

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Penulisan dalam pembahasan ini dilakukan peneliti dengan merujuk pada hasil temuan penelitian yang diperoleh dari lapangan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Di dalam pembahasan ini peneliti akan menyajikan data hasil dari temuan penelitian yang nantinya akan dihubungkan dengan kajian putaka, agar nantinya dapat ditarik kesimpulan yang kredibel dan dapat menjawab fokus pembahasan yang telah dirumuskan di awal. Berikut ini adalah uraian yang membahas satu persatu temuan penelitian yang dihubungkan dengan kajian putaka yang ada, guna menjawab fokus penelitian.

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

Berdasarkan pada temuan hasil penelitian tentang strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Al-Quran Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung pada sub-sub sebelumnya meliputi:

*Pertama*, ditemukan bahwa strategi permainan guru Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Tulungagung digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Serta adanya problem bahwa mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang kurang diminati bagi siswa zaman sekarang, menuntut seorang guru untuk lebih kreatif dan lebih memahami apa yang diinginkan siswa.

Penggunaan strategi dalam pembelajaran sangat penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sebagaimana menurut pendapat Roestiyah dalam bukunya Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar* menerangkan bahwa, “dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan”.<sup>1</sup> Dengan demikian, adanya strategi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien serta mengarah pada tujuan yang telah dirumuskan.

Sekarang ini, strategi pembelajaran yang menjadi sorotan adalah bagaimana seorang guru dapat merancang strategi tersebut agar siswa dapat menikmati pembelajaran dengan menyenangkan. Umumnya, kemampuan berpikir hanya mampu berfungsi secara optimal, jika stimulus dari luar lingkungan (terutama guru) sangat menyenangkan.<sup>2</sup> Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan semangat belajar siswa adalah dengan mendesain suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sebagaimana menurut Hernowo yang mengutip dari pendapatnya Dave Meier bahwa:

Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira, bukan berarti menciptakan suasana ribut atau hura-hura. Hal ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Cet. IV, hal. 74

<sup>2</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 17

<sup>3</sup> Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 175

Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan bukan berarti pembelajaran yang hanya untuk hura-hura atau keributan semata, melainkan dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat membangun konsep baru bahwa belajar bukan hanya aktifitas yang serius, tegang dan menjenuhkan. Padahal belajar tidak harus dilakukan dengan konsep yang seperti itu. Akibat dari konsepsi yang demikian itu, siswa cenderung merasa tertekan dan kurang memiliki semangat dalam belajar, seolah-olah belajar menjadi suatu kegiatan yang menyiksa dan harus dihindari.

Usaha guru Al-Qur'an Hadits kelas X MAN 1 Tulungagung untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, menentukan materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal, salah satunya dengan menggunakan strategi permainan. Strategi permainan yang dilakukan guru tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, antusias dan menyenangkan, sehingga siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru juga akan mudah. Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat dari Hurlock, bahwa "bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan seorang anak yang menimbulkan perasaan senang".<sup>4</sup> Bagi siswa bermain merupakan suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan, mereka melakukannya secara suka rela tanpa ada paksaan dari luar atau kewajiban untuk melakukan permainan tersebut.

---

<sup>4</sup> Eliazabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembang Jilid 1*. (Jakarta: Erlangga, t.t.), hal. 320

Aktivitas belajar akan menyenangkan jika dipadukan dengan kegiatan bermain. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Zulfia Trinova dalam jurnal *Al-Ta'lim* tentang *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik*, dalam kesimpulan jurnal tersebut dijelaskan bahwa dengan bermain guru dapat menerapkan belajar yang menyenangkan sebagai pondasi awal dalam meningkatkan kualitas tumbuhkembang peserta didik. Anak dapat mengekspresikan diri dalam menjalani seluruh aktivitas tanpa adanya paksaan pengendalian dari para pendidik yang berada di sekitarnya, namun tetap mewujudkan prinsip belajar dan bermain menyenangkan hingga potensi yang ada pada dirinya berkembang optimal.<sup>5</sup> Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dengan bermain dalam belajar mampu membuat siswa menjadi senang, sehingga dapat meningkatkan kualitas perkembangan potensi siswa dalam proses pembelajaran sampai pada tingkat optimal.

Sebagaimana menurut pendapat Dryden dan Vos dalam bukunya Darmansyah yang berjudul *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* menjelaskan bahwa:

Bila guru mampu merancang strategi yang tepat, maka ruang kelas dapat menjadi rumah tempat siswa tidak hanya terbuka terhadap umpan balik, tetapi juga mencari tempat mereka belajar, mengakui dan mendukung orang lain, tempat mereka mengalami kegembiraan dan kepuasan, memberi dan menerima, belajar dan tumbuh.<sup>6</sup>

Anggapan tersebut dapat diartikan bahwa penerapan strategi yang tepat dalam pembelajaran, memungkinkan tercapainya efektivitas pembelajaran

---

<sup>5</sup> Zulfia Trinova, *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik*. (Padang: Jurnal Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 209-215

<sup>6</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 21-22

yang lebih baik. Sebaliknya, pembelajaran akan menjadi masalah bagi siswa, jika siswa merasakan pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang membosankan.<sup>7</sup> Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang suatu strategi yang dapat membuat pembelajaran tersebut menyenangkan. Apalagi di zaman sekarang ini mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang semakin jarang diminati siswa, menuntut seorang guru harus bisa mengelola pelajaran tersebut agar lebih bisa diminati oleh siswa. Secara otomatis, jika minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut tinggi, pasti siswa juga akan senang terhadap mata pelajaran tersebut dan dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Dengan adanya krisis permasalahan tersebut, menuntut guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menarik siswa, salah satunya dengan strategi permainan tersebut. Adanya strategi permainan tersebut dianggap mampu meningkatkan prestasi siswa, baik prestasi dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dengan demikian, sasaran dan tujuan dari pendidikan yang telah dirumuskan juga akan tercapai dengan baik. Pendapat di atas juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Abdul Khobir dalam jurnalnya *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan

---

<sup>7</sup> *Ibid*, hal. 22

psikomotorik dan anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain.<sup>8</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa seorang guru dengan menggunakan strategi permainan atau metode bermain dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena strategi atau metode tersebut mampu meningkatkan perkembangan siswa baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.

*Kedua*, ditemukan bahwa strategi permainan yang diterapkan guru dalam pembelajaran ada bermacam-macam, meliputi bermain menghafal dalil dengan lagu, film ilustrasi, tebak kata, *key bird*, teka-teki silang, kotak slide tanya jawab, bermain SOS dan sebagainya. Dari sekian banyak strategi permainan yang dilakukan guru, semuanya mempertimbangkan situasi dan kondisi kelas. Pertimbangan tersebut dilakukan agar saat pembelajaran dengan strategi permainan bisa berjalan dengan baik dan lancar.

Permainan-permainan yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran guru tersebut dinamakan permainan *edukatif*, karena di dalam permainan tersebut bersifat menyenangkan serta dapat mempermudah guru dalam mendidik siswa. Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Kak Andang Ismail, bahwa “permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat

---

<sup>8</sup> Abdul Khobir, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. (Pekalongan: Jurnal Tidak Diterbitkan, 2009), hal. 195-208

mendidik”.<sup>9</sup> Dengan demikian, dapat dipahami bahwa setiap permainan yang memiliki unsur menyenangkan serta dapat mendidik, dapat dikatakan dengan permainan edukatif.

Dasar yang menjadi kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektifitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Kegiatan permainan yang bersifat edukatif di pandang lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Begitu banyaknya manfaat yang dapat diperoleh siswa dengan bermain, maka hal tersebut dapat memicu munculnya strategi pembelajaran dengan berbagai model permainan. Salah satu manfaat belajar sambil bermain bagi peserta didik adalah untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.<sup>10</sup> Hal tersebut dapat dilakukan seorang guru dengan cara mengelola pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan. Banyak cara dan jenis permainan yang dapat dipakai guru dalam pembelajaran asalkan memiliki nilai guna, efektifitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Dengan demikian, diharapkan dengan strategi permainan tersebut dapat mengembangkan berbagai potensi anak, utamanya dalam meningkatkan hasil atau prestasi belajar mereka di kelas.

Menurut pandangan peneliti strategi permainan yang dilakukan guru Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Tulungagung, memang memiliki manfaat serta

---

<sup>9</sup> Deddy Indra Hermawan, *Teknik Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Jumantono Tahun Pelajaran 2014/2015*. (Surakarta: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2014), hal. 6

<sup>10</sup> M. Thobroni dan dan Fairul Mumtaz, *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*, (Jogjakarta: Katahati, 2011), hal. 49

tujuan yang baik bagi siswa. Terlihat setiap kali guru menggunakan strategi permainan di kelas, semua siswa ikut aktif dan antusias. Secara umum, setiap siswa tentunya memiliki karakteristik senang bermain, maka hal tersebut menuntut seorang guru untuk menciptakan strategi bermuatan permainan yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa dalam meningkatkan prestasi belajar mereka.

*Ketiga*, ditemukan jenis permainan yang digunakan guru bergonta-ganti dan tidak menetap pada satu jenis permainan saja, serta dirancang sekreatif dan semenarik mungkin agar siswa tidak jenuh. Pada umumnya, setiap pembelajaran pastinya memiliki tingkat kejenuhan, maka guru harus bisa menyediakan berbagai alternatif kegiatan untuk mengantisipasi terjadinya kejenuhan dalam belajar. Peristiwa jenuh tersebut jika dialami seorang siswa yang sedang dalam proses belajar (kejenuhan belajar) dapat membuat siswa tersebut merasa telah mubadzir usahanya. Sebagaimana menurut pendapat Reber dalam bukunya Muhibbin Syah yang berjudul *Psikologi Belajar* menjelaskan “Kejenuhan belajar merupakan rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil”.<sup>11</sup> Jika kejenuhan tersebut secara terus menerus dibiarkan terjadi pada siswa, maka akan sia-sia waktu yang digunakan siswa dalam belajar. Untuk menyiasati kejenuhan tersebut, guru memberikan strategi permainan yang berbeda-beda serta dirancang sekreatif dan semenarik mungkin dalam setiap pembelajaran.

---

<sup>11</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 179

Upaya agar dalam strategi permainan tersebut bisa berjalan dengan baik dan lancar, maka guru harus ikut berperan di dalamnya. Sebagaimana pendapat dari Soemiarti Patmonodewo dalam bukunya yang berjudul *Pendidikan Anak Prasekolah*, menjelaskan bahwa “peranan guru dalam kegiatan bermain di sekolah atau di kelas sangatlah penting, guru harus berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan”.<sup>12</sup>

Dengan memaksimalkan peran guru tersebut, maka strategi permainan dalam meningkatkan prestasi siswa tentu akan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Pendapat tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian Martha Christianti dalam jurnalnya *Anak dan Bermain*, pada kesimpulan tersebut menjelaskan bahwa ketika pentingnya bermain dapat dipahami oleh pendidik maka pendidik dapat mengupayakan kegiatan bermain menjadi lebih utama dalam kegiatan belajar untuk anak. Upaya lain yang dapat dilakukan pendidik adalah dengan merancang lingkungan yang kondusif untuk anak bermain, dan menjadi fasilitator serta motivator untuk anak ketika anak sedang bermain.<sup>13</sup>

Pada penjelasan di atas dapat dipahami bahwa, peran guru dalam mendukung kegiatan bermain anak dalam belajar sangatlah dibutuhkan, karena secara langsung guru lebih tahu apa yang menjadi kebutuhan anak dalam belajar. Dengan demikian, pemahaman guru terhadap kebutuhan anak didik sangat diperlukan, guna menciptakan pembelajaran yang optimal serta

---

<sup>12</sup> Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 108

<sup>13</sup> Martha Christianti, *Anak dan Bermain*. (Yogyakarta: Jurnal Tidak Diterbitkan, 2007).

sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, sehingga hal tersebut dapat memicu terjadinya peningkatan dalam hasil atau prestasi belajar siswa.

Pada prakteknya strategi permainan yang dilakukan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Tulungagung sudah terlaksana dengan baik dan lancar. Terlihat pada saat guru menggunakan strategi permainan di kelas, siswa lebih aktif dan antusias mengikuti jalannya pembelajaran, juga siswa terlihat senang dan bersemangat. Dengan menggunakan strategi permainan yang dalam pembelajaran, ternyata mampu mewujudkan tujuan Madrasah pada poin pertama yaitu mengembangkan dan memberdayakan proses pembelajaran dengan berbagi bentuk strategi yang komunikatif, interaktif, serta menyenangkan bagi anak didik. Dengan demikian, dengan adanya strategi strategi permainan tersebut, berharap dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, khusus dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

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

Setiap pelaksanaan suatu program dalam pembelajaran tentunya memiliki suatu faktor pendukung yang menjadikan keberlangsungan program tersebut bisa berjalan sesuai harapan, begitu juga dengan strategi permainan yang dilakukan oleh guru di MAN 1 Tulungagung. Pada bab sebelumnya telah diperoleh temuan penelitian mengenai faktor-faktor pendukung strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X MAN 1 Tulungagung. Dalam temuan penelitian tersebut, secara global terdapat tiga

faktor pendukung strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar.

*Faktor internal* (faktor dari dalam siswa) yakni, keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.<sup>14</sup> Dalam temuan penelitian, yang menjadi faktor internal pendukung strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu, antusiasme dan kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Faktanya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sangatlah dibutuhkan, karena dengan adanya antusiasme siswa yang positif dapat membantu mewujudkan tujuan strategi permainan. Antusiasme siswa tersebut umumnya dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu fisiologis (yang bersifat jasmaniah) seperti kondisi tubuh yang bugar, psikologis (yang bersifat rohaniah) seperti intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi siswa. Jika aspek-aspek tersebut terpenuhi, maka dapat dikatakan antusiasme siswa terhadap pembelajaran juga akan tinggi.

Selain itu, adanya kreatifitas dari siswa juga mendukung terciptanya strategi permainan yang sesuai dengan tujuan. Kreatifitas siswa tersebut merupakan suatu bentuk respon positif terhadap strategi permainan yang diterapkan guru. Karena saat pelaksanaan strategi permainan, siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya, seperti keterampilan untuk mengapresiasi pendapat, dorongan untuk lebih percaya diri, serta kemampuan untuk memberikan inovasi terhadap permainan itu sendiri. Permainan sering

---

<sup>14</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 144

dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik baru.<sup>15</sup> Dengan demikian, hal tersebut justru sangat mendukung terlaksananya strategi permainan sesuai dengan tujuan dan harapan yang telah dirancang sebelumnya. Penjelasan tersebut juga selaras dengan Umi Hanifah dalam penelitian jurnalnya yang berjudul *Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, dalam kesimpulan jurnal tersebut dijelaskan bahwa model PAIKEM dengan menggunakan media permainan lebih memungkinkan, baik peserta didik maupun guru sama-sama kreatif. Guru berupaya kreatif, dengan mencoba berbagai cara yang melibatkan semua peserta didiknya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sementara, peserta didik juga dituntut kreatif pula dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala alat bantuannya, sehingga pada akhirnya hasil pembelajaran dapat meningkat.<sup>16</sup>

Penjelasan di atas memberikan pengertian bahwa dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran, mampu membuat siswa dan juga guru menjadi kreatif, sehingga hal tersebut sangat menunjang tercapainya hasil pembelajaran yang telah ditetapkan.

*Faktor eksternal* (faktor dari luar siswa), yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa.<sup>17</sup> Faktor eksternal yang mendukung strategi permainan dalam

---

<sup>15</sup> Suyadi, *Teori Belajar Anak Usia Dini*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal.187

<sup>16</sup> Umi Hanifah, *Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. (Surabaya: Jurnal Ilmu Tarbiyah At-Tajdid UIN Sunan Ampel, 2016), hal. 301-326

<sup>17</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 144

temuan penelitian sebelumnya yaitu, fasilitas atau sarana pembelajaran yang memadai, sehingga menunjang terlaksananya strategi permainan dengan baik dan lancar. Pada lingkup pendidikan sarana pendidikan merupakan suatu penunjang dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana menurut rumusan Tim Penyusun Pedoman Pembakuan Media Pendidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, yang dimaksud dengan sarana pendidikan adalah “semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak maupun tidak yang tidak bergerak, agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien”.<sup>18</sup>

Fasilitas atau sarana yang memadai tentunya sangat menunjang terlaksananya strategi permainan tersebut dengan baik dan lancar. Apalagi saat menggunakan strategi permainan yang memanfaatkan media elektronik seperti LCD proyektor, laptop/komputer, pengeras suara atau elektronik lainnya, tentu hal tersebut sangat dibutuhkan guru untuk memudahkan dalam mempraktekkan setiap model atau jenis permainan yang ada di kelas. Sebagaimana yang dijelaskan Winarto Surakhmad dalam bukunya Syiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar*, berikut ini:

Fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan menentukan metode mengajar. Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas belajar akan mempengaruhi pemilihan metode mengajar.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Suharsimi Arikunto dan Liya Yuliana, *Manajemen Pendidikan*. (Yogyakarta: Aditya Media bekerjasama dengan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2008), hal. 273

<sup>19</sup> Syiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar...*, hal. 81

Sebagaimana pendapat di atas, dijelaskan bahwa adanya fasilitas atau sarana prasarana yang memadai pasti berpengaruh terhadap setiap rencana dan rancangan pembelajaran di kelas. Jika fasilitasnya memadai tentu guru juga akan mudah menentukan dan mempraktekkan setiap strategi atau model pembelajaran di kelas. Adanya fasilitas atau sarana pendidikan yang memadai tentunya menunjang tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Sebagaimana juga menurut Suharsimi Arikunto dan Liya Yuliana, dalam bukunya *Managemen Pendidikan* bahwa “pendayagunaan dan pengelolaan sarana pendidikan dilakukan agar tercapainya tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien”.<sup>20</sup>

*Faktor pendekatan belajar (approach to learning)*, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.<sup>21</sup> Pada temuan penelitian sebelumnya yang menjadi faktor pendukung selanjutnya yaitu faktor pendekatan belajar, seperti pemilihan jenis permainan yang digunakan saat pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar pendekatan yang guru gunakan akan menghasilkan kegiatan anak didik yang bermacam-macam. Pendekatan tersebut juga akan menjadi penentu kualitas hasil belajar mengajar, sehingga pemilihan serta penggunaan pendekatan tersebut harus benar-benar diperhatikan dan diperhitungkan dengan baik oleh guru.

Pemilihan dan penggunaan jenis permainan yang tepat tentunya akan mendukung terciptanya strategi permainan yang efektif dan efisien. Tingginya

---

<sup>20</sup> Suharsimi Arikunto dan Liya Yuliana, *Manajemen...*, hal. 273

<sup>21</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 144

minat dan antusiasme siswa terhadap strategi permainan yang dilakukan guru di kelas, hal tersebut dapat menjadikan guru untuk lebih kreatif dan inovatif lagi dalam menentukan dan memilih jenis permainan dalam pembelajaran. Serta harus mengetahui situasi dan kondisi siswa, agar setiap jalannya strategi permainan dalam pembelajaran bisa berjalan dengan lancar.

Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Abdul Khobir dalam jurnalnya yang berjudul *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, dijelaskan bahwa pemilihan dan penentuan jenis permainan ini sama persis dengan pemilihan materi pelajaran oleh guru yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam setiap permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Jika antara jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak, maka yang terjadi adalah bermain hanya untuk mainan itu sendiri, bahkan bisa berdampak buruk bagi pembentukan karakter dan kecerdasannya. Sebaliknya, pemilihan permainan yang selaras dengan perkembangan anak akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu, sehingga kesannya bermain untuk belajar dan bukan bermain untuk mainan itu sendiri.<sup>22</sup>

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa, jenis permainan yang dimaksud merupakan permainan yang dipilih dan digunakan sebagai jembatan dalam mempelajari aspek materi yang diinginkan, bukan penguasaan terhadap permainannya, melainkan permainan sebagai alat atau media perantara untuk

---

<sup>22</sup> Abdul Khobir, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan....*, hal. 205

mempelajari atau menyampaikan aspek materi yang diinginkan. Dalam strategi permainan, jenis permainan yang digunakan juga harus bergantian, tidak menetap pada satu jenis permainan saja, berharap agar hal tersebut dapat mengurangi tingkat kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti jalannya strategi pembelajaran.

Pada dasarnya setiap siswa tentu memiliki tingkat kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran. Rasa jenuh tersebut dapat mempengaruhi setiap proses pembelajaran yang diterima siswa. maka, untuk mencegah terjadinya kejenuhan dalam belajar yang dialami siswa, guru harus memilih strategi permainan tepat, agar tujuan yang telah ditetapkan bisa tercapai. Dalam memilih jenis permainan atau model permainan, guru juga harus memperhatikan setiap pendekatan siswa dalam belajar, agar bisa memilih jenis permainan yang tepat. Jika guru bisa mengetahui setiap pendekatan belajar siswa, maka hal tersebut dapat menunjang guru dalam menciptakan strategi permainan yang efektif dan efisien.

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

Setiap jalannya suatu program dalam pembelajaran tentu terdapat faktor penghambat yang dapat mempengaruhi jalannya program tersebut, sehingga pencapaian suatu program bisa terhambat. Faktor-faktor penghambat tersebut bisa berasal dari luar maupun dari dalam. Pada temuan penelitian sebelumnya diperoleh mengenai faktor-faktor penghambat strategi permainan

guru dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung. Faktor-faktor tersebut meliputi faktor internal, seperti keadaan psikologis siswa yang mendorong motivasi untuk belajar dan keterbatasan prasarana dalam saat mengajar. Sedangkan faktor eksternal, meliputi atmosfer belajar yang kurang kondusif atau terlalu ramai. Untuk lebih lengkapnya terkait faktor penghambat akan dijelaskan berikut ini:

#### **a. Faktor Internal**

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam pembelajaran itu sendiri, bukan disebabkan karena adanya faktor dari luar pembelajaran. Sebagaimana dalam strategi permainan guru yang dilakukan di kelas, terdapat faktor-faktor internal yang menghambat jalannya strategi tersebut, sehingga strategi yang digunakan tidak berjalan dengan maksimal sesuai harapan.

*Pertama*, faktor psikologis siswa merupakan faktor yang terdapat dalam diri siswa seperti, rendahnya motivasi belajar pada diri siswa, sehingga siswa cenderung kurang bersemangat serta kurang aktif dalam belajar. Masalah motivasi merupakan salah satu dari sederetan faktor yang menyebabkan terhambatnya kesuksesan dalam pembelajara, jika hal tersebut tidak diperhatikan oleh guru bisa jadi pembelajaran akan sulit untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung lebih pasif dalam mengikuti pembelajaran, sebab pada dirinya tidak ada dorongan untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam bukunya *Belajar dan Pembelajaran* menjelaskan bahwa motivasi ada tiga komponen utama, yaitu:

1. Kebutuhan, terjadi apabila individu merasakan ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dengan apa yang ia harapkan.
2. Dorongan, merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan.
3. Tujuan, yaitu hal yang ingin dicapai oleh seseorang individu. Dalam hal ini mengarah pada tujuan perilaku dalam belajar.<sup>23</sup>

Adanya motivasi pada diri siswa tersebut, tentu akan menimbulkan rasa kesadaran bahwa betapa pentingnya proses belajar di dalam kelas, sehingga hal tersebut juga akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar. Permasalahan tentang rendahnya motivasi belajar pada diri siswa, tentu menjadi tanggung jawab guru untuk meningkatkan motivasi siswanya, jika hal tersebut dibiarkan begitu saja, maka akan menjadi penghambat kesuksesan pembelajaran di dalam kelas. Guru harus mampu membangkitkan dan mendorong siswa untuk belajar serta membantu siswa dalam mengatasi setiap masalah atau kesulitan belajar yang dialami siswa, agar gairah belajar siswa dapat meningkat. Sebab, hanya dengan motivasi itulah siswa dapat bergerak hatinya untuk mamahami pentingnya belajar pada dirinya.

Setiap penggunaan strategi atau metode dalam pembelajaran tentu terdapat suatu hambatan, dan setiap hambatan pasti ada cara untuk mencegah atau mengatasinya. Sebagai seorang guru yang profesional harus mampu mendiagnosis setiap hambatan tersebut, sehingga menemukan solusinya. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus mampu mengelola situasi dan kondisi kelas dengan baik. Sebagaimana yang dilakukan guru Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Tulungagung, untuk mengatasi hambatan tersebut dengan

---

<sup>23</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hal. 80

cara memberikan nasihat/motivasi terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran, hal tersebut dilakukan untuk menumbuhkan dan memberikan penguatan tentang betapa pentingnya belajar bagi masa depan siswa. Pada saat proses pembelajaran di kelas, guru juga memberikan dorongan serta memberi semangat kepada siswa, agar antusiasme dan minat belajar mereka menjadi meningkat.

*Kedua*, prasarana dalam pembelajaran tentunya dapat menjadi salah satu faktor penghambat dalam menerapkan strategi atau metode pembelajaran yang dilakukan guru. Sebagaimana dalam temuan penelitian yang telah disajikan sebelumnya, keterbatasan prasarana dalam pembelajaran di kelas menjadi faktor penghambat strategi permainan yang dilakukan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Keterbatasan prasarana tersebut berupa keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi di kelas. Sudah menjadi hal yang wajar bagi seorang guru jika saat memberikan materi di kelas, alokasi waktu yang tersedia ternyata masih sangat kurang. Apalagi dengan menggunakan strategi permainan, tentunya membutuhkan waktu yang tidak sedikit, agar strategi tersebut bisa berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang hanya dilakukan satu minggu sekali dengan alokasi waktu 90 menit, faktanya masih sangatlah kurang. Ditambah lagi dengan adanya indikator-indikator yang harus dicapai siswa, menambah tugas guru untuk mengelola pembelajaran dengan alokasi waktu yang sedemikian rupa, agar menjadi efektif dan efisien. Tentunya tugas tersebut

tidaklah mudah, guru harus memiliki kompetensi yang memadai untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Meskipun dengan keterbatasan waktu tersebut, sebagai seorang guru yang profesional pasti tidak menjadi masalah yang besar. Bahkan hal tersebut, dapat dijadikan tantangan bagi guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien dengan alokasi waktu yang terbatas.

Bukan hanya keterbatasan alokasi waktu saja yang menjadi penghambat strategi permainan guru di kelas, melainkan juga keterbatasan waktu dalam mengajar atau memberikan materi di kelas. Hal tersebut disebabkan karena terdapatnya gangguan yang tidak terduga atau mendadak, seperti sakit, rapat guru, tugas dinas atau ada sebab-sebab lain yang tidak bisa ditinggalkan. Akibat adanya gangguan tersebut, guru harus merelakan jam mengajar di kelas terpotong, maka hal-hal yang demikian itulah yang dapat menghambat strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi siswa.

Namun demikian, memberikan pengajaran bagi siswa sudah menjadi tugas dan tanggung jawab seorang guru, sehingga guru harus mampu menjalankan tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik tersebut dengan sebaik-baiknya. Sebagaimana yang dilakukan guru Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Tulungagung dengan alokasi waktu mengajar yang terbatas, guru tetap berusaha memaksimalkan dan memanfaatkan waktu mengajarnya tersebut dengan baik. Keterbatasan waktu tersebut jika dimanfaatkan dengan baik dan semaksimal mungkin, tentu akan memperoleh hasil yang memuaskan. Kalaupun guru tidak

bisa masuk kelas karena ada halangan, maka guru harus memberikan tugas mandiri atau tugas kelompok agar tetap ada proses belajar di kelas.

#### **b. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar pembelajaran, yang dapat menghambat jalanya proses belajar di kelas. Berdasarkan pada temuan penelitian sebelumnya, faktor eksternal penghambat strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi siswa berupa atmosfer belajar yang kurang kondusif atau terlalu ramai. Atmosfer belajar merupakan suasana, kondisi atau keadaan yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Apabila dalam suatu proses pembelajaran atmosfer yang terjadi di dalam kelas tidak kondusif atau terlalu ramai, maka hal tersebut dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Mengingat strategi yang digunakan guru tersebut adalah strategi permainan, tentunya untuk mengontrol atmosfer belajar dalam kelas juga tidaklah mudah.

Pada saat pembelajaran di kelas atmosfer belajar dipengaruhi oleh berbagai macam masalah, seperti tingkah laku siswa yang terlalu ramai dan juga tidak berfungsinya fasilitas kelas, sehingga siswa menjadi kurang nyaman dalam belajar. Sebagaimana yang terjadi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Tulungagung, atmosfer belajar yang tidak kondusif dan terlalu ramai dapat menyebabkan terhambatnya strategi permainan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Jika dalam proses pembelajaran hal tersebut dibiarkan begitu saja, tanpa ada usaha untuk mencegah atau mengatasinya, maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai serta prestasi belajar siswa

bukannya makin naik, justru akan menjadi turun. Masalah lain timbul akibat kurang maksimalnya fungsi fasilitas kelas seperti AC atau kipas angin, yang dapat menyebabkan suhu dalam kelas meningkat. Atmosfer belajar yang demikian dapat mengganggu kenyamanan baik guru atau siswanya dalam proses belajar mengajar, yang menyebabkan atmosfer belajar menjadi kurang kondusif.

Permasalahan-permasalahan di atas sebenarnya sudah menjadi kendala yang umum terjadi dalam setiap proses pembelajaran, bahkan hampir dialami oleh semua guru mata pelajaran. Apabila hal tersebut terjadi serta tidak ada upaya guru untuk memperbaiki, maka besar kemungkinan strategi permainan yang diterapkan guru tidak berjalan dengan lancar dan sukses. Hal tersebut tentunya menuntut seorang guru untuk kreatif dan inovatif, karena untuk mengatasi hambatan tersebut tidaklah mudah, membutuhkan kompetensi dalam mengelola situasi dan kondisi kelas, agar suasana pembelajaran bisa menjadi kondusif lagi. Sebagaimana yang dilakukan guru Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Tulungagung, untuk mengatasi serta meminimalisir terjadinya ketidakkondusifan saat pembelajaran, guru kerap melakukan *ice breaking* dan melakukan humoran atau cerita yang edukatif, agar atmosfer belajar dalam kelas menjadi kondusif lagi.

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

Setiap strategi pembelajaran pastinya berharap memiliki dampak positif bagi hasil belajar atau prestasi belajar siswa, begitu juga dengan

strategi permainan yang diterapkan guru dalam pembelajaran di dalam kelas. Dalam penelitian ini akan memaparkan dampak positif strategi permainan guru terhadap prestasi belajar siswa, dan adanya dampak tersebut berharap prestasi siswa bisa meningkat. Berdasarkan pada temuan peneliti sebelumnya, diperoleh mengenai dampak strategi permainan guru terhadap prestasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits siswa kelas X MAN 1 Tulungagung.

*Dampak pertama*, 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. Hal tersebut disebabkan karena memang secara praktiknya dengan strategi permainan siswa lebih merasa senang, dan dengan perasaan senang tersebut mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar. Hal tersebut juga sama dengan hasil penelitian M. Rohwati dalam jurnalnya *Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*, hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa metode pembelajaran dengan *education game* dapat membuat siswa menjadi aktif, banyak yang bertanya dan proses pembelajaran lebih hidup. Selain itu, hal tersebut juga menarik perhatian dan motivasi mereka untuk belajar, serta ingin permainan tersebut tetap dilanjutkan. Keaktifan siswa dalam belajar juga terus mengalami peningkatan pada setiap siklus tindakan yang telah diberikan.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> M. Rohwati, *Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. (Wonosobo: Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 2012), hal. 80-81

Penjelasan di atas membuktikan bahwa, dengan menerapkan strategi permainan dalam pembelajaran tentu akan membuat siswa senang, serta hal tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, dengan begitu tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Di samping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah bagi peserta didik, serta akan mendorong motivasinya semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya.<sup>25</sup>

Strategi permainan yang diterapkan guru Al-Qur'an Hadits kelas X MAN 1 Tulungagung berbeda dengan strategi pada pembelajaran mata pelajaran lainnya, karena lebih bervariasi. Dengan pembelajaran yang bervariasi mampu menghilangkan rasa bosan dan jenuh saat pembelajaran. Sebagaimana yang terdapat dalam bukunya Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar* dijelaskan bahwa "bila guru dalam proses belajar mengajar tidak menggunakan variasi, maka akan membosankan siswa, perhatian siswa berkurang, mengantuk, dan akibatnya tujuan belajar tidak tercapai."<sup>26</sup> Dengan demikian, penting rasanya bagi seorang guru untuk membuat variasi dalam belajar, agar tujuan dari pembelajaran yang telah ditentukan bisa tercapai.

*Dampak kedua*, strategi bermain menghafal dengan lagu dapat mempermudah siswa dalam menghafalkan dalil-dalil hadits dan dengan strategi tersebut hafalan yang dimiliki siswa akan bertahan lebih lama. Usaha

---

<sup>25</sup> Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. (Semarang: Rasail, 2008), hal. 47

<sup>26</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar...*, hal. 160

guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa ternyata membuahkan hasil yang cukup memuaskan. Strategi permainan yang digunakan guru tersebut mampu mempermudah siswa dalam menghafalkan dalil-dalil hadits, serta dalam memahami materi pembelajaran siswa juga lebih baik. Dampak dari strategi tersebut terlihat pada siswa yang dulunya menghafal dalil membutuhkan waktu yang lama, sekarang dengan adanya strategi bermain menghafal dalil dengan lagu yang diterapkan guru, hafalan siswa menjadi meningkat. Siswa yang dulunya tidak pernah menghafal hadits, sekarang dapat menghafal banyak hadits, sehingga pengetahuan tentang hadits juga ikut meningkat.

Hal tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian A. Y. Soengeng dan Sri Kartika Sinta Dewi dalam jurnalnya *Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Kedungsuren Kendal*, hasil penelitian jurnal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan berupa media monopoli dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran dengan baik, siswa juga mampu memecahkan masalah dengan berpikir secara individu. Selain itu, siswa juga dapat berkerjasama dengan baik bersama kelompoknya, agar dapat memecahkan masalah yang diberikan. Pembelajaran dengan menggunakan permainan berupa media monopoli membuat siswa tidak hanya berangkat sekolah untuk sekedar duduk mendengarkan guru

menjelaskan materi, melainkan siswa wajib terlibat aktif dalam pembelajaran untuk mampu memecahkan masalah yang diberikan guru.<sup>27</sup>

Dampak dari strategi permainan tersebut juga berkepanjangan, sebab hafalan yang dimiliki siswa saat menggunakan strategi tersebut cenderung lebih lama dalam ingatan, sehingga tidak akan mudah terlupakan. Sebagaimana menurut pendapat *law of disuse* (Hilgar dan Bower) dalam bukunya Muhibbin Syah yang berjudul *Psikologi Belajar* menjelaskan bahwa “lupa dapat terjadi karena materi pelajaran yang telah dikuasai tidak pernah digunakan atau dihafalkan siswa”.<sup>28</sup> Untuk mencegah hal tersebut setiap kali akan memulai pembelajaran di kelas, guru selalu menekankan hafalan siswa dengan cara mengulang hafalan yang kemarin telah dihafalkan dengan menggunakan lagu, tujuan tersebut agar siswa tidak mudah lupa.

*Dampak ketiga*, strategi permainan yang diterapkan guru tersebut, mampu mempermudah siswa dalam menerima pelajaran, sehingga terdapat peningkatan terhadap pengetahuan, nilai serta hasil atau prestasi belajar siswa. Berdasarkan temuan penelitian diperoleh peneliti saat melakukan observasi, wawancara dan studi dokumen di lapangan, peneliti menemukan bahwa terdapat peningkatan yang dialami siswa mulai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotrik. Siswa yang awalnya tidak pernah hafal hadits mereka menjadi hafal, pengetahuan tentang hadits juga meningkat, siswa juga bisa merasakan adanya hikmah diturunkannya Nabi Muhammad dengan membawa Al-Qur’an

---

<sup>27</sup> A. Y. Soegeng dan Sri Kartika Sinta Dewi, *Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Kedungsuren Kendal*. (Semarang, Jurnal IKIP PGRI, 2013), hal. 6-7

<sup>28</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 171

dan Hadits, serta siswa mampu mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh setelah mempelajari Al-Qur'an dan Hadits.

Dampak di atas juga sejalan dengan hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Prisintia Wahyu Utami, dkk. dalam jurnalnya *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV*, dalam kesimpulan jurnal disebutkan bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran Matematika kelas IV SD Kartika Bandar Lampung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti berdasarkan pada peningkatan hasil belajar siswa baik nilai rata-rata maupun ketuntasan hasil pada setiap siklusnya. Pada prasiklus, nilai rata-rata hasil belajar sebesar 62,41, siklus I meningkat menjadi 72,36, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,19. Siswa yang nilainya mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) atau yang dinyatakan tuntas pada prasiklus sebanyak 20 siswa (51,21%), pada siklus I meningkat menjadi 28 siswa (68,29%), dan pada siklus II meningkat menjadi 36 siswa (87,80%).<sup>29</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa dengan menggunakan metode permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, serta dengan strategi permainan yang dilakukan guru Al-Qur'an Hadits kelas X MAN 1 Tulungagung, ternyata hasil atau prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil dari peningkatan tersebut juga didukung oleh dokumen hasil belajar atau prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang akan dilampirkan pada lampiran hasil studi dokumentasi.

---

<sup>29</sup> Prisintia Wahyu Utami, dkk.. *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV*. (Bandar Lampung: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2013).