prosentase 66%, kategori sedang sebanyak 16 subjek dengan prosentase 32% dan kategori rendah 2 subjek dengan prosentase 4%, Hasil uji di atas menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar murid di TPQ Nurul Iman sesudah penerapan metode *puzzle* adalah tinggi artinya dengan penggunaan metode *puzzle* motivasi belajar murid di TPQ Nurul Iman terdapat peningkatan.

Selain itu peneliti juga mengkategorikan pada setiap aspek dengan tujuan untuk meninjau motivasi belajar secara spesifik dengan hasil menunjukkan bahwa rata-

rata motivasi intrinsik subjek sebelum diberikan perlakuan adalah 0,11 dan rata-rata motivasi ekstrinsik subjek sebelum diberi perlakuan adalah 0,08 untuk rata-rata motivasi intrinsik subjek setelah diberi perlakuan diperoleh rata-rata 0,24 sedangkan rata-rata motivasi ekstrinsik subjek setelah diberi perlakuan adalah 0,35. Dari hasil perolehan rata-rata di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan pemaparan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar murid tergambar pada 2 aspek yaitu motivasi intrinsik dan ekstrnsik.

Dalam penelitian ini motivasi ekstrinsik belajar murid mengalami banyak perubahan atau peningkatan yaitu menggunakan penerapan metode *puzzle*, karena pada kenyataannya metode *puzzle* adalah metode yang menyenangkan dan cocok diterapkan pada usia anak tingkatan SD/MI, sehingga motivasi belajar ekstrinsik murid terpengaruhi oleh motivasi ekstrinsik yaitu dengan penerapan metode *puzzle*. Zaini menjelaskan bahwa *puzzle* cocok diterapkan untuk anak SD yang memiliki karakter senang bermain, selain itu *puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan essensi belajar yang sedang belajar.

## **B. Efektivitas Penerapan Metode *Puzzle* Terhadap Peningkatan Mptivasi Belajar Mengaji Al-Qur'an di TPQ Nurul Iman Plumpungrejo Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri**

Dalam penelitian ini dengan judul penelitian Efektivitas Penerapan Metode *Puzzle* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mengaji Al-Qur'an di TPQ Nurul Iman Plumpungrejo Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilakukan kepada murid TPQ Nurul Iman Plumpungrejo pada jilid 3, 4, 5,6 dan 7 yang berjumlah 50 murid. Hasil penelitian ini menunjukkan berdasarkan hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai

signifikansi 0,000, karena nilai  $0,000 < 0,05$  dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima, sedangkan untuk menunjukkan apakah terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan uji N-gain score dan diperoleh nilai N-gain score 0,6. berdasarkan kategori norma uji N-gain score nilai tersebut tergolong kategori sedang. Berdasarkan perhitungan SPSS for windows diperoleh rata-rata *pretest* 9,6800 dan rata-rata *posttest* 21,4400 dari perolehan rata-rata tersebut menunjukkan terdapat peningkatan efektivitas penerapan metode *puzzle pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian ini turut mendukung penelitian Tri Rokhayati dengan judul penelitian Pengaruh Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD IT Harapan Umat Purbalingga yang dilakukan pada 15 anak dari 30 murid di dalam kelas, pada penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa nilai *pearson correlation*  $> 0,05$  yaitu 0,733 dengan taraf signifikansi 0,000 maknanya terdapat pengaruh yang signifikan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model *puzzle* mampu menjadikan peserta didik aktif saat pembelajaran, mengembangkan kemandirian siswa, memperdalam pemahaman siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian ini juga didukung Masmu'ah dengan hasil penelitian bahwa rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik dengan kelas kontrol (78,25% dan 72,75%) dan uji t 2,791 menunjukkan bahwa media *word aquare* mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar dengan tingkat keterpengaruhan sedang.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian oleh Ahmad Arifudin dengan judul penelitian Pengaruh Penerapan Alat Peraga *Puzzle* dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI. Penelitian ini diberikan kepada seluruh IV-1 MI An-Nur Kota Cirebon yang berjumlah 38 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan berdasarkan hasil uji regresi diperoleh nilai

signifikansi 0,000 sehingga nilai sinifikansi  $< 0,05$  dan  $t$  hitung 6,608 lebih besar dari  $t$  tabel 2,03011 maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti penerapan alat peraga *puzzle* dengan menggunakan demonstran pada pembelajaran matematika mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di kelas IV Mi An-Nur Kota Cirebon. Penerapan alat peraga *puzzle* dengan menggunakan metode demonstran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika bangun datar. Hal tersebut dikarenakan penerapan alat peraga *puzzle* dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi jadi murid tidak akan mudah bosan, murid menjadi aktif. Respon siswa terhadap penerapan alat peraga *puzzle* ini tergolong sangat kuat.

Dari beberapa penelitian mendukung di atas diketahui bahwa penerapan metode *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar murid karena mampu menjadikan peserta didik aktif saat pembelajaran, mengembangkan kemandirian siswa, memperdalam pemahaman siswa dalam belajar dan dapat menumbuhkan minat siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memperjelas makna bahan pelajaran menjadikan siswa lebih mudah memahaminya, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi jadi murid tidak akan mudah bosan.

Pada penelitian ini metode *puzzle* dikatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar karena berdasarkan kuesioner penelitian ini subjek memberikan pernyataan bahwa selama penerapan metode *puzzle* subjek merasa senang dengan potongan-potongan ayat yang ada dalam metode *Yanbu'a*, subjek merasa bersemangat dalam belajar mengaji meskipun jilidnya sulit, dapat mengaji dengan baik dan bersungguh-sungguh, menyukai dengan adanya tantangan tebak-tebakan, mencoba

berulang kali memahami materi teka-teki yang tidak difahami, belajar mengaji yang disertai metode bermain membuat subjek merasa senang.

Neteria memaparkan bahwa metode *puzzle* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, mengedukatif, menciptakan suasana belajar gembira, kreatif, aktif dan demokratis. Sejalan dengan hal tersebut Rofi'ah memaparkan bahwa metode *puzzle* merupakan sebuah permainan yang dianggap menantang, melatih kesabaran, melatih ketelitian, melatih konsentrasi melatih ketepatan sehingga menumbuhkan keinginan murid untuk menyelesaikan permasalahan dalam belajar dengan tetap merasa nyaman dan senang. Tidak hanya itu metode *puzzle* juga mampu mendorong murid untuk mengulangi hingga mereka mampu menemukan hasil terbaik seperti yang mereka kehendaki. Adanya metode *puzzle* memberikan manfaat bagi murid untuk lebih mandiri memanfaatkan metode pembelajaran yang ada, murid lebih tertarik dan bersemangat dengan hal-hal baru saat mengikuti proses pembelajaran, murid lebih gampang dalam memahami materi pelajaran serta suasana pembelajaran menjadi menyenangkan nyaman dan membahagiakan, murid tidak akan merasa cepat bosan, lebih fokus, dan memungkinkan murid untuk lebih mudah mencapai prestasi yang baik saat belajar dari situlah terjadinya peningkatan motivasi belajar. Muhibbin Syah menyatakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar murid di sekolah salah satunya yaitu dengan penggunaan penerapan metode *puzzle*.