

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

1. Profil sekolah MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan

Sampang

a. Sejarah MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan

Sampang

MTs. Nurul Hidayah merupakan Madrasah Tsanawiyah yang terakreditasi

B. Sama seperti MTs pada umumnya yang ada di Indonesia, masa pendidikan sekolah MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang di tempuh dalam waktu tiga tahun pembelajaran dimulai dari kelas VII sampai kelas IX. Waktu tempuh dari rumah ke sekolah ini selama 20 menit. Sekolah ini sangat strategis karena terletak di pinggir jalan yang memudahkan untuk menemukan lokasi ini.¹

b. Visi dan Misi MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem

Tambelangan Sampang

a) Visi²

"mencetak generasi muslim yang mampu menguasai dan mengamalkan IPTEK dan IMTAQ".

b) Misi³

1. Terwujudnya lulusan yang cerdas, kompetitif dan berakhlakul karimah;

¹ Observasi

² Dokumentasi

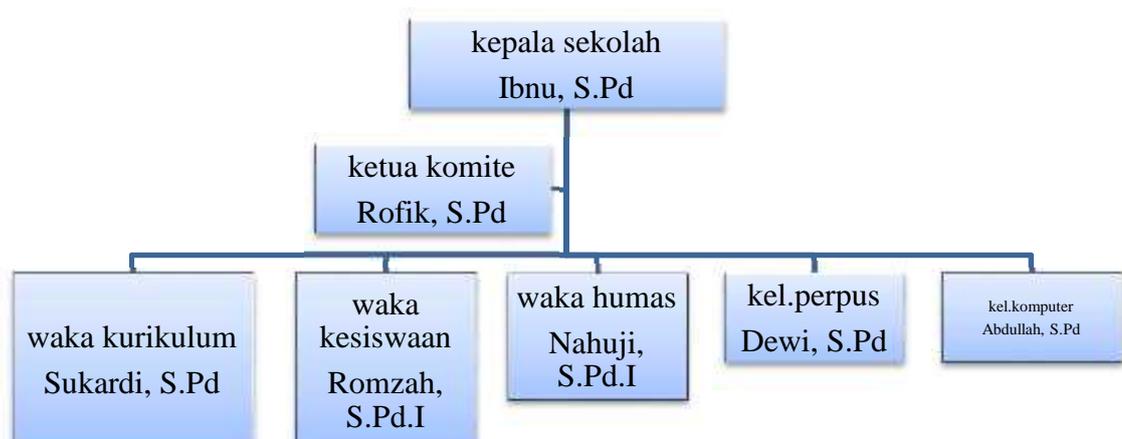
³ Dokumentasi

2. Terwujudnya proses pembelajaran adaptif, inovatif, kreatif dan menyenangkan;
3. Mengembangkan minat dan bakat siswa melalui ekstrakurikuler;
4. Terwujudnya perkembangan kurikulum yang adaptif dan berwawasan IPTEK;
5. Terwujudnya prasarana dan sarana pendidikan yang relevan dan mutakhir mengikuti perkembangan IPTEK;
6. Terwujudnya SDM pendidikan yang profesional;
7. Terwujudnya manajemen madrasah yang berbasis madrasah;
8. Terciptanya lingkungan madrasah yang islami dan kondusif untuk proses pembelajaran.

Bagan 4.1⁴

Struktur organisasi MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan

Sampang



⁴ Observasi

2. Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang.

Sekolah adalah tempat para siswa untuk menuntut ilmu dan memperoleh informasi yang belum mereka ketahui, sehingga guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif agar siswa bisa memperoleh informasi dengan baik dan benar. MTs. Nurul Hidayah Tambelangan Sampang merupakan sekolah yang ada di Sampang yang memiliki ide kreatif dimana gurunya memiliki cara yang asik untuk menyampaikan materi yaitu melalui penggunaan metode yang berbeda-beda sehingga siswa merasa butuh dan haus akan ilmu. Salah satu guru yang menerapkan hal ini dalam pembelajaran adalah guru Fiqih yaitu Ibu Dewi.⁵

Proses pembelajaran di dalam kelas tidak pernah terlepas dari yang namanya metode. Metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk membuat siswa atau anak didiknya menjadi faham atau mengerti terhadap materi yang sedang dipelajari sehingga tujuan yang diinginkan bisa tercapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Setiap guru memiliki cara yang berbeda untuk menyajikan materi pelajaran yang ada di dalam kelas. Hal ini tentu setiap guru memerlukan metode berbeda-beda dan metode yang sering digunakan di sekolah-sekolah adalah metode ceramah. Dimana seorang guru menjelaskan materi dengan cara berceramah sedangkan siswa dituntut untuk mendengarkan, sehingga proses pembelajaran yang ada di dalam kelas hanya berjalan satu arah tanpa adanya timbal balik dari siswa atau peserta didik. Oleh karena itu, guru tidak hanya butuh

⁵ Observasi

satu metode untuk menyampaikan materi yang sedang dipelajari di dalam kelas. Metode yang lain digunakan agar siswa tidak merasa bosan untuk belajar di dalam kelas dan pembelajarannya tidak monoton.⁶

Mata pelajaran fiqih adalah mata pelajaran yang di dalamnya memuat hukum-hukum dan syariat-syariat Islam. Dimana agar siswa tidak merasa bosan untuk mempelajarinya, guru memiliki cara yang berbeda untuk menyajikannya yaitu dengan penggunaan berbagai metode seperti MTs. Nurul Hidayah Cekonch Birem Tambelangan Sampang. Dimana sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang menerapkan metode pembelajaran permainan. Banyak variasi permainan yang digunakan oleh guru fiqih 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 Sunah Muakkad dan Ghairu Muakkad kelas VII semester genap.⁷ Guru sebagai pengelola dan pengendali dalam permainan agar berjalan dengan baik. Sedangkan siswa sebagai pemain dalam permainan yang diberikan oleh guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa terhadap materi yang sedang diberikan. Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih memiliki beberapa langkah dalam penerapannya seperti yang dipaparkan oleh Kepala Sekolah yaitu Bpk. Ibnu yaitu sebagai berikut :

⁶ Observasi

⁷ Observasi

Setiap guru memiliki metode yang berbeda-beda untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas. Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh seorang guru sebelum memulai proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu : 1) setiap guru harus membuat RPP sebelum mengajar di dalam kelas. Dimana dalam RPP mencakup beberapa hal yaitu KI, KD, tujuan, metode, alat dan bahan yang digunakan, sumber belajar, langkah-langkah proses pembelajaran meliputi (pembukaan, isi, dan penutup), tugas dan penilaian. 2) Setiap guru harus membuat silabus. 3) guru harus mempersiapkan metode, bahan, alat dan sumber belajar yang akan digunakan.⁸

Dari paparan kepala sekolah di atas bisa dikatakan bahwa setiap guru memiliki gaya atau cara yang berbeda untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas. Namun, ada beberapa hal yang harus dilakukan sebelum melangkah jauh masuk dalam proses pembelajaran yaitu guru harus membuat RPP, Silabus, dan mempersiapkan metode, bahan, alat dan sumber belajar yang akan digunakan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa ada beberapa hal harus dilakukan oleh seorang guru sebelum masuk pada proses pembelajaran yaitu ; 1) guru harus membuat RPP, 2) guru harus membuat silabus, 3) guru harus mempersiapkan metode, bahan, alat, dan sumber belajar yang akan digunakan.⁹

Informan lain menyatakan pendapatnya tentang Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih beberapa langkah dalam penerapannya seperti pemaparan guru Mata Pelajaran Fiqih yaitu Ibu Dewi yaitu sebagai berikut :

Sebelum masuk dalam proses pembelajaran setiap guru harus membuat perangkat pembelajaran meliputi RPP, Silabus dan sebagainya. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran memiliki tujuan yang terencana sehingga guru bisa fokus untuk menyampaikan materi pelajaran sebagai contoh pelajaran Fiqih yang mana dalam pelajaran fiqih memiliki tujuan

⁸ Ibnu, Selaku Kepala Sekolah MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (14 Maret 2020).

⁹ observasi

yaitu siswa bisa memahami dan mampu mempraktekkan materi yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Dari paparan di atas dapat dipahami bahwa guru harus membuat perangkat pembelajaran meliputi RPP, Silabus dan sebagainya. Pembuatan perangkat pembelajaran memiliki tujuan yang sudah tersusun secara sistematis dan terencana sehingga guru bisa fokus untuk menyampaikan materi pelajaran. Salah satu contoh adalah mata pelajaran Fiqih yang memiliki tujuan yaitu siswa bisa memahami dan mampu mempraktekkan materi yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi menunjukkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih memiliki beberapa langkah yaitu ; 1) membuat perangkat pembelajaran, 2) mempersiapkan penerapan metode yang digunakan.¹¹

Langkah selanjutnya yang harus dilakukan oleh guru yaitu proses Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) di dalam kelas. Sebelum masuk dalam proses pembelajaran guru harus melakukan tahap-tahap proses pembelajaran meliputi pembukaan, proses pembelajaran dan penutup. Langkah *pertama* yaitu pembukaan, dimana guru memberi salam kepada siswa kemudian berdoa bersama-sama. Langkah *kedua* yaitu proses pembelajaran, dimana guru mengulang kembali pelajaran sebelumnya untuk mengingatkan siswa pada pelajaran sebelumnya. Setelah itu guru membahas materi baru yang akan dipelajari, lalu setelah materi selesai disampaikan atau siswa dirasa sudah cukup

¹⁰ Dewi, Selaku guru Fiqih MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

¹¹ Observasi

untuk menyerap materi. Maka, langkah selanjutnya guru mempersiapkan alat dan bahan untuk menerapkan metode pembelajaran permainan (games). Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum menerapkan metode tersebut yaitu ; 1) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, 2) guru memberikan media yang digunakan untuk setiap kelompok, 3) guru memberikan peraturan dalam permainan yang diterapkan yaitu durasi permainan, pelanggaran, dan tahap permainan 4) kelompok yang menang akan mendapat *reward* atau nilai tambahan, sedangkan kelompok yang kalah akan mendapatkan hukuman yang bisa membangun kreativitas siswa. Langkah *ketiga* yaitu penutup, dimana guru memberikan kesimpulan tentang materi pelajaran, lalu berdoa bersama-sama dan memberi salam.¹²

Salah satu informan menyatakan tentang proses penerapan metode permainan (games) yaitu Ibu Dewi selaku guru Fiqih di MTs. Nurul Hidayah cekkonceh birem tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Proses penerapan metode permainan memiliki beberapa tahap yaitu pembukaan, proses pembelajaran, dan penutup. Pada tahap pembukaan guru memberikan salam kepada siswa, mengabsen, dan berdoa bersama-sama. Tahap proses pembelajaran guru mengingatkan siswa tentang materi yang telah lalu sebelum masuk pada materi yang baru. Setelah itu guru memberikan materi baru kemudian menerapkan metode permainan yang disesuaikan dengan materi. Selanjutnya, penutup guru memberikan kesimpulan materi pelajaran, berdoa dan memberi salam.¹³

informan lain menyatakan tentang proses penerapan metode permainan (games) yaitu Uswatun Hasanah siswa kelas VII di MTs. Nurul Hidayah cekkonceh birem tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

¹² Observasi

¹³ Dewi, Selaku guru Fiqih MTs. Nurul Hidayah Cekkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

Penerapan metode permainan di dalam kelas memiliki beberapa tahap yaitu pembukaan, proses pembelajaran, dan penutup. Tahap pembukaan guru memberi salam kepada siswa dan siswa menjawabnya, lalu guru mengabsen siswa satu-persatu untuk mengetahui kelengkapan siswanya di dalam kelas, setelah itu siswa berdoa bersama-sama. Tahap proses pembelajaran siswa diminta untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menerapkan metode permainan yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Tahap penutup guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari, kemudian berdoa bersama-sama lalu guru memberi salam dan siswa menjawabnya.¹⁴

informan lain menyatakan tentang proses penerapan metode permainan (games) yaitu Selviawati siswa kelas VIII di MTs. Nurul Hidayah cekkonceh birem tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Penerapan metode permainan di dalam kelas memiliki beberapa tahap yaitu pembukaan, proses pembelajaran, dan penutup. Tahap pembukaan guru memberi salam kepada siswa dan siswa menjawabnya, lalu guru mengabsen siswa satu-persatu untuk mengetahui kelengkapan siswanya di dalam kelas, setelah itu siswa berdoa bersama-sama. Tahap proses pembelajaran siswa diminta untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menerapkan metode permainan yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Tahap penutup guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari, kemudian berdoa bersama-sama lalu guru memberi salam dan siswa menjawabnya.¹⁵

informan lain menyatakan tentang proses penerapan metode permainan (games) yaitu Dodi Firmansyah siswa kelas IX di MTs. Nurul Hidayah cekkonceh birem tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Penerapan metode permainan di dalam kelas memiliki beberapa tahap yaitu pembukaan, proses pembelajaran, dan penutup. Tahap pembukaan guru memberi salam kepada siswa dan siswa menjawabnya, lalu guru mengabsen siswa satu-persatu untuk mengetahui kelengkapan siswanya di dalam kelas, setelah itu siswa berdoa bersama-sama. Tahap proses pembelajaran siswa diminta untuk mendengarkan materi yang

¹⁴ Dodi Firmansyah, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cekkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

¹⁵ Sulistiawatik, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cekkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

disampaikan oleh guru, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menerapkan metode permainan yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Tahap penutup guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari, kemudian berdoa bersama-sama lalu guru memberi salam dan siswa menjawabnya.¹⁶

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran guru harus melakukan beberapa langkah yaitu; 1) pembukaan, 2) proses pembelajaran, 3) penutup. *Pertama* pembukaan, pada tahap ini guru memberikan salam, mengabsen, dan berdoa bersama-sama. *Kedua* proses pembelajaran, pada tahap ini guru memberikan materi pelajaran, mempersiapkan permainan yang akan diterapkan dan memberi tahu siswa tentang aturan permainan. *Ketiga* penutup, pada tahap ini guru memberi kesimpulan, berdoa bersama-sama dan memberi salam.

Hasil observasi menunjukkan bahwa ada tiga tahap yang harus dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran, yaitu ; 1) pembukaan meliputi guru memberi salam, doa bersama, mengabsen dan mengulang kembali yang telah lalu sebelum masuk pada materi yang baru, 2) proses pembelajaran meliputi pemberian materi dan penerapan berbagai metode yang digunakan, 3) penutup meliputi pemberian kesimpulan, doa bersama dan guru memberi salam.¹⁷

Ada beberapa metode permainan yang digunakan dalam pelajaran yaitu Puzzle, Teka-teki Silang, Dan Tebak Gambar. Puzzle adalah bentuk permainan yang berisi potongan-potongan kertas secara acak, tugas dari siswa menyusun potongan-potongan kertas tersebut menjadi kalimat atau gambar yang utuh. Teka-

¹⁶ Siti Aminah, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

¹⁷ Observasi.

teki silang adalah bentuk permainan yang berisi soal-soal yang harus dipecahkan oleh siswa. Tebak gambar adalah bentuk permainan berupa gambar dimana siswa dituntut untuk menebak gambar yang telah disediakan.

Salah satu informan menyatakan bahwa ada beberapa metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu Bpk Ibnu kepala sekolah MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Sebenarnya 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. Sedangkan metode khusus adalah metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Sebagai contoh pada mata pelajaran Fiqih metode yang biasa digunakan adalah metode permainan Puzzle, teka-teki silang dan tebak gambar. Metode ini disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan misalkan pada materi kelas VII dengan tema Sholat sunah muakkad dan ghairu muakkad. Tema ini menggunakan metode permainan teka-teki silang, dimana guru menyiapkan media yang digunakan yaitu berupa kertas yang berisi kotak-kotak kosong dengan huruf inisial di depannya sebagai klu agar siswa bisa mengingat dan menebak pertanyaan dengan baik dan benar.¹⁸

Informan lain menyatakan tentang beberapa metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu Ibu Dewi selaku Guru Fiqih di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Beberapa metode yang sering digunakan ada dua yaitu metode umum dan khusus. Metode umum yang sering digunakan adalah metode ceramah, sedangkan metode khusus yang sering digunakan adalah metode permainan baik berupa puzzle, teka-teki silang, dan tebak gambar. Sebagai contoh metode yang digunakan dalam mata pelajaran Fiqih yaitu teka-teki silang. Dimana guru menyiapkan media kertas yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dalam tabel kosong yang dilengkapi inisial agar siswa bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.¹⁹

¹⁸ Ibnu, Selaku Kepala Sekolah MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (14 Maret 2020).

¹⁹ Dewi, Selaku guru Fiqih MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

Informan lain juga menambahkan tentang beberapa metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu Uswatun Hasanah siswa kelas VII di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Ada dua metode yang sering digunakan yaitu metode umum dan khusus. Metode umum yang biasa digunakan adalah metode ceramah. Dimana guru menyampaikan materi dengan cara berceramah, sedangkan siswa dituntut untuk mendengarkan materi yang akan disampaikan. Metode khusus yang sering digunakan adalah metode permainan baik berupa puzzle, teka-teki silang, maupun tebak gambar. Metode khusus ini yang biasa digunakan adalah metode permainan teka-teki silang. Permainan ini berupa kertas-kertas kosong dengan inisial di depannya agar siswa bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.²⁰

Informan lain juga menambahkan tentang beberapa metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu Selviawati siswa kelas VIII di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Ada dua metode yang sering digunakan yaitu metode umum dan khusus. Metode umum yang biasa digunakan adalah metode ceramah. Dimana guru menyampaikan materi dengan cara berceramah, sedangkan siswa dituntut untuk mendengarkan materi yang akan disampaikan. Metode khusus yang sering digunakan adalah metode permainan baik berupa puzzle, teka-teki silang, maupun tebak gambar. Metode khusus ini yang biasa digunakan adalah metode permainan teka-teki silang. Permainan ini berupa kertas-kertas kosong dengan inisial di depannya agar siswa bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.²¹

Informan lain juga menambahkan tentang beberapa metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu Dodi Firmansyah siswa kelas IX di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

²⁰ Dodi Firmansyah, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

²¹ Sulistiawatik, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

Ada dua metode yang sering digunakan yaitu metode umum dan khusus. Metode umum yang biasa digunakan adalah metode ceramah. Dimana guru menyampaikan materi dengan cara berceramah, sedangkan siswa dituntut untuk mendengarkan materi yang akan disampaikan. Metode khusus yang sering digunakan adalah metode permainan baik berupa puzzle, teka-teki silang, maupun tebak gambar. Metode khusus ini yang biasa digunakan adalah metode permainan teka-teki silang. Permainan ini berupa kertas-kertas kosong dengan inisial di depannya agar siswa bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.²²

Ada beberapa metode yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu metode umum dan khusus. Metode umum adalah metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran misalkan metode ceramah dan tanya jawab. Metode khusus adalah metode yang digunakan sesuai dengan materi yang akan dipelajari misalkan metode permainan baik berupa teka-teki silang, puzzle dan tebak gambar. Pada mata pelajaran fiqih metode yang digunakan adalah metode permainan berupa teka-teki silang, dimana siswa diberikan media kertas yang berisi pertanyaan dan tabel yang berisi inisial agar siswa bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa metode digunakan oleh guru untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Ada dua metode yang digunakan yaitu metode umum dan khusus. Metode umum meliputi metode ceramah dan Tanya jawab. Sedangkan metode khusus meliputi metode permainan yang memiliki beberapa variasi seperti teka-teki silang, puzzle, dan tebak gambar.²³

²² Siti Aminah, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

²³ Observasi.

Hasil Dokumentasi



Gambar 4.1 proses penerapan metode permainan (games)

Menumbuhkan semangat belajar siswa bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan. Ada berbagai macam cara untuk menumbuhkannya seperti memberikan *ice breaking* sebelum proses pembelajaran dimulai, penggunaan metode yang berbeda-beda, serta trik guru yang menarik yang membuat siswa lebih bersemangat untuk memperoleh ilmu atau informasi yang baru. Hal ini dilakukan guru agar siswa bisa betah belajar di dalam kelas dan pembelajaran yang diperoleh bisa berkesan bagi siswa, sehingga siswa memiliki semangat yang lebih untuk mempelajarinya.

Salah satu informan memaparkan tentang cara yang dilakukan guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang seperti yang dipaparkan oleh kepala sekolah yaitu Bpk. Ibnu sebagai berikut :

Banyak cara yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas, seperti : guru memberikan uji konsentrasi kepada siswa berupa tepuk tangan bersama-sama, yel-yel, atau menyanyikan lagu bersama-sama. Hal ini dilakukan agar siswa tidak tegang atau panik pada saat memulai pelajaran, selain itu tujuan yang lain

yaitu untuk membuat siswa lebih konsentrasi dan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas.²⁴

Informan lain juga memaparkan tentang cara yang dilakukan guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang seperti yang dipaparkan oleh Guru Fiqih yaitu Ibu Dewi sebagai berikut :

Cara yang sering digunakan di dalam kelas untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas yaitu dengan penggunaan metode yang berbeda-beda. Metode yang membuat siswa semangat dalam belajar di dalam kelas yaitu metode permainan. Metode ini memberikan kesan yang baik bagi siswa karena selain siswa bisa bermain mereka juga dituntut untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.²⁵

Informan lain juga memaparkan tentang cara yang dilakukan guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang seperti yang dipaparkan oleh Uswatun Hasanah Siswa kelas VII yaitu sebagai berikut :

Guru menggunakan berbagai macam cara untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas. Seperti yang dilakukan oleh guru fiqih yaitu dengan menggunakan metode yang bermacam-macam. Metode yang sering digunakan adalah metode permainan. Metode ini sangat cocok bagi siswa karena selain siswa bisa bermain namun di dalamnya masih terdapat unsur belajar sehingga siswa merasa senang dan lebih giat untuk belajar dan memperoleh ilmu dan informasi yang baru.²⁶

Informan lain juga memaparkan tentang cara yang dilakukan guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang seperti yang dipaparkan oleh Selviawati Siswa kelas VIII yaitu sebagai berikut :

²⁴ Ibnu, Selaku Kepala Sekolah MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (14 Maret 2020).

²⁵ Dewi, Selaku guru Fiqih MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

²⁶ Dodi Firmansyah, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

Guru menggunakan berbagai macam cara untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas. Seperti yang dilakukan oleh guru fiqih yaitu dengan menggunakan metode yang bermacam-macam. Metode yang sering digunakan adalah metode permainan. Metode ini sangat cocok bagi siswa karena selain siswa bisa bermain namun di dalamnya masih terdapat unsur belajar sehingga siswa merasa senang dan lebih giat untuk belajar dan memperoleh ilmu dan informasi yang baru.²⁷

Informan lain juga memaparkan tentang cara yang dilakukan guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang seperti yang dipaparkan oleh Dodi Firmansyah Siswa kelas IX yaitu sebagai berikut :

Guru menggunakan berbagai macam cara untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas. Seperti yang dilakukan oleh guru fiqih yaitu dengan menggunakan metode yang bermacam-macam. Metode yang sering digunakan adalah metode permainan. Metode ini sangat cocok bagi siswa karena selain siswa bisa bermain namun di dalamnya masih terdapat unsur belajar sehingga siswa merasa senang dan lebih giat untuk belajar dan memperoleh ilmu dan informasi yang baru. Selain itu, motivasi yang tinggi dalam belajar harus ditumbuhkan dalam diri siswa, hal ini menjadi penentu utama dalam menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.²⁸

Guru memiliki cara yang berbeda-beda untuk membuat siswanya menjadi semangat dalam belajar. Seperti yang telah dipaparkan di atas bahwa untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas yaitu dengan penggunaan metode yang bermacam-macam salah satunya metode permainan. Ada banyak metode permainan yang digunakan, namun hal itu harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Ada banyak manfaat yang diperoleh dengan penggunaan metode ini baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, guru akan merasa senang untuk mengajar di dalam kelas karena siswa jadi lebih fokus dengan adanya metode ini. Bagi siswa, siswa akan merasa senang karena selain

²⁷ Sulistiawatik, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

²⁸ Siti Aminah, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

belajar siswa masih bisa bermain di dalam kelas meski pada dasarnya bermainnya disini bukan tanpa aturan tapi permainan yang memiliki manfaat dan terikat dengan aturan, namun hal itu membuat siswa perlahan-lahan tumbuh semangatnya untuk belajar atau memperoleh ilmu yang baru. Selain itu, motivasi yang tinggi dalam belajar harus ditumbuhkan dalam diri siswa, hal ini menjadi penentu utama dalam menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa setiap guru memiliki cara yang berbeda-beda dalam menumbuhkan semangat siswa dalam belajar di dalam kelas salah satunya dengan cara penggunaan metode yang bervariasi sehingga siswa merasa senang dan betah untuk belajar di dalam kelas. Selain itu, sering memberikan motivasi juga menjadi penentu dalam menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas.²⁹

3. 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.

Setiap metode pembelajaran permainan (games) pasti memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung adalah faktor yang mendukung tercapainya tujuan yang telah ditetapkan, sedangkan faktor penghambat adalah faktor yang menghambat tercapainya tujuan yang diinginkan. Faktor pendukung untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri misalkan ; motivasi yang kuat untuk memahami pelajaran. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari

²⁹ Observasi.

luar diri siswa seperti ; semangat guru dalam mengajar, media yang sudah lengkap, dsb. Faktor penghambat untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri misalkan ; kesadaran siswa masih kurang untuk belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti ; latar belakang keluarga yang berbeda-beda sehingga membentuk karakter siswa yang memiliki dampak terhadap kognitif dan semangat siswa dalam belajar.³⁰

Salah satu informan mengatakan tentang faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode permainan yaitu Ibu Dewi selaku guru fiqih di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Faktor pendukung dalam penerapan metode permainan adalah motivasi dan kesadaran siswa untuk belajar atau menerima informasi yang baru. Selain itu, penggunaan metode yang bervariasi juga ikut membantu tercapainya tujuan yang diinginkan dan hal itu tidak terlepas dari semangat guru dalam memacu dirinya untuk terus berkembang dan kreatif dalam menyajikan materi pelajaran yang akan dipelajari. Faktor penghambat dalam penerapan metode permainan adalah masih ada kesadaran siswa yang kurang dalam belajar, selain itu latar belakang keluarga yang berbeda-beda juga berpengaruh terhadap kognitif siswa sehingga membentuk karakter yang berbeda-beda.³¹

Informan lain menambahkan tentang faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode permainan yaitu Uswatun Hasanah siswa kelas VII di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

³⁰ Observasi.

³¹ Dewi, Selaku guru Fiqih MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

Faktor pendukung dalam penerapan metode permainan adalah motivasi dan kesadaran siswa untuk belajar atau menerima informasi yang baru. Selain itu, penggunaan metode yang bervariasi juga ikut membantu tercapainya tujuan yang diinginkan dan hal itu tidak terlepas dari semangat guru dalam memacu dirinya untuk terus berkembang dan kreatif dalam menyajikan materi pelajaran yang akan dipelajari. Faktor penghambat dalam penerapan metode permainan adalah masih ada kesadaran siswa yang kurang dalam belajar, selain itu latar belakang keluarga yang berbeda-beda juga berpengaruh terhadap kognitif siswa sehingga membentuk karakter yang berbeda-beda.³²

Informan lain menambahkan tentang faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode permainan yaitu Selviawati siswa kelas VIII di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Faktor pendukung dalam penerapan metode permainan adalah motivasi dan kesadaran siswa untuk belajar atau menerima informasi yang baru. Selain itu, penggunaan metode yang bervariasi juga ikut membantu tercapainya tujuan yang diinginkan dan hal itu tidak terlepas dari semangat guru dalam memacu dirinya untuk terus berkembang dan kreatif dalam menyajikan materi pelajaran yang akan dipelajari. Faktor penghambat dalam penerapan metode permainan adalah masih ada kesadaran siswa yang kurang dalam belajar, selain itu latar belakang keluarga yang berbeda-beda juga berpengaruh terhadap kognitif siswa sehingga membentuk karakter yang berbeda-beda.³³

Informan lain menambahkan tentang faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode permainan yaitu Dodi Firmansyah siswa kelas IX di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Faktor pendukung dalam penerapan metode permainan adalah motivasi dan kesadaran siswa untuk belajar atau menerima informasi yang baru. Selain itu, penggunaan metode yang bervariasi juga ikut membantu tercapainya tujuan yang diinginkan dan hal itu tidak terlepas dari semangat

³² Dodi Firmansyah, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

³³ Sulistiawatik, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

guru dalam memacu dirinya untuk terus berkembang dan kreatif dalam menyajikan materi pelajaran yang akan dipelajari. Faktor penghambat dalam penerapan metode permainan adalah masih ada kesadaran siswa yang kurang dalam belajar, selain itu latar belakang keluarga yang berbeda-beda juga berpengaruh terhadap kognitif siswa sehingga membentuk karakter yang berbeda-beda.³⁴

Adanya faktor penghambat membuat guru atau kepala sekolah harus mencari solusi yang tepat untuk menanganinya. Oleh sebab itu seorang guru dituntut untuk lebih peka terhadap masalah yang ditemukan di lapangan dalam hal ini di dalam kelas. Setiap kelas pasti memiliki masalah yang berbeda-beda oleh karena itu cara untuk mengatasinya pun harus menggunakan cara yang berbeda sehingga tidak salah dalam memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa segala sesuatu pasti memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung dalam penerapan metode permainan meliputi motivasi dan kesadaran siswa dalam belajar di dalam kelas serta penggunaan metode yang bervariasi juga ikut membantu dalam proses belajar mengajar. Sedangkan faktor penghambat dalam penerapan metode permainan meliputi kurangnya kesadaran siswa dalam belajar dan latar belakang siswa yang berbeda sehingga membentuk karakter dan kognitif yang berbeda pula.³⁵

Salah satu informan menyatakan tentang solusi faktor penghambat dalam penerapan metode permainan yaitu Ibu Dewi selaku guru fiqih di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Adanya faktor penghambat dalam penerapan metode permainan membuat guru harus mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya. Faktor

³⁴ Siti Aminah, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

³⁵ Observasi.

penghambat yang sering ditemukan yaitu kurangnya kesadaran siswa dalam belajar. Solusi yang tepat untuk mengatasinya yaitu dengan memberikan arahan, Wejangan, atau nasehat yang bisa membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Faktor penghambat yang lain yang sering ditemukan yaitu adanya latar belakang keluarga yang berbeda-beda sehingga membentuk karakter dan kognitif yang berbeda. Solusi yang tepat untuk mengatasinya yaitu dengan memberikan pengertian kepada siswa bahwa setiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dengan kelebihan dan kekurangan itu siswa dibentuk menjadi kelompok agar bisa menampilkan semua kelebihan dan menutupi semua kekurangan.³⁶

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa 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.

Informan lain menyatakan tentang solusi faktor penghambat dalam penerapan metode permainan yaitu Uswatun Hasanah siswa kelas VII di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Ketika guru menemukan kesulitan di dalam kelas pada saat proses penerapan metode permainan, guru memberikan arahan dan penjelasan kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Selain itu, guru juga memberikan pengertian kepada siswa bahwa meskipun semua siswa

³⁶ Dewi, Selaku guru Fiqih MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

berasal dari kalangan yang berbeda, guru meminta agar menampilkan kelebihan yang dimiliki dan saling menutupi kekurangan masing-masing.³⁷

Informan lain menyatakan tentang solusi faktor penghambat dalam penerapan metode permainan yaitu Selviawati siswa kelas VIII di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Ketika guru menemukan kesulitan di dalam kelas pada saat proses penerapan metode permainan, guru memberikan arahan dan penjelasan kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Selain itu, guru juga memberikan pengertian kepada siswa bahwa meskipun semua siswa berasal dari kalangan yang berbeda, guru meminta agar menampilkan kelebihan yang dimiliki dan saling menutupi kekurangan masing-masing.³⁸

Informan lain menyatakan tentang solusi faktor penghambat dalam penerapan metode permainan yaitu Dodi Firmansyah siswa kelas IX di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang yaitu sebagai berikut :

Ketika guru menemukan kesulitan di dalam kelas pada saat proses penerapan metode permainan, guru memberikan arahan dan penjelasan kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Selain itu, guru juga memberikan pengertian kepada siswa bahwa meskipun semua siswa berasal dari kalangan yang berbeda, guru meminta agar menampilkan kelebihan yang dimiliki dan saling menutupi kekurangan masing-masing.³⁹

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa ketika siswa menemukan masalah guru memberikan arahan dan penjelasan agar siswa lebih bersemangat dalam belajar di dalam kelas. Selain itu, guru juga memberikan pengertian kepada siswa bahwa setiap siswa memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, guru meminta siswa untuk menampilkan kelebihannya dan saling menutupi kekurangan masing-masing.

³⁷ Dodi Firmansyah, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

³⁸ Sulistiawatik, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

³⁹ Siti Aminah, Selaku siswa MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang, Wawancara langsung, (16 Maret 2020).

Hasil observasi menunjukkan bahwa selain guru menjadi fasilitator di dalam kelas, ia juga harus menjadi motivator yang baik bagi siswanya ketika menemukan masalah atau kendala dalam belajar. Ketika siswa menemukan masalah atau kendala guru memberikan penjelasan atau arahan yang baik kepada siswa sehingga mereka bisa lebih bersemangat dalam belajar di dalam kelas. Selain itu, guru juga memberikan pengertian bahwa masing-masing siswa memiliki kelebihan dan kekurangan dengan begitu siswa yang satu dan yang lain tidak minder atau merasa paling pintar di antara mereka.⁴⁰

B. Temuan Penelitian

1) Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang.

Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih memiliki beberapa langkah dalam penerapannya. Peneliti menemukan beberapa temuan tentang penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh yaitu :

a. langkah-langkah sebelum penerapan metode pembelajaran permainan (games).

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 penillaian.

⁴⁰ Observasi.

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 (games).

1. Pembukaan, dimana guru memberi salam kepada siswa kemudian berdoa bersama-sama.

2. Proses pembelajaran, dimana guru mengulang kembali pelajaran sebelumnya untuk mengingatkan siswa pada pelajaran sebelumnya. Setelah itu guru membahas materi baru yang akan dipelajari, lalu setelah materi selesai disampaikan atau siswa dirasa sudah cukup untuk menyerap materi. Maka, langkah selanjutnya guru mempersiapkan alat dan bahan untuk menerapkan metode pembelajaran permainan (games). Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum menerapkan metode tersebut yaitu :

- 1) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok;
- 2) guru memberikan media yang digunakan untuk setiap kelompok;
- 3) guru memberikan peraturan dalam permainan yang diterapkan yaitu durasi permainan, pelanggaran, dan tahap permainan;
- 4) kelompok yang menang akan mendapat *reward* atau nilai tambahan, sedangkan kelompok yang kalah akan

mendapatkan hukuman yang bisa membangun kreativitas siswa.

3. Penutup, dimana guru memberikan kesimpulan tentang materi pelajaran, lalu berdoa bersama-sama dan memberi salam.

c. Penggunaan metode pembelajaran permainan (games)

Ada banyak metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu metode umum dan metode khusus.

(1) Metode umum yaitu metode yang biasa digunakan oleh setiap guru, misalkan metode ceramah, tanya jawab.

(2) Metode khusus adalah metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan. metode yang biasa digunakan adalah metode permainan yaitu :

- a) Puzzle adalah bentuk permainan yang berisi potongan-potongan kertas secara acak, tugas dari siswa menyusun potongan-potongan kertas tersebut menjadi kalimat atau gambar yang utuh.
- b) teka-teki silang adalah bentuk permainan yang berisi soal-soal yang harus dipecahkan oleh siswa.
- c) tebak gambar adalah bentuk permainan berupa gambar dimana siswa dituntut untuk menebak gambar yang telah disediakan.

d. Cara untuk menumbuhkan semangat belajar siswa pada Mata Pelajaran Fiqih

Banyak cara yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas, seperti :

- (1) Guru memberikan uji konsentrasi kepada siswa berupa tepuk tangan bersama-sama, yel-yel, atau menyanyikan lagu bersama-sama. Hal ini dilakukan agar siswa tidak tegang atau panik pada saat memulai pelajaran, selain itu tujuan yang lain yaitu untuk membuat siswa lebih konsentrasi dan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas.

- (2) Penggunaan metode yang berbeda-beda. Metode yang membuat siswa semangat dalam belajar di dalam kelas yaitu metode permainan. Metode ini memberikan kesan yang baik bagi siswa karena selain siswa bisa bermain mereka juga dituntut untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- (3) Motivasi yang tinggi dalam belajar yang ditumbuhkan dalam diri siswa, hal ini menjadi penentu utama dalam menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

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.

Setiap metode pembelajaran permainan (games) pasti memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat. Peneliti menemukan beberapa temuan tentang faktor pendukung dan penghambat metode pembelajaran permainan (games) dalam menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran fiqh yaitu sebagai berikut :

- a. Faktor pendukung adalah faktor yang mendukung tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Faktor pendukung untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar terdiri dari dua faktor yaitu :
 - (1) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri misalkan ; motivasi yang kuat untuk memahami pelajaran.
 - (2) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti ; semangat guru dalam mengajar, media yang sudah lengkap, dsb.

b. Faktor penghambat adalah faktor yang menghambat tercapainya tujuan yang diinginkan. Faktor penghambat untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar terdiri dari dua faktor yaitu :

(1) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri misalkan ; kesadaran siswa masih kurang untuk belajar.

(2) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti ; latar belakang keluarga yang berbeda-beda sehingga membentuk karakter siswa yang memiliki dampak terhadap kognitif dan semangat siswa dalam belajar.

(3) solusi dari adanya dua faktor penghambat yang ditemukan di dalam kelas yaitu :

a. kurangnya kesadaran siswa dalam belajar, solusinya yaitu guru memberikan arahan, penjelasan, dan nasehat yang membangun semangat siswa dalam belajar.

b. 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.

C. Pembahasan

1) Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang.

Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih memiliki beberapa langkah dalam penerapannya. Peneliti menemukan beberapa temuan tentang penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh yaitu :

Pertama, langkah-langkah sebelum penerapan metode pembelajaran permainan (games) ada dua yaitu : a. membuat perangkat pembelajaran meliputi RPP dan Silabus. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memiliki beberapa komponen seperti : KI (kompetensi inti), KD (kompetensi Dasar), Tujuan pembelajaran, metode, alat dan bahan yang digunakan, sumber belajar, langkah-langkah proses pembelajaran meliputi (pembukaan, isi, dan penutup), tugas dan penilaian. b. mempersiapkan penerapan metode yang digunakan. Dalam hal ini adalah mempersiapkan media dan sumber belajar yang berhubungan dengan metode permainan.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Tatang bahwa silabus merupakan seperangkat pembelajaran beserta penilaiannya. Oleh karena itu, silabus harus disusun secara sistematis dan berisi komponen-komponen yang saling berkaitan untuk memenuhi target pencapaian kompetensi dasar. Beberapa komponen silabus minimal yang dapat membantu dan memandu para guru dalam mengelola pembelajaran, antara lain sebagai berikut. 1. Kompetensi dasar, 2. Hasil belajar, 3. Indikator, 4. Langkah pembelajaran, 5. Alokasi waktu, 6. Sarana dan sumber belajar, 7. Penilaian.⁴¹

⁴¹ Tatang, *Ilmu Pendidikan*, (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2012), hlm. 143-144.

Kedua, langkah-langkah proses penerapan metode pembelajaran permainan (games) ada tiga, yaitu : a. Pembukaan, dimana guru memberi salam kepada siswa kemudian berdoa bersama-sama. b. Proses pembelajaran, dimana guru mengulang kembali pelajaran sebelumnya untuk mengingatkan siswa pada pelajaran sebelumnya. Setelah itu guru membahas materi baru yang akan dipelajari, lalu setelah materi selesai disampaikan atau siswa dirasa sudah cukup untuk menyerap materi. Maka, langkah selanjutnya guru mempersiapkan alat dan bahan untuk menerapkan metode pembelajaran permainan (games).

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum menerapkan metode tersebut yaitu : 1. guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 2. guru memberikan media yang digunakan untuk setiap kelompok. 3. guru memberikan peraturan dalam permainan yang diterapkan yaitu durasi permainan, pelanggaran, dan tahap permainan. 4. kelompok yang menang akan mendapat *reward* atau nilai tambahan, sedangkan kelompok yang kalah akan mendapatkan hukuman yang bisa membangun kreativitas siswa. c. Penutup, dimana guru memberikan kesimpulan tentang materi pelajaran, lalu berdoa bersama-sama dan memberi salam.

Seperti yang disampaikan oleh Tatang bahwa langkah pembelajaran memuat serangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh guru secara berurutan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penentuan urutan langkah pembelajaran sangat penting bagi materi-materi yang memerlukan prasyarat tertentu. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat spiral (mudah ke sukar; kongkret ke abstrak; dekat ke jauh) juga memerlukan urutan pembelajaran yang terstruktur. Rumusan pembelajaran dalam langkah pembelajaran minimal mengandung dua unsur perinci yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar siswa, yaitu : kegiatan siswa dan materi.⁴²

⁴² Tatang, *Ilmu Pendidikan*, hlm. 143.

Ketiga, 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. metode yang biasa digunakan adalah metode permainan yaitu : a. Puzzle adalah bentuk permainan yang berisi potongan-potongan kertas secara acak, tugas dari siswa menyusun potongan-potongan kertas tersebut menjadi kalimat atau gambar yang utuh. b. teka-teki silang adalah bentuk permainan yang berisi soal-soal yang harus dipecahkan oleh siswa. c. tebak gambar adalah bentuk permainan berupa gambar dimana siswa dituntut untuk menebak gambar yang telah disediakan.

Hal ini dikemukakan oleh Tatang bahwa metode pendidikan yaitu strategi yang relevan yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pendidikan kepada anak didik. Metode berfungsi mengolah, menyusun, dan menyajikan materi pendidikan agar materi pendidikan tersebut dapat dengan mudah diterima dan dimiliki oleh anak didik.⁴³

Ada berbagai macam metode untuk membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Selain itu, metode ini juga berfungsi sebagai media untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu metode yang digunakan guru yaitu metode permainan.

Hal ini seperti disampaikan oleh Fathul Najib dan Nailur Rahmawati bahwa permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu juga, permainan ini juga memberi rangsangan ataupun respons positif terhadap indera pemainnya. Indera yang dimaksud antara lain pendengaran,

⁴³ Tatang, *Ilmu Pendidikan*, hlm. 56.

penglihatan, suara, menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik, afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual.⁴⁴

Keempat, Cara untuk menumbuhkan semangat belajar siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. Banyak cara yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas, seperti : a. Guru memberikan uji konsentrasi kepada siswa berupa tepuk tangan bersama-sama, yel-yel, atau menyanyikan lagu bersama-sama. Hal ini dilakukan agar siswa tidak tegang atau panik pada saat memulai pelajaran, selain itu tujuan yang lain yaitu untuk membuat siswa lebih konsentrasi dan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di dalam kelas. b. Penggunaan metode yang berbeda-beda. Metode yang membuat siswa semangat dalam belajar di dalam kelas yaitu metode permainan. Metode ini memberikan kesan yang baik bagi siswa karena selain siswa bisa bermain mereka juga dituntut untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. c. Motivasi yang tinggi dalam belajar yang ditumbuhkan dalam diri siswa, hal ini menjadi penentu utama dalam menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Muchlis Sholichin bahwa hal-hal yang dapat menimbulkan motivasi intrinsik adalah 1) pengetahuan tentang kemajuannya sendiri (siswa). 2) yang mengetahui hasil prestasi sendiri menyadari apakah dirinya mengalami kemajuan atau kemunduran dalam belajarnya. 3) cita-cita yang tinggi, 4) kebutuhan (fisiologis, rasa aman, diterima dan dicintai, diberi penghargaan, aktualisasi diri), 6) motivasi untuk belajar melibatkan lebih dari keinginan untuk belajar, namun juga mencakup kualitas mental atas usaha siswa.⁴⁵

2) Faktor Pendukung dan Penghambat Metode Pembelajaran Permainan (Games) dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa pada Mata

⁴⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta : DIVA Press, 2011), hlm. 29

⁴⁵ Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar*, (Surabaya : Pena Salsabila, 2017), hlm.146.

Pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Hidayah Cehkonceh Birem Tambelangan Sampang.

Setiap metode pembelajaran permainan (games) pasti memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat. Peneliti menemukan beberapa temuan tentang faktor pendukung dan penghambat metode pembelajaran permainan (games) dalam menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran fiqh yaitu sebagai berikut :

Faktor pendukung adalah faktor yang mendukung tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Faktor pendukung untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar terdiri dari dua faktor yaitu : a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri misalkan ; motivasi yang kuat untuk memahami pelajaran. b. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti ; semangat guru dalam mengajar, media yang sudah lengkap, dsb.

Faktor penghambat adalah faktor yang menghambat tercapainya tujuan yang diinginkan. Faktor penghambat untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar terdiri dari dua faktor yaitu : a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri misalkan ; kesadaran siswa masih kurang untuk belajar. b. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti ; latar belakang keluarga yang berbeda-beda sehingga membentuk karakter siswa yang memiliki dampak terhadap kognitif dan semangat siswa dalam belajar.

Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Muchlis Sholichin bahwa ada tiga macam faktor yang mempengaruhi semangat belajar yaitu; 1) faktor keluarga, orang tua yang mempunyai pengaruh yang baik akan menimbulkan persepsi yang positif dan menumbuhkan semangat dan motivasi untuk belajar. 2) faktor sekolah, suasana sekolah juga

penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. pembentukan motivasi belajar di sekolah ditentukan oleh guru, karyawan, sekolah, dan lingkungan sekolah. 3) faktor masyarakat, usaha membangkitkan motivasi belajar juga menjadi tugas pemerintah dan masyarakat misalnya dengan mengadakan taman bacaan atau perpustakaan dengan koleksi yang bermutu. Sedangkan dalam diri siswa semangat dipengaruhi oleh beberapa unsur ; 1) cita-cita atau aspirasi siswa, 2) kemampuan siswa, 3) kondisi siswa baik jasmani maupun rohani, 4) kondisi lingkungan siswa, 5) unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran".⁴⁶

Solusi dari adanya dua faktor penghambat yang ditemukan di dalam kelas yaitu : a. kurangnya kesadaran siswa dalam belajar, solusinya yaitu guru memberikan arahan, penjelasan, dan nasehat yang membangun semangat siswa dalam belajar. b. 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.

⁴⁶ Muchlis solichin, *psikologi Belajar*, hlm.148-149.