

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mempelajari Al-Quran sebelum dan setelah diterapkannya metode permainan puzzle. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Jenis penelitiannya yaitu diskriptif kuantitatif. Teknik pengolahan datanya dengan pengamatan. Hasil dari penelitian yang dicapai memang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mempelajari Al-Quran. Hal ini dapat dilihat dari tabel dan grafik yang disajikan dalam penyusunan skripsi ini. Hasil uji hipotesis menunjukkan : (1) Motivasi Belajar yang masih rendah ditunjukkan dengan adanya nilai kurang pada siklus I. (2) Dengan melakukan upaya menyusun strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari Quran. (3) Penggunaan metode permainan puzzle dalam pembelajaran Quran ternyata dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, yang dengan sendirinya siswa dapat secara lebih aktif mempelajari Quran. (4) Pelaksanaan perbaikan pembelajaran berjalan dengan baik, dengan nilai kurang pada siklus I, meningkat menjadi baik pada siklus II. Secara langsung kemampuan siswa dalam mempelajari Al Quran meningkat.

Kata kunci : kemampuan mempelajari Al-Quran, permainan puzzle, minat, motivasi