

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan dalam BAB III, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar 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.

#### **B. Saran**

Bertolak pada hasil akhir dari penelitian ini maka dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Pada rekan guru, agar motivasi siswa mempelajari Al Quran tinggi, maka guru harus menyusun dan menciptakan strategi pembelajaran yang menarik, menyenangkan.

2. Pemilihan media sebaiknya yang dapat melibatkan siswa secara langsung.
3. Apersepsi siswa yang disampaikan guru berupa permainan setidaknya telah menarik motivasi belajar siswa khususnya kemampuannya dalam mempelajari Al Quran.
4. Peneliti menyarankan kepada rekan-rekan guru dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), minimal kita mengetahui proses belajar anak dari awal sampai akhir dan berharap pemahaman PTK ini dapat dikembangkan oleh siapa saja khususnya para guru Agama Islam.