SKRIPSI

IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN DALAM MENGHAFAL AL-QUR'AN SISWA PUTRA KELAS 4 SD TAHFIDZUL QUR'AN CAHAYA ISLAM PAPUA

Nama : Muhammad Fadil

NIM : 148623021061

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG

2025

UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Office : Gd. Fakultas Agama Islam UNIMUDA Sorong
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Mariat Pantai, Distrik Aimas, Sorong, Papua Barat. Hp. 081313112070

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi :
Implementasi Metode Permainan dalam Menghafal Al-Qur'an kelas 4 Putra (study kasus di SDTQ Cahaya Islam Papua)

Nama : Muhammad Fadil
NIM. : 148623021061

Telah Disetujui Tim Pembimbing
Pada Kamis, 12-12-2024

Pembimbing I

Jumadi, Lc., M.Pd.
NIDN. 1408098601

Paraf

.....

Pembimbing II

Arif Pramana Aji, M.Pd.
NIDN. 1414078902

.....

CS Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN

IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN DALAM MENGHAFAL AL-QUR'AN SISWA PUTRA KELAS 4 (SDTQ CAHAYA ISLAM PAPUA)

Nama : Muhammad Fadil
NIM : 148623021061

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Pada Sabtu, 19 - 04 - 2025
Dekan Fakultas Agama Islam

Dr. Ambo Tang, Lc., M.Pd.
NIDN. 1422038201

Tim Penguji Skripsi

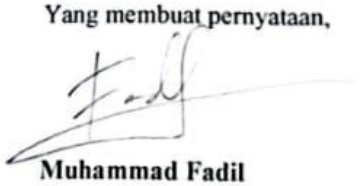
1. Arif Pramana Aji, M.Pd.
   NIDN. 1414078902 .....
2. Jumadi, Lc., M.Pd.
   NIDN. 1408098601 .....
3. Abdul Gani, M.Hum.
   NIDN. 1401129401 .....

Dipindai dengan CamScanner

PERNYATAAN

Dengan ini saya menegaskan bahwa skripsi ini merupakan karya asli saya sendiri. Sejauh yang saya ketahui, tidak ada bagian dari karya ini yang sebelumnya telah digunakan untuk mendapatkan gelar akademik di institusi pendidikan tinggi manapun. Selain itu, saya juga menyatakan bahwa tidak ada karya atau pendapat orang lain yang saya gunakan dalam skripsi ini, kecuali yang telah saya kutip secara jelas dan dicantumkan dalam daftar referensi.

Sorong, 12 Desember 2024
Yang membuat pernyataan,



Muhammad Fadil
NIM. 148623021061

Dipindai dengan CamScanner

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Belajar Dengan Bermain, Bermain Untuk Belajar : Membangun Jembatan Menuju Hafalan Al Qur'an yang Menyenangkan"

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya panjatkan segala pujian kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Tak lupa, Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, sosok panutan bagi seluruh umat Islam. Dalam kesempatan ini, saya ingin mendedikasikan karya skripsi ini kepada mereka yang teramat berharga dalam hidup saya :

1. Ayahanda Joko Irwanto dan Ibunda Sudarmi, kedua orang tua yang sangat saya hormati. Mereka telah mencurahkan dukungan tak terbatas, kasih sayang yang tulus, nasihat-nasihat yang berharga serta doa-doa yang tak pernah putus. Semua itu menjadi kekuatan bagi saya dalam mengejar impian dan menjalani setiap tahap kehidupan.
2. Anna Ningtyas Melania Efruan, istri tercinta yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan penyemangat dalam perjalanan hidup saya. Dukungan dan motivasinya yang tiada henti menjadi penguat langkah saya.
3. Buah hati kami tersayang : Salamah Fadilah Romadhoniyah yang merupakan anugerah yang terindah, menghadirkan kebahagiaan tak terkira, menjadi penyejuk jiwa dan pemberi semangat dalam setiap aspek kehidupan

saya.

4. Ustadz Jumadi, Lc., M.Pd. dan Ustadz Arif Pramana Aji, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah mengarahkan dan membimbing saya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Ustadz Sutriyono Sardi, Lc., direktur Pondok Pesantren Cahaya Islam Papua, beserta seluruh jajaran Yayasan Cahaya Islam Papua. Dukungan dan izin yang mereka berikan sangat berharga bagi saya dalam menuntaskan program pendidikan S1.
6. Ustadz Achmad Kamil, M.Pd. selaku kepala sekolah SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua yang telah mengizinkan saya melaksanakan penelitian di lembaga beliau.
7. Seluruh dosen Fakultas Agama Islam dan Ma'had Bilal bin Rabbah. Ilmu dan nasehat yang mereka bagikan telah memungkinkan saya menyelesaikan program pendidikan S1 dengan baik.
8. Rekan-rekan seperjuangan, mahasiswa dan mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong angkatan 2021.
9. Terakhir, saya sangat bersyukur kepada almamater tercinta, Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong. Institusi ini telah berperan besar dalam membentuk pola pikir, sikap dan kepribadian saya menjadi lebih baik, serta memperluas wawasan saya.

ABSTRAK

Muhammad Fadil/**148623021061. IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN DALAM MENGHAFAL AL-QUR'AN SIWA PUTRA KELAS 4 SD TAHFIDZUL QUR'AN CAHAYA ISLAM PAPUA**. Skripsi. Fakultas Agama Islam. Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong. Agustus, 2023

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an pada santri kelas 4 putra di SDTQ Cahaya Islam Papua, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru tahfidz dan santri kelas 4 putra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode permainan dilakukan sebagai strategi pendukung yang melengkapi metode klasikal dan privat dalam program tahfidz. Metode ini diterapkan melalui dua jenis permainan utama: modifikasi ular tangga dan mencari ayat, yang digunakan sebagai selingan untuk mengisi waktu luang santri. Faktor pendukung implementasi meliputi antusiasme santri dalam bermain, kreativitas guru dalam menciptakan variasi permainan, dan dukungan pihak sekolah. Sementara faktor penghambat mencakup manajemen waktu yang belum optimal, keterbatasan alat peraga, kecenderungan bermain berlebihan, dan persepsi negatif terhadap metode permainan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan santri dalam menghafal Al-Qur'an, namun memerlukan pengelolaan yang lebih terstruktur untuk mengoptimalkan efektivitasnya.

Kata Kunci: Metode, Permainan, Tahfidz, Qur'an, Papua

ABSTRACT

Muhammad Fadil/**148623021061. THE IMPLEMENTATION OF GAME METHODS IN MEMORIZING THE QUR'AN FOR FOURTH-GRADE MALE STUDENTS AT TAHFIDZUL QUR'AN CAHAYA ISLAM ELEMENTARY SCHOOL IN PAPUA**. Thesis. Faculty of Islamic Religion. Muhammadiyah University of Education (UNIMUDA) Sorong. August, 2023.

This study aims to describe the implementation of game methods in memorizing the Qur'an among male fourth-grade students at SDTQ Cahaya Islam Papua, as well as to identify supporting and inhibiting factors. The study employs a qualitative approach with a descriptive method. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of tahfidz teachers and male fourth-grade students. The results show that the implementation of the game method is carried out as a supportive strategy complementing the classical and private methods in the tahfidz program. This method is applied through two main types of games: a modified snakes and ladders game and a verse-searching game, which are used as leisure-time activities for the students. Supporting factors include students' enthusiasm for playing, teachers' creativity in creating game variations, and support from the school. Meanwhile, inhibiting factors include suboptimal time management, limited teaching aids, tendencies for excessive playing, and negative perceptions of the game method. The study concludes that the game method can create an enjoyable learning atmosphere and reduce students' fatigue in memorizing the Qur'an. However, it requires more structured management to optimize its effectiveness.

Keywords: Method, Game, Tahfidz, Qur’an, Papua

التجريد

محمد فاضل **.148623021061/تنفيذ طريقة الألعاب في حفظ القرآن الكريم بمدرسة سيوا بوترا الصف الرابع الابتدائية تحفيدزول القرآن كاهايا إسلام بابوا** .أُطرُوحَة. كلية الدين الإسلامي. الجامعة المحمدية للتربية (يونيمودا) سورونج. أغسطس 2023

يهدف هذا البحث إلى وصف تطبيق أسلوب اللعب في حفظ القرآن الكريم لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة كاهايا إسلام بابوا ، بالإضافة إلى تحديد العوامل المساندة والمثبطة. يستخدم هذا البحث المنهج النوعي مع الأساليب الوصفية. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. وتكونت عينة البحث من معلمي التحفيظ وطلاب الصف الرابع ذكور. أظهرت نتائج البحث أن تطبيق أسلوب اللعب يتم كإستراتيجية مساندة مكملة للطرق الكلاسيكية والخاصة في برنامج التحفيظ. يتم تنفيذ هذا الأسلوب من خلال نوعين رئيسيين من الألعاب: الثعابين والسلالم المعدلة والبحث عن الآيات، والتي تستخدم لإلهاء ملء أوقات فراغ الطلاب. وتشمل العوامل الداعمة للتنفيذ حماسة الطلاب في اللعب، وإبداع المعلم في إنشاء أشكال مختلفة من الألعاب، والدعم من المدرسة. وفي الوقت نفسه، تشمل العوامل المثبطة إدارة الوقت دون المستوى الأمثل، والدعائم المحدودة، والميل إلى اللعب بشكل مفرط، والتصورات السلبية لأساليب اللعب. ويخلص هذا البحث إلى أن طريقة اللعب يمكن أن تخلق جوا تعليميا ممتعا وتقلل من ملل الطلاب في حفظ القرآن الكريم، ولكنها تتطلب إدارة أكثر تنظيما لتحسين فعاليتها .

الكلمات المفتاحية: الطريقة، اللعبة، التحفيظ، القرآن، بابوا

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **Error! Bookmark not defined.**

LEMBAR PENGESAHAN iii

PERNYATAAN iii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vii

DAFTAR ISI x

PEDOMAN TRANSLITERASI xii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Fokus Masalah 4

C. Rumusan Masalah ..... **Error! Bookmark not defined.**

D. Tujuan Penelitian 5

E. Manfaat Penelitian 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

A. Penelitian Terdahulu 7

B. Landasan Teori 9

C. Kerangka Berfikir 33

BAB III METODE PENELITIAN 36

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 36

B. Lokasi dan Objek Penelitian 37

C. Populasi dan Sampel Sumber Data 37

D. Teknik Pengumpulan Data 38

E. Teknik Analisis Data 42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 46
A. Deskripsi Lokasi Penelitian 46
B. Hasil Penelitian 54
C. Pembahasan 71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 77
A. Kesimpulan 77
B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 79
LAMPIRAN-LAMPIRAN 82

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi Arab - Latin

Daftar huruf bahasa arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat padatabel berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	Ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye
ص	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)

ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun.

Jika hamzah (ء) terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menghafal *Al-Qur'an* merupakan salah satu kegiatan penting dalam kehidupan seorang Muslim. Hafalan Al-Qur'an tidak hanya menjadi kewajiban seorang Muslim, tetapi juga memberikan manfaat spiritual, intelektual dan emosional. Namun, proses menghafal Al-Qur'an bisa menjadi tantangan bagi sebagian siswa, terutama anak-anakdan remaja yang mungkin mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dan memotivasi diri. Menghafal Al-Qur'an juga tujuan penting bagi banyak umat Muslim di seluruh dunia. Al-Qur'an dianggap sebagai sumber petunjuk dan pedoman bagi kehidupan manusia, dan menghafalnya dianggap sebagai prestasi spiritual yang luar biasa. Namun, menghafal Al-Qur'an membutuhkan ketekunan, disiplin, dan strategi yang efektif. (M. Ali Al-Hashimi 2018, 78)

Dalam dunia modern saat ini, di mana perhatian dan konsentrasi seringkali terpecah oleh berbagai distraksi, tantangan menghafal Al-Qur'an semakin meningkat. Para guru dan pengajar mencari cara yang inovatif dan menarik untuk membantu para siswa menghafal Al-Qur'an dengan lebih efektif. Salah satu pendekatan yang menarik adalah implementasi metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an. Metode ini menggabungkan elemen-elemen permainan yang menyenangkan dengan pembelajaran Al-Qur'an. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa

dalam menghafal Al-Qur'an, sambil menjaga suasana belajar yang menyenangkan. (Khalil 2018, 123)

Metode ini mengubah proses yang kadang-kadang dianggap kaku dan membosankan menjadi sesuatu yang menyenangkan dan menarik. Dengan menggunakan unsur-unsur permainan, seperti kompetisi, tantangan, dan hadiah, siswa akan merasa terlibat secara aktif dalam pembelajaran Al-Qur'an.

Bayangkan suasana kelas di mana para siswa bersemangat dan antusias untuk belajar Al-Qur'an. Mereka terlibat dalam berbagai permainan yang dirancang secara khusus untuk membantu mereka mengingat ayat-ayat, memahami makna Al-Qur'an, dan menghafal urutan surah-surah. Mereka bekerja sama dalam tim atau bersaing satu sama lain, menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan memacu mereka untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi. (Abu Bakar 2018, 40)

Metode permainan juga memungkinkan para siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif. Mereka dapat menggunakan teknologi seperti aplikasi dan permainan edukatif berbasis digital untuk memperkuat pemahaman mereka tentang Al- Qur'an. Dengan sentuhan teknologi, pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah diakses, dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan minat individu. (Iqbal 2020, 70)

Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, implementasi metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an juga memiliki manfaat jangka panjang. Para siswa tidak hanya menghafal dengan baik,

tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif seperti konsentrasi, pemecahan masalah, dan daya ingat. Mereka belajar untuk mengatur waktu, mengelola tantangan, dan bekerja dalam tim, keterampilan yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan menggabungkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, metode permainan ini menciptakan lingkungan belajar yang positif di mana siswa dapat merasa termotivasi dan antusias dalam menghafal Al-Qur'an. Ini bukan hanya sekadar menghafal, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang pesan Al-Qur'an dan memperkuat ikatan mereka dengan kitab suci. (Nurul 2020, 54)

SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua, sebagai lembaga pendidikan yang fokus pada pendidikan Al-Quran, telah menyadari pentingnya mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa-siswanya. Salah satu pendekatan yang dianggap potensial adalah implementasi metode permainan dalam proses menghafal Al-Quran.

Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa para siswa putra kelas 4 di SDTQ Cahaya Islam Papua memiliki konsentrasi yang rendah dan mudah bosan saat menghafal Al Qur’an dengan menggunakan metode tradisional. Hal ini berdampak pada pencapaian target hafalan yang tidak optimal. Selain itu perbedaan budaya dan bahasa di Papua juga menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran Al Qur’an

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka Ustadz Ridho S.

Arfiansyah selaku guru kelas dan pengampu halaqah kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua memutuskan untuk menerapkan metode yang sesuai, mudah, efektif dan luwes dalam menghafal Al Quran. Maka implementasi metode permainan menjadi pilihan yang digunakan beliau dalam proses menghafal Al Qur'an karena metode permainan dianggap sesuai dengan karakteristik siswa putra kelas 4 yang umumnya aktif dan menyukai aktifitas yang menantang.

Implementasi metode permainan dalam menghafal Al Qur'an ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan seperti kompetisi, reward dan aktifitas fisik ke dalam proses menghafal sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap dan mengingat ayat-ayat Al Qur'an

Berdasarkan permasalahan mendasar di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Implementasi Metode Permainan dalam Menghafal Al Qur'an Siswa Kelas 4 Putra (SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengkonsentrasikan perhatian pada beberapa aspek penting berikut ini :

1. Bagaimana implementasi metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an di SDTQCahaya Islam Papua ?
2. Apa faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan metode

permainan dalam pembelajaran tahfidz Al- Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua ?

C. Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut **:**

1. Melakukan penelitian secara komprehensif terhadap metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an yang ada di kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua dengan tujuan untuk menerapkannya secara relevan dalam pembelajaran Al-Qur'an saat ini
2. Memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai metode permainan yang dipakai dalam menghafal Al-Quran di kelas 4 Putra SDTQ Cahaya Islam Papua.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu :

1. Secara teoritis :
    a. Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi berarti dan bermanfaat untuk pengembangan metode pembelajaran Al-Qur'an di tengah- tengah masyarakat.
    b. Untuk memperluas wawasan berpikir dan pengetahuan bagi para peneliti dan pembaca.

c. Mengedarkan informasi kepada masyarakat secara umum, terutama di Kota Sorong, bahwa SDTQ Cahaya Islam Papua adalah sebuah institusi pendidikan formal yang menerapkan metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al- Qur’an yang bertujuan untuk mendukung dan membantu dalam memberikan pembelajaran tahfidz Al-Qur’an kepada anak-anak usia sekolah dasar.

2. Secara praktis :

   a. Kepala sekolah : Harapannya, penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk meningkatkan mutu siswa dalam mengembangkan keterampilan menghafal Al-Qur'an.

   b. Asatidzah dan para pengajar : Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat menjadi saran yang berharga untuk meningkatkan metode pembelajaran tahfidz Al-Qur’an agar mencapai hasil yang lebih efektif.

   c. Peneliti : Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kemampuan menghafal, serta sebagai materi yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran al-Qur'an, dengan tujuan menciptakan generasi muda yang memiliki semangat dan pemahaman yang kuatterhadap al-Qur'an

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan penelitian ini, akan dilakukan kaitan dengan beberapa karya ilmiah sebelumnya guna mencapai keterkaitan dengan karya ilmiah peneliti. Berikut adalah beberapa karya ilmiah yang dimaksud.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Syamsani Al Ali yang berjudul "Implementasi Metode Talqin dalam menghafal Al-Qur'an pada Rumah Qur’an (RQ) Mumtazah di Dusun Mattoanging, Desa Mandalle, Kecamatan Bajeng Barat, Kabupaten Gowa". Penelitian ini membahas penerapan metode talqin dalam menghafal Al-Qur'an di RQ Mumtazah Kecamatan Bajeng Barat, meliputi tahapan metode talqin yang dipakai, langkah-langkah pembelajaran, serta karakteristik ustadz/ustadzah dalam menerapkan metode talqin

Namun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara metode talqin yang dipakai pada santri RQ di kecamatan Bajeng Baratdalam meningkatkan minat dan semangat menghafal al-Qur'an, terkhusus santri yang masih anak-anak. (Ali 2022, 50-52)

Kedua, Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Isnawati yang berjudul "Implementasi Metode Takrir dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur’an di Pondok Pesantren Tahfidz Al-Qur’an Aly-Izzah Benda Sirampog Brebes". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan metode takrir dalam meningkatkan hafalan di Pondok Pesantren tahfidz Al-

Qur’an Aly-Izzah Benda Sirampog Brebes (Isnawati 2018, 9-10)

Hasil penelitian ini mencakup langkah-langkah pembelajaran Tahfidz Al- Qur'an dengan menggunakan metode takrir yang dilakukan oleh ustadz dan ustadzah PPTQ Benda Sirampog Brebes. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dihadapi oleh para ustadz dan ustadzah dalam menerapkan metode takrir. Terdapat korelasi yang signifikan antara peenerapan metode takrir dalamMenghafal Al-Qur’an Studi Kasus pada Santri PPTQ Aly-Izzah Benda Sirampog Brebes. Kemudian berdasarkan interpretasi sederhana dengan memperhatikan besarnya rxy (1,031) korelasi antara Penerapan Metode Takrir dalam Menghafal Al-Qur’an StudiKasus Santri PPTQ Aly-Izzah yang sangat kuat atau sangat tinggi.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Lu’ Ailu’ Liliawati dan Ahmad Shofiyuddin Ichsan yang berjudul “ Implementasi Metode *Sima’i* pada Program Tahfidz Al-Qur’an. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan santri dalam menghafal Al-Qur’an dengan mudah, menjaga hafalan dan memperlancar dalam mengingat letak ayat-ayat Al-Qur’an serta menghindari kekurangan dari keaslian Al- Qur’an. (Ichsan 2022, 42-43)

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi hasil penelitian ini. Faktor-faktoryang mendukung proses kegiatan ini antara lain yang meliputi kemampuan pendengaran dan antusiasme siswa dalam menghafal Al-Qur'an. Selain itu, faktor guru melibatkan kejelasan saat membaca Al-Qur'an dan ketepatan waktu dalam memberikan bimbingan. Faktor orang tua juga berperan, termasuk pendampingan intensif oleh orangtua saat anak belajar.

Sedangkan faktor penghambat terdiri dari faktor internal yang berkaitan dengan anak itu sendiri, seperti kemampuan belajar anak dalam tahfidz Al-Qur'an yang berbeda, serta kurangnya komunikasi antara siswa dengan guru dan orang tua dengan anaknya.

Dari kajian pustaka tersebut, ditemukan kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Titik persamaannya adalah bahwa keduanya membahas tentang metode untuk meningkatkan kemampuan menghafal al- Qur'an. Namun, perbedaannya terletak pada metode yang digunakan. Penelitian yang sedang dilakukan lebih terfokus pada metode permainan.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Metode

Asal usul kata "metode" berasal dari bahasa Yunani, di mana "*Metha*" berarti melalui dan "*Hodos*" berarti cara, jalan, alat, atau gaya. Dengan demikian, secara harfiah metode dapat diartikan sebagai jalan atau cara yang harus diikuti untuk mencapai tujuan tertentu. (H. M. Arifin 1987, 97)

Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer, pengertian metode adalah suatu cara kerja yang terorganisir secara sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan dan mencapai tujuan yang diinginkan. (Salim 1991, 1126)

Sedangkan dalam metodologi pengajaran agama Islam, pengertian

metode adalah suatu pendekatan atau teknik yang digunakan dalam proses mengajar yang

melibatkan cara-cara atau seni dalam menyampaikan materi pelajaran agama Islamkepada para siswa. (Ramayulis 2001, 107)

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode merupakan sarana atau strategi untuk mencapai tujuan pengajaran sesuai dengan yang telah ditetapkanoleh pendidik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memiliki pengetahuan dan mempelajari berbagai metode mengajar yang kemudian dapat diterapkan dalam praktik saat proses pengajaran.

2. **Pengertian Permainan**

Menurut Eko Endarmoko, istilah "permainan" berasal dari kata kerja "main", yang mengindikasikan aktivitas dan kerja yang dilakukan. Bermain merupakan salah satu metode pendidikan yang memiliki manfaat yang signifikan dalam perkembangan anak. Menurut Dwijawiyata, permainan merupakan sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik secara fisik maupun mental. (Dwijawiyata 2012, 7)

Permainan adalah sebuah aktivitas yang sering dilakukan oleh anak-anak dengan penuh kegembiraan dan dalam suasana yang menyenangkan. Suatu permainan harus mampu menciptakan atau menimbulkan rasa kebahagiaan bagi mereka yang melakukannya. Jika

suatu permainan tidak dapat memberikan kegembiraan bagi para pemainnya, maka tidak dapat lagi disebut sebagai permainan. Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, permainan adalah sebuah aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Permainan erat kaitannya dengan ekspresi diri, spontanitas, serta membantu melatih kepribadian seseorang agar siap menghadapi persaingan, menerima kemenangan atau kekalahan, dan mencapai aktualisasi diri. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang kehidupan, termasuk kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan, dan kesadaran akan eksistensi dirinya. (Rahmawati 2012, 19)

Setiap kebudayaan di dunia melibatkan manusia dalam bermain sepanjang hidupnya. Anak-anak usia taman kanak-kanak, yang termasuk dalam kelompok usia dini, sangat identik dengan kegiatan bermain. Oleh karena itu, pendidikan harus memperhatikan kesesuaian dengan usia anak tersebut. Dengan kata lain, pembelajaran harus dilakukan melalui kegiatan bermain. Banyak ahli pendidikan menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dapat digunakan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendidikan, bermain juga merupakan kegiatan rekreasi yang memberikan kesenangan bagi anak-anak. Dengan demikian, bermain memiliki dampak positif pada perkembangan otak, fisik, dan kesehatan mental anak-anak. (Rahmawati

2012, 19)

Masa kanak-kanak merupakan periode yang menyenangkan dan penuh keindahan, karena pada masa ini anak-anak sangat aktif dalam bermain. Hampir semua aktivitas anak-anak dapat dikaitkan dengan bermain. Dunia anak dan permainan adalah dua entitas yang tidak dapat dipisahkan. (Rahman 2012, 17)

3. **Teori-teori Permainan**

1) Teori Rekreasi

Dalam bukunya "Psikologi Perkembangan", Kartini Kartono mengutip teori yang dikembangkan oleh Schaller dan Lazarus. Menurut mereka, permainan memiliki fungsi untuk meredakan pikiran dan memberikan waktu istirahat, sebagai kebalikan dari pekerjaan dan kehidupan yang serius. Orang dewasa sering mencari kesenangan dalam bermain setelah merasa lelah atau setelah menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Dengan demikian, permainan dapat memberikan kesegaran kembali kepada tubuh yang telah lelah. (Kartono 1995, 117)

2) Teori Penglepasan

Teori ini diusulkan oleh Herbert Spencer, seorang ahli pemikir dari Inggris, yang menyatakan bahwa anak-anak memiliki kelebihan energi dalam diri mereka. Menurutnya, anak seharusnya

menggunakan energi tersebut melalui bermain. Melalui bermain, anak dapat mengeluarkan atau menghabiskan energi berlebih yang tidak lagi dibutuhkan. Penggunaan kelebihan energi ini dalam bermain membantu mencapai keseimbangan dalam dirinya. Teori ini juga dikenal sebagai teori penglepasan energi berlebih. (Zulkifli 2009, 39)

3) Teori Atavistis

Teori ini diajukan oleh Stanley Hall, seorang psikolog Amerika, yang berpendapat bahwa dalam perkembangan, anak mengalami berbagai tahap kehidupan yang sama dengan manusia pada umumnya. Sebelumnya, Hackel merumuskan pandangan ini dalam bentuk hukum biogenetik. Anak-anak selalu mengulangi apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang mereka sejak zaman dahulu hingga saat ini. Oleh karena itu, teori ini disebut sebagai teori atavistik. Kata "atavistik" berasal dari bahasa Latin "atavus", yang berarti nenek moyang. Jadi, "atavistik" merujuk pada kembalinya sifat-sifat nenek moyang dalam masa lalu. (Zulkifli 2009, 39)

4) Teori Biologis

Teori ini diajukan oleh Kart Gross, seorang ahli dari Jerman. Menurut teori ini, permainan merupakan tugas biologis dalam kehidupan. Dalam perspektif ini, permainan anak memiliki kesamaan

dengan permainan yang dilakukan oleh hewan. Permainan berfungsi sebagai latihan untuk anak- anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan hidup, serta sebagai latihan jiwa dan fisik untuk kehidupan masa depan. Sebagai contoh, anak kucing bermain dengan sobekan-sobekan kertas sebagai latihan untuk kemampuan menangkap tikus di masa mendatang. Hal yang sama berlaku untuk anak-anak, mereka bermain untuk menguasai gerakan-gerakan tubuh mereka dan belajar mengenal dunia di sekitar mereka melalui indera mereka.

5) Teori Psikologi Dalam

Teori ini dikemukakan oleh Sigmund Freud dan Adler. Keduanya membahas permainan dari perspektif psikologi. Menurut Freud, permainan merupakan ekspresi dari dorongan-dorongan yang ada dalam alam bawah sadar, dan sumbernya terkait dengan dorongan nafsu seksual. Permainan dianggap sebagai cara untuk memuaskan dorongan seksual yang terperangkap dalam kompleks psikologis.

4. **Tujuan Permainan**

Tidak semua jenis permainan memiliki nilai dan manfaat yang positif. Ada banyak jenis permainan yang tidak memberikan manfaat yang baik bahkan dapat membahayakan perkembangan emosional anak.

Hal ini tergantung pada jenis permainannya. Apakah suatu permainan bermanfaat atau tidak tergantung pada desain permainan itu sendiri. Jika desainnya baik, maka terdapat banyak aspek pembelajaran yang dapat diambil dari kegiatan bermain. Beberapa aspek tersebut meliputi belajar berinteraksi sosial, menghargai pendapat orang lain, mengembangkan empati, dan belajar bekerja sama dalam kelompok. (Hidayat 2016,13)

Secara umum, terdapat beberapa tujuan permainan, antara lain :

1) Kerja Sama Kelompok (*Team Building*)

Team building memiliki manfaat yang besar dalam melatih peserta untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, memperkuat kekompakan tim, mengembangkan kepemimpinan, mengasah empati terhadap orang lain, danbelajar bertanggung jawab atas tindakan masing-masing. Kerja sama dalam sebuah kelompok tidak akan kuat tanpa adanya persaingan dengan kelompok lainnya. Oleh karena itu, dengan menciptakan suasana kompetitif antar kelompok, akan mendorong keinginan untuk bersaing secara positif. Oleh karena itu, banyak permainan yang dirancang sebagai simulasi lomba.

2) Menyegarkan Suasana (*Energizer*)

Permainan ini memiliki nilai tambahan ketika digunakan sebagai hiburan saat suasana menjadi monoton dan membosankan. Tidak bisa disangkal bahwa bermain dalam suasana yang ceria dan

menyenangkan dapat mengembalikan semangat yang redup. Pengaruh ini tidak hanya dirasakan oleh anak-anak, tetapi juga oleh orang dewasa. Dengan menciptakan suasana bermain yang menggembirakan dan menyenangkan, semangat yang menurun dapat dihidupkan kembali.

3) Mencairkan Suasana (*Ice Breaking*)

Terkadang, dalam kegiatan yang membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi, seperti pembelajaran, pelatihan, atau memperkenalkan anggota baru, seringkali muncul kebekuan dalam suasana. Hal ini bisa disebabkan oleh ketegangan dan kekakuan yang terlalu serius, atau mungkin beberapa individu belum akrab dengan teman sejawat mereka. Bahkan, suasana yang awalnya kondusif bisa terganggu oleh suasana hati yang buruk. Untuk mengatasi situasi seperti itu, jenis permainan ini dapat digunakan untuk mengubah suasana menjadi lebih santai, hangat, dan mempererat hubungan antar individu.

4) Komunikasi (*Communication*)

Dalam jenis permainan ini, komunikasi antara peserta dalam satu kelompok sangat penting. Membangun komunikasi yang efektif saat bermain akan membantu kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dengan efisien.

5) Persepsi (*Perception*)

Persepsi melibatkan pemahaman peserta terhadap suatu

objek berdasarkan proses identifikasi objek tersebut.

6) Pelajaran (*Learning*)

Selain memberikan hiburan, jenis permainan ini juga memberikan peserta pengetahuan yang hanya bisa diperoleh melalui pengalaman langsung dalam permainan tersebut. Melalui pengalaman ini, kemampuan kognitif dan pemahaman peserta akan ditingkatkan dan menjadi lebih kaya. (Hidayat2016, 14)

5. **Manfaat Permainan**

Permainan dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif melibatkan pelaku secara langsung dalam kegiatan bermain. Contohnya adalah olahraga. Di sisi lain, permainan pasif melibatkan pelaku hanya sebagai penonton atau pendengar. Contohnya adalah menonton televisi atau mendengarkan radio.

Bermain adalah suatu aktivitas atau perilaku yang dilakukan oleh anak-anak baik secara individu maupun dalam kelompok dengan menggunakan alat atau dengan tujuan tertentu. Pentingnya bermain bagi anak-anak sangat terlihat. Melalui bermain, anak-anak akan berusaha untuk memiliki keinginan dan mencapai tujuan yang diinginkan. Bermain akan menginspirasi semangat kompetisi yang sehat dalam diri anak-anak. Selain itu, melalui bermain, perkembangan fisik anak akan berkembang dengan baik karena mereka sering melakukan aktivitas

yang melatih pertumbuhan otot-otot mereka secara fisik.

Terdapat beberapa aspek positif yang terkait dengan permainan ini, di antaranya:

1) Aspek Fisik

Aspek fisik melibatkan perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Anak yang mengalami perkembangan dalam aspek motorik akan memiliki kemampuan dan keterampilan dalam melakukan berbagai kegiatan, seperti berlari, berguling, memanjat, dan sejenisnya. Sementara itu, aspek motorik halus terkait dengan kegiatan seperti bermain musik, menulis, dan merangkai bunga.

2) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif terkait dengan kemampuan anak untuk berpikir, belajar, memahami, dan mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Kemampuan ini akan berkembang seiring dengan peningkatan tingkat berpikir yang lebih logis.

3) Perkembangan Mental-Psikologis

Aspek psikologis memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan mental anak. Bahkan, faktor ini memiliki pengaruh besar terhadap kebahagiaan dan kesuksesannya di masa depan. Penelitian telah membuktikan bahwa kebahagiaan dan kesuksesan seseorang tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan intelektual atau IQ semata. Pandangan yang menganggap bahwa kecerdasan adalah

satu-satunya faktor penentu kesuksesan telah dibantah oleh penelitian Daniel Goleman, yang menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan emosional atau EQ memiliki peran yang lebih besar dalam menentukan kesuksesan seseorang. (Hidayat 2016, 23)

Memperhatikan betapa pentingnya permainan, penting bagi orang tua di rumah atau guru di sekolah untuk memilih dengan bijaksana dan menyediakan berbagai alat yang mendukung perkembangan totalitas kepribadian anak. Ini melibatkan aspek fisik, intelektual, sosial, moral, danemosional anak.

Dalam memilih permainan, orang tua dan pendidik harus cerdas dalam memilih, karena tidak semua hal yang mahal dan modern menjamin pendidikan. Beberapa di antaranya mungkin hanya mendorong perilaku konsumtif pada anak. Oleh karena itu, orang tua di rumah dan pendidik di sekolah sebaiknya memilih dan menyediakan media yang mendukung perkembangan kepribadian anak dalam segala aspek, baik fisik, intelektual, sosial, moral, maupun emosional.

6. **Jenis Permainan**

Terfokus pada jenis aktivitasnya, bermain dapat diklasifikasikan menjadi empatkategori, yakni:

1) Bermain Fisik

Bermain fisik melibatkan aktivitas yang terkait dengan

pengembangan motorik anak, seperti berdiri, melompat, memanjat, berayun, bergerak, dansejenisnya.

2) Bermain Kreatif

Bermain kreatif adalah jenis bermain yang secara langsung terkait dengan pengembangan kreativitas anak, seperti merangkai balok-balok, bermain dengan lilin, dan melukis menggunakan jari.

3) Bermain Imajinasi

Bermain imajinasi adalah jenis kegiatan bermain yang melibatkan fantasi anak, seperti bermain drama di mana anak dapat mengembangkan imajinasi mereka melalui peran-peran yang berbeda.

4) Bermain Manipulasi (*Manipulative Play*)

Manipulative play merupakan jenis kegiatan bermain yang melibatkan penggunaan alat-alat tertentu, seperti gunting, obeng, palu, atau kertas, untuk mengembangkan kemampuan khusus anak. (Tedjasaputra 2001, 53)

Untuk mengembangkan kreativitas, disarankan untuk menggabungkan berbagai jenis bermain, baik yang aktif maupun pasif, serta melibatkan bermain fisik, kreatif, imajinatif, dan manipulatif.

7. **Pengertian Bermain**

Menurut Tedjasaputra, bermain adalah kegiatan yang dilakukan

anak-anak sepanjang hari karena bagi mereka, bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya menikmati permainan dan akan terus melakukannya jika diberi kesempatan. Bagi anak-anak, bermain memiliki arti yang sama pentingnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak. (Tedjasaputra 2001, 36)

Dalam pandangan Piaget yang dikutip oleh Tedjasaputra, bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan memberikan kesenangan atau kepuasan bagi individu tersebut. Melalui bermain, diharapkan anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengungkapkan perasaan, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain juga membantu anak mengenal diri sendiri, mengenali orang orang di sekitarnya, dan memahami lingkungan di mana mereka hidup. (Tedjasaputra 2001, 36) Sedangkan Menurut Martuti,

> bermain merupakan suatu sarana untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan spesifik pada anak. (Martuti 2009, 2)

Anak-anak dapat melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat permainan, dan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Jika pemahaman tentang bermain ini benar-benar dipahami, maka pengetahuan tersebut akan sangat berarti bagi orang dewasa dalam membantu proses belajar anak.

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, sehingga anak lebih mudah menyerap informasi baru dengan sikap yang positif dan tanpa tekanan.

8. **Manfaat Bermain**

Bermain adalah dunia bagi anak-anak. Karena bermain merupakan dunia mereka, maka proses transfer pengetahuan dan nilai-nilai moral akan berhasil jika dilakukan melalui bermain. Oleh karena itu, dalam pendidikan anak usia dini, jargon yang digunakan adalah "mari bermain, belajar, dan ceria". Bermain harus diberikan prioritas lebih daripada belajar, karena anak dapat belajar melalui kegiatan bermain. (Sajirun 2012, 70)

Seorang anak akan merasa puas jika ia dapat menciptakan sesuatu yang unik dan berbeda dari orang lain, baik melalui gambar, coretan, cerita, atau karya lainnya. (Martuti 2009, 47)

Bermain adalah kegiatan yang sangat disenangi oleh semua orang. Bagi anak-anak usia dini, bermain adalah bagian tak terpisahkan dari setiap langkah mereka, sehingga setiap aktivitas mereka selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain. (Mulyasa 2012, 165)

Melalui kegiatan bermain bersama sekelompok teman, anak dapat mengevaluasi dirinya sendiri, mengenali kelebihan yang dimilikinya, dan mengembangkan rasa percaya diri. Anak merasa berharga karena memiliki kompetensi tertentu, yang pada gilirannya

membantu membentuk konsep diri yang positif.

9. **Pengertian Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an**

Pembelajaran (*Instruction*) dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan untuk mengajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai usaha dan strategi, menggunakan metode dan pendekatan yang bertujuan mencapai tujuan yang telah direncanakan. (Majid 2013, 4)

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Secara sederhana, pembelajaran adalah proses yang bertujuan membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang baik. Proses pembelajaran dialami oleh individu sepanjang hidupnya, dan berlaku di berbagai tempat dan waktu. (Rahyubi 2012)

Pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait. Komponen-komponen tersebut mencakup tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Guru harus memperhatikan keempat komponen tersebut saat memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik melalui berbagai upaya, strategi, metode, dan pendekatan yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait, dengan tujuan untuk

mencapai hasil yang telah direncanakan dalam lingkungan belajar. Di sisi lain, istilah Tahfidz Al-Qur'an dalam Kamus Arab- Indonesia merujuk pada kombinasi antara tahfidz dan Al-Qur'an. Tahfidz memiliki makna memelihara, menjaga, atau menghafal. Tahfidz Al-Qur'an mengacu pada proses menghafal secara bertahap ayat-ayat Al-Qur'an yang telah dibaca berulang-ulang. (Sa'dulloh 2005, 55)

Menghafal adalah suatu proses yang melibatkan pengulangan, baik melalui membaca maupun mendengar. Setiap pekerjaan yang sering diulang akan menjadi hafal. Selanjutnya, kata "Al-Qur'an" berasal dari kata "qa-ra-a" yang berarti membaca. Para ulama memiliki perbedaan pendapat mengenai pengertian dan definisi Al-Qur'an. Perbedaan ini terkait dengan berbagai fungsi yang dimiliki oleh Al-Qur'an itu sendiri. (Rauf 2004, 49)

Al-Qur'an dalam istilahnya adalah wahyu Allah atau kalamullah subhanahu wa ta'ala yang disampaikan kepada Nabi Muhammad shallallahu ‘alaihi wasallam. Membaca Al-Qur'an dianggap sebagai ibadah, dan susunan kata serta isinya dianggap sebagai mu'jizat yang luar biasa. Al-Qur'an disusun dengan cara yang

menakjubkan dalam mushaf dan diwariskan secara mutawatir.

(Hermawan 2011,11)

Berdasarkan definisi menghafal dan Al-Qur'an yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa Tahfidz Al-Qur'an merupakan proses untuk mempertahankan, menjaga, dan melestarikan

kesucian Al-Qur'an yang diturunkan kepada Rasulullah shallallahu ‘alahi wasallam di luar kepala manusia agar tidak mengalami perubahan, pemalsuan, atau kelupaan. Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an adalah interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam rangka mempertahankan, menjaga, dan melestarikan kesucian Al-Qur'an yang diturunkan kepada Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam di luar kepala manusia agar tetap utuh dan terjaga dariperubahan serta kelupaan. Proses ini melibatkan berbagai komponen yang saling berhubungan dan ditujukan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an juga merupakan proses pendidikan yang meliputi pemahaman dan penerapan Al-Qur'an dalam berbagai aspek, seperti membaca (*tilawah*), memahami (*tadabbur*), menghafal (*tahfizh*), mengamalkan, serta mengajarkan atau memeliharanya. Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an adalah pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an, yang tercermin dalam sikap dan aktivitas peserta didik di mana pun mereka berada.

10. **Tujuan Pembelajaran Tahfidz Al-Qur’an**

Tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai melalui proses dan berperan sebagai pengarah serta hasil yang ingin diperoleh. Dalam pelaksanaan pembelajaran, tujuan harus diungkapkan dengan jelas dan terperinci dalam rencana agar dapat dipahami. Selain itu, tujuan juga

perlu dikomunikasikan kepada siswa agar mereka dapat memahami kemampuan yang harus dimiliki setelah proses pembelajaran berlangsung, sehingga mereka memiliki pemahaman sejak awal pembelajaran.

Tujuan pembelajaran mencakup dua jenis, yaitu tujuan pembelajaran umum yang meliputi standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sementara itu, tujuan pembelajaran khusus berupa indikator pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan, kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. (Rusman 2013, 119)

Berdasarkan pendapat di atas, simpulannya adalah bahwa tujuan pembelajaran adalah mencapai peningkatan kemampuan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup mandiri melalui proses pembelajaran, dengan peran sebagai pengarah untuk mencapai hasil dalam pendidikan ke jenjangyang lebih tinggi.

Selain sebagai ibadah membacanya, mempelajari Al-Qur'an memiliki banyak tujuan lain. Tujuan mempelajari Al-Qur'an dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Memelihara Al-Qur'an dan membacanya dengan penuh perhatian serta mengambil pelajaran darinya untuk menjadi panduan dalam kehidupan manusiadi dunia.
b) Mengingat dan mematuhi hukum agama yang tercantum dalam Al-

Qur'an, sehingga memperkuat iman dan mendorong untuk melakukan perbuatan baik serta menjauhi perbuatan jahat.

c) Berharap mendapatkan keridhaan Allah dengan memegang teguh keyakinan yang benar, mengikuti segala perintah-Nya, dan menjauhi segala larangan-Nya.
d) Memupuk sikap akhlak yang mulia dengan mengambil pelajaran dan teladan yang baik dari kisah-kisah yang terdapat dalam Al-Qur'an.
e) Menanamkan rasa religius dalam hati dan mengembangkannya, sehingga iman semakin kuat dan hubungan dengan Allah semakin erat.

Membaca Al-Qur'an memiliki kedudukan yang begitu penting sehingga Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam dengan tegas menyatakan, "*Didiklah anak-anakmu dengan tiga hal: mencintai Nabimu, mencintai keluarga Nabi, dan membaca Al-Qur'an*" (H.R. al-Thabarani). Beliau juga mengatakan, "*Sebaik-baik kamu adalah orang yang mempelajari Al-Qur'an dan mengajarkannya*" (H.R. al-Bukhari).

Tujuan dari pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka menjadi individu yang beriman dan taqwa kepada Allah subhanahu wata’ala, cerdas, terampil, mampu membaca dan menulis Al-Qur'an, berakhlak mulia, memahami dan mengamalkan isi Al-Qur'an. Pentingnya mempelajari

Al-Qur'an dimulai sejak usia dini, baik di sekolah maupun di luar sekolah seperti di rumah, masjid, langgar, Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), Madrasah, pondok pesantren Al-Qur'an, dan tempat-tempat lainnya. Menghafal Al-Qur'an melalui tahfidz juga memberikan kehidupan pada jiwa, akal, dan bahkan jasmani kita. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya Al-Qur'an bagi kehidupan spiritual kita. Kesehatan dan kekuatan rohani terkadang melebihi kekuatan fisik dan jasmani,dan ketika kedua aspek tersebut sehat, manusia menjadi sempurna dalamhidupnya. (Rauf 2004, 5)

Tujuan utama dalam Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an adalah untuk membentuk kepribadian siswa yang tercermin dalam perilaku dan pola pikir mereka sehari-hari. Oleh karena itu, tanggung jawab pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an tidak hanya ada pada guru Tahfidz itu sendiri, tetapi juga membutuhkan dukungan dari seluruh komunitas, termasuk sekolah, masyarakat, dan yang lebih penting lagi, orang tua. Sekolah harus dapat mengkoordinasikan dan berkomunikasi mengenai pola pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an kepada semua pihak yang telah disebutkan sebagai komunitas yang saling mendukung dan menjaga, demi terbentuknya siswa dengan moral dan etika yang mulia.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an adalah sebagai hasil yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran. Tujuan tersebut meliputi

peningkatan pemberi syafaat pada hari kiamat bagi umat manusia yang membaca, memahami, dan mengamalkannya. Selain itu, Al-Qur'an menjanjikan derajat yang tinggi di sisi Allah subhanahu wata’ala, pahala yang besar, serta penghormatan di antara sesama manusia. Al-Qur'an juga berfungsi sebagai hujjah atau pembela bagi pembacanya dan melindungi mereka dari siksaan api neraka. Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri, dan memiliki peran pengarah sebagai hasil yang ingin dicapai dalam pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

11. **Materi Pembelajaran Tahfidz Al-Qur’an**

Bahan ajar atau materi pembelajaran diatur secara terstruktur dalam kategori mata pelajaran, mencakup cakupan topik yang disusun secara berurutan dan tingkatkesulitannya. (Shaleh 2014, 218)

Materi pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan terstruktur dalam rangkaian mata pelajaran. Materi tersebut mencerminkan keseluruhan kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi mereka yang menghafal Al-Qur'an, disarankan untuk menetapkan target hafalan harian. Dalam menetapkan target, perlu memperhitungkan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan hafalan

sebanyak 30 juz. Menentukan targethafalan merupakan sebuah program yang positif karena dapat terus memotivasi semangat dalam menghafal. Selain itu, dengan menjadwalkan atau memprogram hafalan, tidak akan ada waktu yang terbuang percuma.

Secara prinsip, penentuan target hafalan bergantung pada kemampuan individumasing-masing. Ada yang mampu mencapai target hafalan sebanyak 1 halaman dalam satu hari, sementara ada yang hafalannya kurang dari 1 halaman, atau bahkan lebih dari itu, seperti mencapai 2 atau 3 halaman.

12. **Evaluasi Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an**

Evaluasi pembelajaran berperan sebagai alat indikator untuk mengevaluasi pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dan menilai keseluruhan proses pelaksanaan pembelajaran. Evaluasi bukan hanya sekadar penilaian spontan dan kebetulan terhadap suatu aktivitas, melainkan merupakan kegiatan yang direncanakan, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas. (Rusman 2013,119)

Evaluasi adalah salah satu elemen krusial dan tahapan yang harus dilakukan oleh guru untuk mengevaluasi keefektifan pembelajaran. Hasil evaluasi dapatberfungsi sebagai umpan balik (*feedback*) bagi guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan program serta kegiatan pembelajaran. (Z. Arifin 2013, 2)

Jadi, berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa

evaluasi pembelajaran adalah sebuah alat indikator yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi juga berfungsi sebagai alat pengukur yang digunakan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana keefektifan pembelajaranyang telah ditetapkan. Selain itu, evaluasi juga menilai keseluruhan proses pelaksanaan pembelajaran yang telah dicapai.

13. **Keistimewaan Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an**

Terdapat hadis yang menjelaskan bahwa seseorang yang menghafal Al-Qur'an dapat membantu tujuh saudaranya untuk terhindar dari api neraka. Seperti yang dijelaskan oleh Rauf, menghafal Al-Qur'an tidak hanya bernilai sebagai ibadah, tetapi juga memberikan manfaat yang nyata dan langsung di dunia ini, antara lain:

a) Menghafal Al-Qur'an dapat menjadi pemberian (mahar) dalam pernikahan.

b) Akan merasakan berkah dan kenikmatan hidup melalui hafalan Al-Qur'an.

c) Orang-orang yang istimewa di mata Nabi Muhammad Shallallahu alaihiwasallam adalah mereka yang menghafal Al-Qur'an.

d) Menghafal Al-Qur'an merupakan tanda bahwa seseorang telah diberi ilmu.

e) Menghafal Al-Qur'an memberikan keistimewaan menjadi keluarga Allah didunia.

f) Menghormati penghafal Al-Qur'an adalah bentuk pengagungan terhadap Allah.

g) Penghafal Al-Qur'an akan memperoleh tingkatan yang tinggi di surga.

h) Derajat penghafal Al-Qur'an akan ditinggikan. (Ash-Shalih 1993, 22)

14. **Menghafal Al Qur’an sambil bermain**

Masa depan bangsa terletak pada kualitas generasi penerus yang kita didik sejak dini. Institusi pendidikan berperan sebagai wadah untuk memaksimalkan beragam potensi yang dimiliki setiap anak. Dalam mendidik anak, metode yang paling tepat adalah melalui aktivitas bermain, di mana proses pembelajaran terintegrasi dalam kegiatan yang menyenangkan - sebuah konsep yang dikenal dengan "bermain sambil belajar". Periode usia anak-anak merupakan tahap krusial karena pada masa inilah terjadi perkembangan yang signifikan, baik dari segi fisik maupun mental anak. (Huliyah 2017)

Anak-anak memiliki karakteristik unik dalam proses pembelajaran mereka, di mana aktivitas bermain menjadi sarana alami untuk belajar. Seiring berkembangnya zaman dan pemikiran, metodologi pengajaran Al-Qur'an pun mengalami evolusi. Dalam proses menghafal, diperlukan pendekatan yang menarik dan bervariasi, yang mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran seperti gerakan fisik, penglihatan, pendengaran, dan permainan. Para pakar Al-Qur'an

kontemporer mengamati bahwa metode konvensional yang hanya mengandalkan pendengaran dan pengulangan tidak lagi optimal untuk semua anak, karena sifatnya yang monoton dan kurang menarik. (Ningsih, Ismail dan Fauzi 2019)

menghafal sambil bermain merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan proses menghafal, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak. aktivitas bermain sambil belajar dapat mengurangi tekanan dan kecemasan pada anak, membuat proses mengingat menjadi lebih alamiah. (Suyadi 2014)

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini terkait dengan peran guru dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Hal yang penting bagi guru adalah memperhatikan dengan seksama saat merancang kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan strategi yang mampu memfasilitasi belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Penggunaan strategi khusus merupakan tindakan yang telah dipertimbangkan mengenai konsekuensi positif dan negatifnya, yang bertujuan untuk meningkatkan kegiatan belajar dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan baik. Metode pengajaran adalah sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai metode yang dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, yang dipilih dengan

mempertimbangkan kondisi eksternal peserta didik, seperti situasi kelas, lingkungan sekolah, ketersediaan media, dan sebagainya.

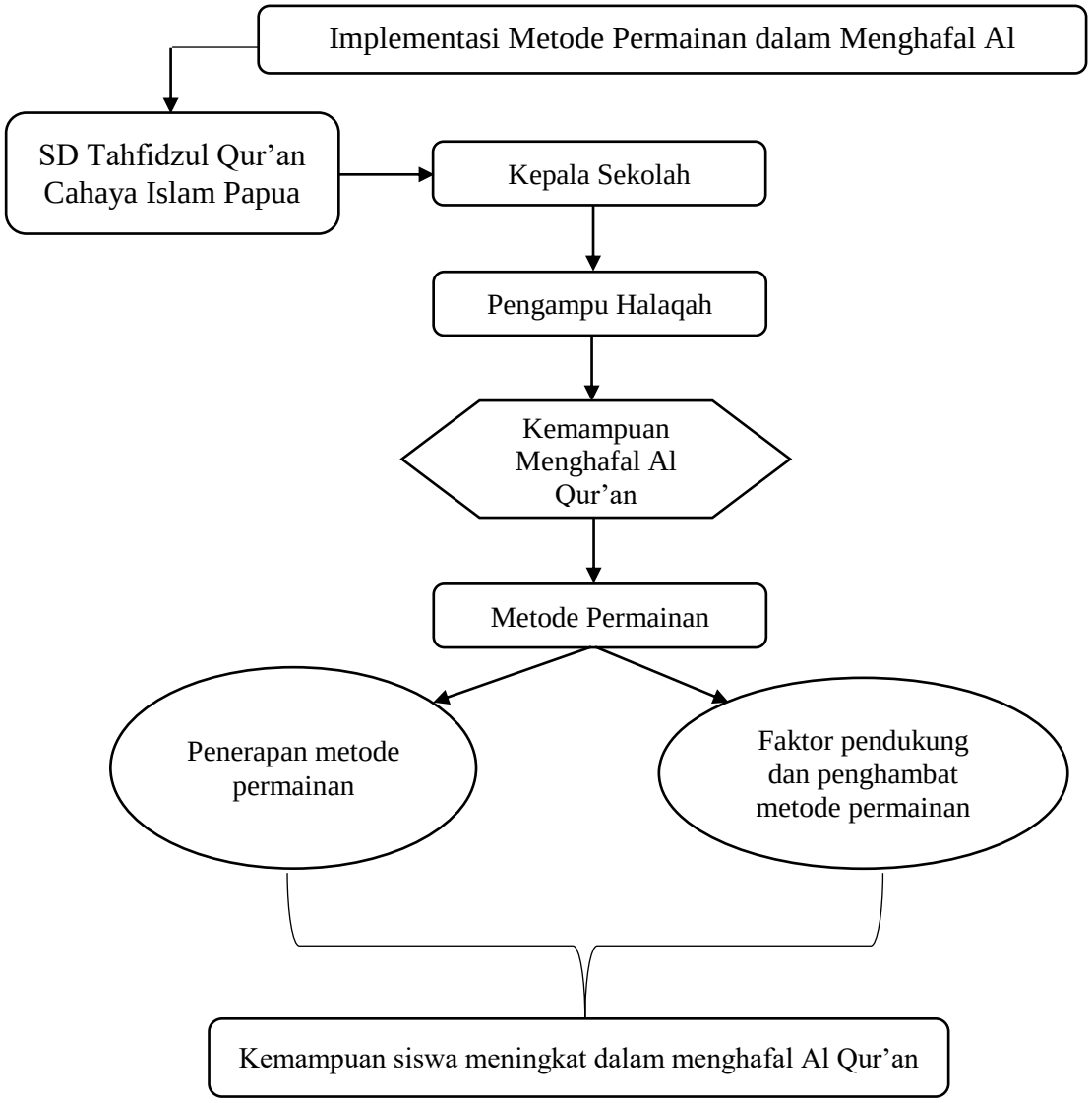
Memilih metode yang sesuai dalam pembelajaran memiliki dampak positif pada peserta didik, memungkinkan mereka mencapai hasil yang optimal. Selain itu, kreativitas guru dalam mengelola kelas juga memainkan peran penting dalam memastikan kelancaran proses pembelajaran. Selain menerapkan metode pembelajaran yang tepat, untuk meningkatkan kemampuan menghafal al-Qur'an pada santri putra, juga dapat disusun program-program yang bertujuan mencapai tujuan pembelajaran.

Program-program tersebut dapat mencakup kegiatan pendampingan, kolaborasi antara guru dengan rekan sejawat, kerjasama antara sekolah dan orang tua, kerjasama antara sekolah dan masyarakat, serta pemenuhan sarana dan prasarana yang diperlukan.

Dengan merencanakan program-program ini, akan terbentuk suatu strategi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan kemampuan menghafal al-Qur'an bagi santri putra di SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua.

Dengan peningkatan kemampuan menghafal al-Qur'an oleh santri putra di SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua, akan terbentuk generasi yang memiliki keahlian dalam menghafal al-Qur'an secara baik dan benar sesuai dengan hukum dan kaidah Tajwid. Kesuksesan strategi yang diterapkan oleh guru dapat tercapai melalui kerjasama yang baik antara semua komponen yang terlibat, yang terorganisir dengan baik dan saling

berhubungan satu sama lain.



Gambar 01. Bagan kerangka berfikir metode permainan dalam menghafal Al Qur'an

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini memiliki karakteristik yang khas seperti pada penelitian kualitatif, yaitu dilakukan dalam latar alami, melibatkan manusia sebagai alat penelitian, lebih menekankan pada proses daripada hasil, dan memiliki batasan yang ditentukan oleh fokus penelitian. (Almanshur2012, 33-35)

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif ini juga memfokuskan pada studi tentang masalah-masalah yang ada serta tata cara kerja yang berlaku. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan, mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikan kondisi saat ini serta untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan yang ada. (Mardalis 1999, 26)

Pada intinya, penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode untuk menyelidiki status sekelompok manusia atau objek dengan tujuan menghasilkan deskripsi, gambaran, atau lukisan yang sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta- fakta atau fenomena yang diteliti. (Convelo G. Cevilla 1993, 71)

Peneliti memilih menggunakan metode kualitatif agar dapat menyelidiki objek penelitian sesuai dengan konteks alamiah yang ada. Melalui penelitian kualitatif, peneliti dapat mendeskripsikan informasi dari

individu baik melalui wawancara maupun observasi.

B. Lokasi dan Objek Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana penelitian akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menjadikan Kelurahan Klabulu, Kecamatan Malaimsimsa, Kota Sorong sebagai lokasi objek penelitian yang akan diteliti.

Adapun untuk objek penelitian adalah SDTQ Cahaya Islam Papua, sebuah lembaga pendidikan formal dan tahfizh Al-Qur'an yang terletak di Kecamatan Malaimsimsa, Kota Sorong. SDTQ Cahaya Islam Papua menggunakan metode permainan dalam proses penghafalan Al-Qur'an. Selain itu, SDTQ Cahaya Islam Papua berlokasi cukup dekat dengan tempat tinggal peneliti.

Tujuan dari implementasi ini adalah untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menghafal Al-Qur'an dengan target satu juz dalam satu tahun. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti alasan penggunaan metode permainan, proses implementasinya, dan hasil yang dicapai melalui penerapan metode permainan dalam pembelajaran Tahfizh Al-Qur'an.

C. Populasi dan Sampel Sumber Data

Dalam penelitian ini digunakan metode *purposive sampling* yaitu strategi pengumpulan sumber data dengan pertimbangan tertentu. (Mamik 2015)

Snowball sampling adalah pengambilan sampel bola salju melibatkan sekelompok kecil orang untuk merekomendasikan teman mereka satu per satu agar kelompoknya terus berkembang, ibarat bola salju yang semakin membesar jika jatuh dari atas bukit, teman-teman kemudian diajak untuk menunjukkan kepada temannya dan seterusnya. (Wibowo 2021)

Kepala SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua yang mengetahui pendekatan metode permainan di SDTQ Cahaya Islam Papua menjadi sampel sumber data penelitian ini. Pendekatan metode permainan diajarkan dan dibimbing oleh Ustadz Ridho Septian Arfiansyah sebagai pengampu halaqah Al Quran. Penerapan metode permainan dapat diketahui dengan menggunakan sumber data dari pengampu halaqah tersebut.

Sebanyak 22 siswa SDTQ Cahaya Islam Papua kelas 4 putra digunakan sebagai sumber data untuk menilai metode permainan dalam menghafal Al Qur'an. Orang tua dan wali bekerja sama dengan sekolah untuk membantu siswa belajar di rumah, 33 peserta menjadi ukuran sampel sumber data untuk penelitian ini.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam upaya untuk mengumpulkan data, peneliti berupaya mencari informasi yang terkait dengan perumusan masalah dalam penelitian ini, termasuk pendapat, fakta, dan dokumen. Ada tiga teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, yakni observasi, wawancara mendalam, dan pengumpulan dokumen.

1. Observasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam berbagai jenis penelitian, termasuk penelitian kualitatif. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan oleh peneliti. (Ahmadi 2005, 101), Pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran secara langsung, tanpa mengandalkan alat bantu yang memiliki standar tertentu. (Sudrajat 2001, 143), Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data dari berbagai sumber yang meliputi peristiwa, tempat, benda, serta rekaman dan gambar. (Hadi 1989, 91)

Penelitian ini menggunakan teknik *participant observation*, di mana peneliti terlibat secara aktif dalam berinteraksi dengan subyek penelitian dalam lingkungan mereka. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data secara sistematis melalui pencatatan lapangan. (Hadi 1989, 69)

Dalam observasi partisipan ini, peneliti menggunakan buku catatan kecil dan perekam. Buku catatan kecil digunakan untuk mencatat hal-hal penting yangditemukan selama pengamatan. Observasi ini secara rinci melibatkan aspek-aspek berikut:

a) Aspek-aspek yang terkait dengan proses pembelajaran tahfidz Al-Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua, yang berlokasi di Kelurahan Klabulu, Kecamatan Malaimsimsa, Kota Sorong.
b) Aspek-aspek yang berkaitan dengan alasan diterapkannya metode

permainan pada pembelajaran tahfidz Al-Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua, yang berlokasi di Kelurahan Klabulu, Kecamatan Malaimsimsa, Kota Sorong.

c) Aspek-aspek lain yang berkaitan dengan hasil dari implementasi metode permainan pada pembelajaran tahfid Al-Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua, yang berlokasi di Kelurahan Klabulu, Kecamatan Malaimsimsa, Kota Sorong.

2. Wawancara Mendalam

Wawancara atau interview merupakan bentuk komunikasi lisan yang melibatkan percakapan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi. Wawancara dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan, dan terwawancara *(interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. (Moleong 2006, 186)

Secara umum, wawancara dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu wawancara tak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tak terstruktur sering disebut sebagai wawancara mendalam, wawancara intensif, wawancara kualitatif, atau wawancara terbuka. Sementara itu, wawancara terstruktur sering disebut sebagai wawancara baku.

Dalam penelitian ini, digunakan metode wawancara tak berstruktur atau wawancara mendalam. Metode ini digunakan untuk memastikan apakah data yang dihasilkan melalui observasi yang

dilakukan oleh peneliti sesuai dengan kondisi subjek penelitian. Selain itu, metode ini juga digunakan oleh peneliti untuk memahami bagaimana implementasi metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al-Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua, yang terletak di Kelurahan Klabulu, Kecamatan Malaimsimsa, Kota Sorong.

Dalam proses pengumpulan data melalui wawancara ini, penulis mencari informasi yang terkait dengan pelaksanaan metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al-Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua, yang berlokasi di Kelurahan Klabulu, Kecamatan Malaimsimsa, Kota Sorong. Wawancara ini direncanakan akan dilakukan dengan kepala Sekolah, guru tahfidz, dan santri sebagai responden.

3. Dokumentasi

Dalam pandangan Suharsini Arikunto, metode dokumentasi melibatkan pencarian data mengenai hal-hal atau variabel tertentu yang terdapat dalam catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sejenisnya.(Arikunto 2006, 236)

Dalam proses pendokumentasian ini, penulis mengumpulkan data mengenai dokumen-dokumen yang relevan dengan topik yang diteliti oleh peneliti. Data tersebut meliputi informasi tentang profil, visi misi SDTQ Cahaya Islam Papua, daftar jumlah guru dan santriwati, prestasi santri, dan sejumlah informasi lain yangmendukung penyelesaian skripsi penulis.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses yang melibatkan pengolahan data, pengorganisasian data, pemilahan data menjadi unit yang dapat dikelola, sintesis data, penemuan pola, identifikasi informasi yang relevan, dan pengambilan keputusan tentang apa yang dapat disampaikan kepada orang lain. (Moleong 2006, 248)

Analisis data melibatkan proses sistematis dalam mencari dan mengorganisir hasil observasi, transkrip wawancara, catatan lapangan, dan sumber-sumber lain yang telah dikumpulkan oleh peneliti untuk meningkatkan pemahaman tentang kasus yang diteliti dan untuk pelaporan. Penulis melakukan pengolahan data yang telah terkumpul melalui wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumen. Data kemudian dianalisis dengan cara yang spesifik sehingga dapat dihasilkan paparan data yang mudah dipahami dan diolah dengan pendekatan kualitatif.

Metode analisis data yang digunakan adalah pendekatan interaktif, di mana terdapat interaksi antara proses pengumpulan data, reduksi data (mengorganisir data ke dalam pola, kategori, dan masalah yang relevan), penyajian data (menyusun data dalam bentuk matriks, grafik, jaringan, dan diagram khusus), dan penarikan kesimpulan. Pendekatan ini tidak dilihat sebagai proses yang berjalan secara linear, melainkan sebagai siklus yang berinteraksi. Berikut ini adalah "model interaktif" yang dijelaskan oleh Miles

dan Huberman. (Bafadal t.thn., 72)

1. Reduksi Data

Dalam kutipan yang disampaikan oleh Ahmad Tanzeh dan Suyitno, Miles dan Huberman mengungkapkan bahwa reduksi data adalah "*proses memilih, memusatkan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data mentah yang dikumpulkan dari catatan-catatan penulis di lapangan*." (Suyitno2006, 175)

Proses reduksi data melibatkan rangkuman, pemilihan inti informasi, fokus pada hal-hal penting, identifikasi tema dan pola yang relevan. Data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti dalam pengumpulan data lanjutan serta mencari informasi yang diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan menggunakan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek khusus. (Moleong 2006, 246-247)

2. Penyajian Data

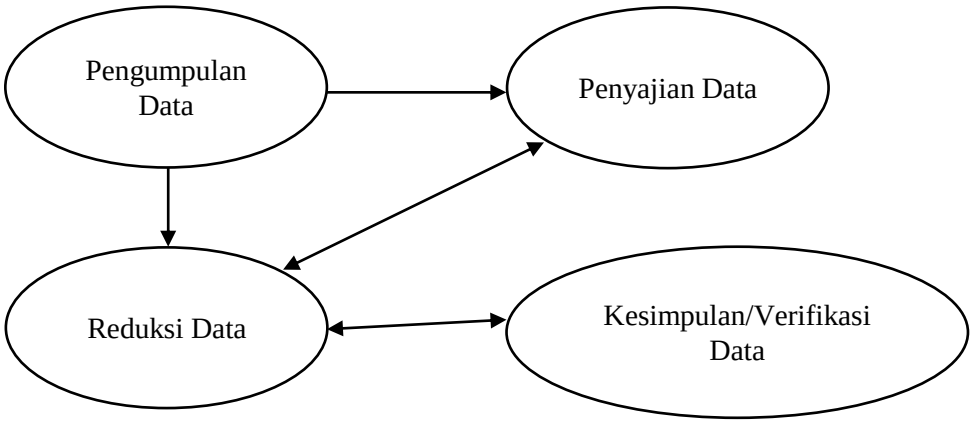
Penyajian data ini melibatkan langkah-langkah sistematis dalam mengorganisirinformasi guna mencapai kesimpulan sebagai hasil temuan penelitian. (Suyitno 2006, 176)

Mendeskripsikan data mengacu pada penyajian data. Data dapat disajikan dalam bentuk deskripsi singkat, grafik, hubungan antara kategori, diagram alur (flowchart), dan sejenisnya. Menampilkan data akan mempermudah pemahaman tentang apa yang terjadi dan membantu merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan pemahaman tersebut.

(Moleong 2006, 249)

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap ketiga dalam analisis data kualitatif adalah mengambil kesimpulan. Kesimpulan yang diungkapkan dalam penelitian kualitatif harus didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten, sehingga kesimpulan tersebut menjadi temuan baru yang kredibel dan dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yangtelah dirumuskan.



F. Teknik Keabsahan Data

Metode analisis keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik Triangulasi. Triangulasi adalah pendekatan untuk memastikan keabsahan data dengan mengklarifikasi data melalui penggunaan beberapa saluran pengumpulan data yang berbeda, hingga data yang terkumpul mencapai kejenuhan. Dengan demikian, dapat diperoleh sintesis data yang

sah dan valid. (Sahide 2019, 10)

Penelitian yang menggunakan teknik triangulasi dalam pemeriksaan melibatkan perbandingan atau pengecekan kembali terhadap tingkat kepercayaan informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Hal ini dapat dicapai melalui beberapacara berikut :

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
2. Membandingkan pernyataan seseorang di depan umum dengan pernyataannya secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan oleh orang-orang dengan situasi penelitian danpernyataan yang dibuat sepanjang waktu.
4. Menganalisis kondisi dan pandangan seseorang dengan berbagai pendapat dari oranglain.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang relevan.

Teknik triangulasi ini memiliki manfaat dalam menemukan hasil yang sesuai dengan harapan penulis dengan cara memverifikasi kembali data awal dengan hasilwawancara yang diperoleh oleh penulis.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua

Nama Sekolah	: SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua
Alamat	: Jl. Pendidikan, Lr. Mamiri, Km. 8
Kota	: Kota Sorong
Provinsi	: Papua Barat Daya
No. HP	: 0823 9975 0025
Email	: sdtqcip@gmail.com
NPSN	: 70000183
Google Map	: https://goo.gl/maps/mCAhVjlvhdDmx79MA
Media Sosial	: FB, IG, Youtube a/n : SDTQ Cahaya Islam Papua

Yayasan Cahaya Islam Papua memiliki cakupan yang luas, mencakup tiga pilar utama : dakwah, pendidikan dan sosial. Sesuai dengan namanya yang menggambarkan penyebaran Islam di tanah Papua. Yayasan ini tanpa kenal lelah berupaya menyebarluaskan ajaran Islam sesuai pemahaman salaful ummah ke pelosok bumi Papua. Komitmen yayasan ini tercermin dalam upaya mereka yang

berkelanjutan untuk menjangkau dan mencerahkan masyarakat Papua dengan nilai-nilai Islam yang autentik.

Yayasan Cahaya Islam Papua memulai perjalanan dakwahnya di Kota Sorong, Papua Barat Daya. Langkah awal mereka mencakup tiga inisiatif utama : menyelenggarakan kajian Islam, mendirikan lembaga pendidikan formal dan membangun rumah Qur'an sebagai wadah bagi masyarakat untuk mempelajari cara membaca Al Qur'an.

Berkat pertolongan Allah Ta'ala, yayasan ini kemudian berhasil mengembangkan jaringan lembaga pendidikan yang komprehensif. Ini mencakup pendirian sekolah-sekolah di berbagai jenjang, mulai dari TAUD (Taman Asuh Usia Dini), SD Tahfidzul Qur'an (SDTQ), SMP hingga SMA. Pengelolaan lembaga-lembaga pendidikan ini dilakukan melalui kerjasama yang erat antara berbagai pihak di bawah naungan Yayasan Cahaya Islam Papua, menunjukkan komitmen mereka dalam menyediakan pendidikan berkualitas yang dilandasi nilai-nilai Islam di wilayah Papua.

Tidak terkecuali SDTQ Cahaya Islam Papua. Lembaga ini memiliki visi yang ambisius namun mulia yaitu membentuk generasi yang tidak hanya mahir dalam menghafal Al Qur'an, tetapi juga memiliki pemahaman yang mendalam tentang ajaran Islam dan wawasan intelektual yang luas. Institusi ini bertujuan untuk membekali para siswa dan siswinya dengan keseimbangan antara pengetahuan duniawi dan pemahaman agama yang komprehensif.

Lebih dari itu, SDTQ Cahaya Islam Papua berkomitmen untuk menghasilkan lulusan yang memiliki standar hafalan Al Qur'an yang tinggi. Dengan izin dan pertolongan Allah Ta'ala, diharapkan wisudawan akan mencapai tingkat hafalan yang membanggakan sehingga dapat memberikan kebahagiaan dan kebanggaan bagi orang tua mereka di dunia serta mendatangkan ridha Allah di akhirat.

Melalui pendekatan holistik ini SDTQ Cahaya Islam Papua berupaya mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga kuat dalam spiritualitas dan akhlak.

2. Visi, Misi dan Tujuan SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua

a. Visi :

"Menjadi Lembaga Pendidikan Islam Bermutu dan Mampu Mencetak Generasi Penghafal Al Qur'an yang berakidah lurus, Cerdas serta Berakhlakul Karimah"

b. Misi :

- ❖ Menanamkan akidah yang lurus dan akhlakul karimah sesuai pemahaman Ahlus Sunnah Wal Jama'ah
- ❖ Menumbuhkan kegemaran dan kebiasaan menghafal Al Qur'an dan Hadits serta cinta kepada Al Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam
- ❖ Membekali peserta didik dengan amalan praktis dan dzikir harian

- ❖ Mendorong pencapaian prestasi intra kurikuler dan ekstra kurikuler
- ❖ Menciptakan suasana belajar yang kondusif dan Islami sebagai sarana pendidikan Islam di Papua
- ❖ Mewujudkan sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional dan memiliki disiplin tinggi

c. Tujuan :

- ❖ Menghasilkan peserta didik yang berakidah lurus, berakhlak mulia, serta bermanhaj assalafus shalih
- ❖ Menghasilkan peserta didik yang hafal 5 juz al qur'an dan hadits-hadits pilihan
- ❖ Menghasilkan peserta didik yang rajin beramal shalih dan senantiasa berdzikir kepada Allah Ta'ala
- ❖ Menghasilkan peserta didik yang kompetitif dan berprestasi
- ❖ Menghasilkan peserta didik yang peduli terhadap lingkungan
- ❖ Memiliki sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional dan memiliki disiplin tinggi

3. Keunggulan dan Fasilitas SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua

a. Keunggulan Sekolah :

- ❖ Tahfidz Al Qur'an 5 juz

- ❖ Bahasa Arab dasar
- ❖ Pembelajaran baca-tulis Al Qur'an
- ❖ Tahsin Al Qur'an
- ❖ Sholat Dzuhur berjamaah
- ❖ Parenting
- ❖ Amalan praktis harian sesuai sunnah
- ❖ Tahfidz Al Qur'an club

b. Fasilitas Sekolah :

- ❖ Ruang belajar yang kondusif
- ❖ Lingkungan sekolah yang aman dan nyaman
- ❖ Masjid
- ❖ Kantin
- ❖ Catering
- ❖ Unit Kesehatan Sekolah (UKS)

4. Data Kependidikan

a. Data Siswa Kelas 4 Putra SDTQ Cahaya Islam Papua

No.	**Nama Siswa**	**Pencapaian Tahfidz**
1.	Abizar Jihad Khairan	Qs. Al Jumuah ayat 5
2.	Achmad Fauzhan Hidayat	Qs. An Nazi'at

3.	Ahmad Almizan Ardhinata	Qs.Al Jinn
4.	Ahsan Nur Rahim Makking	Qs. Al Haqqah ayat 13
5.	Akhtar Rizqullah N.	Qs. Nuh ayat 10
6.	Alkhalifi Zikri Nurrochman	Qs. Al Jinn
7.	Arkan Aditya Alhabsyi	Qs. Al Jinn ayat 7
8.	Asadullah Wafi Siswanto	Qs. Muhammad
9.	Athaillah A. Syarifuddin	Qs. Al Haqqah ayat 2
10.	El Raihan A. Latuconsina	Qs. Al Munafiqun
11.	Erick Mifzal Ergian	Qs. Al Mujadilah
12.	Fairel Abbad Dzakwan	Qs. Al Mujadilah
13.	Hafidz Aufa Husein Wokas	Qs. As Shoff ayat 7
14.	Hafidz Rafi Al-Ghazali	Qs. Al Mursalat
15.	Hudzaifah Yamaan Saleh	Qs.
16.	Muh. Azzam Alhafiz Syaputra	Qs. Al Mumtahanah ayat 5
17.	Muhammad Rifky	Qs An Naba’
18.	Musthofa Gusti Habibie	Qs. Al Hadid
19.	Najwan Muhammad Andika	Qs. Al Insan
20.	Rafif Azka Khairandi	Qs. Al Mulk ayat 1

21.	Yuzarsif Furqon W. Manhard	Qs Al Qiyamah
22.	Zulfikri Al Amin	Qs. At Tahrim

b. Data Guru atau Ustadz Pengampu Halaqah Metode Permainan Kelas 4 Putra SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua

Nama : Ridho S Arfiansyah

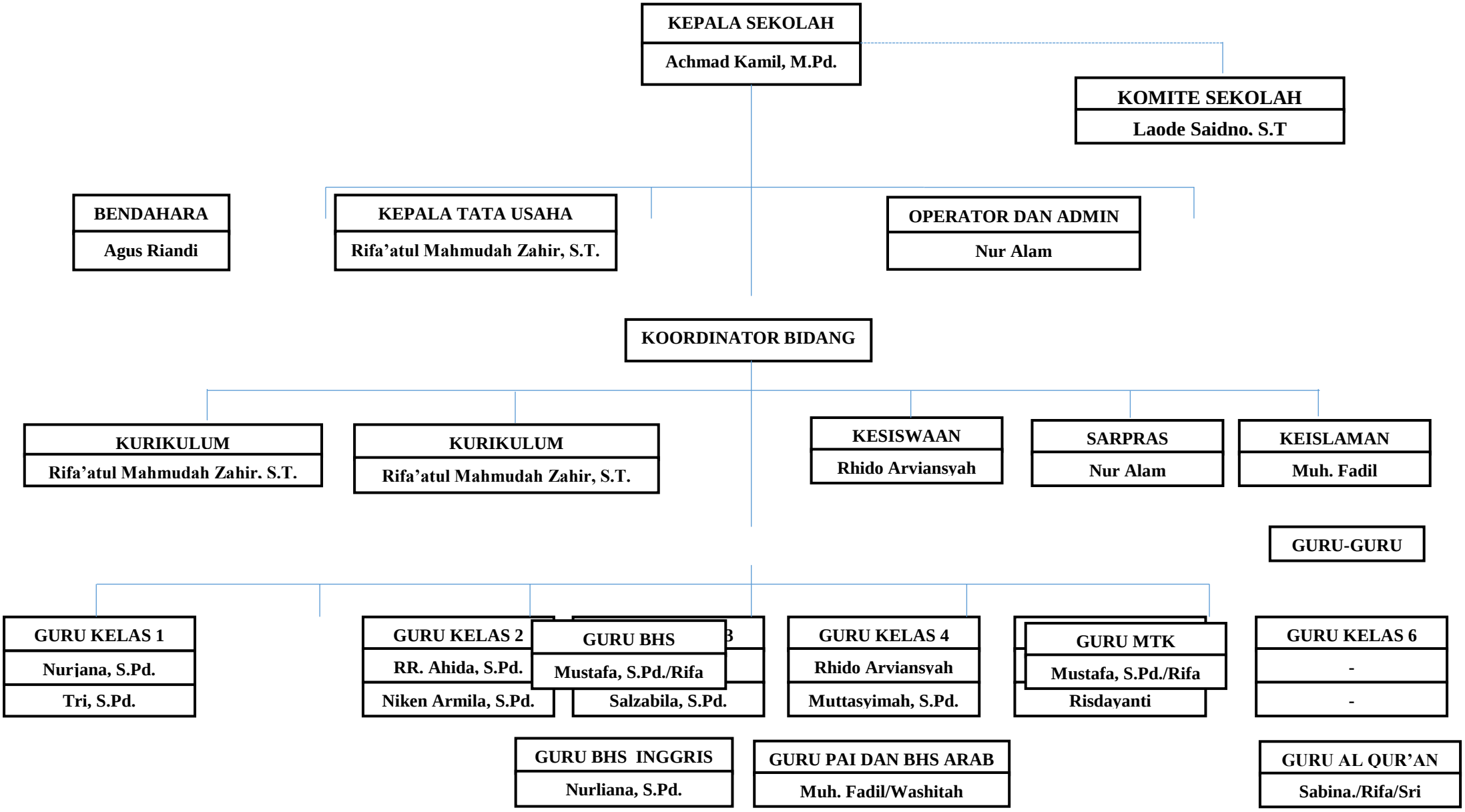
Tempat Tanggal Lahir : Sorong, 27 September 1996

Pendidikan : D2

Jabatan : Guru Kelas dan Pengampu Halaqah Metode Permainan Kelas 4 Putra

Alamat : Jl. Rajawali, Kompleks Masjid Al Amin Kota Sorong Papua Barat Daya

5) Struktur Organisasi Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam



B. Hasil Penelitian

Berbagai upaya telah penulis lakukan dalam proses penelitian ini, mulai dari observasi, wawancara dan bahan pendukung lainnya yang relevan dengan subjek penelitian. Sebelum mewawancarai responden, penulis terlebih dahulu melakukan observasi tentang bagaimana pendekatan metode permainan digunakan dalam membantu siswa kelas 4 putra SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua dalam meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an.

Sesuai dengan batasan permasalahan yang diambil, khususnya penggunaan metode permainan dalam mengembangkan kapasitas menghafal Al Qur'an siswa kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua serta pendukung dan variabel penghambat kemampuan menghafal Al Qur'an siswa di Sekolah Dasar Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua.

Temuan perbincangan dengan narasumber di SDTQ Cahaya Islam Papua mengenai materi yang diperlukan dalam penelitian ini dirangkum oleh penulis pada bagian hasil ujian. Penulis akan memperjelasnya sebagai berikut agar lebih memberikan kejelasan :

1. Latar belakang berdirinya SDTQ Cahaya Islam Papua

   Berkaitan dengan latar belakang berdirinya SDTQ Cahaya Islam Papua, maka hasil wawancara dengan Ustadz Achmad Kamil, M.Pd. Selaku Kepala SDTQ Cahaya Islam Papua, beliau mengatakan :

   "Jadi kenapa bisa SDTQ berdiri, dikarenakan kebutuhan dari

> santri-santri yang ingin melanjutkan dari TAUD ke SD dan juga animo masyarakat yang ingin mencari SD, banyaknya orang tua yang ingin menyekolahkan anaknya tahfidz Al Qur'an." (Wawancara, 03 September 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dan data dokumen, maka peneliti menyimpulkan bahwa Yayasan Cahaya Islam Papua merupakan sebuah organisasi yang aktif dalam Dakwah, Pendidikan dan Sosial di tanah Papua, khususnya Papua Barat Daya. Mereka berusaha untuk menyebarkan Islam sesuai dengan pemahaman Assalafus Sholih.

Awalnya, Yayasan Cahaya Islam Papua beroperasi di Kota Sorong, Papua Barat Daya. Mereka mengawali dakwahnya dengan kajian Islam, menawarkan tempat di mana masyarakat bisa belajar membaca Al Qur'an dan akhirnya mendirikan lembaga pendidikan resmi. Mereka mampu membangun lembaga pendidikan SMP, TAUD, SMA dan SDTQ Cahaya Islam Papua atas bantuan Allah Subhanahu Wata'ala dan kerjasama antara pengurus yayasan.

2. Tujuan yang hendak dicapai dengan pendirian SDTQ Cahaya Islam Papua

Temuan wawancara dengan Ustadz Achmad Kamil, M.Pd.. Kepala SDTQ Cahaya Islam Papua, berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai dengan didirikannya sekolah tersebut.

> "Sudah pasti bersesuaian dengan visi-misi. Jadi visi-misi SDTQ yaitu, menjadi lembaga pendidikan Islam yang bermutu, yang mampu mencetak generasi penghafal Al Qur'an, yang berakidah lurus, cerdas dan berakhlak baik. Kita ingin menjadikan anak-anak yang kita didik itu menjadi hafidz Al Qur'an kemudian memiliki akhlak yang baik dan mulia." (Wawancara, 03 September 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dan data dokumen, maka peneliti menyimpulkan bahwa tujuan utama didirikannya SDTQ Cahaya Islam Papua sama dan sesuai dengan tujuan Yayasan Cahaya Islam Papua, yaitu menyebarkan ajaran Islam dan pendidikan di wilayah Papua agar lebih sesuai dengan pemahaman Assalafus Sholih.

3. Latar belakang penerapan metode permainan dalam program menghafal Al Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua

Berkaitan dengan proses menghafal Al Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua, maka hasil wawancara dengan Ustadz Achmad Kamil, M.Pd. Selaku Kepala SDTQ Cahaya Islam Papua, beliau mengatakan :

> "Metode permainan itu tidak ada dalam perencanaan, artinya tidak ada dalam petunjuk pelaksanaan tahfidz Qur'an. Metode yang kita pakai itu metode klasikal dan metode privat. Adapun untuk metode-metode yang lain seperti metode permainan, saya kira itu sebagai selingan dan untuk mengisi waktu tunggunya anak-anak misalnya, mereka lagi setoran kan bergilir, privat bergilir. Anak-anak yang sedang menunggu, biar tidak ribut, kasih permainan dan yang sudah setoran juga, biar tidak ribut itu dikasih permainan." (Wawancara, 03 September 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dan data dokumen, maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tahfidz Al Qur'an, metode permainan tidak tercantum secara formal dalam petunjuk pelaksanaan program. Metode utama yang digunakan adalah metode klasikal dan privat. Metode permainan hanya digunakan sebagai aktifitas selingan yang berfungsi untuk mengisi waktu tunggu siswa saat pelaksanaan setoran hafalan Al Qur'an secara bergiliran, serta sebagai cara untuk mengkondisikan siswa agar tetap tertib baik sebelum maupun

sesudah melakukan setoran hafalan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode permainan berperan sebagai strategi manajemen kelas, bukan sebagai metode utama pembelajaran dalam program tahfidz Al Qur'an.

4. Jenis permainan dan penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an siswa kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua

Berkaitan dengan jenis permainan dan penerapannya dalam menghafal Al Qur'an siswa kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua, maka hasil wawancara dengan Ustadz Achmad Kamil, M.Pd. Selaku Kepala SDTQ Cahaya Islam Papua, beliau mengatakan :

> "Jenis permainan yang biasa mereka bermain itu permainan ular tangga, hanya saja kan permainan ular tangga yang diinovasi, jadi tidak menggunakan dadu, tidak lagi menggunakan hal yang berbau judi, jadi itu permainan mereka bermain dengan menyebut hafalan, misalnya ada kartu, itu permainannya pake kartu, jadi seperti ular tangga tapi menggunakan kartu dan menggunakan bidak, pion itu, jadi ketika mereka bermain menyebut kartu, kartu itu dilihat kartunya apa, misalkan kartunya lanjutkan ayat ini, itu permainan kartu, permainan ular tangga dengan sambung ayat dengan nama surah dan membaca surah, jadi permainannya seperti itu." (Wawancara, 03 September 2023)

Selaras dengan pernyataan Kepala SDTQ Cahaya Islam Papua di atas, maka Ustadz Ridho Arfiansyah selaku pengajar metode permainan di SDTQ Cahaya Islam Papua kelas 4 putra, mengemukakan bahwa :

> "Jenis permainan ada banyak, tapi mungkin yang sering kita mainkan itu ada 2. Pertama adalah kami itu ada permainan kaya ular tangga, nanti mereka akan mengocok kartu, kita enggak pake dadu, kartu 1, 2, 3, 4, 5, 6. Kalau dia dapat 3 angkanya tiga kali, kalau dia dapat empat, tau-tau dia masuk ke kotak, empat kartu nanti dia cabut kartu yang mana kartu tersebut akan mendapat, tertulis soal disitu, bacakan surah Al Fil, maka dia harus bacakan surah Al Fil, maka apabila dia membaca surah Al Fil maka peserta

> harus kembali mundur tiga langkah, seperti itu untuk game yang pertama. Kedua adalah kita bermain mencari ayat, jadi mencari ayat itu contoh, kita punya dua soal, 1 kelompok itu terbagi menjadi 2 orang, mencari satu ayat, dua ayat, soal pertama ya dua ayat ada kalimat yaa ayyuhalladzi aamanu, kami batasi dalam juz 30, juz 29 dan juz 28, 1 kelompok ada 2 orang, satu orang cari 2 ayat gitu. Soal kedua carilah ayat yang diawali dengan kata ulaaika, jadi seperti itu game yang kedua. Siapa yang paling cepat dia yang menang." (Wawancara, 05 September 2023)

Metode permainan yang digunakan oleh SDTQ Cahaya Islam Papua untuk menghafal Al Qur'an adalah metode permainan ular tangga dan kini diterapkan untuk mengajar pembelajaran tahfidz Al Qur'an di kelas 4 putra. SDTQ Cahaya Islam Papua sudah lama menerapkan metode permainan ular tangga kepada anak-anaknya. (Observasi, 19 Agustus 2023)

Berdasarkan temuan lapangan yang peneliti lakukan memang benar adanya penerapan metode permainan di SDTQ Cahaya Islam Papua kepada santri-santrinya yaitu permainan ular tangga tanpa dadu. Walaupun metode permainan ini sebagai selingan dan pendukung dari metode utama yaitu metode privat dan klasikal namun metode permainan ular tangga tanpa dadu ini memiliki peran yang cukup besar dalam meningkatkan kemampuan hafalan Al Qur'an santri SDTQ Cahaya Islam Papua khususnya santri atau siswa kelas 4 putra. Dan juga adanya buku prestasi hafalan yang diberikan oleh pengajar kepada setiap santrinya sehingga memudahkan guru dan orang tua untuk mengetahui pencapaian santri dalam menghafal Al Qur'an menggunakan metode permainan tersebut.

5. Sistem penilaian kemampuan santri dalam menghafal Al Qur'an

Dalam hal ini disampaikan oleh Ustadz Ridho Arfiansyah selaku pengampu halaqah kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua, mengemukakan bahwa :

> "Tentunya kita menilai yang pertama, yang paling baik bacaannya, pertama adalah makhraj beserta dengan tajwidnya gitu, kemudian penilaian berikutnya selain makhroj dan tajwidnya baik hafalannya jauh atau mencapai target, karena kita SDTQ CIP ini setiap kelas memiliki target-target tertentu, seperti itu." (Wawancara, 05 September 2023)

Siswa yang kemampuan hafalannya kuat sesuai dengan pemahamannya terhadap huruf baik tajwid maupun makhraj akan dimasukkan dan dicatat dalam buku prestasi hafalan siswa berdasarkan temuan observasi yang dilakukan peneliti. (Observasi, 22 Agustus 2023)

Berdasarkan temuan observasi dan temuan wawancara, dapat dikatakan bahwa peran guru dalam menggunakan metode permainan sangat penting dalam membantu siswa dalam menghafal Al Qur'an sesuai dengan makharijul huruf dan ilmu tajwid.

6. Faktor pendukung penerapan metode permainan di SDTQ Cahaya Islam Papua

Hasil wawancara dengan Ustadz Ridho Arfiansyah beliau mengatakan :

> "Pada permainan tersebut kita punya alat-alat, punya alat peraga gitu ya. Kalau game yang pertama tadi ada, memang ada dijual, mungkin kalau beli langsung offline enggak ada, tapi kita beli langsung di online shop, kadang ada juga metode pendukung permainan kita adalah Al Qur'an, tentunya yang pertama adalah

> Al Qur’an pertama, kedua adalah alat tulis karena ketika mereka menemukan ayat disuruh cari itu mereka harus menulis nama surah dan ayat jadi ketika mengumpulkan hasil yang mereka cari harus, nanti ustadnya akan menanyakan kalian dapat ayat ulaaika ini ayat berapa surah apa, itu kan mereka catat nanti mereka bacakan kalau benar maka dapat poin disitu, alat-alatnya itu alat peraga yaitu Al Qur’an dan permainan yang kita beli dan alat tulis secara umum baik itu pena buku, seperti itu dan papan tulis juga.” (Wawancara, 05 September 2023)

Pernyataan di atas selaras dengan observasi yang peneliti lakukan bahwa faktor pendukung penerapan metode permainan adalah alat-alat yang digunakan dalam sebuah permainan pembelajaran Al-Qur'an. Alat-alat yang dibutuhkan terdiri dari tiga komponen utama: (1) Al-Qur'an sebagai sumber utama, (2) perangkat permainan yang dapat dibeli melalui online shop, dan (3) alat tulis seperti pena, buku, dan papan tulis. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk mencari dan mencatat nama surah beserta ayatnya, kemudian mempresentasikan hasil temuan mereka kepada ustadz/guru. Jika jawaban mereka benar, mereka akan mendapatkan poin. (Observasi, 22 Agustus 2023)

Penerapan metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur’an siswa kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua dapat didukung oleh beberapa faktor antara lain Mushaf Al Qur’an (sebagai sumber utama), Perangkat permainan berupa permainan ular tangga tanpa dadu, serta alat tulis seperti pena, buku dan papan tulis sesuai dengan temuan observasi dan wawancara yang telah dilakukan.

7. Faktor penghambat penerapan metode permainan di SDTQ Cahaya Islam Papua

Hasil wawancara dengan Ustadz Achmad Kamil, M.Pd., beliau mengatakan :

> “Jadi kendalanya itu untuk para pengampu menghafal Al Qur’an dengan metode permainan, kendala yang dihadapi guru itu belum maksimal dalam penggunaan waktu, jadi waktu yang seharusnya dipakai untuk hafalan, misalnya harus dipakai murojaah, dipakai untuk setoran ya, tidak diatur dengan baik sehingga waktunya itu banyak yang terbuang, waktunya ada yang kurang, jadi waktunya terbuang, banyak yang kosong kemudian waktunya kurang, ini masing-masing kendala ini, dua kendala ini terdapat pada pengaturan dari gurunya, bisa jadi banyak yang waktunya terbuang ini karena memiliki memenej waktu yang tidak baik ya. “ (Wawancara, 03 September 2023)

Selaras dengan pernyataan di atas, Ustadz Ridho Arfiansyah juga mengatakan :

> “Yang pertama itu waktu, karena anak-anak inikan suka dengan yang namanya permainan tapi mereka namanya anak-anak belum tau mengatur waktu gitu, jadi kadang waktu sudah habis pergantian jam sementara permainan yang mereka mainkan ini belum selesai akhirnya mereka sempat ada sedikit kecewa, kendala yang pertama itu dibatasi oleh waktu, kemudian terkadang alat peraga juga yang mungkin kurang atau kadang hilang, jadi seperti itu. “ (Wawancara, 05 September 2023)

Hal serupa juga dinyatakan oleh Zulfikri Al Amin bahwa :

> “Cerita dan bermain berlebihan.” (Wawancara, 12 September)

Selaras dengan pernyataan di atas, Ahmad Al Mizan Ardhinata mengatakan :

> “Karena bermain hal yang buruk.” (Wawancara, 12 September 2023)

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di tanggal 22 Agustus

2023 dan dari empat informan di atas bahwa yang menjadi faktor penghambat penerapan metode permainan di SDTQ Cahaya Islam Papua adalah kurang efektifnya waktu penerapan metode permainan, kurangnya kemampuan pengampu dalam menggunakan waktu pembelajaran Al Qur'an dan kurang dalam mengarahkan santrinya dalam menunggu setoran hafalan dan yang sudah setoran hafalan sehingga lebih banyak bermainnya. (Observasi, 22 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat penerapan metode permainan di SDTQ Cahaya Islam Papua adalah waktu kegiatan belajar dan mengajar yang kurang maksimal, kurangnya penguasaan halaqah pengampu sehingga menyebabkan para santri lebih banyak bermainnya dan kemampuan santri itu sendiri.

8. Kelebihan dan kekurangan metode permainan

Hasil wawancara dengan Ustadz Ridho Arfiansyah, beliau mengatakan

> "Metode permainan ini kelebihannya adalah memudahkan anak-anak untuk lebih bisa mudah menghafal Al Qur'an, tadi game yang pertama, kelebihannya adalah anak-anak menghafal dengan cara yang mereka suka yaitu dengan bermain, mereka mendapatkan surah-surah yang dulu mereka sudah hafalkan akhirnya mereka murojaah kembali, jadi nanti ada namanya persaingan disitu sehingga mereka berusaha mengingat hafalan yang sudah mereka hafalkan. Kemudian game yang kedua seperti contoh kami suruh cari yaa ayyuhalladzina aamanu, carilah 3 ayat yang ada kalimat itu atau ulaaika, 3 juga, jadi mereka cari kemudian setelah main game itu kami jelaskan game ini agar memudahkan kalian untuk menghafal surah di juz 30, atau di juz 28 surah Al Jumu'ah, atau di Al Mujadilah. Dia sudah di Al

> Mujadilah nih tentang yaa ayyuhalladzina aamanu idza kiila la lakum tafassahu fil majaalis nanti ketika mereka sudah di surah Al Jumu'ah mau menghafal di yaa ayyuhaalladzina aamanu idza nuudiyalissholaati minyaumil jumuah kami jelaskan nak kamu enggak usah lagi hafal beberapa kata ini kalimat ini, dilewati aja karena kamu sudah hafal sebelumnya di surah Al Mujadilah dan surah-surah lainnya jadi cukup kamu tau aja oo ini seperti ini, jadi sudah tertanam di mindset dia bahwa ini saya sudah hafal gitu, jadi fokus ke ayat berikutnya, kemudian kata ulaaika ini sudah kalian ulang-ulang di surah-surah, ketika dapat di hafalan terbaru ternyata ada kata ulaaika lagi enggak usah diambil pusing gitu lanjut saja ke ayat berikutnya, karena kamu sudah hafal ini sehingga mempercepat kamu menghafal dan mempermudah kamu menghafal Al Qur'an, itu metode yang memudahkan mereka menghafal lewat permainan tadi. Kekurangannya adalah ketika santri itu hafalannya belum banyak gitu, kemudian mereka yang murni menjadikan game atau permainan ini sebagai permainan saja gitu, mereka tidak tanamkan bahwa ini permainan memudahkan hafalanku gitu, akhirnya ketika selesai game, selesai juga yang semua tadi mereka mainkan, hilang lagi hafalan mereka yang sudah mereka murojaahkan di permainan tadi tapi sebagian santri kita dapati kembali hafalan mereka." (Wawancara, 05 September 2023)

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan dari informan di atas bahwa di antara kelebihan metode permainan adalah membuat santri senang dalam menghafal Al Qur'an, menghilangkan kejenuhan, meningkatkan semangat santri dalam memurojaah kembali hafalan-hafalan Al Qur'an yang sudah santri hafalkan. Adapun kekurangannya adalah penggunaan metode permainan yang berlebihan sehingga mengalihkannnya dari setoran hafalan Al Qur'an. (Observasi, 22 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode permainan adalah menghilangkan kejenuhan, membangkitkan semangat dalam menghafal

dan murojaah hafalan. Adapun kekurangannya adalah penerapan metode permainan saat halaqah yang berlebihan sehingga mengalihkan perhatian santri dari menyetorkan hafalan Al Qur'an.

9. Metode permainan mempermudah para guru dalam mengajarkan tahfidz Al Qur'an untuk para santri di SDTQ Cahaya Islam Papua.

Hasil wawancara dengan Ustadz Achmad Kamil, M.Pd., beliau mengatakan:

> "Sudah pasti akan ada kemudahan yang diterima ya, yang dirasakan oleh guru. Kemudahannya dalam hal hafalannya santri-santri guru tersebut itu tidak hilang, jadi guru-gurunya tidak lagi mengulang apa yang sudah pernah dilewati." (Wawancara, 03 September 2023)

Selaras dengan pernyataan di atas, Ustadz Ridho Arfiansyah juga mengatakan :

> "Sangat mempermudah mengajarkan Al Qur'an sehingga anak-anak itu, kurang lebih seperti yang tadi ya, mereka itu lebih terbiasa mendengarkan apa yang mereka sudah hafal dari Al Qur'an. Kalau kita kasih game yang secara umum tentang pelajaran umum yaitu hanya berlaku untuk pelajaran umum saja, tapi ketika kita bawakan hafalan Al Qur'an ke dalam dunia mereka yaitu dunia bermain maka itu mempermudah lagi hafalan mereka, ya tidak sedikit juga ya santri banyak jenuhnya banyak bosannya menghafal, tapi ketika kita bawa ke permainan mereka senang, akhirnya membuat mereka lebih mudah menghafalkan Al Qur'an, tentunya dengan cara permainan, seperti itu." (Wawancara, 05 September 2023)

Dari hasil persepsi yang dilakukan oleh peneliti dari kedua sumber di atas, maka metode permainan memudahkan para pengampu halaqah Al Qur'an dalam mangajarkan hafalan Al Qur'an kepada siswa di SDTQ Cahaya Islam Papua. (Observasi, 22 Agustus 2023)

Berdasarkan temuan observasi dan wawancara yang dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa pendekatan metode permainan memudahkan para pengajar dalam mendidik anak-anak SDTQ Cahaya Islam Papua dalam menghafal Al Qur'an.

10. Penerapan metode permainan membantu santri mudah menghafal Al Qur'an

Hasil wawancara dengan ananda Muhammad Azzam mengatakan :

> "Iya, karena permainan ular tangga ini sangatlah seru dan membuatku bisa murojaah surah-surah yang sudah saya hafal." (Wawancara, 12 September 2023)

Selaras dengan pernyataan di atas ananda Hafidz Aufa Husein Wokas mengatakan :

> "Iya, karena permainan menghafal Al Qur'an kita lebih aktif." (Wawancara, 12 September 2023)

Selaras dengan pernyataan di atas ananda Zulfikri Al Amin mengatakan:

> "Lumayan." (Wawancara, 12 September 2023)

Selaras dengan pernyataan di atas ananda Alkhalifi Zikri Nurrochman mengatakan :

> "Sangat mudah menghafal Al Qur'an dengan cepat." (Wawancara, 12 September 2023)

Selaras dengan pernyataan di atas ananda Ahmad Al Mizan

Ardhinata mengatakan :

"Iya." (Wawancara, 12 September 2023)

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dari kelima sumber di atas, metode permainan membantu siswa kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua efektif dalam menghafal Al Qur'an. (Observasi, 22 Agustus 2023)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat dikatakan bahwa metode permainan memudahkan dalam menghafal Al Qur'an bagi siswa kelas 4 putra di SDTQ Cahaya Islam Papua.

11. Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an di rumah dalam kurun waktu beberapa bulan ini

Hasil wawancara terbatas yang peneliti kirim melalui google form kepada Bapak Arhandy Arfah orang tua Ahsan Nur Rahim Making mengatakan:

"Iya." (Wawancara, 13 September 2023)

Selaras dengan jawaban di atas, Ibu Fauziah orang tua Hudzaifah Yamaan Saleh menuturkan:

"Ya." (Wawancara, 13 September 2023)

Senada dengan pernyataan di atas, Ibu Siti Halimah orang tua Musthofa Gusti Habibie Nur Hidayatulloh mengatakan:

> "Insya Allah iya, didengarkan murottal juz –juz yang sudah selesai disetorkan (sudah dihafal/capai) bila ada waktu belum sempat murojaah (Telinga yang memurojaah)." (Wawancara, 13

September 2023)

Selaras dengan pernyataan di atas Ibu Yenny Farida orang tua Yuzarsif Furqon Warestu Manhard mengatakan:

"Iya." (Wawancara, 13 September 2023)

Berbeda dengan pernyataan Ibu Eka Rinjani orang tua Arkan Aditya Al Habsyi mengatakan:

> "Tidak ustadz, terkadang ananda hanya hafalan beberapa ayat saja." (Wawancara, 13 September 2023)

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti dapati bahwa adanya santri yang tidak membiasakan murojaah hafalan Al Qur'annya di rumah, namun sebagian besar santri murojaah hafalan Al Qur'annya di rumah.

Murojaah adalah kegiatan mengulang kembali hafalan Al Qur'an yang telah dihafalkan yang bertujuan agar hafalan Al Qur'an tersebut semakin kuat dan bertahan dalam hati.

12. Kemampuan menghafal Al Qur'an santri kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua

Hasil wawancara terbatas yang peneliti kirim melalui google form kepada Bapak Arhandy Arfah orang tua Ahsan Nur Rahim Making mengatakan:

"Jauh." (Wawancara, 13 September 2023)

Senada dengan pernyataan di atas, Ibu Fauziah orang tua Hudzaifah Yamaan Saleh menuturkan:

"Baik." (Wawancara, 13 September 2023)

Senada dengan pernyataan di atas Ibu Siti Halimah orang tua Musthofa Gusti Habibie Nur Hidayatulloh mengatakan:

"Sudah sampe juz 28." (Wawancara, 13 September 2023)

Selaras dengan pernyataan di atas Ibu Yenny Farida orang tua Yuzarsif Furqon Warestu Manhard menuturkan:

> "Baik, tapi kadang pas sampai di surah yang ayatnya panjang, sampai di sekolah ustadznya bilang harus setor full, padahal santri sudah ada hafalan baru tapi belum full. Harusnya setor yang santri sudah hafal biar dikoreksi, jadi sampai rumah, anaknya bilang tidak setor hafalan karena belum full." (Wawancara, 13 September 2023)

Senada dengan pernyataan di atas Ibu Eka Rinjani orang tua Arkan Aditya Al Habsyi mengatakan:

> "Kemampuan hafalan ananda saya rasa ananda sanggup/mampu ustadz, hanya saja Arkan terlalu banyak bermain. Sudah saya larang bermain tapi tetap saja bermain jadi hafalan hanya beberapa ayat saja. Kalau soal menghafal saya rasa dia mampu ustadz." (Wawancara, 13 September 2023)

Dari hasil wawancara di atas maka peneliti dapati bahwa kemampuan menghafal Al Qur'an santri kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua mengalami peningkatan, namun masih ada santri yang belum maksimal dalam menghafal Al Qur'an sehingga perlu adanya pendampingan dari guru pengampu sehingga santri tersebut dapat meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'annya.

13. Motivasi orang tua agar anak semangat menghafal Al Qur'an

Hasil wawancara terbatas yang peneliti kirim melalui google form kepada Bapak Arhandy Arfah orang tua Ahsan Nur Rahim Making mengatakan:

"Sering." (Wawancara, 13 September 2023)

Senada dengan pernyataan di atas, Ibu Fauziah orang tua Hudzaifah Yamaan Saleh menuturkan:

"Selalu." (Wawancara, 13 September 2023)

Senada dengan pernyataan di atas Ibu Siti Halimah orang tua Musthofa Gusti Habibie Nur Hidayatulloh mengatakan:

"Selalu." (Wawancara, 13 September 2023)

Selaras dengan pernyataan di atas Ibu Yenny Farida orang tua Yuzarsif Furqon Warestu Manhard juga menuturkan:

"Selalu." (Wawancara, 13 September 2023)

Senada dengan pernyataan di atas Ibu Eka Rinjani orang tua Arkan Aditya Al Habsyi mengatakan:

"Selalu." (Wawancara, 13 September 2023)

Dari hasil wawancara tersebut, maka peneliti dapati bahwa orang tua yang peduli dengan perkembangan hafalan anaknya akan selalu memberikan motivasi dalam menghafal Al Qur'an kepada anak-anaknya agar mereka semangat dan istiqomah dalam menghafal Al Qur'an.

14. Usaha orang tua/wali dalam meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an anak

Hasil wawancara terbatas yang peneliti kirim melalui google form kepada Bapak Arhandy Arfah orang tua Ahsan Nur Rahim Making mengatakan:

"Murojaah." (Wawancara, 13 September 2023)

Senada dengan pernyataan di atas, Ibu Fauziah orang tua Hudzaifah Yamaan Saleh jugs menuturkan:

"Selalu suruh murojaah." (Wawancara, 13 September 2023)

Senada dengan pernyataan di atas, Ibu Siti Halimah orang tua Musthofa Gusti Habibie Nur Hidayatulloh mengatakan:

> "Selalu mengingatkan dan mengajak buat untuk menambah ziyadah ayat dan murojaah, juga murojaah dengan sambung ayat dan mendengarkan (diperdengarkan) murottal juz-juz yang sudah selesai dihafal, ziyadah ayat (yang akan disetorkan) dan surah yang lagi dihafal dalam juz yang akan dicapai ditambah surah yang sudah selesai di setor (Hafal) dalam juz yang akan dicapai." (Wawancara, 13 September 2023)

Selaras dengan pernyataan di atas, Ibu Yenny Farida orang tua Yuzarsif Furqon Warestu Manhard menuturkan:

> "Sering mengulangi hafalan, memberikan tantangan hafalan sebelum meminta sesuatu dan mengapresiasi dengan sesuatu jika mampu mencapai target hafalan." (Wawancara, 13 September 2023)

Senada dengan pernyataan di atas, Ibu Eka Rinjani orang tua Arkan Aditya Al Habsyi juga mengatakan:

> "Upaya yang saya lakukan setiap selesai sholat selalu saya sarankan untuk hafalan, tidak bermain HP di waktu yang sudah ditentukan untuk murojaah." (Wawancara, 13 September 2023)

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa para orang tua mencoba berbagai cara untuk membantu anaknya menjadi penghafal Al Qur'an yang lebih baik, antara lain, mengingatkan anaknya untuk murojaah, memberikan apresiasi kepada anaknya jika berhasil menyelesaikan tantangan hafalan dan memberikan media yang dapat menunjang perkembangan hafalan anaknya seperti murottal lantunan ayat-ayat Al Qur'an yang sudah dan akan di hafal.

C. Pembahasan

Setelah peneliti menyelesaikan proses pengumpulan data melalui berbagai metode seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti kemudian melanjutkan ke tahap analisis data untuk mengungkap temuan-temuan penelitian. Seluruh data yang berhasil dikumpulkan akan ditelaah secara mendalam dengan mengacu kepada fokus dan pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya akan dipaparkan hasil analisis mengenai bagaimana penerapan metode permainan yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an pada santri kelas 4 putra di SDTQ Cahaya Islam Papua.

1. Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hafalan Al Qur'an Siswa Kelas 4 Putra di SDTQ Cahaya Islam Papua

Metode adalah suatu cara kerja yang terorganisir secara sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan dan mencapai tujuan yang diinginkan. (Salim 1991, 1126)

Penyampaian materi pembelajaran secara sederhana dan mudah dimengerti oleh guru merupakan kunci penting agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

SDTQ Cahaya Islam Papua memilih untuk menggunakan metode permainan sebagai metode pendukung metode utama yaitu metode privat dan klasikal karena metode permainan dianggap bisa menciptakan suasana menyenangkan, mengisi waktu tunggu saat siswa bergantian menyetorkan hafalan, mencegah keributan dan kegaduhan serta memaksimalkan penggunaan waktu pembelajaran. Aksi ini dilakukan dalam upaya membantu siswa SDTQ Cahaya Islam Papua menjadi penghafal Al Qur'an yang lebih baik.

Permainan adalah sebuah aktivitas yang sering dilakukan oleh anak-anak dengan penuh kegembiraan dan dalam suasana yang menyenangkan. Suatu permainan harus mampu menciptakan atau menimbulkan rasa kebahagiaan bagi mereka yang melakukannya. Jika suatu permainan tidak dapat memberikan kegembiraan bagi para pemainnya, maka tidak dapat lagi disebut sebagai permainan. (Rahmawati 2012, 19)

Berdasarkan temuan wawancara dengan kepala SDTQ Cahaya Islam Papua menjelaskan bahwa metode metode permainan diterapkan melalui berbagai aktivitas menyenangkan yang dirancang khusus untuk memperkuat hafalan Al-Qur'an di antaranya permainan ular tangga tanpa dadu dan cari ayat. Permainan ini dilaksanakan terutama sebagai selingan

di sela-sela waktu menunggu giliran setoran hafalan atau setelah siswa menyelesaikan setoran mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan siswa dalam proses menghafal Al-Qur'an.

Meski tidak tercantum dalam panduan resmi program tahfidz, metode permainan terbukti efektif dalam membantu siswa menguatkan hafalan mereka sambil tetap menjaga kondusivitas kelas. Penggunaan berbagai variasi permainan dan ice breaking disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa, sehingga proses pembelajaran tahfidz dapat berlangsung lebih optimal dan menyenangkan. (Hidayat, 2016, 14)

Untuk permainan ular tangga yang diterapkan tidaklah menggunakan dadu namun menggunakan kartu angka 1 sampai 6 sebagai pengganti dadu. Di awal kesempatan pemain mengambil kartu untuk menentukan langkah, saat pemain mendarat di kotak tertentu, maka mereka harus mengambil kartu soal. Kartu soal tersebut berisi perintah untuk membaca surah tertentu. Jika pemain berhasil membaca surah yang diminta, maka peserta lain harus mundur tiga langkah.

Adapun untuk permainan yang kedua yaitu permainan mencari ayat maka pemain dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 2 orang, setiap kelompok diberi tugas untuk mencari ayat tertentu. Untuk pencarian ayat dibatasi dalam juz 28 sampai dengan juz 30, contohnya tugas mencari ayat yang berbunyi *Yaa Ayyuhalladziina Aamanuu* atau mencari ayat yang diawali dengan kata *Ulaaika*, kemudian kelompok

yang paling cepat menemukan ayat dinyatakan sebagai pemenang.

Kedua permainan ini dirancang untuk membantu siswa mengingat dan mengenali ayat-ayat Al Qur’an dengan cara yang menyenangkan sambil melatih kecepatan dan ketepatan dalam mencari dan membaca ayat-ayat tertentu. (Tedjasaputra 2001, 53)

2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal Al Qur’an Siswa Kelas 4 Putra di SDTQ Cahaya Islam Papua, Baik yang Mendukung Maupun yang Menghambat

Hasil analisis data penelitian mengidentifikasi adanya berbagai elemen pendukung dan kendala yang mempengaruhi perkembangan kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas III di SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua. Studi ini mengungkapkan beberapa aspek yang berperan sebagai katalisator maupun penghambat dalam proses pembelajaran membaca Al-Qur'an di lembaga pendidikan tersebut.

a) Faktor Pendukung

1. Motivasi dan Antusiasme Siswa

   Siswa menunjukkan semangat dan ketertarikan tinggi terhadap metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an karena menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. (Rahman 2012, 17)

2. Dukungan Tenaga Pengajar Para ustadz/guru menunjukkan komitmen dalam mengimplementasikan metode permainan

sebagai variasi pembelajaran. (Sa'dulloh 2005, 55)

3. Sarana dan Prasarana Tersedianya fasilitas dan media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan metode permainan. (Sa'dulloh 2005, 55)
4. Lingkungan Pembelajaran yang Kondusif Suasana kelas yang mendukung dan memadai untuk pelaksanaan berbagai aktivitas permainan dalam menghafal Al-Qur'an. (Rusman 2013, 119)
5. Dukungan Kurikulum Adanya fleksibilitas dalam kurikulum yang memungkinkan integrasi metode permainan dalam pembelajaran tahfidz. (Hidayat 2016,13)
6. Kerjasama Antar Siswa Terjalinnya interaksi positif dan kerjasama antar siswa dalam pelaksanaan metode permainan. (Hidayat 2016, 14)

b) Faktor Penghambat

1. Manajemen waktu yang tidak efektif. Ketidakefektifan manajemen waktu ini menjadi kendala serius yang perlu diatasi melalui perencanaan yang lebih matang dan pengawasan yang lebih ketat dalam pelaksanaan metode permainan, sehingga dapat mendukung - bukan mengganggu - proses utama pembelajaran tahfidz Al-Qur'an. (Martuti 2009, 2)
2. Keterbatasan alat peraga. Keterbatasan alat peraga dalam implementasi metode permainan untuk menghafal Al-Qur'an

merupakan tantangan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup kurangnya ketersediaan, kondisi yang tidak optimal, serta hilang atau rusaknya alat peraga yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran. (Sudjana 2019, 99)

3. Kecenderungan bermain berlebihan. Kecenderungan bermain berlebihan dalam implementasi metode permainan untuk menghafal Al-Qur'an merupakan kondisi di mana siswa terlalu fokus pada aspek permainannya sehingga mengabaikan tujuan utama yaitu menghafal Al-Qur'an. (Mutiah D. 2010, 40)
4. Persepsi negatif terhadap metode permainan. Persepsi negatif terhadap metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an muncul dari pandangan tradisional yang menganggap bahwa pembelajaran Al-Qur'an harus dilakukan dengan cara yang serius dan formal. Hal ini seringkali menimbulkan resistensi terhadap inovasi pembelajaran yang melibatkan unsur permainan. (Mustafa 2019, 60)

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua, dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain :

1) metode permainan tidak tercantum dalam panduan resmi program tahfidz, namun digunakan sebagai metode pendukung yang melengkapi metode klasikal dan privat. Jenis permainan yang digunakan saat pembelajaran tahfidz Al Qur’an adalah permainan ular tangga tanpa dadu dan cari ayat. Penerapannya difokuskan sebagai aktivitas selingan untuk mengisi waktu luang siswa, baik saat menunggu giliran setoran maupun setelah menyelesaikan setoran hafalan. Metode permainan terbukti membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan siswa. Pendekatan ini efektif dalam membantu siswa menguatkan hafalan sambil menjaga kondusivitas kelas. Metode ini berperan dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses menghafal Al-Qur'an

2) Unsur pendukung penerapan metode permainan antara lain antusiasme siswa, dukungan pengajar, sarana dan prasarana, lingkungan yang kondusif, dukungan kurikulum yang fleksibel dan kerja sama antar siswa. Manajemen waktu yang tidak efektif,

keterbatasan alat peraga, kecenderungan bermain berlebihan dan persepsi negatif terhadap metode permainan merupakan faktor penghambat.

B. Saran

Merujuk pada hasil penelitian ini dan mempertimbangkan pihak-pihak terkait, peneliti ingin memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1) Sekolah sebaiknya mengembangkan panduan khusus penggunaan metode permainan dalam program tahfidz yang mencakup jenis permainan, durasi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2) Perlu pengadaan dan pemeliharaan alat peraga yang memadai untuk mendukung variasi permainan yang edukatif.
3) Pengajar perlu membuat perencanaan waktu yang lebih terstruktur untuk mengintegrasikan metode permainan dengan kegiatan hafalan utama agar tidak menganggu target pembelajaran.
4) Pengajar dapat mengembangkan variasi permainan yang lebih kreatif namun tetap berorientasi pada penguatan hafalan Al Qur’an.
5) Perlu dilakukan evaluasi berkala terhadap efektifitas metode permainan untuk memastikan kontribusinya dalam meningkatkan kemampuan menghafal siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Rulam. 2005. *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif.* Malang: UM Press.

Ali, Syamsani Al. 2022. "*Implementasi Metode Talqin Dalam Menghafal Al Qur'an*."*Universitas Muhammadiyah Makassar* 50-52.

Almanshur, M. Djunaidi Ghony dan Fauzan. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Arifin, H. Muzayyin. 1987. *Filsafat Pendidikan Islam.* Jakarta: Buna Aksara.

Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur.* Bandung: PT RemajaRosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT RinekaCipta.

Ash-Shalih, Subhi. 1993. *Membahas Ilmu-Ilmu al-Qur"an.* Jakarta: Pustaka Firdaus.

Bafadal, Ibrahim. n.d. *Teknik Analisa Data Penelitian Kualitatif, (dalam Metodologi Penelitian Kualitatif : Tinjauan Teoritis dan Praktis.* Malang: Unisma.

Convelo G. Cevilla, dkk. 1993. *Pengantar Metode Penelitian.* Jakarta: Universitas

Indonesia. Dwijawiyata. 2012. *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak.*

Yogyakarta: Kanisius. Hadi, Sutrisno. 1989. *Metodologi Research.* Yogyakarta:

Andi Offset.

Hermawan, Acep. 2011. *Ulumul Qur"an,.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Hidayat, Pepen Supendi dan Nur. 2016. *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan.* Jakarta: Penebar Plus.

Ichsan, Lu' Ailu' Liliawati dan Ahmad Shofiyuddin. 2022. "Implementasi Metode

Sima'i padaProgram Tahfiz Alquran." *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD* 42-43.

Isnawati. 2018. "*Implementasi Metode Takrir Dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Tahfidz Al-Qur'an Benda Sirampog Brebes*." *Institut Ilmu Al-Qur'anJakarta* 9-10.

Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan).* Bandung: Mandar Maju.

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran.* Bandung: PT. Rosdakarya

Offset. Mansur. 2009. *Pendidikan anak usia dini dalam Islam.* Yogyakarta:

Pustaka Belajar. Mardalis. 1999. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan*

Proposal. Jakarta: Bumi Aksara.

Martuti. 2009. *Mengelola PAUD : dengan aneka permainan meraih kecerdasan majemuk.*

Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Moeslichatoen. 2004. *Metode pengajaran di taman kanak-kanak.* Jakarta: Rineka

Cipta. Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT

Remaja Rosdakarya.Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini.*

Yogyakarta: Kalimedia.

Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini,.* Bandung : PT. RemajaRosdakarya.

Online, Tim Preschool. 2015. *Serunya Dunia Anak Usia Dini.* Jakarta: Panda Media.

Putra, Winkanda Satria. 2017. *99 Permainan Edukatif Untuk Melatih Kecerdasan danKreativitas Anak.* Yogyakarta: KATAHATI.

Rahman, Nur Faizah. 2012. *Mendesain Perilaku Anak Sejak Dini Bersahabat dengan PerilakuBuruk Anak Prasekolah* . Surakarta: Adi Citra Cemerlang .

Rahmawati, Fathul Mujib dan Nailur. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung*

PembelajaranBahasa Arab (2). Yogyakarta: Diva Press.

Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi danTinjau Kritis.* Jawa Barat: Nusa Media.

Ramayulis. 2001. *Metodologi Pengajaran Agama Islam.* Jakarta: Kalam Mulya.

Rauf, Abdul Aziz Abdul. 2004. *Kiat Sukses menjadi Hafidz Al-Qur''an Dai'yah.* Bandung:Syaamil Cipta Media.

Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (MengembangkanProfesionalisme Guru abad 21).* Bandung: Alfabeta.

Sa'dulloh. 2005. *Cara Cepat Menghafal Al-Qur'an.* Depok: Gema Insani.

Sajirun, Muhammad. 2012. *Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini.* solo: Era AdicitraIntermedia.

Salim, Peter. 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer.* Jakarta: Modern English.

Shaleh, Abdul Rachman. 2014. *Madrasah dan Pendidikan Anak Bangsa Visi, Misi dan Aksi.*

Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Sudrajat, Subana. 2001. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah.* Bandung:

Pustaka Setia.Suyitno, Ahmad Tanzeh dan. 2006. *Dasar-dasar*

Penelitian. Surabaya: Elkaf.

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini.*

Jakarta: Grasindo.

Zulkifli. 2009. *Psikologi Perkembangan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01

PONDOK PESANTREN CAHAYA ISLAM PAPUA
SD TAHFIDZUL QUR'AN CAHAYA ISLAM PAPUA
KOTA SORONG - PAPUA BARAT DAYA
NPSN : 70000183
Alamat: Jl. Pendidikan, Lrg. Mamiri, KM. 8 Kota Sorong Papua Barat Daya, No. Telp: 082289750025, Email: sdtqcip@gmail.com

SURAT KETERANGAN PEMBERIAN IZIN
NOMOR : 061/SDTQ-CIP/SK-2/X/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	**: Achmad Kamil, M.Pd.**
Jabatan	**: Kepala Sekolah**
Unit Kerja	**: SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua**
Alamat	**: Jl. Pendidikan, Lrg Mamiri, KM. 8 Kota Sorong Papua Barat**

Memberikan Izin kepada:

Nama	: Muhammad Fadil
NIM	: 148623021061
Judul Skripsi	: **" Implementasi Metode Permainan dalam Menghafal Al Qur'an Siswa Putra Kelas 4 SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua"**

Untuk melakukan penelitian yang dimaksud terhitung mulai tanggal 1 Agustus sampai tanggal 31 Oktober.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiaanya kami ucapkan terimakasih.

Sorong, 24 Oktober 2024
Kepala Sekolah,

Achmad Kamil, M.Pd.

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 02

LEMBAR REVISI
SEMINAR USULAN PENELITIAN (SUP)

NAMA : Muhammad Fadil
NIM : 1486230210G1
JUDUL : Implementasi Metode Permainan dalam Menghafal Al-Qur'an Siswa Putra Kelas 4 (SDTQ Cahaya Islam Papua)

No	Nama Dosen	Jabatan	Revisi	Paraf
1	Al Ustadz Abdul Ghani, M. Hum	Penguji 1	1. Judul dan Penelitian, Rumusan Masalah	
2	Al Ustadz Muhammad Muzakki, M.Pd.	Penguji 2	1. Latar Belakang, Fokus Masalah, Kerangka teori	
3	Al Ustadz Jumadi, Lc., M.Pd.	Ketua Penguji	1. Latar belakang, Judul penelitian, Kajian teori, Kerangka teori	

Sorong, 19 oktober 2024

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Zulkifli, S.H.I., M.Pd.
NIDN. 1404098801

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 03

Dokumentasi Penelitian

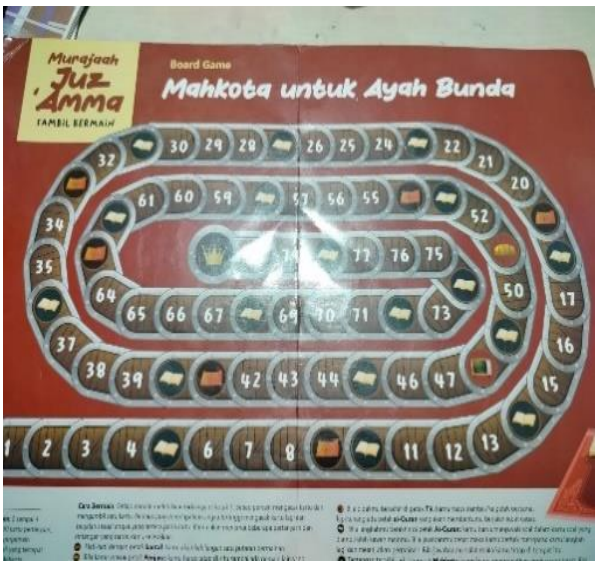
Gambar 04

Gambar 05

Gambar 06

Gambar 07

Gambar 08

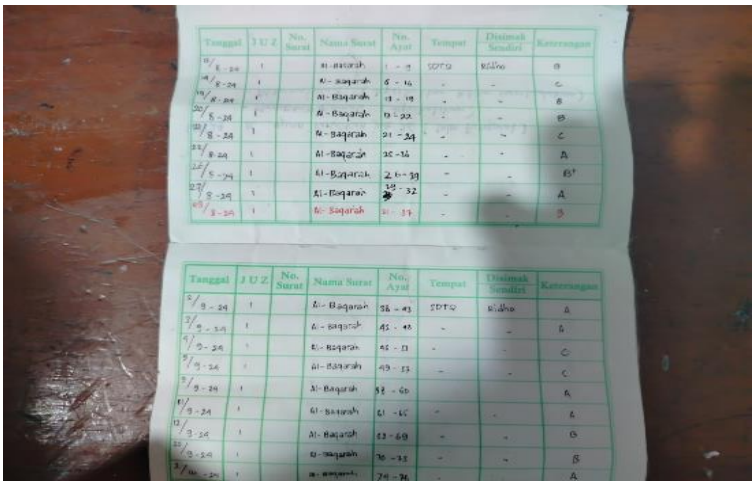


Gambar 09

Gambar 10

Gambar 11

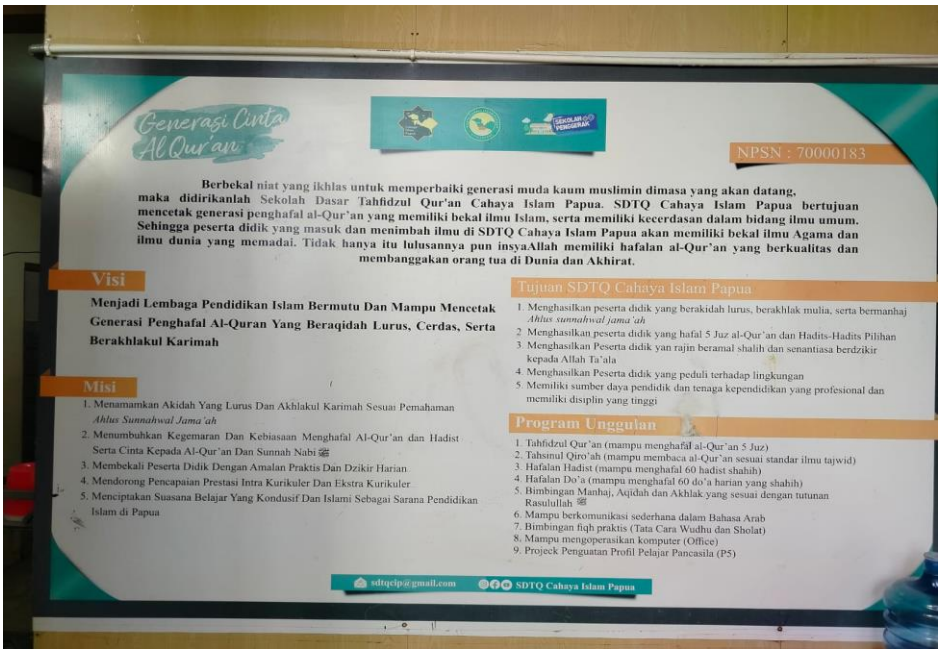
Gambar 12



Tanggal	J U Z	No. Surat	Nama Surat	No. Ayat	Tempat	Disimak Sendiri	Keterangan
17/8-24	1		Al-Fatihah	1 - 7	SDIT Q	Rumah	B
18/8-24	1		Al-Baqarah	1 - 5	-	-	C
19/8-24	1		Al-Baqarah	6 - 10	-	-	B
20/8-24	1		Al-Baqarah	11 - 20	-	-	B
21/8-24	1		Al-Baqarah	21 - 29	-	-	C
22/8-24	1		Al-Baqarah	30 - 39	-	-	A
24/8-24	1		Al-Baqarah	40 - 48	-	-	B+
27/8-24	1		Al-Baqarah	49 - 57	-	-	A
28/8-24	1		Al-Baqarah	58 - 64	-	-	B

Tanggal	J U Z	No. Surat	Nama Surat	No. Ayat	Tempat	Disimak Sendiri	Keterangan
2/9-24	1		Al-Baqarah	58 - 63	SDIT Q	Rumah	A
3/9-24	1		Al-Baqarah	65 - 70	-	-	B
4/9-24	1		Al-Baqarah	71 - 77	-	-	C
5/9-24	1		Al-Baqarah	78 - 83	-	-	C
7/9-24	1		Al-Baqarah	84 - 90	-	-	A
9/9-24	1		Al-Baqarah	91 - 96	-	-	B
10/9-24	1		Al-Baqarah	97 - 102	-	-	B
11/9-24	1		Al-Baqarah	103 - 109	-	-	B
12/9-24	1		Al-Baqarah	110 - 115	-	-	A

Gambar 13


Generasi Cinta Al Qur'an
NPSN : 70000183
Berbekal niat yang ikhlas untuk memperbaiki generasi muda kaum muslimin dimasa yang akan datang, maka didirikanlah Sekolah Dasar Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua. SDTQ Cahaya Islam Papua bertujuan mencetak generasi penghafal al-Qur'an yang memiliki bekal ilmu Islam, serta memiliki kecerdasan dalam bidang ilmu umum. Sehingga peserta didik yang masuk dan menimbah ilmu di SDTQ Cahaya Islam Papua akan memiliki bekal ilmu Agama dan ilmu dunia yang memadai. Tidak hanya itu lulusannya pun insyaAllah memiliki hafalan al-Qur'an yang berkualitas dan membanggakan orang tua di Dunia dan Akhirat.
Visi
Menjadi Lembaga Pendidikan Islam Bermutu Dan Mampu Mencetak Generasi Penghafal Al-Quran Yang Beraqidah Lurus, Cerdas, Serta Berakhlakul Karimah
Misi
1. Menanamkan Akidah Yang Lurus Dan Akhlakul Karimah Sesuai Pemahaman Ahlus Sunnahwal Jama'ah
2. Menumbuhkan Kegemaran Dan Kebiasaan Menghafal Al-Qur'an dan Hadist Serta Cinta Kepada Al-Qur'an Dan Sunnah Nabi ﷺ
3. Membekali Peserta Didik Dengan Amalan Praktis Dan Dzikir Harian
4. Mendorong Pencapaian Prestasi Intra Kurikuler Dan Ekstra Kurikuler
5. Menciptakan Suasana Belajar Yang Kondusif Dan Islami Sebagai Sarana Pendidikan Islam di Papua
Tujuan SDTQ Cahaya Islam Papua
1. Menghasilkan peserta didik yang berakidah lurus, berakhlak mulia, serta bermanhaj Ahlus sunnahwal jama'ah
2. Menghasilkan peserta didik yang hafal 5 Juz al-Qur'an dan Hadits-Hadits Pilihan
3. Menghasilkan Peserta didik yan rajin beramal shalih dan senantiasa berdzikir kepada Allah Ta'ala
4. Menghasilkan Peserta didik yang peduli terhadap lingkungan
5. Memiliki sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional dan memiliki disiplin yang tinggi
Program Unggulan
1. Tahfidzul Qur'an (mampu menghafal al-Qur'an 5 Juz)
2. Tahsinul Qiro'ah (mampu membaca al-Qur'an sesuai standar ilmu tajwid)
3. Hafalan Hadist (mampu menghafal 60 hadist shahih)
4. Hafalan Do'a (mampu menghafal 60 do'a harian yang shahih)
5. Bimbingan Manhaj, Aqidah dan Akhlak yang sesuai dengan tutunan Rasulullah ﷺ
6. Mampu berkomunikasi sederhana dalam Bahasa Arab
7. Bimbingan fiqh praktis (Tata Cara Wudhu dan Sholat)
8. Mampu mengoperasikan komputer (Office)
9. Projeck Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)
sdtqcip@gmail.com
SDTQ Cahaya Islam Papua

Gambar 14

Lampiran 04

PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH
SD TAHFIDZUL QUR'AN CAHAYA ISLAM PAPUA

Nama Informan :

Tanggal Wawancara :

Disusun Jam :

Tempat Wawancara :

Topik :

1. Bagaimana latar belakang berdirinya SDTQ Cahaya Islam Papua ?
2. Apa tujuan yang hendak dicapai dengan pendirian SDTQ Cahaya Islam Papua ?
3. Apa jenis permainan yang digunakan dalam program hafalan Al Qur'an SDTQ Cahaya Islam Papua ?
4. Bagaimana latar belakang penerapan metode permainan dalam program tahfidz di SDTQ Cahaya Islam Papua ?
5. Apa saja tujuan yang ingin dicapai dalam implementasi metode permainan untuk menghafal Al Qur'an ?
6. Apa saja kriteria dalam pemilihan guru tahfidz yang akan menerapkan metode permainan ?
7. Apa kendala penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an SDTQ Cahaya Islam Papua ?

8. Apakah metode permainan memudahkan pengampu halaqah dalam program tahfidz Al Qur’an ?

PEDOMAN WAWANCARA GURU/USTADZ PENGAMPU HALAQAH METODE PERMAINAN SDTQ CAHAYA ISLAM PAPUA

Nama Informan :

Tanggal Wawancara :

Disusun Jam :

Tempat Wawancara :

Topik :

1. Bagaimana langkah-langkah metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al Qur'an di Kelas 4 Putra SDTQ Cahaya Islam Papua ?
2. Jenis permainan apa sajakah yang anda gunakan dalam tahfidz Al Qur'an kelas 4 Putra SDTQ Cahaya Islam Papua?
3. Bagaimana sistem penilaian yang digunakan dalam tahfidz Al Qur'an kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua ?
4. Apa faktor pendukung penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an kelas 4 Putra SDTQ Cahaya Islam Papua ?
5. Apa faktor penghambat penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an Kelas 4 Putra SDTQ Cahaya Islam Papua
6. Apa kelebihan dan kekurangan metode permainan ?
7. Apakah metode permainan mempermudah anda untuk mengajarkan menghafal Al Qur'an kelas 4 putra ?

PEDOMAN WAWANCARA SISWA/SANTRI HALAQAH
KELAS 4 PUTRA

Nama Informan :

Tanggal wawancara :

Disusun Jam :

Tempat Wawancara :

Topik :

1. Permainan apa saja yang digunakan ustadz saat mengajar tahfidz Al Qur'an ?
2. Bagaimana perasaaan kamu saat menghafal Al Qur'an dengan metode permainan ?
3. Apakah dengan permainan membuat kamu lebih mudah menghafal Al Qur'an ?
4. Apa kelebihan dan kekurangan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an ?
5. Apa yang membuat kamu kesulitan saat menghafal Al Qur'an ?

PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA /WALI
SISWA PUTRA KELAS 4
SD TAHFIDZUL QUR'AN CAHAYA ISLAM PAPUA

Nama :

Tanggal Wawancara :

Disusun Jam :

Tempat Wawancara :

Topik :

1. Apakah putra bapak/ibu mempunyai kebiasaan murojaah hafalan Al Qur'annya dalam kurun waktu beberapa bulan ini ?
2. Sejauh mana kemampuan hafalan Al Qur'an ananda saat ini ?
3. Apakah bapak/ibu pernah memotivasi ananda untuk semangat menghafal Al Qur'an ?
4. Apa usaha yang bapak/ibu lakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an ananda ?

Lampiran 05

JADWAL WAWANCARA

No	Tanggal	Narasumber	Waktu	Topik Wawancara	Tempat
1.	3 September 2023	Achmad Kamil, M.Pd.	14.00 - 14.45 WIT	Latar belakang dan tujuan berdirinya SDTQ Cahaya Islam Papua, Penerapan metode permainan dan kendala penerapannya dalam hafalan Al Qur'an.	SDTQ Cahaya Islam Papua
2.	5 September 2023	Ridho Arfiansyah	13.20 - 14.00 WIT	Penerapan metode permainan, faktor pendukung dan penghambat penerapan metode permainan, dan kelebihan dan kekurangan metode permainan.	SDTQ Cahaya Islam Papua
3.	12 September 2023	Muhammad Azzam	10.15 - 10.20 WIT	Penerapan metode permainan dalam membantu menghafal Al Qur'an, jenis permainan, kelebihan dan kekurangan metode permainan, kendala santri dalam menghafal Al Qur'an dengan metode permainan.	SDTQ Cahaya Islam Papua
4.	12 September 2023	Hafidz Aufa Husein Wokas	10.21 - 10.25 WIT	Penerapan metode permainan dalam membantu menghafal Al Qur'an, jenis permainan, kelebihan dan kekurangan metode permainan, kendala santri dalam menghafal Al Qur'an dengan metode permainan.	SDTQ Cahaya Islam Papua
5.	12 September 2023	Zulfikri Al Amin	13.00 - 13.10 WIT	Penerapan metode permainan dalam membantu menghafal Al Qur'an, jenis permainan, kelebihan dan kekurangan metode permainan,	SDTQ Cahaya Islam

				kendala santri dalam menghafal Al Qur'an dengan metode permainan.	Papua
6.	12 September 2023	Alkhalifi Zikri Nurrochman	13.11 - 13.15 WIT	Penerapan metode permainan dalam membantu menghafal Al Qur'an, jenis permainan, kelebihan dan kekurangan metode permainan, kendala santri dalam menghafal Al Qur'an dengan metode permainan.	SDTQ Cahaya Islam Papua
7.	12 September 2023	Ahmad Al Mizan Ardhinata	13.16 - 13.20 WIT	Penerapan metode permainan dalam membantu menghafal Al Qur'an, jenis permainan, kelebihan dan kekurangan metode permainan, kendala santri dalam menghafal Al Qur'an dengan metode permainan.	SDTQ Cahaya Islam Papua
8.	13 September 2023	Bapak Arhandy Arfah	14.00 - 14.20 WIT	Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an, kemampuan menghafal Al Qur'an santri saat ini, peran orang tua dalam memotivasi anak dan usaha yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an anaknya.	Google Form
9.	13 September 2023	Ibu Fauziah	14.00 - 14.20 WIT	Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an, kemampuan menghafal Al Qur'an santri saat ini, peran orang tua dalam memotivasi anak dan usaha yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an anaknya.	Google Form
10.	13 September 2023	Ibu Siti Halimah	14.00 - 14.20 WIT	Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an, kemampuan menghafal Al Qur'an santri saat ini, peran orang tua dalam memotivasi anak dan usaha yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an anaknya.	Google Form

11.	13 September 2023	Ibu Eka Rinjani	14.00 - 14.20 WIT	Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an, kemampuan menghafal Al Qur'an santri saat ini, peran orang tua dalam memotivasi anak dan usaha yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an anaknya.	Google Form
12.	13 September 2023	Ibu Yenny Farida	14.00- 14.20 WIT	Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an, kemampuan menghafal Al Qur'an santri saat ini, peran orang tua dalam memotivasi anak dan usaha yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an anaknya.	Google Form

Lampiran 06

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Achmad Kamil, M.Pd.
Tanggal : 3 September 2023
Jam : 14.00 – 14.45 WIT
Disusun Jam : 19.36 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : SDTQ Cahaya Islam Papua
Topik Wawancara : Latar belakang dan tujuan berdirinya SDTQ Cahaya Islam Papua, penerapan metode permainan dan kendala penerapannya dalam menghafal Al Qur'an.

	Materi Wawancara
Peneliti	Bagaimana latar belakang berdirinya SDTQ Cahaya Islam Papua?
Narasumber	SDTQ Cahaya Islam Papua berdiri sejak tahun 2019, lebih khususnya di tahun ajaran 2019/2020. Jadi kenapa bisa SDTQ berdiri, dikarenakan kebutuhan dari santri-santri yang ingin melanjutkan dari TAUD ke SD dan juga animo masyarakat yang ingin mencari SD, banyaknya orang tua yang ingin menyekolahkan anaknya tahfidz Al Qur'an. Jadi dengan dorongan itu maka SDTQ dibuka. Jadi memang sudah banyak yang bertanya-tanya. Lembaga CIP, SMPnya kan sudah ada, TAUDnya sudah ada, maka dibukalah SD di tahun 2019/2020
Peneliti	Apa tujuan yang hendak dicapai dengan pendirian SDTQ Cahaya Islam Papua?

Narasumber	Sudah pasti bersesuaian dengan visi-misi. Jadi visi-misi SDTQ yaitu, menjadi lembaga pendidikan Islam yang bermutu, yang mampu mencetak generasi penghafal Al Qur'an, yang berakidah lurus, cerdas dan berakhlak baik. Kita ingin menjadikan anak-anak yang kita didik itu menjadi hafidz Al Qur'an kemudian memiliki akhlak yang baik dan mulia. Tidak hanya dia jadi hafidz Al Qur'an, karena kalau akhlaknya jelek itu kan keliru, jadi akhlak yang baik dan hafidz Qur'an. Kalau yang sudah berjalan ini kita targetkan itu menghafal 5 juz Al Qur'an, hanya kita batasi untuk standar kelulusannya paling minimal dia bisa menghafal 3 juz, namun target kita anak-anak bisa menghafal 5 juz
Peneliti	Apa jenis permainan yang digunakan dalam progran hafalan Al Qur'an SDTQ Cahaya Islam Papua?
Narasumber	Jenis permainan yang biasa mereka bermain itu permainan ular tangga, hanya saja kan permainan ular tangga yang diinovasi, jadi tidak menggunakan dadu, tidak lagi menggunakan hal yang berbau judi, jadi itu permainan mereka bermain dengan menyebut hafalan, misalnya ada kartu, itu permainannya pake kartu, jadi seperti ular tangga tapi menggunakan kartu dan menggunakan bidak, pion itu, jadi ketika mereka bermain menyebut kartu, kartu itu dilihat

	kartunya apa, misalkan kartunya lanjutkan ayat ini, itu permainan kartu, permainan ular tangga dengan sambung ayat dengan nama surah dan membaca surah, jadi permainannya seperti itu.
Peneliti	Bagaimana latar belakang penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an SDTQ Cahaya Islam Papua?
Narasumber	Metode permainan itu tidak ada dalam perencanaan, artinya tidak ada dalam petunjuk pelaksanaan tahfidz Qur'an. Metode yang kita pakai itu metode klasikal dan metode privat. Adapun untuk metode-metode yang lain seperti metode permainan, saya kira itu sebagai selingan dan untuk mengisi waktu tunggunya anak-anak misalnya, mereka lagi setoran kan bergilir, privat bergilir. Anak-anak yang sedang menunggu, biar tidak ribut, kasih permainan dan yang sudah setoran juga, biar tidak ribut itu dikasih permainan. Jadi untuk mengisi waktu yang sudah setoran dan mengisi waktu yang belum setoran. Tapi kebanyakan itu yang sudah setoran dikasih permainan, karena yang menunggu itu mereka lagi persiapan hafalan, kalau selingan-selingan seperti itu ya banyak dilakukan, misalnya ice breaking atau yang lain itu boleh-boleh saja dilakukan.
Peneliti	Apa saja tujuan yang ingin dicapai dalam implementasi

	metode permainan untuk menghafal Al Qur'an?
Narasumber	Sudah pasti untuk melatih anak-anak dalam hal murojaah hafalan. Kalau game-game atau permainan kebanyakan yang kita lihat itu kan lebih kepada menguji hafalan, jadi misalnya giliran dia bermain dia tebak-tebak ayat, membaca ayat, sambung ayat, itu kan dimaksudkan untuk murojaah ayat yang mereka sudah hafal. Kalau mereka tidak punya hafalan mereka tidak bisa bermain, karena tidak punya hafalan. Dana mereka sudah punya hafalan misalnya, mereka bermain game, game tersebut mereka bisa memberi pertanyaan, mereka bisa menyambung ayat. Jadi tujuannya itu untuk menguatkan hafalan Qur'an dengan murojaah.
Peneliti	Apa saja kriteria dalam pemilihan guru tahfidz yang akan menerapkan metode permainan?
Narasumber	Jadi tentunya yang pertama menjadi syarat wajib untuk guru-guru tahfidz, yaitu bacaan Al Qur'annya harus bagus, sesuai dengan standar tajwid yang baik, makhrajul hurufnya bagus, tajwidnya bagus, itu pertama, pertama bacaan Al Qur'annya harus bagus. Yang kedua, hafalan Al Qur'annya juga harus ada, minimal yang kita syaratkan untuk guru-guru itu, punya hafalan 5 juz hafalan Qur'an. Jadi hafalan Al Qur'an 5 juz itu untuk anak-anak, kalau dia tidak punya hafalan, dia tidak bisa

	mengajar. Dan hafalan yang dimiliki oleh guru ini untuk memberikan kemudahan ke santri-santri ya, karena orang yang sudah pernah menghafal, orang yang sudah pernah melalui susahnya menghafal itu bisa memberikan pelajaran ke anak-anak. Jadi ketika anak-anak menemukan kesulitan, sudah bisa diberikan solusi, sulitnya begini, cara mengatasi itu begini, karena gurunya sudah pernah lalui. Jadi orang yang sudah pernah melalui itu bisa memberikan solusi, beda dengan yang belum pernah melalui itu tidak bisa memberika solusi, kalau sudah pernah mengalami itu sudah bisa. Jadi poin penting untuk pengajaran itu memberikan kemudahan ke santri untuk belajar, apa kebutuhannya santri, gurunya memberikan kemudahan itu, jadi syarat pertama itu bacaan, kemudian kedua hafalan Al Qur'an, yang ketiga dia berakhlak yang baik sesuai pemahaman ahlus sunnah wal jama'ah. Jadi pemahamannya sesuai dengan ahlus sunnah wal jama'ah dan mengikuti aturan-aturan yang telah diterapkan oleh sekolah. Kalau kriteria-kriteria itu sudah terpenuhi maka menjadikan dia sebagai seorang guru, yang terpenting lagi dia punya pemahaman yang baik ya, punya pemahaman yang baik terkait dengan ilmu-ilmu keislaman.
Peneliti	Apa kendala penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an SDTQ Cahaya Islam Papua?

Narasumber	Jadi kendalanya itu untuk para pengampu menghafal Al Qur'an dengan metode permainan, kendala yang dihadapi guru itu belum maksimal dalam penggunaan waktu, jadi waktu yang seharusnya dipakai untuk hafalan, misalnya harus dipakai murojaah, dipakai untuk setoran ya, tidak diatur dengan baik sehingga waktunya itu banyak yang terbuang, waktunya ada yang kurang, jadi waktunya terbuang, banyak yang kosong kemudian waktunya kurang, ini masing-masing kendala ini, dua kendala ini terdapat pada pengaturan dari gurunya, bisa jadi banyak yang waktunya terbuang ini karena memiliki memenej waktu yang tidak baik ya, harusnya santri bisa menyetorkan hafalan tiga baris misalnya, tapi karena dia mau cepat-cepat akhirnya hanya diterima satu baris saja, akhirnya semua santri selesai setoran itu waktunya masih banyak, banyak yang terbuang dan dipakai untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Yang kedua waktunya kurang, tadi waktunya terbuang sekarang waktunya kurang, artinya kurang itu karena tidak masuk tepat waktu, yang seharusnya masuk jam 07.30 contohnya, dia masuknya jam 08.00, masuknya jam delapan lewat akhirnya waktunya kurang, jadi waktu yang menjadi kendala bagi guru-guru. Kemudian untuk permainannya, kadang bisa jadi guru-guru lebih fokus kepada permainannya dibanding dengan yang wajib yaitu

	menyetorkan hafalan. Karena kan permainan hanya menjadi selingan ya, sehingga terlaksana ataupun tidak itu bukan menjadi kewajiban. Nah hal-hal seperti ini bisa dipakai ketika, misalnya ada santri-santrinya yang tidak masuk, dari sepuluh orang tidak masuk dua orang, itu kan kalau mau dihitung-hitung itu kan pasti akan ada kelebihan waktu, nah ini yang bisa digunakan, diisi dengan permainan atau dengan hal-hal lain yang bermanfaat.
Peneliti	Apakah metode permainan memudahkan pengampu halaqah dalam program menghafal Al Qur'an ?
Narasumber	Sudah pasti akan ada kemudahan yang diterima ya, yang dirasakan oleh guru. Kemudahannya dalam hal hafalannya santri-santri guru tersebut itu tidak hilang, jadi guru-gurunya tidak lagi mengulang apa yang sudah pernah dilewati. Anak-anak itu misalnya sudah hafal surah An Naba' mau lanjut ke surah An Nazi'at itu kan ada tes ulang lagi, An Naba'nya sudah cocok kah belum, sudah bisa dilanjutkan kah belum hafal An Nazi'at. Jadi ketika dia main permainan itu maka dengan sendirinya akan melatih anak-anak untuk murojaah, semakin dia murojaah, dia bermain itu kan dia semakin terus dia ulang-ulangi hafalannya, ini yang bikin memudahkan gurunya, anaknya bisa mencapai target yang kita sudah

	tentukan tadi, 3 juz. Permainan ini bisa diberikan ke anak-anak, jadi dilihat lagi, guru-gurunya perlu melihat lagi apakah ini cocok, efektif tidak jika diberikan permainan, lebih cocok menghafal sendiri tanpa ada metode permainan, tapi berbicara dengan konteks anak-anak saya rasa mereka semua suka dengan permainan, anak-anak suka dengan permainan, memang fitrahnya, fitrahnya anak-anak itu masih dalam dunia permainan, tinggal gurunya mengemas permainan tersebut dengan aturan-aturan yang ada, bukan asal bermain saja tidak ada tujuan. Dengan diberikan tujuan-tujuan permainan, saya rasa bisa memudahkan untuk gurunya memudahkan hafalan Al Qur'an, kemudian bisa mencapai target yang diinginkan

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Ridho Arfiansyah
Tanggal : 5 September 2023
Jam : 13.20 – 14.00 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : SDTQ Cahaya Islam Papua
Topik Wawancara : Penerapan metode permainan, faktor pendukung dan penghambat penerapan metode permainan, dan kelebihan dan kekurangan metode permainan.

	Materi Wawancara
Peneliti	Bagaimana langkah-langkah metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al Qur'an di Kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua?
Narasumber	Yang pertama adalah kita siapkan dulu perlengkapan untuk yang menunjang permainan pembelajaran tahfidz di kelas 4 putra, jadi alat-alatnya kemudian kita jelaskan bagaimana rulesnya aturan-aturan mainnya, seperti itu. Menangnya seperti apa dan kalahnya seperti apa, seperti itu.
Peneliti	Jenis permainan apa sajakah yang anda gunakan dalam tahfidz Al Qur'an di Kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua?
Narasumber	Jenis permainan ada banyak, tapi mungkin yang sering kita mainkan itu ada 2. Pertama adalah kami itu ada permainan kaya ular tangga, nanti mereka akan mengocok kartu, kita

	enggak pake dadu, kartu 1, 2, 3, 4, 5, 6. Kalau dia dapat 3 angkanya tiga kali, kalau dia dapat empat, tau-tau dia masuk ke kotak, empat kartu nanti dia cabut kartu yang mana kartu tersebut akan mendapat, tertulis soal disitu, bacakan surah Al Fil, maka dia harus bacakan surah Al Fil, maka apabila dia membaca surah Al Fil maka peserta harus kembali mundur tiga langkah, seperti itu untuk game yang pertama. Kedua adalah kita bermain mencari ayat, jadi mencari ayat itu contoh, kita punya dua soal, 1 kelompok itu terbagi menjadi 2 orang, mencari satu ayat, dua ayat, soal pertama ya dua ayat ada kalimat yaa ayyuhalladzi aamanu, kami batasi dalam juz 30, juz 29 dan juz 28, 1 kelompok ada 2 orang, satu orang cari 2 ayat gitu. Soal kedua carilah ayat yang diawali dengan kata ulaaika, jadi seperti itu game yang kedua. Siapa yang paling cepat dia yang menang.
Peneliti	Bagaimana sistem penilaian yang digunakan dalam tahfidz Al Qur'an Kelas 4 putra SDTQ Cahaya Islam Papua?
Narasumber	Tentunya kita menilai yang pertama, yang paling baik bacaannya, pertama adalah makhraj beserta dengan tajwidnya gitu, kemudian penilaian berikutnya selain makhroj dan tajwidnya baik hafalannya jauh atau mencapai target, karena kita SDTQ CIP ini setiap kelas memiliki

	target-target tertentu, seperti itu.
Peneliti	Apa faktor pendukung penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an Kelas 4 Putra SDTQ Cahaya Islam Papua?
Narasumber	Pada permainan tersebut kita punya alat-alat, punya alat peraga gitu ya. Kalau game yang pertama tadi ada, memang ada dijual, mungkin kalau beli langsung offline enggak ada, tapi kita beli langsung di online shop, kadang ada juga metode pendukung permainan kita adalah Al Qur'an, tentunya yang pertama adalah Al Qur'an pertama, kedua adalah alat tulis karena ketika mereka menemukan ayat disuruh cari itu mereka harus menulis nama surah dan ayat jadi ketika mengumpulkan hasil yang mereka cari harus, nanti ustadnya akan menanyakan kalian dapat ayat ulaaika ini ayat berapa surah apa, itu kan mereka catat nanti mereka bacakan kalau benar maka dapat poin disitu, alat-alatnya itu alat peraga yaitu Al Qur'an dan permainan yang kita beli dan alat tulis secara umum baik itu pena buku, seperti itu dan papan tulis juga
Peneliti	Apa faktor penghambat penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an Kelas 4 Putra SDTQ Cahaya Islam Papua?

Narasumber	Yang pertama itu waktu, karena anak-anak inikan suka dengan yang namanya permainan tapi mereka namanya anak-anak belum tau mengatur waktu gitu, jadi kadang waktu sudah habis pergantian jam sementara permainan yang mereka mainkan ini belum selesai akhirnya mereka sempat ada sedikit kecewa, kendala yang pertama itu dibatasi oleh waktu, kemudian terkadang alat peraga juga yang mungkin kurang atau kadang hilang, jadi seperti itu.
Peneliti	Apa kelebihan dan kekurangan metode permainan?
Narasumber	Metode permainan ini kelebihannya adalah memudahkan anak-anak untuk lebih bisa mudah menghafal Al Qur'an, tadi game yang pertama, kelebihannya adalah anak-anak menghafal dengan cara yang mereka suka yaitu dengan bermain, mereka mendapatkan surah-surah yang dulu mereka sudah hafalkan akhirnya mereka murojaah kembali, jadi nanti ada namanya persaingan disitu sehingga mereka berusaha mengingat hafalan yang sudah mereka hafalkan. Kemudian game yang kedua seperti contoh kami suruh cari yaa ayyuhalladzina aamanu, carilah 3 ayat yang ada kalimat itu atau ulaaika, 3 juga, jadi mereka cari kemudian setelah main game itu kami jelaskan game ini agar memudahkan kalian untuk menghafal surah di juz 30, atau di juz 28 surah

	Al Jumu'ah, atau di Al Mujadilah. Dia sudah di Al Mujadilah nih tentang yaa ayyuhalladzina aamanu idza kiila la lakum tafassahu fil majaalis nanti ketika mereka sudah di surah Al Jumu'ah mau menghafal di yaa ayyuhaalladzina aamanu idza nuudiyalissholaati minyaumil jumuah kami jelaskan nak kamu enggak usah lagi hafal beberapa kata ini kalimat ini, dilewati aja karena kamu sudah hafal sebelumnya di surah Al Mujadilah dan surah-surah lainnya jadi cukup kamu tau aja oo ini seperti ini, jadi sudah tertanam di mindset dia bahwa ini saya sudah hafal gitu, jadi fokus ke ayat berikutnya, kemudian kata ulaaika ini sudah kalian ulang-ulang di surah-surah, ketika dapat di hafalan terbaru ternyata ada kata ulaaika lagi enggak usah diambil pusing gitu lanjut saja ke ayat berikutnya, karena kamu sudah hafal ini sehingga mempercepat kamu menghafal dan mempermudah kamu menghafal Al Qur'an, itu metode yang memudahkan mereka menghafal lewat permainan tadi. Kekurangannya adalah ketika santri itu hafalannya belum banyak gitu, kemudian mereka yang murni menjadikan game atau permainan ini sebagai permainan saja gitu, mereka tidak tanamkan bahwa ini permainan memudahkan hafalanku gitu, akhirnya ketika selesai game, selesai juga yang semua tadi mereka mainkan, hilang lagi hafalan mereka yang sudah

	mereka murojaahkan di permainan tadi tapi sebagian santri kita dapati kembali hafalan mereka
Peneliti	Apakah metode permainan mempermudah anda untuk mengajarkan hafalan Al Qur'an siswa Kelas 4 Putra SDTQ Cahaya Islam Papua?
Narasumber	Sangat mempermudah ya, sebenarnya yang tadi saya bilang, kami banyak, tapi kami pilih dari sebanyak game tadi dua tadi. Sangat mempermudah mengajarkan Al Qur'an sehingga anak-anak itu, kurang lebih seperti yang tadi ya, mereka itu lebih terbiasa mendengarkan apa yang mereka sudah hafal dari Al Qur'an. Kalau kita kasih game yang secara umum tentang pelajaran umum yaitu hanya berlaku untuk pelajaran umum saja, tapi ketika kita bawakan hafalan Al Qur'an ke dalam dunia mereka yaitu dunia bermain maka itu mempermudah lagi hafalan mereka, ya tidak sedikit juga ya santri banyak jenuhnya banyak bosannya menghafal, tapi ketika kita bawa ke permainan mereka senang, akhirnya membuat mereka lebih mudah menghafalkan Al Qur'an, tentunya dengan cara permainan, seperti itu.

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Muhammad Azzam
Tanggal : 12 September 2023
Jam : 10.15 – 10.20 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : SDTQ Cahaya Islam Papua
Topik Wawancara : Penerapan metode permainan, faktor pendukung dan penghambat penerapan metode permainan, dan kelebihan dan kekurangan metode permainan.

	Materi Wawancara
Peneliti	Permainan apa saja yang digunakan ustadz saat mengajar tahfidz Al Qur'an?
Narasumber	Ular tangga menghafal tanpa dadu
Peneliti	Bagaimana perasaan kamu saat menghafal Al Qur'an dengan metode permainan?
Narasumber	Sangat senang
Peneliti	Apakah dengan permainan membuat kamu lebih mudah menghafal Al Qur'an?
Narasumber	Iya, karena permainan ular tangga ini sangatlah seru dan membuatku bisa murojaah surah-surah yang sudah saya hafal
Peneliti	Apa kelebihan dan kekurangan metode permainan?
Narasumber	Kelebihannya saya bisa mengulangi atau murojaah hafalan yang sudah saya hafal. Kekurangannya tidak ada bagi saya
Peneliti	Apa yang membuat kamu kesulitan dalam menghafal Al

	Qur’an ?
Narasumber	Karena ketika di rumah saya ingin menghafal tetapi adek-adekku sangatlah ribut. Walaupun sudah ditegur ummi dan abiku untuk jangan ribut

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Hafidz Aufa Husein Wokas
Tanggal : 12 September 2023
Jam : 10.21 – 10.25 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : SDTQ Cahaya Islam Papua
Topik Wawancara : Penerapan metode permainan, faktor pendukung dan penghambat penerapan metode permainan, dan kelebihan dan kekurangan metode permainan.

	Materi Wawancara
Peneliti	Permainan apa saja yang digunakan ustadz saat mengajar tahfidz Al Qur'an?
Narasumber	Ular tangga dan permainan dengan mencari ayat yang sudah dibacakan Ustadz Ridho
Peneliti	Bagaimana perasaan kamu saat menghafal Al Qur'an dengan metode permainan?
Narasumber	Sangat senang karena bisa mendapatkan pahala dan pekerjaan tanpa diuji
Peneliti	Apakah dengan permainan membuat kamu lebih mudah menghafal Al Qur'an?
Narasumber	Iya, karena permainan menghafal Al Qur'an kita lebih aktif
Peneliti	Apa kelebihan dan kekurangan metode permainan?
Narasumber	Agar mudah kita menghafal Al Qur'an. Kekurangannya karena sebagian teman-teman saya masih ada yang belum

	mencapai target
Peneliti	Apa yang membuat kamu kesulitan dalam menghafal Al Qur'an ?
Narasumber	Tidak ada, saya bisa menghafal Al Qur'an setiap hari

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Zulfikri Al Amin
Tanggal : 12 September 2023
Jam : 13.00 – 13.10 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : SDTQ Cahaya Islam Papua
Topik Wawancara : Penerapan metode permainan, faktor pendukung dan penghambat penerapan metode permainan, dan kelebihan dan kekurangan metode permainan.

	Materi Wawancara
Peneliti	Permainan apa saja yang digunakan ustadz saat mengajar tahfidz Al Qur'an?
Narasumber	Ular tangga anak muslim
Peneliti	Bagaimana perasaan kamu saat menghafal Al Qur'an dengan metode permainan?
Narasumber	Biasa saja
Peneliti	Apakah dengan permainan membuat kamu lebih mudah menghafal Al Qur'an?
Narasumber	Lumayan
Peneliti	Apa kelebihan dan kekurangan metode permainan?
Narasumber	Kelebihannya bisa membuat kita senang dan mudah menghafal. Kekurangannya enggak ada
Peneliti	Apa yang membuat kamu kesulitan dalam menghafal Al Qur'an ?

Narasumber	Cerita dan bermain berlebihan

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Alkhalifi Zikri Nurrochman
Tanggal : 12 September 2023
Jam : 13.11 – 13.15 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : SDTQ Cahaya Islam Papua
Topik Wawancara : Penerapan metode permainan, faktor pendukung dan penghambat penerapan metode permainan, dan kelebihan dan kekurangan metode permainan.

	Materi Wawancara
Peneliti	Permainan apa saja yang digunakan ustadz saat mengajar tahfidz Al Qur'an?
Narasumber	Ular tangga
Peneliti	Bagaimana perasaan kamu saat menghafal Al Qur'an dengan metode permainan?
Narasumber	Sangat senang jika saya bermain ular tangga
Peneliti	Apakah dengan permainan membuat kamu lebih mudah menghafal Al Qur'an?
Narasumber	Sangat mudah menghafal Al Qur'an dengan cepat
Peneliti	Apa kelebihan dan kekurangan metode permainan?
Narasumber	Kelebihannya ketika mendapat tangga yang panjang. Kekurangannya saya tidak suka menemukan ular yang panjang
Peneliti	Apa yang membuat kamu kesulitan dalam menghafal Al

	Qur’an ?
Narasumber	Karena saya diganggu

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Ahmad Al Mizan Ardhinata
Tanggal : 12 September 2023
Jam : 13.16 – 13.20 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : SDTQ Cahaya Islam Papua
Topik Wawancara : Penerapan metode permainan, faktor pendukung dan penghambat penerapan metode permainan, dan kelebihan dan kekurangan metode permainan.

	Materi Wawancara
Peneliti	Permainan apa saja yang digunakan ustadz saat mengajar tahfidz Al Qur'an?
Narasumber	Permainan ular-ular
Peneliti	Bagaimana perasaan kamu saat menghafal Al Qur'an dengan metode permainan?
Narasumber	Sangat senang
Peneliti	Apakah dengan permainan membuat kamu lebih mudah menghafal Al Qur'an?
Narasumber	Iya
Peneliti	Apa kelebihan dan kekurangan metode permainan?
Narasumber	Tidak tahu
Peneliti	Apa yang membuat kamu kesulitan dalam menghafal Al Qur'an ?
Narasumber	Karena bermain hal yang buruk

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Arhandy Arfah
Tanggal : 13 September 2023
Jam : 14.00 – 14.20 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : Google Form
Topik Wawancara : Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an, kemampuan menghafal santri saat ini, peran orang tua dalam memberikan motivasi kepada Anak dan usaha yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an anaknya.

	Materi Wawancara
Peneliti	Apakah putra bapak/ibu mempunyai kebiasaan murojaah hafalan Al Qur'annya dalam kurun waktu beberapa bulan ini?
Narasumber	Iya
Peneliti	Sejauh mana kemampuan menghafal Al Qur'an ananda saat ini?
Narasumber	Jauh
Peneliti	Apakah bapak/ibu pernah memotivasi untuk semangat menghafal Al Qur'an?
Narasumber	Sering
Peneliti	Apa usaha yang bapak/ibu lakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an ananda?

Narasumber	Murojaah

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Fauziah
Tanggal : 13 September 2023
Jam : 14.00 – 14.20 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : Google Form
Topik Wawancara : Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an, kemampuan menghafal santri saat ini, peran orang tua dalam memberikan motivasi kepada Anak dan usaha yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an anaknya.

	Materi Wawancara
Peneliti	Apakah putra bapak/ibu mempunyai kebiasaan murojaah hafalan Al Qur'annya dalam kurun waktu beberapa bulan ini?
Narasumber	Ya
Peneliti	Sejauh mana kemampuan menghafal Al Qur'an ananda saat ini?
Narasumber	Baik
Peneliti	Apakah bapak/ibu pernah memotivasi untuk semangat menghafal Al Qur'an?
Narasumber	Selalu
Peneliti	Apa usaha yang bapak/ibu lakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an ananda?
Narasumber	Selalu suruh murojaah

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Siti Halimah
Tanggal : 13 September 2023
Jam : 14.00 – 14.20 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : Google Form
Topik Wawancara : Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an, kemampuan menghafal santri saat ini, peran orang tua dalam memberikan motivasi kepada Anak dan usaha yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an anaknya.

	Materi Wawancara
Peneliti	Apakah putra bapak/ibu mempunyai kebiasaan murojaah hafalan Al Qur'annya dalam kurun waktu beberapa bulan ini?
Narasumber	Insya Allah iya, didengarkan murottal juz –juz yang sudah selesai disetorkan (sudah dihafal/capai) bila ada waktu belum sempat murojaah (Telinga yang memurojaah)
Peneliti	Sejauh mana kemampuan menghafal Al Qur'an ananda saat ini?
Narasumber	Sudah sampe di juz 28
Peneliti	Apakah bapak/ibu pernah memotivasi untuk semangat menghafal Al Qur'an?
Narasumber	Selalu

Peneliti	Apa usaha yang bapak/ibu lakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an ananda?
Narasumber	Selalu mengingatkan dan mengajak buat untuk menambah ziyadah ayat dan murojaah, juga murojaah dengan sambung ayat dan mendengarkan (diperdengarkan) murottal juz-juz yang sudah selesai dihafal, ziyadah ayat (yang akan disetorkan) dan surah yang lagi dihafal dalam juz yang akan dicapai ditambah surah yang sudah selesai di setor (Hafal) dalam juz yang akan dicapai.

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Eka Rinjani
Tanggal : 13 September 2023
Jam : 14.00 – 14.20 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : Google Form
Topik Wawancara : Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an, kemampuan menghafal santri saat ini, peran orang tua dalam memberikan motivasi kepada Anak dan usaha yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an anaknya.

	Materi Wawancara
Peneliti	Apakah putra bapak/ibu mempunyai kebiasaan murojaah hafalan Al Qur'annya dalam kurun waktu beberapa bulan ini?
Narasumber	Tidak ustadz, terkadang ananda hanya hafalan beberapa ayat saja
Peneliti	Sejauh mana kemampuan menghafal Al Qur'an ananda saat ini?
Narasumber	Kemampuan hafalan saya rasa ananda sanggup/mampu ustadz, hanya saja Arkan terlalu banyak bermain. Sudah saya larang bermain, tapi tetap saja bermain jadi hafalan hanya beberapa ayat saja. Kalau soal menghafal saya rasa dia mampu ustadz
Peneliti	Apakah bapak/ibu pernah memotivasi untuk semangat

	menghafal Al Qur’an?
Narasumber	Selalu
Peneliti	Apa usaha yang bapak/ibu lakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur’an ananda?
Narasumber	Upaya yang saya lakukan setiap selesai sholat selalu saya sarankan untuk hafalan. Tidak bermain hp di waktu yang sudah ditentukan untuk murojaah ustadz. Tapi mohon bimbingannya lagi ustadz, terkait hafalannya Arkan. Dia terlalu banyak main game. Tolong ingatkan dia kalau di akhirat yang menolong kita cuma diri kita sendiri, jadi jangan tinggalkan sholat dan mengajinya ustadz. Jadi biar dia tidak banyak bermain dan main hp.

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Yenny Farida
Tanggal : 13 September 2023
Jam : 14.00 – 14.20 WIT
Disusun Jam : 19.50 – 20.05 WIT
Tempat Wawancara : Google Form
Topik Wawancara : Kebiasaan santri murojaah hafalan Al Qur'an, kemampuan menghafal santri saat ini, peran orang tua dalam memberikan motivasi kepada Anak dan usaha yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur'an anaknya.

	Materi Wawancara
Peneliti	Apakah putra bapak/ibu mempunyai kebiasaan murojaah hafalan Al Qur'annya dalam kurun waktu beberapa bulan ini?
Narasumber	Iya
Peneliti	Sejauh mana kemampuan menghafal Al Qur'an ananda saat ini?
Narasumber	Baik, tapi kadang pas sampai di surah yang ayatnya panjang, sampai di sekolah ustadznya bilang harus setor full, padahal santri sudah ada hafalan baru tapi belum full, harusnya stor yang santri sudah hafal biar dikoreksi, jadi sampai rumah anaknya bilang tidak setoran hafalan karena belum full
Peneliti	Apakah bapak/ibu pernah memotivasi untuk semangat menghafal Al Qur'an?

Narasumber	Selalu
Peneliti	Apa usaha yang bapak/ibu lakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal Al Qur’an ananda?
Narasumber	Sering mengulang hafalan, memberikan tantangan hafalan sebelum meminta sesuatu dan mengapresiasi dengan sesuatu jika mampu mencapai target hafalan

Lampiran 07

PEDOMAN OBSERVASI

Hari/Tanggal Pengamatan :

Waktu Pengamatan :

Lokasi Pengamatan :

Dideskripsikan Pukul :

Kegiatan yang Diobservasi :

No	Aspek-aspek yang diamati	Pemunculan Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Adanya penerapan metode permainan di SDTQ Cahaya Islam Papua		
2.	Adanya penilaian hafalan Al Qur'an		
3.	Adanya kendala guru/ustadz pengampu halaqah dalam tahfidz Al Qur'an menggunakan metode permainan		
4.	Adanya pendekatan yang dilakukan sebelum pembelajaran metode permainan		
5.	Adanya keluhan siswa ketika proses pembelajaran metode permainan		
6.	Adanya pemberian motivasi kepada santri		

7.	Adanya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran tahfidz Al Qur’an		
8.	Adanya faktor penghambat kemampuan menghafal Al Qur’an		

Lampiran 08

JADWAL OBSERVASI

No	Hari dan Tanggal	Tempat	Waktu	Objek
1.	Senin, 21 Agustus 2023	SDTQ Cahaya Islam Papua	07.30 – 09.00 WIT	Proses Pembelajaran tahfidz Al Qur'an menggunakan metode permainan
2.	Selasa, 22 Agustus 2023	SDTQ Cahaya Islam Papua	07.30 – 09.00 WIT	Kendala dalam penerapan metode permainan

Lampiran 09

TRANSKRIP OBSERVASI

Tanggal Pengamatan : 21 Agustus 2023
Jam : 07.30 - 09.00 WIT
Disusun Jam : 20.00 - 22.00 WIT
Kegiatan yang dilakukan : Proses hafalan Al Qur'an dengan menggunakan metode permainan

Transkrip Observasi	Dipagi hari yang cerah, peneliti datang ke lokasi penelitian, yaitu SDTQ Cahaya Islam Papua yang terletak di Jl. Pendidikan Lorong Mamiri Km. 8 Kota Sorong Papua Barat Daya dan bertepatan dengan waktu masuk sekolah. Penulis dapati seluruh santri SDTQ Cahaya Islam Papua beserta dewan guru bersiap-siap untuk melaksanakan pembelajaran. Setelah bertemu dengan kepala sekolah SDTQ Cahaya Islam Papua dan menyampaikan maksud kedatangan peneliti pada hari ini maka peneliti ditemani oleh kepala sekolah memasuki kelas 4 putra yang sedang melaksanakan pembelajaran tahfidz Al Qur'an. Sesampainya peneliti di kelas peneliti mendapati bahwa pembelajaran tahfidz Al Qur'an menggunakan metode permainan yang mana permainan tersebut berupa permainan ular tangga tanpa dadu. Sebagai ganti dadu maka digunakanlah

	kartu-kartu .
Tanggapan Pengamat	Dari pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa adanya pembiasaan disiplin yang baik oleh SDTQ Cahaya Islam Papua terhadap siswa-siswi dan dewan guru dalam membentuk kedisplinan yaitu dengan melakukan sholat duha serta adanya pengaturan kelas yang baik oleh guru pengampu halaqah agar pembelajaran tahfidz Al Qur'an bisa berjalan dengan kondusif.

TRANSKRIP OBSERVASI

Tanggal Pengamatan : 22 Agustus 2023
Jam : 07.30 - 09.00 WIT
Disusun Jam : 20.00 - 21.00 WIT
Kegiatan yang dilakukan : Kendala dalam penerapan metode permainan

Transkrip Observasi	Setelah selesai sarapan pada pukul 07.30, peneliti kembali ke SDTQ Cahaya Islam Papua untuk melakukan observasi yang ke-2. Tetibanya peneliti di kelas 4 putra kegiatan hafalan Al Qur'an sudah dimulai, kemudian peneliti meminta izin kepada ustadz Rhido Arviansyah untuk melakukan observasi. Setelah diizinkan masuk, peneliti dapati para santri sedang menunggu antrian menyetor hafalan Al Qur'annya dan peneliti juga dapati sebagian santri yang sudah menyetorkan hafalannya memainkan permainan ular tangga. Sementara itu ustadz Rhido Arviansyah sedang menyimak dan mendengarkan setoran santrinya. Sebelum menyetor, ustadz Rhido menjelaskan terlebih dahulu target yang akan dihafalkan oleh santri, setelah santri paham dan mendapatkan hafalan barulah santri maju ke depan ustadz dan menyetorkan hafalan Al Qur'annya. Jika santri-santri yang sudah

	menyetorkan hafalannya maka mereka bisa ikut bergabung dalam permainan ular tangga bersama santri lainnya. Di saat sedang mengamati keadaan pembelajaran, peneliti melihat ada beberapa santri yang belum menyetorkan hafalannya ikut bergabung dengan permainan, sehingga kadang kalanya ustadz Ridho teralihkan dengan santri-santri tersebut dan menegur mereka untuk fokus dalam mencari hafalannya pada hari tersebut. Suasana dan kondisi di dalam kelas juga kurang nyaman dan tidak kondusif disebabkan karena kurangnya pengampu halaqah yang membantu, sehingga peneliti melihat ustadz Ridho yang kewalahan karena mengatur anak-anak yang jumlahnya ada 22 anak.
Tanggapan Pengamat	Dalam pembelajaran tahfidz Al Qur'an menggunakan metode permainan di kelas 4 putra, terdapat beberapa kendala diantaranya adalah kurangnya penguasaan kelas, kurangnya pengampu halaqah Al Qur'an dan keterbatasan waktu sehingga banyak santri yang bermain saja di kelas tanpa menyetor, kemampuan santri dalam menghafal yang berbeda-beda bahkan sebagian santri yang belum menyetor ikut bergabung dalam permainan ular

	tangga yang diperuntukkan bagi santri-santri yang sudah menyetor, sehingga hal tersebut sangat mengganggu kenyamanan dalam pembelajaran.

Lampiran 10

PEDOMAN DOKUMENTASI

Bentuk :

Isi Dokumen :

Tanggal Pencatatan :

Jam Pencatatan :

1. Keadaan saat penerapan metode permainan di dalam kelas.
2. Keadaan santri saat mengantri giliran menyetor hafalan menggunakan metode permainan.
3. Buku prestasi santri.

Lampiran 11

PEDOMAN DOKUMENTASI

Bentuk :

Isi Dokumen :

Tanggal Pencatatan :

Jam Pencatatan :

4. Keadaan saat penerapan metode permainan di dalam kelas.
5. Keadaan santri saat mengantri giliran menyetor hafalan menggunakan metode permainan.
6. Buku prestasi santri.

Lampiran 12

JADWAL DOKUMENTASI

No	Bentuk Dokumen	Isi Dokumen	Tanggal Pencatatan	Jam Pencatatan
01	Gambar	Foto keadaan saat pembelajaran tahfidz menggunakan metode permainan	Selasa, 22 Agustus 2023	23.00 - 00.05 WIT
02	Gambar	Foto keadaan saat menunggu giliran setoran hafalan Al Qur'an	Selasa, 22 Agustus 2023	23.00 - 00.05 WIT
03	Gambar	Foto keadaan guru/ustadz pengampu saat menerima setoran hafalan Al Qur'an	Selasa, 22 Agustus 2023	23.00 - 00.05 WIT
04	Gambar	Foto buku prestasi hafalan santri	Selasa, 22 Agustus 2023	23.00 - 00.05 WIT

Lampiran 13

TRANSKRIP DOKUMENTASI

Bentuk	: Gambar
Isi Dokumen	: Foto penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an
Tanggal Pencatatan	: Selasa, 22 Agustus 2023
Jam Pencatatan	: 23.00-00.05

Bukti Dokumen	
Refleksi	Foto yang menunjukkan keadaan siswa/santri kelas 4 putra saat pembelajaran tahfidz Al Qur'an menggunakan metode permainan, berlangsung di dalam kelas

TRANSKRIP DOKUMENTASI

Bentuk : Gambar

Isi Dokumen : Foto keadaan santri saat menunggu giliran menyetor hafalan dengan menggunakan metode permainan

Tanggal Pencatatan : Selasa, 22 Agustus 2023

Jam Pencatatan : 23.00-00.05

Bukti Dokumen	
Refleksi	Foto yang menunjukkan keadaan siswa/santri kelas 4 putra saat menunggu giliran tahfidz Al Qur'an menggunakan metode permainan, berlangsung di dalam kelas

TRANSKRIP DOKUMENTASI

Bentuk : Gambar

Isi Dokumen : Foto keadaan guru/ustadz saat menerima setoran hafalan Al Qur'an santri dan menulisnya di buku prestasi

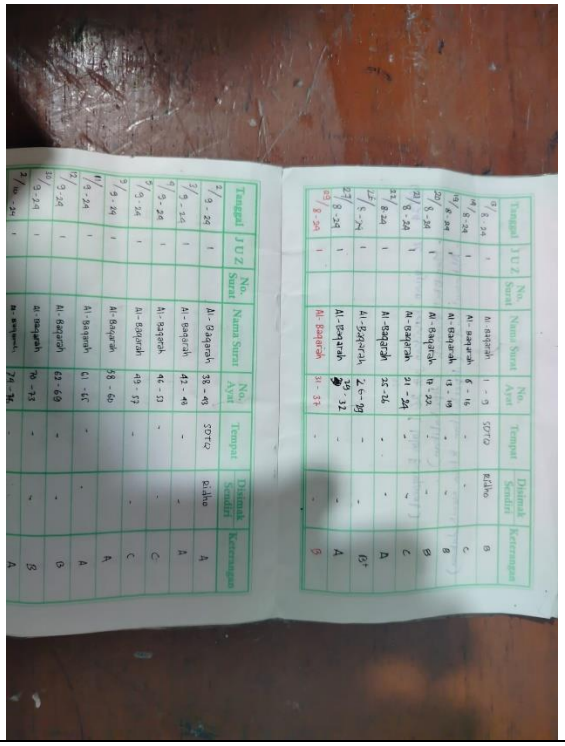
Tanggal Pencatatan : Selasa, 22 Agustus 2023

Jam Pencatatan : 23.00-00.05

Bukti Dokumen	
Refleksi	Foto yang menunjukkan keadaan guru/ustadz saat menerima setoran hafalan Al Qur'an santri dan menuliskannya di buku prestasi

TRANSKRIP DOKUMENTASI

Bentuk : Gambar
Isi Dokumen : Foto buku prestasi hafalan Al Qur'an santri
Tanggal Pencatatan : Selasa, 22 Agustus 2023
Jam Pencatatan : 23.00-00.05

Bukti Dokumen	
Refleksi	Foto yang menunjukkan pencapaian santri dalam menghafal Al Qur'an menggunakan metode permainan yang dicatat oleh ustadz pengampu halaqah Al Qur'an

Lampiran 14

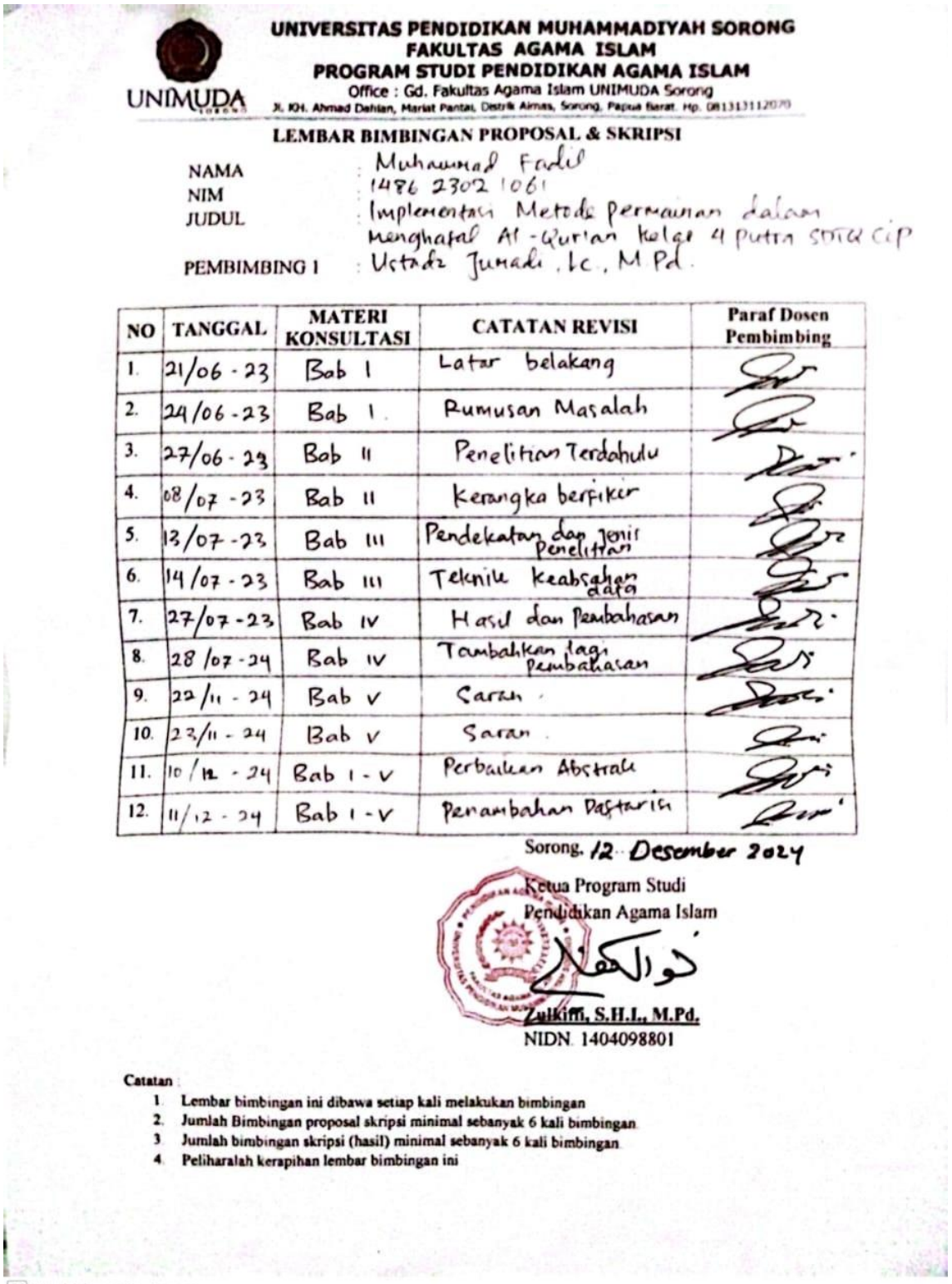
JADWAL PENELITIAN

Rencana dan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan penelitian ini selama 4 bulan. Penelitian ini bertempat di SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua.

Jadwal Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Mei 2023				Juni 2023				Juli 2023				Agustus 2023			
			2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survey awal dan penentuan lokasi penelitian	■	■	■	■												
2	Penyusunan Proposal					■	■	■	■								
3	Seminar Proposal							■	■								
4	Pelaksanaan penelitian							■	■	■	■	■	■				
5	Pengolahan data, analisis dan penyusunan laporan											■	■	■	■		
6	Seminar Hasil															■	■

Lampiran 15



UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Office : Gd. Fakultas Agama Islam UNIMUDA Sorong
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Mariat Pantai, Distrik Aimas, Sorong, Papua Barat. Hp. 081313112070

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL & SKRIPSI

NAMA : Muhammad Fadil
NIM : 1486 2302 1061
JUDUL : Implementasi Metode pemanian dalam menghafal Al-Qur'an kelas 4 putra SDIQ Cip
PEMBIMBING I : Ustadz Jumadi, Lc., M.Pd.

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	Paraf Dosen Pembimbing
1.	21/06 - 23	Bab I	Latar belakang	
2.	24/06 - 23	Bab I	Rumusan Masalah	
3.	27/06 - 23	Bab II	Penelitian Terdahulu	
4.	08/07 - 23	Bab II	Kerangka berfikir	
5.	13/07 - 23	Bab III	Pendekatan dan Jenis Penelitian	
6.	14/07 - 23	Bab III	Teknik keabsahan data	
7.	27/07 - 23	Bab IV	Hasil dan Pembahasan	
8.	28/07 - 24	Bab IV	Tambahkan lagi pembahasan	
9.	22/11 - 24	Bab V	Saran	
10.	23/11 - 24	Bab V	Saran	
11.	10/12 - 24	Bab I - V	Perbaikan Abstrak	
12.	11/12 - 24	Bab I - V	Penambahan Daftar isi	

Sorong, 12 Desember 2024

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Zulkifli, S.H.I., M.Pd.
NIDN. 1404098801

Catatan :
1. Lembar bimbingan ini dibawa setiap kali melakukan bimbingan
2. Jumlah Bimbingan proposal skripsi minimal sebanyak 6 kali bimbingan
3. Jumlah bimbingan skripsi (hasil) minimal sebanyak 6 kali bimbingan
4. Peliharalah kerapihan lembar bimbingan ini

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 16

UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Office : Gd. Fakultas Agama Islam UNIMUDA Sorong
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Mariat Pantai, Distrik Aimas, Sorong, Papua Barat. Hp. 081313112070

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL & SKRIPSI

NAMA : Muhammad Fakil
NIM : 1486 23021061
JUDUL : Implementasi Metode Permainan dalam Menghafal Al Quran kelas 4 putra SDTu cIP
PEMBIMBING 2 : Ustadz Arif Pramana Aji, M.Pd.

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	Paraf Dosen Pembimbing
1.	21/06 - 23	Bab I	Latar Belakang	
2.	24/06 - 23	Bab I	Rumusan Masalah	
3.	27/06 - 23	Bab II	Penelitian Terdahulu	
4.	08/07 - 23	Bab II	kerangka berfikir	
5.	13/07 - 23	Bab III	pendekatan dan jenis penelitian	
6.	14/07 - 23	Bab III	Teknik keabsahan data	
7.	27/07 - 23	Bab IV	Hasil dan Pembahasan	
8.	28/07 - 24	Bab IV	Tambahkan lagi pembahasan	
9.	22/11 - 24	Bab V	Saran	
10.	23/11 - 24	Bab V	Saran	
11.	10/12 - 24	Bab I - V	Perbaikan Abstrak	
12.	11/12 - 24	Bab I - V	Penambahan daftar isi	

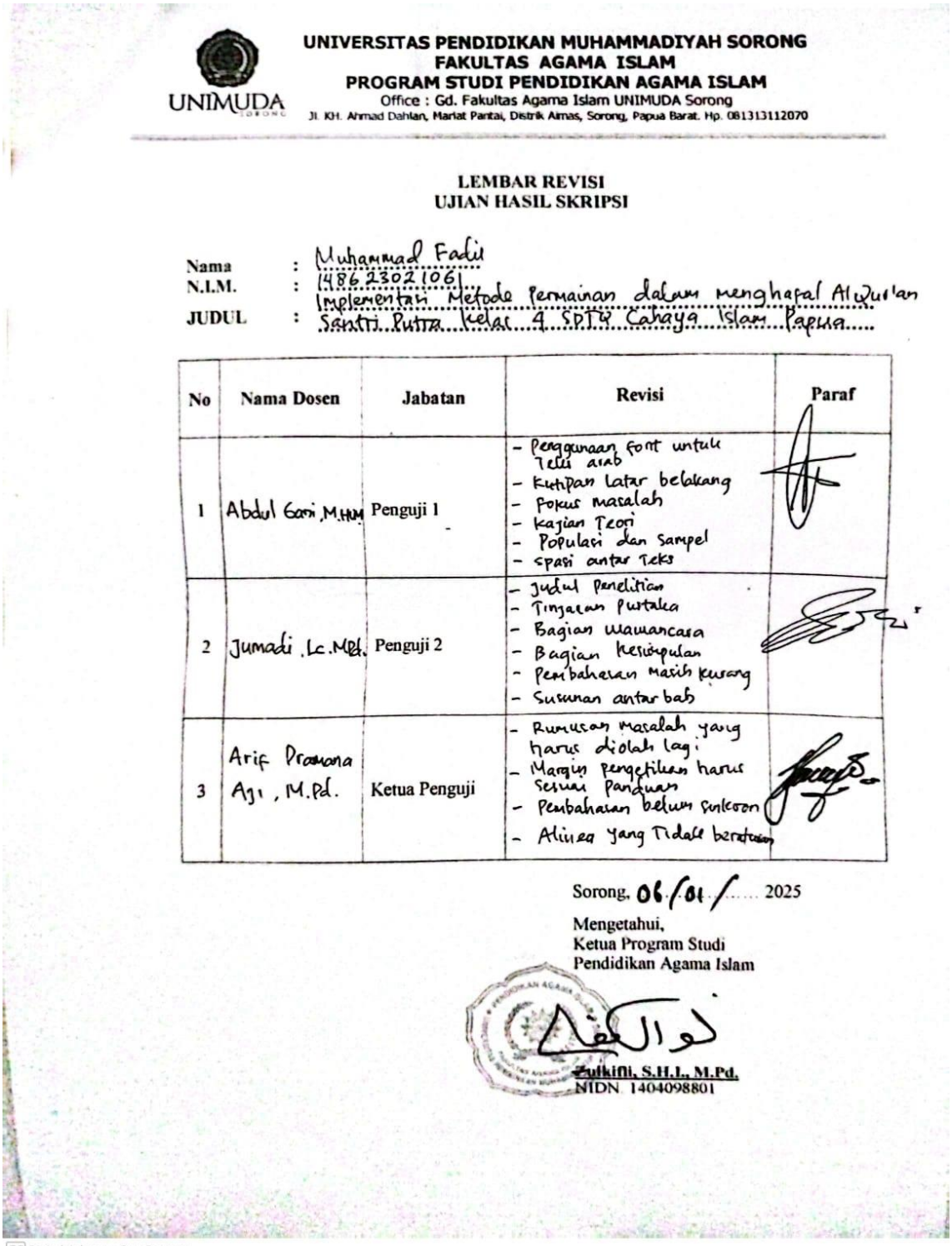
Sorong, 12 Desember 2024
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Zulkifli, S.H.I., M.Pd.
NIDN. 1404098801

Catatan :
5. Lembar bimbingan ini dibawa setiap kali melakukan bimbingan
6. Jumlah Bimbingan proposal skripsi minimal sebanyak 6 kali bimbingan.
7. Jumlah bimbingan skripsi (hasil) minimal sebanyak 6 kali bimbingan.
8. Peliharalah kerapihan lembar bimbingan ini.

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 17



UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Office : Gd. Fakultas Agama Islam UNIMUDA Sorong
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Mariat Pantai, Distrik Aimas, Sorong, Papua Barat. Hp. 081313112070

LEMBAR REVISI
UJIAN HASIL SKRIPSI

Nama : Muhammad Fadil
N.I.M. : 1486230210 6
JUDUL : Implementasi Metode Permainan dalam menghafal Al Qur'an Santri Putra kelas 4 SDIT Cahaya Islam Papua

No	Nama Dosen	Jabatan	Revisi	Paraf
1	Abdul Gani, M.HUM	Penguji 1	- Penggunaan font untuk Teks arab - Ketipan latar belakang - Fokus masalah - kajian Teori - Populasi dan sampel - spasi antar teks	
2	Jumadi, Lc.MPd.	Penguji 2	- Judul Penelitian - Tinjauan Pustaka - Bagian Wawancara - Bagian kesimpulan - Pembahasan masih kurang - Susunan antar bab	
3	Arif Pramana Agi, M.Pd.	Ketua Penguji	- Rumusan masalah yang harus diolah lagi - Margin pengetikan harus sesuai panduan - Pembahasan belum sinkron - Alinea yang Tidak beraturan	

Sorong, 06/01/2025

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Zulkifli, S.H.I., M.Pd.
NIDN. 1404098801

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 18

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

MUHAMMAD FADIL, lahir di Klaten pada 28 Mei 1998, anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan ayahanda Joko Irwanto dan ibunda Sudarmi. Penulis menempuh Pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2004 di SD Negeri 01 Kampung Bugis, Kecamatan Singaraja Kabupaten Buleleng dan tamat pada tahun 2010, melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu SMP Negeri 02 Kaimana dan tamat pada tahun 2013, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas pada tahun 2014 dan tamat pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan di Ma'had Bilal Bin Rabbah STKIP Muhammadiyah Sorong pada tahun 2016 dan tamat pada tahun 2019, kemudian pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong, Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam.