ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Strategi Permainan Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung" ini ditulis oleh Saefudin Zuhri, NIM. 17201153369, pembimbing Dr. Sukarsono, M.Pd.

Kata Kunci : Strategi Permainan, Prestasi Belajar, Al-Qur'an Hadits

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena dalam suatu proses pembelajaran, dimana guru perlu menyusun sebuah strategi dalam pembelajaran agar pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien. Guru harus mampu merancang strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan minat dan keinginan siswa, serta mampu memberikan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran dan juga memberikan kemudahan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Dengan adanya prinsip tersebut, peneliti ingin mengetahui lebih dalam tentang strategi permainan yang dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Tulungagung.

Fokus penelitian dalam penulisan skripsi ini meliputi: (1) Bagaimana strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung? (2) Faktor apa saja yang mendukung strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung? (3) Faktor apa saja yang menghambat strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung? (4) Bagaimana dampak strategi permainan guru terhadap prestasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung?

Adapun yang menjadi tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah: (1) Mendeskripsikan strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung. (2) Mengetahui faktor apa saja yang mendukung strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung. (3) Mengetahui faktor apa saja yang menghambat strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung. (4) Mengetahui seberapa besar dampak strategi permainan guru terhadap prestasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dengan pendekatan Kualitatif Deskriptif, model rancangan Studi Kasus. Teknik pengumpulan datanya melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi kepada informan melalui proses tanya jawab terkait strategi permainan yang dilakukan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, observasi dilakukan untuk mengetahui tentang penerapan strategi permainan dalam peristiwa pembelajaran di kelas, sedangkan dokumentasi untuk menggali data tentang peningkatan prestasi belajar siswa selama guru menggunakan strategi permainan dalam pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui peristiwa pembelajaran di kelas, wawancara dengan informan, serta studi dokumen yang mendukung perolehan data

penelitian. Sedangkan analisis datanya menggunakan model Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan antusias. Jenis permainan yang digunakan bermacam-macam seperti bermain menghafal dalil dengan lagu, film ilustrasi, tebak kata, *key bird*, teka-teki silang, *slide* kotak tanya jawab, bermain SOS, dan sebagainya. (2) Faktor pendukung strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yaitu faktor internal, seperti antusiasme dan kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Faktor eksternal, seperti sarana yang memadai. Faktor pendekatan belajar, seperti pemilihan jenis permainan. (3) Faktor penghambat strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, meliputi faktor internal seperti rendahnya motivasi siswa dalam belajar dan keterbatasan prasarana dalam pembelajaran. Faktor eksternal seperti atmosfer belajar yang tidak kondusif dan terlalu ramai. (4) Dampak strategi permainan guru terhadap prestasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, meliputi strategi permainan guru mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, strategi bermain menghafal dengan lagu dapat mempermudah siswa dalam menghafalkan dalil-dalil hadits serta hafalan yang dimiliki siswa cenderung bertahan lebih lama, strategi permainan mampu mempermudah siswa dalam menerima pelajaran, strategi permainan guru mampu meningkatkan pengetahuan dan juga hasil prestasi belajar siswa.

ABSTRACT

Thesis entitled "Strategy of Teacher's Game in Increasing Learning Achievement Subjects of Al-Qur'an Hadith in Class X MAN 1 Tulungagung" was written by Saefudin Zuhri, NIM. 17201153369, guided by Dr. Sukarsono, M.Pd.

Keywords: Strategy Games, Learning Achievements, Al-Qur'an Hadith

This research is motivated by phenomena in the learning process, where teachers need to develop a strategy in learning so that learning can be more effective and efficient. The teacher must be able to design learning strategies that are appropriate to student's interests and desires, and able to provide a pleasant atmosphere in the learning process and also facilitate students in understanding the lessons delivered by the teacher. With this principle, researchers want to know about the strategy of the game performed by the teacher to improve the learning achievement of their students in the Al-Qur'an Hadith in MAN 1 Tulungagung.

The focus of the research in this thesis includes: (1) What is the strategy of the teacher's game in improving the learning achievement of Al-Qur'an Hadith in class X MAN 1 Tulungagung? (2) What factors support the teacher's game strategy in improving the learning achievement of Al-Qur'an Hadith in class X MAN 1 Tulungagung? (3) What factors hinder the teacher's game strategy in improving the learning achievement of Al-Qur'an Hadith in class X MAN 1 Tulungagung? (4) How does the teacher's game strategy affect the learning achievement of Al-Qur'an Hadith students of class X MAN 1 Tulungagung?

As for the objectives in writing this thesis are: (1) Describe the teacher's game strategy in improving the achievement of learning Al-Qur'an Hadith of class X MAN 1 Tulungagung. (2) Knowing what factors support the teacher's game strategy in improving the learning achievement of Al-Qur'an Hadith in class X MAN 1 Tulungagung. (3) Knowing what factors hinder the teacher's game strategy in improving the learning achievement of Al-Qur'an Hadith in class X MAN 1 Tulungagung. (4) Knowing how much the impact of the teacher's game strategy on the achievement of Al-Qur'an Hadith learning in class X MAN 1 Tulungagung.

This research is included in Qualitative Descriptive approach, a Case Study design model. The researcher used data collection techniques through interviews, observation, and documentation. Interviews were conducted to obtain information to informants through a question and answer process related to game strategies conducted by teachers in improving student learning achievement, observations were made to find out about the implementation game strategies in classroom learning events, while documentation to explore data about improving student achievement during the teacher's use game strategy in learning. The data sources in this study were obtained through classroom learning events, interviews with informants, and analysis documents that support the acquisition of research data. While the data analysis uses the Miles and Huberman models which are carried out interactively and take place continuously until complete. Activities in

data analysis are including data reduction, data presentation, and drawing a conclusion.

The findings in this study indicate that: (1) Teacher's game strategy in improving learning achievement in the subjects of the Al-Hadith aims to create a fun learning so that students are more active and enthusiastic. The types of games that are used are various such as playing memorizing the propositions with songs, illustrated films, guessing words, key birds, crossword puzzles, question and answer box slides, playing SOS, and so on. (2) Factors supporting the teacher's game strategy in improving learning achievement in the subjects of the Al-Hadith are internal factors, such as the enthusiasm and creativity of students in participating in learning. External factors, such as adequate facilities. Factors of learning approaches, such as the selection of types of games. (3) The inhibiting factors of the teacher's game strategy in improving learning achievement in the subjects of the Al-Hadith include internal factors such as low student motivation and limited infrastructure in the learning process. External factors such as a learning atmosphere that is not conducive and too crowded. (4) The impact of the teacher's game strategy on the learning achievements of the Al-Qur'an Hadith subjects, including the teacher's game strategies are able to create a fun learning for students, the strategy to play memorization with songs can facilitate students in memorizing the hadith propositions and memorization that students have tended to last longer, the game strategy is able to facilitate students in accepting lessons, teacher's game strategy is able to improve student's knowledge and also student’s learning achievements.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع "إستراتيجية اللعبة المعلم في زيادة موضوعات التحصيل العلمي القرآن والحديث في الفصل العاشر لطلاب من المدسة الدينية الحكمية ١ تولونج أجونج" كتبه سيف الدين زهري، رقم الدفتر القيد. ١٧٢٠١١٥٣٣٦٩، تحت المشرف الأستاذ الدكتور الحج سوكارسونو الماجستير.

الكلمات الإرشادية : إستراتيجية اللعبة، التحصيل العلمي، القران والحديث.

كنات حلفية هذاالبحث عن الظاهرة في عملية التعلم، حيث يحتاج المعلمون إلى تطوير استراتيجية في التعلم بحيث يكون التعلم أكثر فاعلية وكفاءة. يجب أن يكون المعلم قادرًا على تصميم استراتيجيات التعلم التي تتناسب مع اهتمامات ورغبات الطلاب، وتكون قادرة على توفير جو لطيف في عملية التعلم وكذلك تسهيل الطلاب في فهم الدروس المقدمة. مع هذا المبدأ، يريد الباحثون معرفة المزيد عن إستراتيجية اللعبة التي يقوم بها المعلمون لتحسين التحصيل العلمي لطلابهم في معاهد القرآن في المدسة الدينية الحكمية ١ تولونج أجونج.

وركزت في هذاالبحث هي : (١) كيف هي استراتيجية لعب المعلم في تحسين التحصيل العلمي للقرآن الحديث في الفصل العاشر من المدسة الدينية الحكمية ١ تولونج أجونج ؟ (٢) ما هي العوامل التي تدعم استراتيجية لعب المعلم في تحسين التحصيل العلمي للقرآن الحديث في الفصل العاشر من المدسة الدينية الحكمية ١ تولونج أجونج ؟ (٣) ما هي العوامل التي تعرقل إستراتيجية لعبة المعلم في تحسين التحصيل العلمي للقرآن الحديث في الفصل العاشر من المدسة الدينية الحكمية ١ تولونج أجونج ؟ (٤) كيف تؤثر إستراتيجية لعبة المعلم على التحصيل العلمي للقرآن الحديث في الفصل العاشر من المدسة الدينية الحكمية ١ تولونج أجونج ؟

و أهداف البحث في ما يلي : (١) صف استراتيجية لعبة المعلم في تحسين التحصيل العلمي للقرآن الحديث في الفصل العاشر من المدسة الدينية الحكمية ١ تولونج أجونج. (٢) معرفة العوامل التي تدعم استراتيجية لعبة المعلم في تحسين التحصيل العلمي من كتاب القرآن الكريم في الصف العاشر من المدسة الدينية الحكمية ١ تولونج أجونج. (٣) معرفة العوامل التي تعيق إستراتيجية لعب المعلم في تحسين التحصيل العلمي لحديث القرآن الكريم في الفصل العاشر من المدسة الدينية الحكمية ١ تولونج أجونج. (٤) معرفة مقدار تأثير إستراتيجية لعبة المعلم على التحصيل الدراسي للقرآن الكريم في الفصل العاشر من المدسة الدينية الحكمية ١ تولونج أجونج.

هذا البحث المدرجة في البحث مع النهج النوعي تصميم نموذج وصفي، ودراسات الحالة. التقنية لجمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظة، والوثائق. وأجريت المقابلة للحصول على معلومات للمخبرين من خلال عملية الاستجواب الاستراتيجية المتصلة الألعاب التي تفعل المعلمين في زيادة الطالب التحصيل التعليمي، الملاحظة التي تجري لمعرفة المزيد عن تطبيق استراتيجية الألعاب في حالة التعليم في الفصول الدراسية، بينما وثائق لحفر البيانات حول الطالب التحصيل العلمي زيادة للمعلمين باستخدام استراتيجيات للألعاب في التعلم. تم الحصول على مصدر البيانات في هذه الدراسة من خلال التعلم في فئة الأحداث، مقابلات مع المخبرين، فضلا عن الوثيقة

الدراسات التي تدعم الحصول على بيانات البحث. بينما تحليل البيانات باستخدام النماذج وكم وهابرمان المنجز بشكل تفاعلي واستمرت بشكل مستمر حتى الانتهاء. النشاط في تحليل البيانات تشمل الحد من البيانات وعرض البيانات وسحب الاستنتاج.

و أما نتائج البحث فهي : (١) تهدف استراتيجية لعب المعلمين في تحسين التحصيل الدراسي في مواد الحديث إلى خلق تعليم ممتع، بحيث يكون الطلاب أكثر نشاطًا وحماسًا. أنواع الألعاب المستخدمة مختلفة مثل تشغيل حفظ العروض مع الأغاني والأفلام المصورة وكلمات التخمين والطيور الرئيسية والألغاز المتقاطعة وشرائح مربعات الأسئلة والأجوبة ولعب سوس وما إلى ذلك. (٢) العوامل الداعمة لاستراتيجية لعبة المعلم في تحسين التحصيل الدراسي في مواضيع الحديث هي عوامل داخلية، مثل الحماس والإبداع لدى الطلاب في المشاركة في التعلم. العوامل الخارجية، مثل المرافق المناسبة. تشمل عوامل مناهج التعلم، مثل اختيار أنواع الألعاب (٣) العوامل المثبطة لاستراتيجية لعبة المعلم في تحسين التحصيل الدراسي في مواضيع الحديث، عوامل داخلية مثل انخفاض دوافع الطلاب في التعلم والبنية التحتية المحدودة في التعلم. العوامل الخارجية مثل جو التعلم غير المواتي والمزدحم للغاية. (٤) تأثير إستراتيجية لعبة المعلم على إنجازات التعلم الخاصة بمواضيع الحديث في القرآن، بما في ذلك استراتيجية لعبة المعلم القادرة على خلق تعليم ممتع للطلاب، يمكن لاستراتيجية لعب الحفظ مع الأغاني أن تسهل الطلاب في حفظ مقترحات الحديث وحفظهم تميل إلى أن تستمر لفترة أطول ، واستراتيجية اللعبة قادرة على تسهيل الطلاب في قبول الدروس، واستراتيجية اللعبة للمعلمين قادرة على تحسين المعرفة وأيضا نتائج إنجازات تعلم الطلاب.