

## ABSTRAK

Karmila. 2019. *Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) Dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Di Mts. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah, IAIN Madura, Pembimbing: Ibu. Muliatul Maghfiroh, M.Pd.I

**Kata kunci:** Metode pembelajaran permainan, semangat belajar siswa

Banyak variasi permainan yang digunakan oleh guru fiqh di sekolah ini untuk memberikan informasi melalui cara yang berbeda agar siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran, Misalnya : teka-teki silang, puzzle dan tebak gambar. Selain itu, mata pelajaran Fiqh merupakan salah satu mata pelajaran yang berisi materi yang mudah disesuaikan dengan berbagai metode permainan, salah satunya metode permainan puzzle yang digunakan di materi Shalat wajib kelas VII semester genep.

Dengan penjelasan di atas maka memunculkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu; *pertama*, Bagaimana penerapan metode pembelajaran permainan (Games) dalam menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang ? *Kedua*, Apa faktor pendukung dan penghambat dalam Pembelajaran permainan (Games) dalam menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif, sumber data diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Informannya adalah kepala sekolah, guru, dan siswa. sedangkan pengecekan keabsahan data dilakukan melalui perpanjangan keikutsertaan dan triangulasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1. Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang. a. langkah-langkah sebelum penerapan metode pembelajaran permainan (games) yaitu : 1) Membuat perangkat pembelajaran meliputi RPP dan Silabus. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memiliki beberapa komponen seperti : KI, KD, Tujuan pembelajaran, metode, alat dan bahan yang digunakan, sumber belajar, langkah-langkah proses pembelajaran meliputi (pembukaan, isi, dan penutup), tugas dan penilaian. 2) mempersiapkan penerapan metode yang digunakan. Dalam hal ini adalah mempersiapkan media dan sumber belajar yang berhubungan dengan metode permainan. b. Langkah-langkah proses penerapan metode pembelajaran permainan yaitu : 1) Pembukaan, 2) Proses pembelajaran menggunakan metode games, 3) Penutup/closing. c. Penggunaan metode pembelajaran permainan (games). Ada banyak metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu metode umum dan metode khusus. Metode umum yaitu metode yang biasa digunakan oleh setiap guru, misalkan metode ceramah, tanya jawab. Metode khusus adalah metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan, misalnya metode permainan. d. Cara untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar yaitu : 1) Guru memberikan uji konsentrasi kepada siswa berupa tepuk

tangan bersama-sama, yel-yel, atau menyanyikan lagu bersama-sama. 2) Penggunaan metode yang berbeda-beda. 3) Motivasi yang tinggi dalam diri siswa.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs.

Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang.

a. Faktor pendukung untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar terdiri dari dua faktor yaitu :

- 1) Faktor internal; motivasi yang kuat untuk memahami pelajaran.
- 2) Faktor eksternal ; semangat guru dalam mengajar, media yang sudah lengkap, dsb.

b. Faktor penghambat untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar terdiri dari dua faktor yaitu :

- 1) Faktor internal adalah; kesadaran siswa masih kurang untuk belajar.
- 2) Faktor eksternal; latar belakang keluarga yang berbeda-beda sehingga membentuk karakter siswa yang memiliki dampak terhadap kognitif dan semangat siswa dalam belajar.

c. Solusi dari adanya dua faktor penghambat yang ditemukan di dalam kelas yaitu :

- 1) kurangnya kesadaran siswa dalam belajar, solusinya yaitu guru memberikan arahan, penjelasan, dan nasehat yang membangun semangat siswa dalam belajar.
- 2) Latar belakang siswa yang berbeda-beda sehingga membentuk karakter dan kognitif yang berbeda-beda, solusinya yaitu dengan memberikan pengertian kepada siswa bahwa setiap orang memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing dengan kekurangan dan kelebihan tersebut siswa dibagi menjadi beberapa kelompok agar siswa bisa menampilkan kelebihan mereka masing-masing dan saling menutupi kekurangan diantara mereka.