

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Uraian dalam bab ini merupakan penyajian dan temuan data hasil dari penelitian di lapangan, berdasarkan pada observasi langsung, wawancara mendalam dengan informan serta hasil dari analisis dokumen. Adapun penyajian data hasil penelitian dan temuan dideskripsikan melalui dua pokok pembahasan yang meliputi: 1) paparan data yang disajikan sesuai dengan fokus masalah penelitian, 2) temuan hasil penelitian.

A. Paparan Data

1. Strategi Permainan Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung

Menciptakan suatu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional pastinya tidaklah mudah bagi seorang guru. Karena harus memiliki kompetensi atau kemampuan yang memadai. Seperti halnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dalam kelas, serta menciptakan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menarik perhatian siswa. Dalam hal ini peneliti mewawancarai salah satu guru Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Tulungagung, terkait strategi yang digunakan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X. Sebagaimana yang informan ungkapkan dalam hasil wawancara dengan peneliti, sebagai berikut ini:

Strategi yang saya gunakan ada banyak mas, yang sering saya menggunakan strategi permainan atau game atau keseruan-keseruan gitu. Pokoknya yang bikin suasana siswa menjadi lebih senang, lebih rileks dan tidak menegangkan.¹

Tanggapan tersebut memberikan pengertian bahwa, pada saat mengajar guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, rileks dan tidak menegangkan siswa, dengan begitu siswa menjadi lebih menikmati suasana dalam pembelajaran. Bukan hanya itu saja, informan juga memiliki alasan yang begitu jelas dan simpel, terkait mengapa menggunakan strategi permainan dalam pembelajaran, sebagaimana yang diungkapkan di bawah ini:

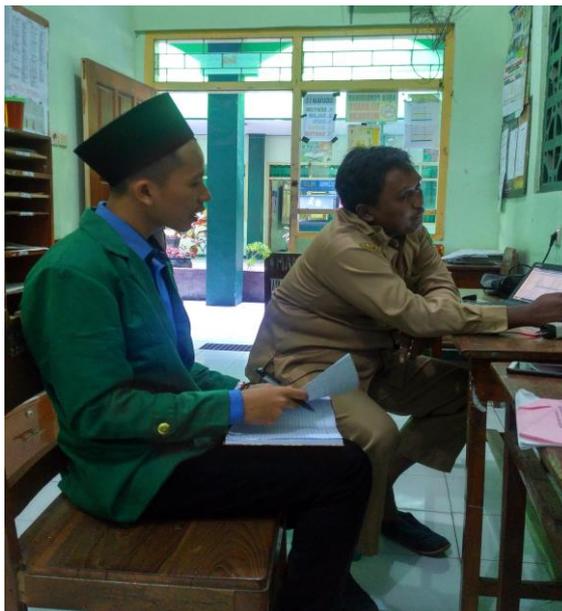
Alasan saya itu, semua aktif gak ada yang main sendiri, karena sistemnya berkelompok, sehingga membutuhkan kerjasama tim dalam strategi permainan tersebut. Namanya permainan pasti dibutuhkan kerjasama sama dan kekompakan. Kemudian lebih seru aja dibuat permainan, karena ketika belajar itu suasana hati senang, pasti akan lebih mudah diingat dan diterima, apalagi anak-anak zaman sekarang kalau diberi beban terlalu berat pasti yaa akan berontak.²

Tanggapan di atas mengartikan bahwa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits tersebut dibuat semenarik mungkin, agar siswa menjadi lebih senang, karena dengan perasaan yang senang tentunya mereka akan lebih aktif dan lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Penerapan strategi permainan yang umumnya berkelompok, hal tersebut juga dapat membuat keaktifan siswa lebih bisa diketahui. Ditambah lagi mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang kurang begitu diminati oleh siswa zaman sekarang, menuntut seorang guru untuk lebih kreatif dan lebih memahami

¹ 01/WG/14-01/2019

² 01/WG/14-01/2019

apa yang diinginkan siswanya. Adanya fenomena tersebut menuntut seorang guru harus mampu memunculkan strategi yang aktif, kreatif dan menyenangkan, dan salah satunya dengan menggunakan strategi permainan dalam pembelajaran.



Gambar 4.1 Wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits

Pernyataan informan yang telah dipaparkan di atas juga didukung oleh jawaban siswa, tentang bagaimana tanggapan siswa terhadap strategi permainan dalam pembelajaran yang guru terapkan di kelas. Pada saat itu peneliti melakukan wawancara kepada salah satu siswa, dan tanggapannya sebagai berikut:

Yaa senang, setuju, seru banget sih, pokoknya enggak sampai terlewatkanlah, kayak semangat gitu kalau pelajaran Al-Qur'an Hadits.³

Tanggapan siswa di atas juga didukung oleh tanggapan siswa lainnya, sebagai berikut:

³ 03/WS-2/14-01/2019

Ya dengan strategi permainan tersebut dapat mempermudah saya untuk menerima apa yang diajarkannya. Kalau muridnya senang materi yang disampaikan dapat masuk, gitu lo. Cepat meresap.⁴

Tanggapan siswa-siswa di atas memberikan penjelasan bahwa, dengan menggunakan strategi permainan mampu membuat mereka menjadi aktif, kreatif dan senang. Penerapan strategi permainan dalam mengelola pembelajaran juga mampu membuat siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan guru. Secara umum, apabila dalam proses pembelajaran itu dapat membuat suasana siswa menjadi senang, tentu mereka untuk memahami materi juga akan mudah. Upaya yang dilakukan guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan tersebut, guru melakukan inovasi yaitu dengan menerapkan strategi permainan dalam pembelajaran.

Untuk mendukung suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, informan juga membuat permainan-permainan dadakan, humoran dan juga ada *ice breaking* untuk meningkatkan konsentrasi dan tingkat kefokusian siswa, sebagaimana hasil wawancara berikut ini:

Yang terpenting, dibuat sekreatif mungkin, dibuat seru dan juga tidak membosankan siswa, jadi ya harus bisa memodifikasi, mengolah permainan, mencari hal-hal yang bisa menarik perhatian siswa. Kadang kalau saya belum menyiapkan strategi saat pembelajaran, ya saya buat keseruan saja dalam kelas. saya buat permainan langsung di kelas. saya suruh maju, saya suruh buat kelompok, saya buat game-game, tebak-tebakan, saya buat *ice breaking* juga yang isinya mengetes kemampuan dan konsentrasi siswa, agar konsentrasinya lebih meningkat, sehingga siswa akan mudah dalam menerima pembelajaran.⁵

⁴ 04/WS-3/15-01/2019

⁵ 01/WG/14-01/2019

Tanggapan yang disampaikan oleh informan di atas, juga didukung dari data hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 14 Januari 2019 di kelas IBB. Pada saat itu peneliti mengamati secara langsung peristiwa-peristiwa pembelajaran yang terjadi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, sebagaimana berikut ini:

Peneliti melihat sebelum siswa memulai menghafal, guru memberikan permainan konsentrasi atau *ice breaking* gunanya untuk meningkatkan daya konsentrasi siswa, serta meningkatkan kefokusannya dalam menghafal dan menerima materi. Tes konsentrasinya dengan mendengarkan dan mematuhi apa yang diperintahkan guru. Pertama, siswa disuruh tepuk pramuka, jika guru bilang tepuk satu siswa harus tepuk dua kali dan jika guru bilang tepuk dua siswa harus tepuk satu kali. Disesuaikan dengan aba-aba dari guru, nampak setiap guru mengucapkan aba-aba masih ada siswa yang tidak konsentrasi dan kurang fokus. Jika siswa di rasa sudah mampu berkonsentrasi, maka lanjut siswa secara bersama-sama mengikuti irama lagu yang dilantunkan guru tersebut. Pada observasi yang pertama ini peneliti melihat bahwa guru selalu bisa membuat suasana kelas menjadi lebih bersemangat dan juga antusias, meskipun di jam-jam terakhir siswa tetap bersemangat dan terlihat ceria, mungkin karena strategi pembelajaran yang digunakan guru sudah sesuai dengan apa yang diminati siswa.⁶

Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti di atas, membuktikan bahwa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, guru selalu membuat kreasi dan inovasi. Salah satunya dengan tes konsentrasi atau *ice breaking* dan juga sedikit humoran, supaya suasana kelas menjadi lebih santai dan tidak menegangkan. Hal tersebut dilakukan guru untuk menyesuaikan dengan kemauan serta minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

⁶ 01/Ob/14-01/2019



Gambar 4.2 Observasi peristiwa pembelajaran di kelas X IIB

Pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Tulungagung, ada banyak jenis permainan yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran di kelas, sebagaimana yang diungkapkan informan saat wawancara dengan peneliti, berikut ini:

Sebenarnya banyak permainan atau game yang biasanya saya terapkan pada siswa, seperti bermain menghafal dengan lagu, film ilustrasi, tebak kata, ada *key bird*, ada kotak slide tanya jawab, ada bermain SOS dan lain-lain mas. Kalau permainan yang paling sering itu bermain menghafal dalil dengan lagu dan juga bermain tebak kata. Dan itu semua melihat situasi dan kondisi siswa, tidak secara terus menerus menggunakan strategi tersebut, menyesuaikan dengan siswanya juga. Biasanya setiap strategi permainan itu akan sangat menarik jika dilakukan pertama kali, tetapi kalau terus-terusan dengan strategi tersebut pastinya juga siswa akan bosan.⁷

Berdasarkan pada pernyataan informan tersebut, jenis permainan yang dilakukan guru bermacam-macam dan saat menerapkannya juga menyesuaikan dengan situasi dan kondisi dalam kelas. Jenis permainan yang pernah diterapkan guru meliputi bermain menghafal dalil dengan

⁷ 01/WG/14-01/2019

lagu, film ilustrasi, tebak kata, teka-teki silang, kotak silde tanya jawab, bermain SOS, *key bird* dan lain-lain.

Pernyataan informan di atas juga didukung oleh tanggapan beberapa siswa, tentang jenis permainan yang digunakan guru dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X, berikut ini:

Kalau menggunakan strategi benyanyi dalam menghafal lebih mudah dan lebih bertahan lama di ingatan. Saya juga senang, kalau dibuat permainan pelajarannya juga akan lebih mudah dipahami.⁸

Jenisnya semuanya suka, karena tidak ngebosenin. Yang paling suka nyayian itu, karena menjadi gampang hafal, dan kemana-mana juga nyanyinya itu.⁹

Yang menyanyi, game, *key bird*.¹⁰

Kalau yang paling sering disini itu teka-teki silang. Pernah juga menggunakan kotak slide tanya jawab terus dibuat game dan ada hukumannya ketika mendapatkan zonk, juga disuruh membuat permainan film ilustrasi. Kalau saya, lebih suka ilustrasi dan teka-teki silang.¹¹



Gambar 4.3 Wawancara dengan siswa kelas X

⁸ 03/WS-2/14-01/2019

⁹ 04/WS-3/14-01/2019

¹⁰ 05/WS-4/15-01/2019

¹¹ 06/WS-5/16-01/2019

Pernyataan dari hasil wawancara di atas, juga didukung oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 Januari 2019 di kelas X MIPA 3, saat itu guru menggunakan strategi bermain menghafal dalil dengan lagu, hasil observasi sebagai berikut:

Setelah siswa yang menuliskan dalil di depan selesai, selanjutnya guru menyuruh siswa mendengarkan dan memperhatikan ke depan. Pertama, guru mencontohkan cara menghafalkan dalil tentang *Niat* tersebut di depan. Guru mengulang-ulang dalil tersebut dengan menggunakan strategi bermain menghafal dengan lagu. Seperti biasa, dalam menghafalkan dalil hadits guru selalu menggunakan strategi bermain menghafal dengan lagu, agar dalam menghafalkan dalil tersebut siswa lebih mudah. Setelah guru mencontohkan, selanjutnya semua siswa menirukan sesuai dengan yang telah dicontohkan. Seperti di kelas-kelas lainnya, sebelum memulai menghafalkan terlebih dahulu guru melakukan tes konsentrasi kepada siswa. Dalam meningkatkan konsentrasi siswa, guru menggunakan *ice breaking* sebentar. Guru menyuruh siswa mematuhi apa yang ucapkan, ketika guru bilang tepuk maka siswa disuruh tidak tepuk, kalau guru bilang tidak tepuk maka sebaliknya siswa harus tepuk. Saat praktek ini terlihat ada siswa yang masih bingung dan selalu salah. Ketika semua siswa sudah bisa berkonsentrasi dengan baik, maka selanjutnya siswa menghafalkan apa yang telah dicontohkan guru di depan. Tujuan dari *ice breaking* tersebut untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam menghafal, karena dengan konsentrasi yang baik maka akan menciptakan hasil yang baik pula.¹²

Strategi bermain menghafal dalil dengan lagu diterapkan guru setiap ada indikator dalil hadits yang harus dihafalkan siswa, dengan menerapkan jenis lagu yang berbeda-beda pada setiap dalil tersebut. Sebagaimana hasil observasi selanjutnya yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 Januari 2019 di kelas X IIK, berikut ini:

Masuk pada materi yang akan disampaikan hari ini, guru menyuruh siswa membuka modul mereka masing-masing di halaman 5 materi tentang Hadits, Sunnah, Atsar, Khabar dan Hadits Qutsi. Seperti

¹² 02/Ob/16-01/2019

pembelajaran biasanya terlebih guru menyuruh mereka untuk menghafal setiap dalil yang ada di modul tersebut. Pertama, guru memberikan contoh menghafal dengan menggunakan lagu seperti biasanya, hanya saja setiap dalil pasti menggunakan jenis lagu yang berbeda, tujuannya agar siswa tidak bosan dengan lagu yang itu-itu saja. Yang kedua, setelah guru mengulang-ulang dalil tersebut, sekarang gilirannya siswa untuk menirukan apa yang contohkan oleh guru di depan. Sambil sedikit humoran, guru menuntun siswa dan memberikan dorongan dan dukungan serta pujian pada setiap peningkatan yang siswa peroleh dalam menghafalkan dalil tersebut. Ternyata setelah berulang-ulang dilantunkan, siswa mulai lancar dalam menghafalkan dalil tersebut, bukan hanya ada satu dalil yang dihafalkan, tetapi ada dua dalil yang harus dihafalkan siswa, dan siswa merasa dengan mudah dalam menghafal dalil-dalil tersebut. Sebagai peneliti, saya sendiri juga merasa heran, kenapa siswa-siswa tersebut merasa cepat dan mudah dalam menghafalkan dalil yang ada di modul, apa mungkin berkat adanya strategi bermain menghafal dengan lagu tersebut yang memudahkan siswa dalam menghafal. Ketika siswa sudah mulai hafal dengan dalil tersebut, guru menyelingi dengan menyampaikan sedikit materi dan sedikit motivasi, agar mereka selalu giat dalam belajar.¹³



Gambar 4.4 Observasi strategi bermain menghafal dengan lagu

Strategi bermain menghafal dalil dengan lagu tersebut, ternyata mampu membuat siswa lebih mudah dalam menghafalkan dalil-dalil hadits. Alasan guru selalu menggunakan strategi tersebut karena memang secara prakteknya strategi tersebut mampu membuat siswa lebih mudah

¹³ 03/Ob/22-01/2019

menghafalkan dalil, serta hafalan siswa cenderung bertahan lebih lama dalam ingatan siswa, dengan begitu indikator pencapaian yang harus tempuh oleh siswa juga akan mudah tercapai. Saat menggunakan strategi tersebut, siswa juga banyak yang suka dan tidak merasa keberatan saat menghafalkan dalil-dalil tersebut. Sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu siswa sebagai berikut:

Kalau menggunakan strategi benyanyi dalam menghafal lebih mudah dan lebih bertahan lama di ingatan. Saya juga senang, kalau dibuat permainan pelajarannya, dan juga lebih mudah dipahami.¹⁴

Hal tersebut juga senada dengan tanggapan siswa lainnya, terkait jenis permainan yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas, sebagai berikut:

Karena tidak ngebosenin. Yang paling suka nyayian itu. Karena menjadi gampang hafal, dan kemana-mana juga nyanyinya itu.¹⁵

Dalam setiap pembelajaran tentunya terdapat tingkat kebosanan atau kejenuhan yang terjadi pada diri siswa, untuk meminimalisir serta mengantisipasi permasalahan tersebut, guru harus kreatif dalam merancang pembelajaran di kelas, seorang guru juga harus bisa berinovasi dalam menciptakan strategi pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan informan saat wawancara dengan peneliti, sebagai berikut:

Kalau pertama kali ini muncul semua antusias, lambat-laun kalau ini terus siswa juga jenuh, jadi saya harus membuat yang lain. Jadi harus ada perubahan, paling tidak kita selesaikan 4 kelompok dengan metode tersebut, setelah itu selesai, ganti strategi yang lain. Kalau terus mengajar pakai ini terus, ya jenuh.¹⁶

¹⁴ 02/WS-1/14-01/2019

¹⁵ 03/WS-2/14-01/2019

¹⁶ 01/WG/14-01/2019

Pernyataan dari informan tersebut, juga didukung dari hasil observasi peneliti pada tanggal 16 Januari 2018 di kelas X MIPA 3. Saat itu, guru menggunakan strategi bermain tebak kata untuk mendalami materi tentang Hadits dan Sunnah, sebagaimana hasil observasi berikut ini:

Tidak lama kemudian, guru menunjuk lima orang siswa untuk maju ke depan secara berjejer, saya kurang paham kenapa mereka disuruh maju ke depan. Setelah saya amati ternyata guru tersebut, memberikan permainan tebak kata. Kelima anak tersebut di kasih ejaan kata yang berbeda-beda. Kemudian siswa yang di depan tadi disuruh mengungkapkan ejaan masing yang telah diperoleh tadi, ke hadapan semua siswa yang duduk di bangku, dengan tanpa menggunakan suara. Jadi, ejaan tersebut diungkapkan berurutan dari siswa sebelah kanan tanpa bersuara. Dan siswa yang duduk di bangku disuruh menebak, ungkapan apa yang diucapkan kelima siswa di depan tadi. Siswa-siswa secara bergantian menjawab, kemudian setelah jawaban tersebut terkumpul. Ternyata ejaan yang di depan tadi adalah ejaan dari kata *Muhammad*. Memang saya rasa agak sulit, membutuhkan kejelian. Kenapa guru tersebut menggunakan kata Muhammad, karena pelajaran hadits tersebut merupakan segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW. Jadi, setiap permainan yang dilakukan guru tersebut, semua bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan siswa.¹⁷

Hasil dari observasi di atas membuktikan bahwa dalam segala situasi dan kondisi, seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian siswa, agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan strategi permainan, yang mana permainan tersebut pada intinya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, tanpa menyimpang dari pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

¹⁷ 02/Ob/16-01/2019



Gambar 4.6 Observasi jalannya bermain tebak kata di kelas X MIPA 3

Bukan hanya permainan itu saja yang dilakukan guru dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas, tetapi ada yang lain juga seperti permainan SOS. Sebagaimana hasil observasi peneliti pada tanggal 29 Januari 2019 di kelas X IIK, yaitu untuk mendalami materi tentang Hadits dan Sunnah guru menggunakan strategi permainan SOS. Hasil observasi peneliti sebagai berikut:

Minggu kemarin siswa disuruh mengerjakan soal dengan strategi permainan, yaitu permainan SOS, karena kemarin waktunya tidak cukup untuk presentasi, jadi hari ini siswa melakukan presentasi tugas yang kemarin dikerjakan dengan kelompoknya di depan kelas. Sebelum permainan tersebut di mulai, guru terlebih dahulu memberikan peraturan dan tata cara permainannya, setelah semua siswa merasa paham, guru langsung menunjuk kelompok yang akan maju terlebih dahulu, kelompok pertama tersebut dipilih sesuai dengan lembaran paling atas yang kemarin dikumpulkan. Sambil memandu jalannya permainan guru menyuruh terlebih dahulu siswa yang maju tadi untuk menggambarkan kotak SOS di papan tulis, bentuk gambarnya persegi yang dibagi menjadi 9 potong bagian kotak, yang nantinya kotak tersebut akan diisi huruf inisial dari jawaban yang ada dilembaran yang telah dikumpulkan kemarin. Jadi, siswa yang maju di depan tadi menuliskan huruf di papan kotak pada papan tulis tadi yang disesuaikan dengan lembarannya. Selanjutnya, guru menunjuk dua kelompok yang nantinya akan bermain SOS, dua kelompok tersebut nantinya akan

memilih huruf yang telah dituliskan di papan dan berebut jawaban jika skornya sama. Kedua kelompok tersebut disuruh memilih koin undian, untuk mengetahui siapa yang main terlebih dahulu serta untuk membedakan jawaban benar atau salah dari jawaban yang telah mereka sebutkan. Selanjutnya, ketika menjawab mereka cukup mengangkat tangan dan sambil mengucapkan kode yang membedakan tadi.¹⁸



Gambar 4.5 Observasi strategi permainan SOS di kelas X IIK

Guru Al-Qur'an Hadits tersebut tidak hanya menggunakan strategi permainan saja saat pembelajaran di kelas, melainkan juga menggunakan kegiatan-kegiatan lain untuk mengelola suasana kelas lebih aktif dan kondusif. Terkadang guru Al-Qur'an Hadits tersebut juga melakukan keseruan-keseruan dalam pembelajaran di kelas, dan sering kali untuk memusatkan perhatian siswa-siswanya, dengan menggunakan humoran yang edukatif dan juga bercerita yang nantinya siswa bisa diambil hikmah dibalik cerita tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi permainan dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X tentu sangat membantu guru, sebab dengan menciptakan

¹⁸ 04/Ob/29-01/2019

pembelajaran yang menyenangkan dapat mempermudah siswa dalam menerima materi yang telah diberikan serta materi yang diterima siswa lebih bertahan lama di ingatan. Melihat strategi permainan yang telah diterapkan guru di kelas, ternyata strategi tersebut mampu membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sebagaimana hasil wawancara kepada siswa sebagai berikut:

Iya antusias, karena seru, bikin happy dan tidak tegang, karena beda dengan yang lain, kayak spesial gitu, hehe.¹⁹

Tanggapan siswa tersebut juga didukung oleh tanggapan siswa lainnya terkait respons aktif siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan strategi permainan, sebagai berikut:

Iyaa antusias, karena menurut saya, dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits ini beda, tidak terlalu tegang dan juga tidak terlalu bercanda gitu. Jadi, seimbang dan rileks gitu.²⁰

2. Faktor Pendukung Strategi Permainan Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung

Setiap proses pembelajaran pastinya terdapat suatu faktor yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut bisa berjalan dengan lancar, sesuai tujuan yang diharapkan. Dengan adanya faktor pendukung, tentunya hasil belajar atau prestasi belajar siswa akan mengalami peningkatan, jika mengalami peningkatan

¹⁹ 03/WS-2/14-01/2019

²⁰ 06/WS-5/16-01/2019

pasti terdapat rasa kepuasan tersendiri baik dari guru, orangtua atau siswanya sendiri.

Faktor-faktor yang mendukung guru dalam menerapkan strategi permainan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa diantaranya sebagai berikut:

a. Antusiasme dan kreatifitas siswa

Situasi dan kondisi yang mendukung dalam menerapkan strategi permainan juga terdapat dalam pada siswa sendiri. Guru merasa terdukung jika dalam kelas tersebut semua siswa aktif serta antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan strategi permainan yang telah guru rencanakan. Guru juga sangat terbantu oleh kreatifitas dari siswa saat mengembangkan inovasi baru terkait permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Adanya antusisme dan juga kreatifitas dari siswa tersebut, dapat membantu guru dalam memodifikasi permainan yang lebih menarik perhatian siswa, ditambah lagi jika ide tersebut dari siswa sendiri tentunya akan lebih menarik perhatian siswa. Semua siswa juga merasa lebih bersemangat jika dalam penggunaan strategi permainan tersebut terdapat variasinya, sehingga terlihat lebih menarik dan tidak monoton.

Seperti yang diungkapkan informan saat wawancara dengan peneliti terkait faktor yang mendukung strategi permainan guru dalam pembelajaran di kelas, berikut ini:

Dan juga antusiasnya anak-anak itu, karena dengan begitu kreatifitas anak juga akan berkembang, karena biasanya setelah penerapan game, anak-anak minta memodifikasi tampilannya agar lebih menarik dan tidak monoton, sehingga tampilannya diganti foto-foto mereka ada juga yang foto-foto keren dan menarik juga.²¹

Berdasarkan tanggapan informan di atas, dapat diketahui bahwa dengan adanya atusiasme dan kreatifitas dari siswa, dapat mendukung terlaksananya strategi permainan dari guru dengan baik dan lancar. Karena siswa termasuk obyek yang dijadikan pelaku dalam pembelajaran, jika obyeknya saja tidak mendukung pastinya pelaksanaan pembelajaran juga tidak akan berjalan dengan baik dan lancar.

b. Sarana pembelajaran yang memadai

Faktor selanjutnya seperti sarana yang memadai pastinya juga sangat mendukung telaksananya strategi permainan di kelas dengan baik dan maksimal. Apalagi kalau permainan yang digunakan berbasis teknologi dan informasi, tentunya membutuhkan sarana yang memadai seperti komputer/laptop, LCD proyektor, pengeras suara, jaringan Wifi, dan sebagainya. Bukan hanya dari jenis teknologi dan informasi saja,

²¹ 01/WG/14-01/2019

ketersediaan sarana dan prasarana berupa perpustakaan, tempat ibadah yang memadai juga akan membantu guru dalam memberikan pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Bahkan, karena sekarang ini sudah zamannya serba canggih, guru juga dapat memanfaatkan kecanggihan seperti, HP Android untuk menunjang penerapan strategi permainan dalam pembelajaran.

Sebagaimana hasil wawancara dengan informan terkait faktor pendukung dalam menggunakan strategi permainan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas, sebagai berikut:

Pastinya fasilitas, ya itu tadi. laptop karena anak-anak sekarang juga sudah banyak yang punya, terus HP juga sudah canggih-canggih, kemudian setiap kelas juga sudah ada LCD proyektor, pengeras suara.²²

Hasil wawancara di atas menerangkan bahwa, dengan adanya fasilitas atau sarana pembelajaran yang memadai akan sangat membantu guru dalam menerapkan strategi permainan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di setiap kelasnya. Apalagi siswa sekarang yang rata-rata memiliki laptop dan juga HP Android, hal tersebut justru semakin membantu guru dalam menerapkan strategi permainan di dalam kelas. Sekaligus, guru juga dapat memanfaatkan fasilitas yang dimiliki siswa tersebut, untuk hal-hal yang bersifat positif dan juga mendidik.

²² 01/WG/14-01/2019

c. Pemilihan jenis permainan

Pemilihan jenis permainan juga merupakan salah satu faktor yang mendukung terlaksananya strategi permainan dengan baik dan lancar. Apalagi kalau dalam strategi permainan yang diterapkan guru tersebut selalu menggunakan permainan yang sama setiap mengajar tanpa ada perubahan, atau tanpa ada kreasi dan modifikasi, tentunya akan membuat siswa jenuh dan jika siswa sudah jenuh, maka antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran juga akan berkurang. Untuk mengantisipasi hal tersebut, perlu adanya perubahan atau membuat permainan baru yang beragam dan bermacam-macam, supaya siswa tidak jenuh dan bosan.

Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh informan saat wawancara dengan peneliti, berikut ini:

Dan juga jenis permainan yang diterapkan, kalau permainannya baru dan terlihat seru, pasti semua siswa antusias dan aktif, apalagi yang paling menarik itu saat terdapat zonk dalam permainan tersebut dan ada hukuman bagi siswa, itu biasanya yang mendukung dan paling bikin siswa menjadi lebih bersemangat saat di kelas.²³

Dari hasil wawancara di atas, membuktikan bahwa penggunaan jenis permainan juga dapat mendukung strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan menggunakan jenis permainan baru yang kreatif dan

²³ 01/WG/14-01/2019

juga tidak monoton, pasti dapat menarik perhatian siswa. Dengan demikian, semua siswa akan lebih aktif dan lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran dengan strategi permainan yang diterapkan guru di dalam kelas.

3. Faktor Penghambat Strategi Permainan Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung

Setiap pembelajaran pastinya terdapat sebuah hambatan dan setiap hambatan pasti akan mempengaruhi terhadap proses pembelajaran. Adanya hambatan tersebut dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran dan dapat menyebabkan proses pembelajaran berjalan tidak baik dan kurang lancar. Hal tersebut juga akan membuat tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran menjadi tidak tercapai dengan maksimal.

Adapun hambatan-hambatan yang dialami guru saat menggunakan strategi permainan dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits adalah sebagai berikut:

a. Psikologis siswa

Faktor psikologis siswa merupakan faktor yang terdapat dalam diri siswa. Kondisi psikologis siswa juga dapat menghambat proses pembelajaran, misalnya rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut tentunya dapat mengurangi rasa semangat dan antusiasme dalam pembelajaran. Guru harus mampu membangun motivasi siswa agar siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di

kelas, dengan demikian tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan maksimal. Jika dalam proses belajar motivasi siswa rendah, maka untuk mencapai tingkat prestasi dalam belajar juga akan terhambat. Sebagai seorang guru yang profesional, kejadian yang semacam itu harus bisaantisipasi dengan cara selalu memberikan motivasi dan juga dorongan, agar rasa semangat dan juga antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas bisa berjalan dengan baik dan lancar.

Dalam suatu proses pembelajaran, jika siswa memiliki motivasi yang tinggi maka semangat untuk belajar juga akan tinggi. Jika hal tersebut terjadi pada siswa, tentunya akan sangat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran di kelas. Terutama saat guru Al Qur'an Hadits menggunakan strategi permainan dalam pembelajaran, dengan adanya motivasi dan semangat yang tinggi, tujuan dari pembelajaran yang telah direncanakan akan mudah tercapai dengan maksimal. Sebagaimana yang diungkapkan informan saat wawancara dengan peneliti sebagai berikut:

Kemudian pengaruh dari diri siswa mas, kalau siswanya semangat pasti strategi permainan yang saya gunakan ini, bisa berjalan dengan baik dan lancar, makanya sering sekali saya memberikan motivasi dan juga dorongan saat pembelajaran di kelas, yang tujuannya agar motivasi mereka terbangun, sehingga semangat serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas bisa muncul pada diri siswa. Kalau, enggak gitu ya gak ada perubahan mas.²⁴

²⁴ 01/WG/14-01/2019

Hasil wawancara dengan informan tersebut, membuktikan bahwa motivasi sangat berpengaruh terhadap semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Jika motivasinya rendah tentunya semangat dan antuasinya juga akan rendah, sehingga hal tersebut dapat menghambat pelaksanaan strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Prasarana dalam pembelajaran

Prasarana dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menunjang terselenggaranya suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, terbatasnya prasarana dalam pembelajaran tentunya dapat menghambat strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Misalnya, keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tentu hal tersebut juga akan menghambat berjalannya strategi permainan yang telah direncanakan guru. Secara umum, sudah menjadi hal yang wajar bagi seorang guru jika saat mengajar waktu yang telah tersedia ternyata masih sangatlah kurang. Apalagi saat menggunakan strategi permainan, pastinya juga membutuhkan waktu yang lumayan lama, sehingga guru harus benar-benar memanfaatkan waktu yang tersedia tersebut dengan baik dan maksimal.

Hambatan tersebut bukan hanya berasal dari keterbatasan waktu dalam memberikan pembelajaran di kelas saja, tetapi juga keterbatasan

waktu dalam mengajar di kelas. Terkadang seorang guru juga tidak bisa masuk, karena ada halangan yang tidak bisa dihindari. Sebagaimana yang telah disampaikan informan saat wawancara dengan peneliti berikut ini:

Terkadang saat menerapkan ini juga membutuhkan waktu yang agak lama, jadi bisa terbilang waktunya terbatas. Belum nanti kalau ada halangan tidak bisa masuk, sakit, kadang ada dinas di luar, ada rapat.²⁵

Maskipun dengan keterbatasan prasarana tersebut, guru tetap harus bisa memanfaatkannya dengan baik dan maksimal, agar tujuan dari pembelajaran yang telah disusun bisa tercapai dan juga strategi permainan yang telah direncanakan bisa berjalan dengan baik dan lancar. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh hasil pembelajaran yang memuaskan, serta prestasi siswa juga dapat meningkat.

c. Atmosfer belajar

Faktor selanjutnya yang dapat menghambat berjalannya strategi permainan dalam pembelajaran yaitu, atmosfer belajar. Atmosfer belajar merupakan suasana, kondisi atau keadaan yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Jika, dalam suatu proses pembelajaran atmosfer yang terjadi di dalam kelas tidak kondusif atau terlalu ramai, maka secara otomatis hal tersebut dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah disusun. Mengingat strategi yang digunakan guru tersebut adalah strategi permainan, tentunya untuk mengontrol atmosfer belajar dalam kelas juga tidak

²⁵ 01/WG/14-01/2019

mudah. Terkadang ada sebagian siswa yang terlalu berlebihan dalam mengekspresikan kegembiraannya, sampai-sampai suasana kelas menjadi ramai dan sulit dikondisikan. Aktifitas siswa tersebut tentunya akan membuat atmosfer belajar menjadi tidak kondusif, serta dapat mengganggu ketenangan siswa lainnya dalam belajar

Ketidak kondusifan suatu proses pembelajaran biasanya dipengaruhi dari berbagai macam faktor, misalnya kurang maksimalnya fungsi fasilitas kelas seperti AC atau kipas angin, sehingga dapat menyebabkan suhu dalam kelas meningkat. Atmosfer belajar yang demikian dapat membuat aktifitas belajar di kelas menjadi kurang nyaman. Sebagaimana yang dijelaskan oleh informan saat wawancara dengan peneliti, berikut ini:

Rame, biasanya terlalu rame karena mungkin sangking serunya. Sampai-sampai ada yang teriak, saling adu jawaban. Apalagi saat jawabnya betul, pasti teriak Yeee. Kadang hingga terdengar keras dari luar, kalau pas ramai sampai sulit untuk dikondisikan.²⁶

Penjelasan dari informan di atas membuktikan bahwa jika atmosfer belajar di dalam kelas menjadi ramai dan tidak kondusif, tentunya dapat mengganggu siswa lain untuk belajar, serta dapat mengganggu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Bukan hanya itu saja, tetapi hal tersebut juga dapat menghambat berjalannya strategi permainan yang guru terapkan di dalam kelas.

Sebagai seorang guru yang profesional harus bisa mengantisipasi dan meminimalisir hambatan-hambatan di atas dengan baik. Jadi,

²⁶ 01/WG/14-01/2019

seorang guru harus bisa mengelola kelas, guru juga harus kreatif dan inovatif. Untuk mengatasi hambatan tersebut tidaklah mudah, membutuhkan kompetensi yang memadai untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, efektif dan efisien.

4. Dampak Strategi Permainan Guru Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung

Setiap strategi yang telah diterapkan dalam pembelajaran pastinya berharap adanya dampak yang positif terhadap perubahan, hasil atau prestasi belajar siswa, begitu juga dengan strategi permainan yang diterapkan guru dalam pembelajaran di dalam kelas. Strategi permainan yang diterapkan guru Al-Qur'an Hadits tersebut, berharap memiliki dampak yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Jika dalam penggunaan strategi permainan tersebut terdapat dampak yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, artinya strategi permainan tersebut sudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan pada hasil wawancara terkait dampak positif yang diperoleh siswa saat guru menggunakan strategi permainan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, informan menjelaskan bahwa:

Iya pastinya, ada peningkatan. Asalkan siswa mau mendengarkan memperhatikan saat pembelajaran, karena pembelajaran yang saya lakukan itu sudah saya sesuaikan dengan SKL yang nantinya dibuat ujian. Hanya saja saya olah soalnya dan cara penyampaianya dengan keseruan, dengan permainan. Yang isinya sebenarnya itu sesuai dengan SKL.²⁷

²⁷ 01/WG/14-01/2019

Pernyataan informan di atas juga didukung oleh tanggapan siswa, yang menjadi obyek dalam strategi permainan tersebut, tanggapannya sebagai berikut:

Ya kan dulu itu saya kalau menghafalkan cukup lama, tapi berkat strategi bernyayi itu menghafalnya menjadi lumayan cepat. Yang dulunya jarang menghafal dalil, sekarang menjadi sering. Dan juga banyak hadits yang sudah pernah saya hafalkan, sehingga pengetahuan tentang hadits juga meningkat.²⁸

Tanggapan siswa di atas juga senada dengan tanggapan siswa lainnya, saat peneliti melakukan wawancara terkait peningkatan prestasi belajar yang dirasakan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan strategi permainan, tanggapannya sebagai berikut:

Kalau peningkatan itu pasti merasakan dan cukup berpengaruh terhadap prestasi saya.²⁹

Hasil dari wawancara di atas membuktikan bahwa, dengan menggunakan strategi permainan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, ternyata dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar siswa. Tidak hanya hasil dan prestasi belajar saja, tetapi dengan strategi permainan yang diterapkan guru tersebut, mampu menambah pengetahuan serta mampu membuat siswa menjadi mudah dalam menerima pelajaran dan menghafalkan dalil-dalil hadits. Peningkatan yang dialami siswa tersebut bukan hanya sekedar gambaran atau ungkapan saja, melainkan peningkatan pada hasil atau prestasi belajar siswa tersebut, dapat

²⁸ 02/WS-1/14-01/2019

²⁹ 06/WS-5/16-01/2019

dibuktikan melalui data dokumen penilaian siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

B. Temuan Penelitian

Setelah semua hasil dari penelitian dipaparkan, maka selanjutnya yaitu menyampaikan hasil temuan penelitian yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada penelitian ini. Temuan penelitian merupakan pengungkapan data hasil dari penelitian lapangan yang dilakukan oleh peneliti. Dalam temuan penelitian ini nantinya akan memaparkan data hasil penelitian yang akan digunakan untuk membantu menjawab fokus penelitian yang telah dirumuskan. Serta memudahkan peneliti dalam mengolah paparan data yang nantinya akan dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan dalam pembahasan selanjutnya. Hasil dari penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tulungagung, dapat dikemukakan temuan penelitian sebagai berikut:

1. Strategi Permainan Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung

Berdasarkan paparan data dari sub pembahasan sebelumnya, terdapat temuan penelitian sebagai berikut:

- a. Strategi permainan guru dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, rileks dan tidak menegangkan. Dengan demikian, siswa akan lebih aktif, antusias dan juga mudah dalam menerima pembelajaran di kelas. Adanya persoalan bahwa mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan mata pelajaran yang jarang diminati siswa

zaman sekarang, maka hal tersebut menuntut seorang guru untuk memunculkan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, agar siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan tersebut, guru melakukan inovasi dengan menerapkan strategi permainan dalam pembelajaran. Penggunaan strategi permainan dalam mengelola pembelajaran di kelas, ternyata mampu membuat siswa menjadi senang dan mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan guru, sehingga hal tersebut dapat berdampak pada hasil atau prestasi belajar siswa.

- b. Strategi permainan yang diterapkan guru dalam pembelajaran ada banyak, meliputi bermain menghafal dalil dengan lagu, film ilustrasi, tebak kata, *key bird*, teka-teki silang, kotak slide tanya jawab, bermain SOS dan sebagainya. Setiap jenis permainan dalam penerapannya mempertimbangkan situasi dan kondisi kelas, misalnya saat menghafal sebuah dalil hadits guru menggunakan jenis strategi bermain menghafal dengan lagu, agar saat menghafal dalil tersebut siswa lebih mudah dan hafalannya bertahan lebih lama di ingatan siswa.
- c. Jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran di kelas bergonta-ganti dan tidak menetap pada satu jenis permainan saja, serta dirancang seaktif dan semenarik mungkin agar siswa tidak merasa jenuh. Karena pada umumnya, setiap proses pembelajaran pasti

terdapat tingkat kejenuhan, maka seorang guru harus mampu meminimalisir kejadian tersebut dengan cara menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satunya dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan sering memunculkan permainan baru dalam pembelajaran di kelas.

2. Faktor Pendukung Strategi Permainan Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung

Berdasarkan pada paparan data di atas, dapat diperoleh temuan penelitian mengenai faktor pendukung strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar sebagai berikut:

- a. Faktor internal, meliputi antusiasme dan kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Respons siswa saat pembelajaran tentu sangatlah mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Demikian juga dengan antusiasme dan kreatifitas siswa pada saat guru menggunakan strategi permainan dalam pembelajaran di kelas. Jika dalam suatu proses pembelajaran siswanya antusias, tentunya tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Demikian pula, jika siswa memiliki kreatifitas yang tinggi saat proses pembelajaran, hal tersebut justru dapat guru manfaatkan untuk mengembangkan setiap kemampuan yang dimiliki siswa, dan juga dapat membantu guru dalam mengembangkan strategi permainan.

- b. Faktor eksternal, meliputi fasilitas atau sarana pembelajaran yang memadai, sehingga dapat menunjang terlaksananya strategi permainan dengan baik dan lancar. Apalagi saat menggunakan strategi permainan yang berbasis teknologi dan informasi, tentu membutuhkan sarana berupa komputer/laptop, LCD proyektor, pengeras suara, jaringan Wifi, dan sebagainya. Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi seperti laptop dan juga HP Android yang rata-rata sudah dimiliki semua siswa untuk menunjang penerapan strategi permainan dalam pembelajaran di kelas.
- c. Faktor pendekatan belajar, meliputi pemilihan jenis permainan yang digunakan saat pembelajaran di kelas. Pemilihan jenis permainan dalam pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan, agar pembelajaran dengan strategi permainan tersebut bisa berjalan dengan baik dan lancar. Upaya agar siswa tidak merasa jenuh dengan permainan yang dilakukan guru, perlu adanya pemilihan jenis permainan yang tepat. Guru harus memilih jenis permainan, serta mampu memunculkan jenis permainan baru dalam setiap pembelajaran, agar tingkat keaktifan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran tetap meningkat.

3. Faktor Penghambat Strategi Permainan Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung

Berdasarkan paparan data yang telah disajikan peneliti di atas, dapat diperoleh temuan penelitian mengenai faktor penghambat strategi

permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar. Faktor penghambat tersebut meliputi:

- a. Faktor internal, meliputi psikologis siswa dan atmosfer belajar. *Pertama*, psikologis siswa seperti rendahnya motivasi belajar pada diri siswa. Siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung kurang bersemangat serta kurang aktif dalam belajar, sehingga hal tersebut dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi rendah saat mengikuti pembelajaran di kelas juga kurang antusias, sehingga hal tersebut juga akan menghambat penerapan strategi permainan yang dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas. *Kedua*, atmosfer belajar merupakan suasana, kondisi atau keadaan yang terjadi terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Jika dalam suatu proses pembelajaran atmosfer yang terjadi di dalam kelas tidak kondusif atau terlalu ramai, maka secara otomatis hal tersebut dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah disusun. Hal tersebut juga akan menghambat pelaksanaan strategi permainan yang telah dirancang guru, yang awalnya strategi permainan tersebut berharap bisa berjalan dengan baik dan lancar, justru akan terhambat dengan adanya atmosfer belajar yang tidak kondusif.
- b. Faktor eksternal, seperti prasarana dalam pembelajaran. Prasarana dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menunjang terselenggaranya suatu proses pembelajaran. Dengan demikian,

kurangnya prasarana dalam pembelajaran tentunya termasuk dalam faktor yang menghambat strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, misalnya keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal tersebut tentunya juga akan menghambat berjalannya strategi permainan yang telah direncanakan guru. Keterbatasan waktu tersebut bukan hanya berasal dari keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi di kelas saja, tetapi juga keterbatasan waktu dalam mengajar di kelas. Sebab, terkadang guru juga tidak bisa masuk karena ada halangan yang sulit untuk dihindari, sehingga hal tersebut dapat menghambat strategi permainan yang sudah disusun sedemikian rupa dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

4. Dampak Strategi Permainan Guru Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung

Berdasarkan pada paparan data yang telah tercantum di atas, dapat diperoleh temuan penelitian mengenai dampak strategi permainan guru terhadap prestasi belajar siswa. Dampak strategi permainan tersebut meliputi:

- a. Strategi permainan yang digunakan guru dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, serta siswa lebih aktif dan juga antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Strategi permainan tersebut juga berbeda

dengan strategi pada pembelajaran lainnya, karena lebih bervariasi dan mampu menghilangkan rasa bosan dan jenuh saat pembelajaran.

- b. Strategi bermain menghafal dengan lagu dapat mempermudah siswa dalam menghafalkan dalil-dalil hadits, serta dengan strategi tersebut hafalan yang dimiliki siswa akan bertahan lebih lama. Siswa juga banyak yang senang dengan strategi tersebut, karena lebih cepat dalam menghafal dalil, serta berkat strategi bermain menghafal dalil dengan lagu tersebut sudah banyak dalil yang dihafalkan siswa.
- c. Strategi permainan yang diterapkan guru tersebut, dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran, sehingga mampu meningkatkan pengetahuan, nilai, hasil atau prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data dokumen hasil atau prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.