

**STRATEGI GURU DALAM MENGGUNAKAN
PERMAINAN DI KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH
TAKHASUS DARUL ULUM SEMARANG
TAHUN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh :

Fatimah Nisa Royyani

NIM: 2103096068

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fatimah Nisa Royyani

NIM : 2103096068

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**STRATEGI GURU DALAM MENGGUNAKAN
PERMAINAN DI KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH
TAKHASUS DARUL ULUM SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya

Semarang, 19 Maret 2025

Pembuat pernyataan



Fatimah Nisa Royyani

NIM : 2103096068

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp. 024-7601295
Fax. 024-7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Strategi Guru Dalam Menggunakan Permainan di Kelas 1 Madrasah
Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semrang Tahun 2024/2025

Nama : Fatimah Nisa Royyani

NIM : 2103096068

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Program Studi : S1

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu pendidikan islam.

Semarang, 21 April 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang

Titik Rahmawati, M.Ag
NIP. 197101222005012001

Sekretaris Sidang

Dr. Hj. Nur Asiyah, M.S.I.
NIP. 197109261998032002

Penguji I

Dr. Sofa Muthohar, M.Ag
NIP. 197507052005011001



Penguji II

Dr. Aang Kunaepi, M.Ag
NIP. 197712262005011009

Dosen Pembimbing

Arsan Shanie, M.Pd.
NIP. 199006262019031015

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 19 Maret 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **Strategi Guru dalam Menggunakan Permainan di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang**
Nama : Fatimah Nisa Royyani
NIM : 2103096068
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqsyah.

Wassalamu 'alaikum wr.wb

Pembimbing



Arsan Shanie M.Pd

NIP: 199006262019031015

ABSTRAK

Judul : **Strategi Guru dalam Menggunakan Permainan di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang**

Penulis : Fatimah Nisa Royyani

NIM : 2103096068

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi guru dalam menggunakan permainan sebagai metode pembelajaran di kelas 1 MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi yang kemudian diuji keabsahannya melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan, baik konvensional seperti *Snowball Throwing* dan *Ular Tangga*, maupun digital seperti *Quizizz* dan *Wordwall*, efektif dalam meningkatkan keterlibatan, dan pemahaman siswa. Permainan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, membuat siswa lebih aktif serta memahami konsep secara lebih kreatif. Namun, guru menghadapi beberapa kendala dalam penerapan permainan, di antaranya keterbatasan waktu, kesulitan mengelola kelas, perbedaan pemahaman siswa terhadap aturan permainan, serta keterbatasan alat dan media pembelajaran. Meskipun demikian, strategi yang tepat dalam pemilihan dan penerapan permainan dapat mendukung efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci : Strategi Guru, Penggunaan Permainan, Madrasah Ibtidaiyah

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Strategi Guru Dalam Menggunakan Permainan Di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takahasus Darul Ulum Semarang.”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Taarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Prof Dr. Fatah Syukur, M.Ag
2. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd
3. Dosen Wali, Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I., yang telah banyak memberikan bimbingan dan motivasi.
4. Dosen Pembimbing peneliti Bapak Arsan Shanie, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berharga.
5. Seluruh dosen PGMI yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama menempuh perkuliahan.
6. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan

- penelitian di sekolah tersebut, serta guru kelas 1 yang telah membantu saya dalam proses penelitian
7. Orang tua peneliti, Bapak Maskuri dan Ibu Syakiroh yang telah senantiasa memberikan kasih sayang, mendo‘akan dan memberikan dorongan baik moril maupun materil, serta selalu memberi semangat kepada peneliti.
 8. Kakak – kakak dan adik peneliti, Fadli Aulia R. dan Nayla Dzakira A. yang selalu sabar dan semangat dalam pendidikannya masing-masing.
 9. Sahabatku Halwa Amilah Fadhlina yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti
 10. Teman – teman ku Nabila Mey, Avika Fitriana, Fanesa putri, Dwi Ayu, dan Shinta Eka yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
 11. Kelompok KKN posko 104 di Desa Kedungsuren Kendal, PLP II di MI Takhasus Darul Ulum dan teman – teman mahasiswa Prodi PGMI Angkatan 2021, Khususnya kelas PGMI-B yang telah memberikan informasi serta dukungan.
 12. Dengan penuh rasa syukur dan bangga, kupersembahkan skripsi ini untuk diriku sendiri Fatimah Nisa Royyani sebagai bukti bahwa setiap perjuangan, kelelahan, dan ketekunan yang telah kulalui tidaklah sia-sia. Ini adalah pencapaian yang mengingatkanku bahwa aku mampu, aku kuat, dan aku pantas meraih mimpi-mimpiku. Terima kasih untuk diriku yang tak pernah menyerah.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari kesalahan ataupun kekurangan. Oleh karena itu, peneliti terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, 03 Maret 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fatimah Nisa Royyani', with a large loop at the beginning and a sharp, angular end.

Fatimah Nisa Royyani

NIM: 2103096068

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI, KAJIAN PUSTAKA RELEVAN DAN KERANGKA BERFIKIR.....	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Konsep Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI)..	13
2. Konsep Permainan di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum	21
B. Kajian Pustaka Relevan	41
C. Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
C. Sumber Data	49

D. Fokus Penelitian	53
E. Teknik Pengumpulan Data	53
F. Uji Keabsahan Data	58
G. Teknik Analisis Data	59
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA.....	64
A. Deskripsi Data	64
B. Analisis Data	90
C. Keterbatasan Penelitian	110
BAB V PENUTUP.....	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	113
C. Kata Penutup	115
DAFTAR PUSTAKA.....	116
LAMPIRAN.....	128
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	172

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang	128
Lampiran 2 Pedoman Observasi.....	135
Lampiran 3 Pedoman Wawancara.....	138
Lampiran 4 Transkrip Observasi.....	140
Lampiran 5 Transkrip Wawancara	143
Lampiran 6 Dokumentasi Observasi	165
Lampiran 7 Dokumentasi Wawancara.....	168
Lampiran 8 Surat Keterangan Izin Riset	170
Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era pendidikan yang terus berkembang, inovasi dalam strategi pembelajaran menjadi sangat penting untuk memaksimalkan proses belajar mengajar dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah game (permainan), yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. permainan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, memupuk motivasi, meningkatkan pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah.¹

Sebuah survei oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menunjukkan bahwa 68% siswa di Indonesia merasa lebih tertarik dan termotivasi belajar jika materi disampaikan dengan metode yang interaktif, seperti permainan.² Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan

¹ Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Pembelajaran Berbasis Game dan Keterampilan Abad 21: Tinjauan Penelitian Terbaru. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58

² Kemendikbud. (2019). Survei Nasional Pendidikan Dasar.

oleh Susanto³, yang menyatakan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi hingga 40%. Penelitian oleh Wulandari di MI Al-Hidayah menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif, seperti permainan "snowball throwing" untuk melatih kemampuan berbahasa, berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama siswa hingga 30%.⁴ Fakta ini memberikan gambaran bahwa permainan dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian sebelumnya menunjukan bahwa permainan memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran. Misalnya study yang dilakukan oleh Riva Komala Sari dkk dengan judul “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar” menunjukan hasil bahwa pada pembelajaran tematik berbantu permainan edukatif berhasil dengan sangat baik dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik⁵ Temuan serupa juga dilaporkan dalam penelitian

³ Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media.

⁴ Wulandari, D. (2020). Pengaruh Metode Snowball Throwing terhadap Kemampuan Berbahasa Siswa di MI Al-Hidayah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 215–225.

⁵ Riva Komala Sari et al., “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan

yang dilakukan oleh Astuti, P. Strategi permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Saat siswa terlibat dalam permainan, mereka lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang konvensional. Dalam suasana yang menyenangkan, siswa cenderung merasa antusias dan fokus dalam mengikuti pelajaran.⁶

Masih sedikit penelitian yang membahas strategi penggunaan permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Padahal, permainan dapat menjadi metode efektif untuk memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Keunggulan utama permainan adalah menciptakan lingkungan belajar yang imersif dan interaktif, memungkinkan siswa belajar secara aktif, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Selain itu, elemen tantangan, umpan balik langsung, dan sistem penghargaan dalam permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, sehingga siswa lebih terlibat dan terbuka terhadap informasi baru.

Edukatif di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), 5593–5600.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>

⁶ Astuti, P. (2017). "Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Minat Belajar Anak di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 85-92.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran sangat membantu menciptakan suasana yang menyenangkan. Permainan tersebut bisa diintegrasikan secara langsung atau diberikan sebagai jeda di tengah proses pembelajaran.⁷ Permainan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat membuatnya lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Pradana, pembelajaran melalui permainan memungkinkan anak-anak untuk memuaskan rasa ingin tahu mereka dan mengembangkan keterampilan seperti mengamati, membandingkan, serta menemukan cara mereka sendiri dalam memecahkan masalah. Selain itu, permainan edukatif bagi anak-anak dapat memberikan pengalaman belajar yang berharga sepanjang hidup mereka.⁸

Bermain adalah sarana pembelajaran yang sangat penting bagi siswa terutama di kelas rendah. Namun, sering kali guru dan orang tua memandang anak sesuai dengan keinginan orang dewasa, bahkan sering kali melarang mereka bermain. Hal ini menyebabkan pesan yang ingin disampaikan orang tua sulit dipahami oleh anak, karena banyak aktivitas yang disukai anak dilarang, sementara hal-hal yang disukai orang tua tidak menarik bagi anak. Oleh karena itu, guru dan orang tua di

⁷ Dryden, G., dan J. Vos. (2000). 'Revolution in learning'. Zysk i S-ka Publishing House, Poznań 228.

⁸ Syarifah Halifah, "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak," JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan), 4.3 (2020), 35–40 . <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150> .

lembaga pendidikan perlu memahami esensi perkembangan anak serta hakikat pendidikan, agar dapat memberikan pendidikan yang sesuai dengan cara berpikir dan tahapan perkembangan anak.⁹ Penelitian oleh Dewi Yuniasih Saputri dkk. menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis game membuat pembelajaran lebih aktif, berpusat pada peserta didik, dan efektif sebagai media pendamping baik di sekolah maupun di rumah.¹⁰ Sementara itu, Budiyo dkk. menemukan bahwa gamifikasi dalam pendidikan STEAM dapat meningkatkan antusiasme, peran aktif, dan minat peserta didik selama proses pembelajaran.¹¹

Permainan dapat membuat siswa merasa gembira dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, permainan juga bisa dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa merasa lebih ringan dan mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dengan permainan, motivasi belajar siswa akan meningkat, sehingga proses pembelajaran bisa berjalan lancar dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

⁹ Mulyasa, Manajemen PAUD, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.

¹⁰ Dwi Yuniasih Saputri, Rukayah Rukayah, dan Mintasih Indriayu, "Transformasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game: Persepsi Guru di Sekolah Dasar," Jurnal Pancar, 2.1 (2018), 27–31.

¹¹ Budiyo Budiyo et al., "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM," Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7.3 (2023), 3591–3603 .

Bermain memiliki dua makna, yang pertama adalah sebagai aktivitas yang murni untuk kesenangan tanpa memperhitungkan menang-kalah (play)¹², dan yang kedua adalah sebagai aktivitas untuk kesenangan dan kepuasan yang melibatkan unsur menang-kalah. Tujuan penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah sebagai media untuk meningkatkan keterampilan literasi, numerasi, dan kompetensi kurikuler lainnya. Melalui permainan, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang disampaikan, serta mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, permainan juga berfungsi untuk memotivasi siswa agar belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.¹³

Bermain merupakan aktivitas yang dipilih siswa secara sukarela karena memberikan kesenangan, bukan karena imbalan atau pujian. Dengan bermain, semua aspek perkembangan siswa dapat ditingkatkan. ¹⁴Melalui permainan yang bebas, siswa dapat bereksplorasi, memperkuat pengetahuan yang sudah

¹² Ismail, Andang. 2009. Education Games. Yogyakarta: Pro-U Media.

¹³ Muhammad Rusli et al., “Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar,” *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7.4 (2022), 582–89 .

¹⁴ Sabil Risaldi, 2014, “Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini”, (Jakarta: Luxima)

dimiliki, dan menemukan hal-hal baru. Selain itu, bermain juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan seluruh potensinya secara optimal, baik dalam aspek fisik, mental, intelektual, maupun spiritual. Oleh karena itu, bermain menjadi sarana penting bagi perkembangan seluruh aspek.

Penelitian yang dilakukan oleh Bragg, yang melibatkan siswa sekolah dasar kelas atas (usia 9-12 tahun), menunjukkan bukti kuat bahwa permainan dengan karakteristik tertentu efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Temuan ini sejalan dengan hasil positif dari penelitian lain, seperti yang ditemukan oleh Bright dan timnya, serta Chrssen dan Niklas, yang juga mengamati dampak positif permainan terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, penelitian oleh Lindenskov dan Lindhardt serta White dan McCoy membuktikan bahwa permainan berperan positif dalam mendorong perkembangan kognitif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁵ Hasil penelitian yang dilakukan oleh Karolina Urton dan tim mendukung pernyataan tersebut, dengan menunjukkan bahwa permainan memberikan dampak positif bagi siswa di sekolah. Penelitian tersebut mengungkap bahwa permainan dapat meningkatkan

¹⁵ Leicha A. Bragg, Toby Russo Russo, dan James Russo, "How primary teachers use games to support their teaching of mathematics," *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13.4 (2021), 407–19

minat dan kepuasan siswa, memperkuat rasa percaya diri, mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman konsep.¹⁶

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 1 MI Takhasus Darul Ulum Semarang menunjukkan bahwa permainan dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Guru menggunakan permainan seperti tebak kata, kartu bergambar, dan lompat angka yang disesuaikan dengan materi. Permainan biasanya diterapkan di akhir sesi untuk mereview materi dengan cara yang menyenangkan. Namun, beberapa siswa kurang terlibat, terutama dalam permainan kompetitif. Untuk mengatasinya, guru membagi siswa dalam kelompok kecil dan menggunakan sistem rotasi. Kendala lain seperti keterbatasan alat dan waktu diatasi dengan kreativitas, menggunakan bahan sederhana dan permainan yang efisien.

Observasi awal menunjukkan bahwa MI Takhasus Darul Ulum Semarang berfokus pada pembelajaran agama dan akademik. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 1, guru perlu mengembangkan strategi yang menyesuaikan dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan siswa, salah satunya

¹⁶ Karolina Urton, Matthias Grünke, dan Richard T. Boon, "Using a Touch Point Instructional Package to Teach Subtraction Skills to German Elementary Students At-Risk for LD," *International Electronic Journal of Elementary Education*, 14.3 (2022), 405–16 .

dengan permainan edukatif. Namun, banyak guru belum memanfaatkannya secara optimal. Penelitian Siti Musarokah mengungkapkan bahwa jenis permainan yang digunakan masih terbatas, dan guru menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan media, rendahnya partisipasi siswa, serta kebutuhan tenaga dan waktu tambahan. Selain itu, gangguan antar kelompok juga menjadi kendala dalam penerapan metode ini..¹⁷

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana strategi guru di MI Takhasus Darul Ulum Semarang, khususnya di kelas 1, dalam menggunakan permainan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini akan mengidentifikasi bentuk permainan yang digunakan, cara permainan diintegrasikan dalam pembelajaran, serta tantangan dan solusi yang dihadapi guru dalam menerapkan strategi ini. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas strategi pembelajaran berbasis permainan dan kontribusinya terhadap keberhasilan belajar siswa di tingkat dasar.

¹⁷ Siti Musarokah, “3P (Provisi, proteksi, dan partisipasi) dalam pembelajaran menggunakan game di Madrasah Ibtidaiyah: penerapan dan tantangannya,” *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6.2 (2017).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi yang digunakan guru dalam menerapkan permainan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang?
2. Bagaimana dampak penggunaan permainan terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang?
3. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

- a. Dapat mengetahui bagaimana strategi yang di gunkana guru dalam menerapkan permainan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang
- b. Dapat mengetahui dampak penggunaan permainan terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa kelas I Madrasah Ibdtdaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang
- c. Dapat mengetahui kendala apa saja yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini menambah informasi tentang penggunaan permainan di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum
- 2) Hasil penelitian ini memaparkan dampak dari penggunaan permainan di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum
- 3) Hasil penelitian ini memaparkan kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang penggunaan permainan dalam proses pembelajaran di sekolah

2) Manfaat Bagi Guru

Dapat meningkatkan kesadaran guru untuk melatih kemampuannya dalam penggunaan permainan pada pembelajaran serta dapat meningkatkan kesadaran guru dalam menggunakan jenis permainan pembelajaran yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

3) Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Dapat meningkatkan kesadaran kepala sekolah tentang pentingnya penggunaan permainan dalam mendukung pembelajaran di sekolah dan meningkatkan kesadaran kepala sekolah untuk melengkapi fasilitas di sekolah dan mendukung guru dalam menggunakan permainan untuk mendukung pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang

4) Manfaat Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua peserta didik tentang bagaimana tantangan guru dalam menggunakan permainan di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum dan bagaimana pentingnya dukungan dari orang tua peserta didik

BAB II

KAJIAN TEORI, KAJIAN PUSTAKA RELEVAN DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Kajian Teori

1. Konsep Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI)

a. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah sistem yang dirancang untuk mendukung dan memperkuat proses belajar peserta didik. Proses ini melibatkan faktor internal dari dalam pembelajaran itu sendiri dan faktor eksternal yang memengaruhi belajar. Secara sederhana, pembelajaran bertujuan memotivasi siswa secara emosional, intelektual, dan spiritual agar mampu belajar mandiri. Melalui interaksi dan pengalaman belajar, pembelajaran juga mendorong perkembangan moral, aktivitas, dan kreativitas peserta didik.¹

Menurut Fathurrohman, pembelajaran adalah upaya yang disengaja yang dilakukan oleh guru untuk membuat peserta didik belajar, di mana proses ini menyebabkan perubahan perilaku pada siswa yang belajar. Perubahan ini terjadi karena adanya usaha dan ditandai dengan diperolehnya kemampuan baru yang bertahan dalam jangka

¹ Muhammad Fathurrohman, Belajar dan Pembelajaran Modern (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), 37.

waktu yang relatif lama.² Sementara itu, menurut Nglimun, pembelajaran pada dasarnya adalah proses yang dilakukan oleh guru dan peserta didik sehingga terjadi proses belajar, yang berarti adanya perubahan perilaku pada individu peserta didik.³ Menurut pendapat Aqib proses pembelajaran adalah upaya guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan baik dan efektif efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh pendidik sebagai pengajar dan peserta didik sebagai penerima pembelajaran, dengan melibatkan berbagai materi pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran pada dasarnya adalah aktivitas yang direncanakan untuk menciptakan kondisi agar seseorang dapat belajar dengan baik, sehingga terjadi perubahan perilaku melalui proses belajar, serta mencakup cara seseorang menyampaikan ilmu pengetahuan.

b. Strategi Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI)

Strategi pembelajaran adalah cara yang dipilih dan diterapkan pengajar untuk mempermudah pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik guna mencapai tujuan

² Muhammad Fathurrohman, Model-Model Pembelajaran Inovasi Alternative Desain Pembelajaran yang Menyenangkan (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media 2017), 20.

³ Nglimun, Strategi Pembelajaran (Jogjakarta: Dua Satria Offset, 2017)

pembelajaran. Strategi ini mencakup metode, prosedur, dan teknik yang digunakan selama proses belajar. Awalnya, istilah strategi berasal dari dunia militer, yang berarti upaya terencana untuk mencapai kemenangan, dan dalam konteks pendidikan, strategi berarti perencanaan tindakan dalam proses pembelajaran.⁴

Strategos atau Strategus merujuk pada seorang jenderal atau perwira negara (states officer), yang bertugas memimpin pasukan dan merancang strategi untuk mengarahkan mereka menuju kemenangan.⁵ Menurut Dick dan Carey, strategi pembelajaran adalah suatu rancangan yang mencakup materi serta prosedur pembelajaran yang di implementasikan secara menyeluruh guna mencapai tujuan belajar yang diharapkan pada siswa.⁶ Pemilihan strategi pembelajaran berkaitan erat dengan kurikulum yang diterapkan serta karakteristik peserta didik. Karakteristik ini mencakup pengalaman awal, pengetahuan, minat, gaya belajar, dan tahap perkembangan siswa. Strategi pembelajaran merupakan pendekatan komprehensif dalam

⁴ Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 7

⁵ Anissatul Mufarrokah, Strategi Belajar Mengajar. (Yogyakarta: Teras, 2009), 36

⁶ Zezen Futuhal Aripin, Uus Ruswandi, dan Abdul Aziz Muhammad, “Desain Pembelajaran Model Dick and Carey Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” Islamic Religion Education Conference, 10.1 (2022), 68–79 .

sistem pengajaran yang berfungsi sebagai panduan umum dan kerangka kerja kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih luas, yang didasarkan pada pandangan filosofis atau teori belajar tertentu.

Namun, jika kita melihat strategi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran, terdapat beberapa definisi mengenai strategi. Menurut JR. David yang dikutip oleh Wina Sanjaya, strategi diartikan sebagai rencana, metode, atau serangkaian aktivitas yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁷ Sementara itu, menurut Suparman, strategi pembelajaran adalah kombinasi dari urutan kegiatan, cara mengorganisir mata pelajaran, siswa, alat dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁸

Seorang guru harus mempersiapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini sangat penting karena berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Dasim Budimansyah, strategi adalah kemampuan guru dalam merancang berbagai pendekatan dalam proses

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan*.(Jakarta: Kencana, 2011), 128

⁸ Suparman Atwi, *Desain Instruksional*, (Jakarta: PAU Universitas Terbuka: 1997), 157

belajar, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda.⁹ Terdapat tiga jenis strategi yang berhubungan dengan pembelajaran, yaitu: pertama, strategi pengorganisasian pembelajaran. Kedua, strategi penyampaian pembelajaran yang berfokus pada media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, aktivitas siswa, serta struktur pembelajaran. Ketiga, strategi manajemen pembelajaran, yang menekankan pada perencanaan dengan memanfaatkan elemen-elemen dari strategi pengorganisasian dan penyampaian, serta mencakup pelaporan perkembangan belajar siswa.¹⁰

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa strategi pembelajaran adalah sebuah rencana tindakan berupa rangkaian kegiatan yang mencakup penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam proses belajar. Ini menunjukkan bahwa penyusunan strategi hanya sampai pada tahap perencanaan, belum pada tindakan pelaksanaan. Strategi ini disusun dengan tujuan untuk mencapai sasaran tertentu, yang berarti bahwa semua keputusan dalam strategi tersebut diarahkan untuk pencapaian tujuan, termasuk dalam penyusunan

⁹ Dasim Budimasyah dkk, *Pembelajaran Aktif Kreatif, Efektif dan menyenangkan* (Bandung: Ganeshindo, 2008), hlm 70.

¹⁰ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm 45

langkah-langkah pembelajaran serta pemanfaatan fasilitas dan sumber belajar

c. Jenis – Jenis Strategi Pembelajaran

Menurut Rowntree menjelaskan terkait jenis-jenis strategi pembelajaran sebagaimana dikutip Wina Sanjaya. Rowntree mengelompokkan ke dalam 3 tipe, yaitu: Strategi Penyampaian Penemuan (*exposition-discovery learning*), Strategi Pembelajaran Kelompok (*groups learning*), dan Strategi Pembelajaran Individual (*individual learning*).¹¹ Menurut Sanjaya ada beberapa macam strategi pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru, berikut ini jenis jenis strategi pembelajaran :¹²

- 1) Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE)
- 2) Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI)
- 3) Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)
- 4) Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB)
- 5) Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK)
- 6) Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL)
- 7) Strategi Pembelajaran Afektif (SPA)

¹¹ Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2009), 128-129.

¹² Sanjaya. (2007). Metode pembelajaran. Jakarta : Kencana

Menurut Joyce, Weil, & Calhoun, strategi pembelajaran terbagi dalam beberapa jenis. Strategi ekspositori berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi, dengan materi yang disampaikan secara sistematis. Strategi diskusi mendorong pertukaran pendapat antar siswa untuk memperdalam pemahaman atau mencari solusi masalah..¹³

Secara keseluruhan dapat disimpulkan menurut Rowntree, strategi pembelajaran terbagi menjadi tiga tipe utama: Strategi Penyampaian Penemuan, Strategi Pembelajaran Kelompok, dan Strategi Pembelajaran Individual. Wina Sanjaya mengembangkan jenis-jenis strategi pembelajaran yang meliputi Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE), Inkuiri (SPI), Berbasis Masalah (SPBM), Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB), Kooperatif (SPK), Kontekstual (CTL), dan Afektif (SPA). Sementara itu, Joyce, Weil, dan Calhoun mengelompokkan strategi pembelajaran ke dalam strategi ekspositori (berpusat pada guru) dan strategi diskusi (berpusat pada proses pertukaran pendapat). Semua strategi ini berfungsi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sesuai kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

¹³ Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching*. Pearson Education.

d. Manfaat strategi pembelajaran

Manfaat strategi pembelajaran menurut Dick dan Carey adalah:¹⁴

- 1) Membantu guru dalam merancang proses pembelajaran yang terstruktur dan efektif.
- 2) Memastikan tujuan pembelajaran tercapai melalui perencanaan yang sistematis.
- 3) Menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar.

Menurut Joyce dan Weil, manfaat strategi pembelajaran meliputi:¹⁵

- 1) Mempermudah implementasi berbagai model pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.
- 2) Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta antarsiswa, dalam proses pembelajaran.
- 3) Memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menyesuaikan strategi dengan konteks pembelajaran.

Gagne menyebutkan manfaat strategi pembelajaran sebagai berikut:¹⁶

¹⁴ Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. New York: HarperCollins College Publishers.

¹⁵ Joyce, B., & Weil, M. (2000). *Models of Teaching*. Allyn & Bacon.

¹⁶ Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart, and Winston.

- 1) Memudahkan siswa memahami materi secara bertahap melalui pendekatan yang logis.
- 2) Membantu guru memberikan stimulasi yang relevan dengan proses kognitif siswa.
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengorganisasi dan mengaplikasikan pengetahuan baru.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan Strategi pembelajaran memiliki manfaat signifikan menurut para ahli. Dick dan Carey menekankan pentingnya perencanaan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan siswa. Joyce dan Weil menyoroti kemudahan dalam menerapkan berbagai model pembelajaran, meningkatkan interaksi, dan fleksibilitas guru. Sementara itu, Gagne menekankan pendekatan logis yang membantu siswa memahami, mengorganisasi, dan menerapkan pengetahuan secara bertahap. Strategi ini secara keseluruhan mendukung efektivitas, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

2. Konsep Permainan di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum

Kata "permainan" tentu sudah sangat akrab di telinga kita. Ketika mendengar istilah bermain, kita langsung terbayang akan situasi yang menyenangkan, hadiah, suasana yang tidak membosankan, pertandingan, dan banyak hal lainnya.

a. Definisi Permainan

Permainan adalah aktivitas sukarela dalam batasan tertentu yang memberikan kesenangan, tantangan, dan kesadaran. Bagi anak, bermain menjadi sarana eksplorasi, pembelajaran, serta pengembangan keterampilan. Setiap permainan memiliki risiko awal dan bisa dilakukan dengan atau tanpa alat, merangsang imajinasi, serta memberikan pemahaman baru. Permainan tidak terikat aturan selain yang ditetapkan di dalamnya dan tidak berorientasi pada hasil di dunia nyata. Selain itu, bermain juga menjadi aktivitas fisik yang melatih gerak dan kekuatan otot anak..¹⁷

Permainan adalah sebuah proses pembelajaran yang berkelanjutan serta berperan dalam mengembangkan kemampuan dan bakat individu. Para ahli, seperti Joh C dan Michell Wade, berpendapat bahwa permainan menyediakan lingkungan latihan yang efektif, mirip dengan dunia nyata, terutama dalam organisasi yang membutuhkan pemecahan masalah secara kolaboratif. Sementara itu, Samuel Henry mengungkapkan bahwa permainan merupakan bentuk hiburan yang sering digunakan untuk menyegarkan pikiran

¹⁷ Alda Putriana dkk, “ Peran Aktivitas Bermain Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Olahraga Siswa di SD AL Ulum Terpadu Medan “, *INFORMATICS MEDIA JOURNAL* (Volume 5, Nomor 2, Juni 2024), hlm. 175-181

dari kelelahan akibat aktivitas dan rutinitas sehari-hari.¹⁸ Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa dan dapat menjadi sarana efektif dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Badudu & Zain Mark, permainan bertujuan untuk hiburan atau kepuasan. Dalam pembelajaran, permainan mendorong partisipasi aktif siswa, membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif.

Menurut Fathul Mujib dan Nailufar, permainan adalah aktivitas menyenangkan yang bertujuan mengembangkan keterampilan. Selain sebagai bentuk ekspresi diri dan spontanitas, permainan melatih kesiapan menghadapi persaingan, menerima hasil, dan mencapai aktualisasi diri. Bermain juga mengajarkan kemandirian, keberanian, keterampilan sosial, kepemimpinan, serta pemahaman tentang eksistensi diri.¹⁹

Bermain tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga menjadi bentuk rekreasi yang menyenangkan bagi anak. Aktivitas ini berperan penting dalam perkembangan otak, fisik, dan kesehatan mental mereka. Masa kanak-kanak identik dengan keceriaan, di mana hampir seluruh aktivitas

¹⁸ Maya Christin Langkedeng et al., “Aplikasi Game Pengenalan Pelabuhan Di Sulawesi Utara,” *Jurnal Teknik Informatika*, 14.4 (2019), 425–34. < <https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27623>>

¹⁹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (2), (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm.19.

mereka berkaitan dengan permainan, menjadikannya bagian tak terpisahkan dari dunia anak.²⁰ Anak-anak bisa bermain dengan atau tanpa alat, di mana saja dan kapan saja. Memahami konsep bermain dengan baik membantu orang dewasa mendukung pembelajaran anak. Karena menyenangkan, bermain membuat anak lebih mudah menyerap informasi baru dengan sikap positif tanpa merasa terpaksa.

b. Jenis – jenis Permainan

1) Permainan Konvensional

Permainan konvensional adalah jenis permainan yang dilakukan tanpa menggunakan teknologi digital, biasanya dimainkan secara langsung, melibatkan interaksi fisik dan sosial di antara pemainnya.²¹ Permainan ini sering kali menggunakan alat sederhana seperti bola, tali, batu, atau bahkan hanya tangan kosong.²² Permainan konvensional memiliki manfaat penting dalam perkembangan fisik, motorik,

²⁰ Nur Faizah Rahman, Mendesain Perilaku Anak Sejak Dini Bersahabat dengan Perilaku Buruk Anak Prasekolah, (Surakarta: Adi Citra Cemerlang, 2012), hlm 17.

²¹ Saputra, G. A., & Ramdhani, M. A. (2017). Permainan Tradisional dalam Perspektif Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), hlm. 85-97.

²² Herawati, S., & Wahyuni, S. (2015). Manfaat Permainan Tradisional bagi Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), hlm. 101-109.

sosial, dan emosional anak. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan kerja sama, kompetisi sehat, serta keterampilan problem-solving. Berikut ini beberapa jenis permainan konvensional yang digunakan dalam proses pembelajaran:

- a) Permainan *Snowball Throwing* (Melempar Bola)
Strategi pembelajaran *Snowball Throwing* diadaptasi dari permainan fisik di mana bola salju dilempar untuk mengenai orang lain. Dalam pembelajaran, metode ini diterapkan dengan cara melempar bola kertas untuk memilih siswa yang harus menjawab pertanyaan. Strategi ini bertujuan membantu siswa memahami materi yang sulit, sekaligus mengukur sejauh mana pengetahuan dan kemampuan mereka terhadap materi tersebut.²³ Permainan ini sering dilakukan pada pelajaran Bahasa Arab di kelas 1 Strategi ini bisa membantu siswa dalam menghafal kosakata atau memahami struktur kalimat dalam bahasa Arab dengan cara yang lebih dinamis dan mengurangi tekanan yang mungkin dirasakan dalam pembelajaran formal.

²³ Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm. 226

- b) Permainan Bisik Berantai merupakan permainan dengan Seorang guru menyampaikan pesan atau informasi secara berbisik kepada seorang siswa, lalu siswa tersebut menyampaikan pesan tersebut secara berbisik kepada siswa berikutnya, hingga informasi tersebut diteruskan ke siswa terakhir untuk melihat apakah pesan tersebut tetap utuh atau mengalami perubahan.²⁴ Permainan ini sering digunakan pada mata pelajaran bahasa indonesia, bahasa inggris, bahasa arab dll
- c) Permainan *Puzzle* adalah pembelajaran yang terjadi melalui interaksi aktif, di mana siswa menggunakan seluruh potensi kemampuannya, termasuk semua panca inderanya. Dengan menerapkan pembelajaran melalui permainan puzzle, kreativitas serta kemampuan intelektual siswa dapat berkembang lebih baik. Permainan puzzle sudah dikenal baik oleh siswa, sehingga jika diterapkan dalam pembelajaran, hal itu dapat membantu memudahkan pemahaman mereka. Puzzle juga merupakan permainan yang menarik perhatian

²⁴ Delia Putri, “ Penerapan Metode Game “Bisik Berantai” dalam Meningkatkan Ketrampilan Menyimak pada siswa Sekolah Dasar “, *Indonesian Journal of Basic Education*, (Vol. 1 Nomor 2 Juli 2018), hlm. 215 – 18.

karena dilengkapi dengan warna dan potongan-potongan kertas yang memberikan tantangan tersendiri bagi siswa. Permainan ini sering digunakan pada mata pelajaran IPA, Matematika²⁵

- d) Permainan Kartu Soal metode pembelajaran dengan bermain kartu soal adalah teknik yang melibatkan penggunaan kartu berisi pertanyaan atau soal-soal yang disusun secara kolaboratif oleh siswa, kelompok, atau guru. Hasil belajar siswa yang dibantu oleh teman sekelasnya dengan bimbingan guru tidak kalah baik. Bahkan, berdasarkan pengamatan, prestasi siswa yang berperan sebagai pembimbing juga meningkat karena mereka melaksanakan tugas sebagai pembimbing. Permainan ini sering digunakan pada mata pelajaran Matematika.²⁶

²⁵ Yuan zazilatul khikmiah, “ Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar“, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015), hlm 1681-1692.

²⁶ Diana Sulastry Bethan, “ Penggunaan Permainan Kartu Soal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di AD Negeri Jarakan“, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Tahun 2016.

2) Permainan Digital

Permainan digital adalah jenis permainan yang dilakukan dengan menggunakan perangkat elektronik, seperti komputer, konsol, atau perangkat mobile. Dalam konteks pendidikan, permainan digital sering digunakan sebagai metode pembelajaran yang menarik, di mana interaksi antar pengguna dengan antarmuka pengguna menghasilkan umpan balik visual. Hal ini menjadikan permainan digital alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar²⁷. Berikut ini beberapa jenis permainan digital yang digunakan dalam proses pembelajaran :

- a) Permainan digital berbasis kasus adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan permainan digital untuk mengajarkan dan memperkuat konsep akademis kepada siswa. Metode ini disebut juga sebagai Digital Game Based Learning (DGBL). Permainan digital berbasis kasus merupakan jenis permainan yang menggabungkan konteks pendidikan dan permainan untuk membantu siswa dalam

²⁷ Angela Pao Sheng Mei, Shahlan Surat, “ Tinjauan Sistematis: Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi “, *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, (Volume 6, Issue 12 Tahun 2021), hlm. 125 – 136, DOI: <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i12.1208>

memahami konsep – konsep yang dibutuhkan dalam mengembangkan ketrampilan. Permainan ini memungkinkan siswa agar lebih berinteraksi dengan materi pembelajaran dan mengembangkan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

- b) Permainan digital dalam rekontekstualisasi dan positing pembelajaran. Permainan digital jenis ini digunakan untuk mengembangkan pemahaman budaya dan seni.
- c) Permainan digital dalam pembelajaran bahasa. Jenis permainan digital ini digunakan untuk meningkatkan minat belajar bahasa. Permainan digital dalam pembelajaran bahasa membantu siswa meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan memahami konsep grammatika yang lebih kompleks.
- d) Permainan digital dalam pembelajaran matematika. Jenis permainan ini digunakan untuk meningkatkan pencapaian siswa dalam penyelesaian masalah matematika
- e) Permainan digital dalam pembelajaran budaya. Jenis permainan digital ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman budaya dan seni.

c. Manfaat Permainan

Permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki banyak manfaat, terutama dalam membantu siswa belajar secara aktif, meningkatkan keterlibatan, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik. Berikut beberapa manfaat permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar²⁸ :

1) Meningkatkan Motivasi Belajar

Permainan dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Ketika siswa merasa tertarik dengan pelajaran melalui aktivitas permainan, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif. Ini membantu menciptakan suasana belajar yang positif.

2) Meningkatkan Kerja Sama dan Kemampuan Sosial

Banyak permainan yang memerlukan kerja sama tim, sehingga membantu siswa belajar bagaimana bekerja sama, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan orang lain. Ini membantu membangun kemampuan sosial yang penting untuk pengembangan diri siswa.

²⁸ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). "Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification". *Journal of Educational Technology & Society*, 20(2), 12-19.

3) Meningkatkan Pemahaman Konsep

Permainan yang didesain dengan baik memungkinkan siswa untuk mempraktikkan konsep-konsep akademis dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Ini dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan di kelas.

4) Mengembangkan Kreativitas dan Keterampilan *Problem Solving*

Permainan sering kali melibatkan tantangan dan teka-teki yang harus diselesaikan oleh siswa. Ini membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta merangsang kreativitas dalam menemukan solusi.

5) Memperkuat Kemampuan Kognitif dan Motorik

Beberapa permainan juga dapat melibatkan aktivitas fisik yang membantu siswa mengembangkan kemampuan motorik mereka, sementara permainan edukatif yang melibatkan teka-teki atau strategi membantu memperkuat kemampuan kognitif.

Bermain merupakan bagian dari permainan yang memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra, bermain mendukung perkembangan fisik, motorik, sosial, emosional, moral, kognitif, dan bahasa. Baik bermain sendiri maupun bersama teman, aktivitas ini tetap berkontribusi positif terhadap

pertumbuhan anak. Berikut beberapa manfaat bermain menurut Naili Rohmah:²⁹

6) Bermain dan perkembangan moral

Perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain.

7) Bermain dan perkembangan motorik

Aspek motorik sarat dengan kegiatan yang dilakukan dengan gerak, baik gerak kasar atau halus.

8) Bermain dan perkembangan kognitif

Arti dari kognitif merupakan pengetahuan, ingatan, kreativitas, daya pikir, serta daya nalar. Anak usia dini dapat mengenal konsep hanya dengan bermain.

9) Bermain dan perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa dapat dikembangkan ketika anak mengutarakan keinginannya, mengeluarkan pendapat, serta memberi komentar kepada lawan mainnya.

Dari pemaparan menurut 3 para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan dalam pembelajara

²⁹ NailiRohmah, “ BERMAIN DAN PEMANFAATANNYA DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI“, *Jurnal Tarbawi*, (Vol. 13. No. 2. Juli–Desember2016), hlm. 31-35

memiliki banyak manfaat terutama dalam membantu siswa belajar secara aktif, meningkatkan keterlibatan siswa dan dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa serta perkembangan sosial anak. Manfaat bermain tidak hanya dirasakan ketika dilakukan bersama sekelompok teman, namun bermain sendiri juga dapat memberikan manfaat tersendiri bagi anak.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan

Permainan digunakan sebagai metode alternatif yang mampu membangkitkan aktivitas, motivasi, dan minat siswa dalam belajar. Namun, seperti halnya metode, strategi, dan model pembelajaran lainnya, metode ini juga memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Menurut Adjie keunggulan menggunakan teknik/metode permainan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:³⁰

- 1) Sudah mengandung prinsip-prinsip berpikir matematika, sehingga baik secara langsung maupun tidak langsung, dasar-dasar matematika dapat ditanamkan.
- 2) Memperluas wawasan siswa dalam belajar matematika.
- 3) Pada umumnya, siswa sekolah dasar menyukai permainan, sehingga pembelajaran matematika

³⁰ Latasya Muthianisa, Pradina Fitri Anggarani, "PERMAINAN MATEMATIKA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM ERA KELAS DIGITAL", *Prosiding Sendika*, (Vol 5, No 1, 2019), hlm. 524-529

sebaiknya disajikan dengan teknik permainan yang sesuai dengan usia dan kemampuan mereka.

- 4) Waktu luang atau jam bebas dapat diisi dengan permainan yang terarah.

Selain kelebihan yang telah dijelaskan oleh Adjie, metode permainan juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut Priyono, kelemahan tersebut meliputi:

- 1) Memerlukan biaya lebih karena metode ini membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan sebelumnya
- 2) Membutuhkan ruang atau tempat khusus yang sesuai dengan jenis permainan yang akan dilakukan.
- 3) Sering terjadi persaingan atau perebutan alat atau media bermain di antara anak-anak jika jumlahnya tidak mencukupi.

Menurut Depdiknas terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan metode permainan edukatif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
 - a) Metode ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
 - b) Dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar.
 - c) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kerjasama antar siswa.

- d) Materi yang disampaikan melalui permainan lebih membekas dan sulit dilupakan.

2) Kekurangan

- a) Jika jumlah siswa terlalu banyak, sulit melibatkan semua siswa dalam permainan.
- b) Mengendalikan siswa saat bermain menjadi tantangan tersendiri.
- c) Perlu pengaturan waktu yang tepat dalam permainan.
- d) Tidak semua materi bisa diajarkan dengan mudah melalui permainan.

Menurut Sahibun Nikmah metode permainan mempunyai kelebihan dan kelemahan yaitu :³¹

1) Kelebihan

- a) Peserta didik dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang (puas) dalam proses belajar mengajar.
- b) Materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami.
- c) Kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah dapat meningkat.

³¹ Agustina, I. The Effectiveness of The Play While Learning Method In Elementary Student's Learning. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, (2021), Vol. 4, No. 5, pp. 642-647). < <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/66067>>

2) Kekurangan

- a) Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan
- b) Dapat memakan waktu yang lama dalam proses pembelajaran
- c) Permainan dapat mengakibatkan kelas gaduh sehingga dapat mengganggu ketenangan kelas sekitarnya.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan kekurangan dan kelebihan dalam penggunaan permainan, keunggulan dalam menggunakan permainan metode ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan kekurangan dalam penggunaan permainan jika jumlah siswa terlalu banyak sulit melibatkan semua siswa dalam permainan

e. Penggunaan Permainan

Permainan dipandang sebagai cara menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta merangsang perkembangan kognitif mereka.³² permainan adalah cara penyampaian materi pembelajaran di mana siswa terlibat

³² Liza Kusuma Dewi, “ Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Keislaman di Sekolah Dasar“, *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, (Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023), hlm. 26-30.

dalam permainan untuk mendapatkan atau memahami konsep tertentu serta menyelesaikan masalah tertentu. Penggunaan metode ini dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (joyful learning) dan mampu menarik minat siswa.

Penggunaan permainan sangat dibutuhkan untuk mengembangkan rasa senang para peserta didik terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan. Karena dengan menggunakan permainan anak dapat mengenal obyek-obyek secara langsung. Menurut Donovan A Johnson (dalam S.E. Smith and C.A. Backman, 1975) mengatakan bahwa dalam penggunaan permainan di kelas sebaiknya dilaksanakan pada waktu yang tepat, dengan cara yang benar pula. Dalam penggunaan permainan johnson menyebutkan terdapat 5 hal yang perlu diperhatikan, diantaranya yaitu :³³

- 1) Pilih permainan sesuai dengan kebutuhan kelas. Permainan harus memberikan kontribusi yang khas, yang tidak dapat diperoleh dengan bahan atau teknik yang lain. Bahan yang digunakan harus berhubungan dengan materi yang akan dipelajari di

³³ Pada Siswa dan Kelas I Sekolah, “Permainan matematika sebagai metode alternatif dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar Abu Syafik,” 1969.

dalam kelas, dan permainan yang dipilih harus memuat keterampilan dan konsep yang penting.

- 2) Laksanakan permainan pada waktu yang tepat. Permainan dilakukan ketika ide atau keterampilan diajarkan. Jika permainan digunakan untuk membantu mempelajari pembelajaran maka laksanakan permainan pada waktu yang tepat.
- 3) Permainan harus disusun sedemikian sehingga semua anak dapat turut serta untuk bermain. Walaupun mungkin hanya seorang yang memainkan permainannya namun anggota di dalam kelompok permainan tersebut harus bertanggung jawab dalam penyelesaiannya.
- 4) Permainan harus direncanakan dan disusun dengan hati-hati dan seksama, jangan sampai tujuan permainan tidak tercapai karena aturan yang dibuat tidak jelas. Yang pertama jelaskan terlebih dahulu aturan permainannya kepada anak, agar mereka dapat memainkannya dan dapat memahami konsep yang dipelajari melalui permainan tersebut.
- 5) Tekankan tanggung jawab mempelajari sesuatu dari permainan itu. Penekanan tanggung jawab itu dapat dinyatakan dalam tindak lanjut permainan, contohnya diskusi, membaca, atau tes. Yang paling penting dan harus diperhatikan dalam penggunaan

permainan adalah menyiapkan peserta didik untuk memainkan permainan itu dengan benar sesuai dengan petunjuk penggunaan yang telah diberikan dan dirumuskan dengan sebaik-baiknya.

Menurut Moeslichatoen, pembelajaran berbasis permainan terdiri dari tiga tahap: pra-bermain, bermain, dan penutup. Tahap pra-bermain mencakup persiapan siswa serta penyediaan bahan dan peralatan yang diperlukan.³⁴ Penyiapan siswa dalam bermain mencakup penjelasan guru tentang tujuan dan aturan permainan. Selama bermain, siswa dibimbing oleh guru dan mengikuti petunjuk yang telah diberikan sebagai panduan dalam permainan.

1) Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran

Lev Vygotsky mengemukakan bahwa permainan adalah salah satu aktivitas yang dapat membantu perkembangan kognitif anak. Dalam teori *zone of proximal development* (ZPD), permainan memungkinkan anak untuk belajar melalui interaksi sosial, mengembangkan kemampuan berpikir, dan memecahkan masalah dengan bantuan dari teman sebaya atau guru.³⁵ Piaget berpendapat bahwa permainan merupakan bagian penting dalam

³⁴ Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

³⁵ Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

perkembangan intelektual anak. Menurutny, permainan mendukung proses asimilasi dan akomodasi, di mana anak mencoba memahami dunia dan mencocokkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya. Dengan kata lain, permainan membantu anak dalam eksplorasi dan pembentukan pengetahuan.³⁶

David Ausubel menekankan pentingnya *meaningful learning*, di mana siswa belajar dengan cara mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan konteks yang relevan, menarik, dan menyenangkan, sehingga mempermudah siswa untuk memahami konsep yang kompleks.³⁷ Kesimpulan dari pengertian diatas Penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan manfaat besar, seperti meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Permainan juga menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan mendukung keterlibatan emosional siswa. Berdasarkan pandangan para ahli, permainan adalah alat yang efektif

³⁶ Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. W.W. Norton & Company.

³⁷ Ausubel, D. P. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. Grune & Stratton.

untuk meningkatkan proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

B. Kajian Pustaka Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pokok pembahasan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya digunakan sebagai bahan referensi dalam pembuatan penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayudia Pratiwi dkk. (2021), Volume 1, Nomor 1 dengan judul “ Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”.³⁸ Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari pembelajaran berbasis games education dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Hal ini dapat diamati dari perbandingan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran berbasis games dengan mereka yang menggunakan media pembelajaran lainnya. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis games education, motivasi belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan, dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Persamaan penelitian

³⁸ Ayudia Pratiwi et al., “Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1.1 (2021), 36–43 .

tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya membahas tentang permainan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terdapat pada subjek dan objek penelitiannya

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ninda Islami Putri dan Elisa Muryanti (2021), Volume 5, Nomor 1, dengan judul “Persepsi Guru dalam Mengembangkan Bahasa Anak Melalui Bermain Peran di Lubuk Alai”.³⁹ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahasa anak melalui metode bermain peran dapat dilakukan dengan memberikan instruksi dan pengenalan terlebih dahulu kepada anak, serta memberikan peran kepada mereka sehingga mereka dapat memerankan dan berinteraksi dengan baik. Persepsi guru terhadap pengembangan bahasa anak, seperti peningkatan kosa kata dan imajinasi, kemampuan berkomunikasi dan mengungkapkan diri secara sosial, serta membantu anak dalam mengungkapkan perasaan mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru terhadap metode bermain peran sangat positif, karena metode ini

³⁹ Ninda Islami Putri dan Elise Muryanti, “Persepsi Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Melalui Bermain Peran Di Lubuk Alai,” JCE (Journal of Childhood Education), 5.1 (2021), 240 .

mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan bahasa anak, terutama dalam peningkatan kosa kata mereka. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini keduanya membahas tentang persepsi guru dalam menggunakan permainan. Adapun perbedaannya adalah pada metode dan tempat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Afidz Nurrohman (2021), dengan judul “Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar”.⁴⁰ Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan bahwa penggunaan edugame berbasis android sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan. Salah satunya adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa terdapat beberapa game engine yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan karya inovatif dalam mengembangkan keprofesian berkelanjutan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya membahas penggunaan permainan dalam pembelajaran. Adapun metodologi penelitian dan pokok

⁴⁰ Afidz Nurrohman, “Analisis Edugame Berbasis Android,” Sinasis, 247.1 (2021), 3–4.

bahasan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Misbah Ulhusa dkk. (2020), dengan judul “Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika”.⁴¹ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berkolaborasi siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu meningkatnya keterampilan berkolaborasi siswa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan permainan ludo untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Matematika berhasil. Dalam penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya membahas tentang penggunaan permainan di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut lebih spesifik dalam konteks penggunaan permainan Ludo untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran matematika, sementara penelitian ini lebih umum menggambarkan

⁴¹ Mishbah Ulhusna, Sri Diana Putri, dan Zakirman Zakirman, “Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika,” *International Journal of Elementary Education*, 4.2 (2020), 130.

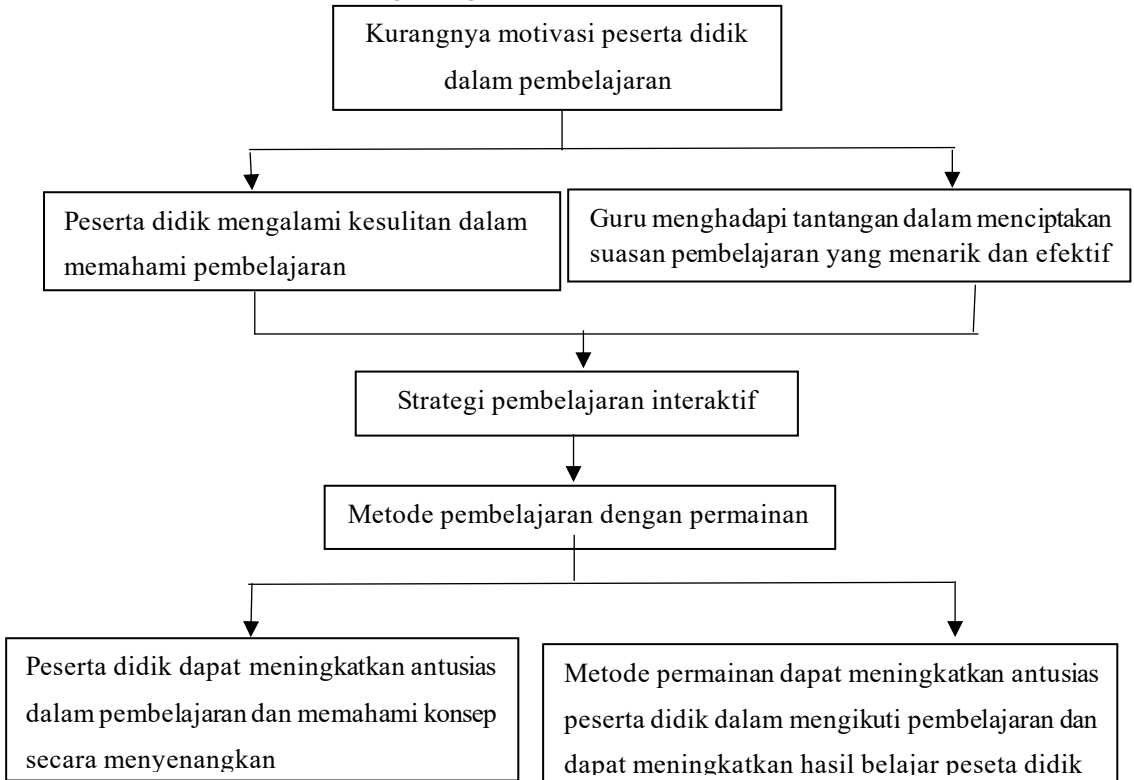
strategi guru dalam menggunakan permainan di sekolah dasar tanpa spesifikasinya pada mata pelajaran tertentu.

5. Penelitian kelima yang dilakukan oleh Kinat, dkk (2017) berjudul “Effectiveness of Games in Eanglish Language Learning at Elementary Level in Government Schools in Sargodha, Pakistan”.⁴² Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa pembelajaran melalui permainan memiliki efektivitas yang lebih tinggi, terutama ketika diintegrasikan dengan kegiatan lain, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektivitas pembelajaran bahasa. Dalam penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya mengeksplorasi penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada fokus spesifik penelitian dan tujuan penelitian yang ingin dicapai

⁴² Kainat Aqsa, Wajid Riaz, dan Zafar Saleem, “The Effectiveness of Games in English Language Learning at Elementary Level in Government Schools,” *Liberal Arts and Social Sciences International Journal (LASSIJ)*, 1.2 (2017), 12– 23 .

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian Strategi Guru dalam Menggunakan Permainan di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang sebagai berikut :



Penelitian ini mengeksplorasi jenis permainan yang digunakan guru di kelas 1, langkah-langkah pelaksanaannya, serta pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan berfokus pada MI Takhasus Darul Ulum Semarang, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis permainan yang inovatif dan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.¹ Sementara itu, penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif. Menurut Denzin dan Lincoln, penelitian kualitatif dilakukan di lingkungan alami untuk menafsirkan fenomena dengan berbagai metode. Desain yang digunakan adalah *single case design*, yang berfokus pada satu unit kasus tertentu. Data dikumpulkan dari berbagai sumber terkait, dengan tujuan utama mengukur efektivitas suatu perlakuan pada waktu tertentu, bukan untuk generalisasi.

¹ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), 3.

Keunggulan desain ini adalah fleksibilitas dalam menyesuaikan perubahan atau intervensi selama penelitian.

Penelitian kualitatif bersifat eksploratif dan dilakukan dalam kondisi alami. Peneliti berperan sebagai instrumen utama, sehingga diperlukan pemahaman teori yang mendalam untuk mengajukan pertanyaan, menganalisis, dan memahami objek penelitian secara detail. Fokus utama penelitian ini adalah makna dan nilai. Dengan pendekatan deskriptif, hasilnya disajikan dalam bentuk uraian terperinci dan mendalam.² Penelitian ini mengkaji strategi guru kelas dalam menggunakan permainan di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum, serta mengeksplorasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan permainan tersebut oleh guru kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Takhasus Darul Ulum Semarang, sebuah madrasah ibtidaiyah yang memiliki ciri khas dalam penerapan metode pembelajaran berbasis permainan. Penelitian dilakukan selama kurun waktu tertentu yang disesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah ini. Pemilihan MI Takhasus Darul Ulum sebagai lokasi penelitian didasarkan pada keunikan strategi yang diterapkan

² Agustina Tri Wijayanti, "Implementasi Pendekatan Values Clarification Technique (Vct) dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *SOCIA: Jurnal IlmuIlmu Sosial*, 10.1 (2015), 72-79.

oleh guru-guru di sekolah tersebut, khususnya dalam menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, MI Takhasus Darul Ulum Semarang adalah lembaga pendidikan dasar berbasis agama yang menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran kreatif, termasuk permainan dan Kelas 1 dipilih karena siswa pada jenjang ini memiliki kebutuhan pembelajaran yang berbeda dari kelas yang lebih tinggi. Anak-anak usia dini memerlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik, seperti permainan, untuk mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka.

Penelitian ini berlangsung pada semester berjalan, sehingga pengamatan dapat mencakup rutinitas kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kalender akademik. Waktu penelitian diatur agar dapat mencakup berbagai mata pelajaran dan variasi kelas sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana strategi berbasis permainan diterapkan oleh guru-guru dalam berinteraksi dengan siswa.

Waktu penelitian dilaksanakan pada 12 Januari sampai dengan 12 Februari 2025 Waktu tersebut meliputi penulisan proposal, pengajuan izin penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data, dan pelaporan hasil penelitian.

C. Sumber Data

Sumber data adalah pihak atau objek yang menyediakan data untuk penelitian. Menurut KBBI, data merupakan fakta yang digunakan untuk membangun pendapat, memperoleh

informasi, atau mendukung penelitian. Dengan demikian, sumber data merujuk pada subjek yang memiliki data, baik berupa benda, gerakan, individu, maupun lokasi. Data penelitian kualitatif terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari sumber asli, seperti kuesioner, diskusi, atau wawancara. Sementara itu, data sekunder berasal dari sumber yang sudah ada, seperti catatan perusahaan, laporan keuangan, atau publikasi pemerintah.

1. Data Primer

Menurut Umi Narimawati³ dalam bukunya *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*, data primer didefinisikan sebagai data yang berasal langsung dari sumber aslinya. Data ini tidak tersedia dalam bentuk yang sudah terkompilasi atau berbentuk file; melainkan, harus diperoleh langsung dari narasumber atau responden, yakni individu yang menjadi subjek penelitian atau sumber utama untuk informasi yang dibutuhkan. Sumber data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang terkait secara langsung dengan pelaksanaan strategi pembelajaran berbasis permainan. Data primer pada penelitian ini sebagai berikut:

³ Narimawati, Umi. “Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif, Teori Dan Aplikasi.” Bandung: Agung Media 2008, 9

a. Guru kelas 1

- 1) Sebagai subjek utama penelitian, guru memberikan informasi tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi strategi pembelajaran berbasis permainan.
- 2) Data diperoleh melalui wawancara, observasi langsung, dan dokumentasi praktik pembelajaran.
- 3) Informasi yang dicari meliputi jenis permainan yang digunakan, alasan pemilihan permainan, cara penerapannya di kelas, serta tantangan yang dihadapi.

b. Siswa kelas 1

- 1) Sebagai peserta didik, siswa memberikan gambaran tentang pengalaman mereka terhadap penggunaan permainan dalam pembelajaran.
- 2) Data dikumpulkan melalui observasi perilaku siswa selama permainan berlangsung, respons siswa terhadap permainan, serta dampak permainan terhadap motivasi belajar mereka.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber yang telah ada sebelumnya. Sumber data sekunder meliputi catatan atau dokumentasi perusahaan,

publikasi pemerintah, analisis industri dari media, situs web, internet, dan sebagainya Uma Sekaran. Menurut Sugiono, data sekunder adalah data yang tidak diberikan secara langsung kepada pengumpul data. Data ini berfungsi sebagai pelengkap bagi data primer, misalnya buku, literatur, dan bacaan lain yang berkaitan dengan pelaksanaan pengawasan kredit pada sebuah bank. Data sekunder pada penelitian ini sebagai berikut :

c. Dokumen sekolah

- 1) Data dikumpulkan melalui observasi perilaku siswa selama permainan berlangsung, respons siswa terhadap permainan, serta dampak permainan terhadap motivasi belajar mereka.
- 2) Dokumen ini memberikan konteks mengenai bagaimana permainan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku.

d. Literatur dan penelitian terdahulu

- 1) Referensi dari buku, jurnal, atau artikel ilmiah terkait strategi pembelajaran berbasis permainan.
- 2) Data ini digunakan untuk membandingkan praktik di lapangan dengan teori atau hasil penelitian sebelumnya, sehingga dapat memperkuat analisis.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah dari sumber pokok bahasan yang akan diteliti oleh peneliti. Penelitian ini difokuskan pada:

1. Strategi yang digunakan guru dalam menerapkan permainan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang
2. Dampak penggunaan permainan terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang
3. Kendala apa saja yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang.

Fokus penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai strategi guru dalam menggunakan permainan sebagai metode pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran kreatif di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data adalah teknik atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode ini mencakup penggunaan berbagai alat seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen pengumpul data berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi, yang bisa berupa lembar ceklis, kuesioner (baik terbuka maupun tertutup),

panduan wawancara, kamera foto, dan lainnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Interview/wawancara*

Menurut Supardi, metode wawancara adalah “proses tanya jawab dalam penelitian yang dilakukan secara lisan, di mana dua orang atau lebih bertemu langsung untuk mendengarkan informasi atau penjelasan.” Pada dasarnya, wawancara merupakan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai pandangan atau perspektif individu terhadap isu, tema, atau topik tertentu.⁴ Wawancara dilakukan untuk menggali informasi mendalam dari guru kelas 1 dan pihak terkait lainnya. Subjek wawancara pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Guru Kelas 1 A: Sebagai pelaksana strategi pembelajaran berbasis permainan, guru memberikan informasi tentang proses perencanaan, penerapan, dan evaluasi permainan.

⁴ Burhan, M, Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2007.

- b. Guru Kelas 1 B Sebagai pelaksana strategi pembelajaran berbasis permainan, guru memberikan informasi tentang proses perencanaan, penerapan, dan evaluasi permainan.
- c. Guru Kelas 1 C Sebagai pelaksana strategi pembelajaran berbasis permainan, guru memberikan informasi tentang proses perencanaan, penerapan, dan evaluasi permainan.

Dalam metode wawancara ini, peneliti menerapkan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yang sudah mengetahui secara jelas informasi apa yang ingin diperoleh.⁵ Jenis wawancara pada penelitian ini mencakup Terstruktur Menggunakan panduan wawancara dengan pertanyaan yang telah disiapkan. Semi-terstruktur Memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk menggali informasi tambahan sesuai dengan respons yang diberikan oleh narasumber. Instrumen wawancara mencakup Panduan wawancara yang mencakup pertanyaan

⁵ Dadan Darmawan et al., “Perencanaan Pengumpulan Data sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan,” *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5.1 (2021), 71–88 .

tentang jenis permainan, tahapan pelaksanaan, dampak pada siswa, dan tantangan yang dihadapi.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mempelajari perilaku, proses kerja, atau fenomena alam dengan mengamati dan mencatat secara sistematis. Berbeda dari wawancara dan kuesioner yang mengukur sikap responden, observasi merekam situasi dan kondisi yang terjadi. Teknik ini biasanya diterapkan pada kelompok kecil responden. Dalam penelitian ini, observasi bertujuan untuk mengamati peran guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi permainan dalam pembelajaran, serta mengidentifikasi respons siswa, termasuk keterlibatan, motivasi, dan interaksi sosial selama permainan.

Dalam hal ini peneliti mengadakan observasi langsung yaitu melakukan pengamatan di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum untuk mengamati bagaimana guru mengajar menggunakan permainan dan mengamati strategi apa saja yang di gunakan guru dalam menggunakan permainan di kelas 1.

3. Dokumentasi

Gottschalk menyatakan bahwa dokumen (dokumentasi) dalam pengertian yang lebih luas mencakup setiap proses pembuktian yang berasal dari berbagai jenis sumber, baik itu tulisan, lisan, gambar, maupun artefak arkeologi.⁶ Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber yang bukan manusia. Sumber-sumber ini mencakup dokumen dan rekaman. Lincoln dan Guba mendefinisikan rekaman sebagai setiap bentuk tulisan atau pernyataan yang disiapkan oleh atau untuk individu atau organisasi, dengan tujuan untuk membuktikan adanya suatu peristiwa atau memenuhi kebutuhan akuntansi.⁷

Teknik ini digunakan untuk melengkapi data dari observasi dan wawancara jenis dokumen yang dikaji dalam penelitian ini mencakup Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk memahami bagaimana permainan diintegrasikan dalam perencanaan pembelajaran, Catatan hasil evaluasi siswa yang menunjukkan dampak permainan terhadap hasil

⁶ Gottschalk, Louis. 1950. *Understanding History; A Primer of Historical Method* University of Chicago. New York: Alfred A. Knopf.

⁷ Lincoln, Y. S. & Guba, E. G. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills: Sage Publications.

belajar Foto atau video dokumentasi pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan guru.

F. Uji Keabsahan Data

Peneliti menguji keabsahan data melalui triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang menggabungkan berbagai metode pengumpulan yang sudah ada.⁸ Selain itu, triangulasi juga diartikan sebagai suatu cara untuk memperoleh data yang benar-benar valid dengan memanfaatkan beberapa metode. Uji kredibilitas data dilakukan melalui triangulasi. Menurut William Wiersma dan Sugiyono, triangulasi data merupakan proses verifikasi data dari berbagai sumber dengan cara dan waktu yang berbeda.⁹

1. **Triangulasi Sumber:** Membandingkan data yang diperoleh dari guru, siswa, dan dokumen sekolah untuk memastikan konsistensi informasi, Membandingkan penjelasan guru mengenai jenis permainan dengan observasi langsung di kelas dan dokumentasi RPP.
2. **Triangulasi Teknik:** Membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan

⁸ Maulana Muhammad, Fajar Setiawan, dan Kunti Dian Ayu Afiani, "Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kota Surabaya," *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6.2 (2021), 949

⁹ Wiersma William, "Trianggulasi", dalam Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta, 2016.

dokumentasi, Mengamati pelaksanaan permainan di kelas, mencocokkannya dengan wawancara guru, dan mendukungnya dengan dokumentasi video atau foto.

3. **Triangulasi Waktu:** Melakukan pengumpulan data di waktu yang berbeda untuk melihat konsistensi hasil, Mengobservasi kegiatan permainan di beberapa sesi pembelajaran yang berbeda.

Dalam penelitian ini, verifikasi data dilakukan dengan metode triangulasi sumber, yaitu memeriksa data yang diperoleh dari beberapa sumber seperti wawancara dan observasi.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengidentifikasi dan mengorganisir data yang diperoleh secara sistematis. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan baik saat pengumpulan data berlangsung maupun setelah proses pengumpulan selesai dalam jangka waktu tertentu. Selama wawancara, peneliti sudah mulai menganalisis jawaban dari responden. Jika jawaban yang diberikan responden belum memuaskan, peneliti dapat mengajukan pertanyaan tambahan hingga mencapai tingkat tertentu untuk memperoleh data yang valid.¹⁰

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif analisis untuk mengevaluasi strategi guru

¹⁰ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2019).

kelas yang menggunakan permainan di Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum. Pendekatan ini bertujuan untuk mengumpulkan dan menyintesis data dari berbagai sumber yang tersedia, yang kemudian akan diproses dan ditafsirkan untuk mencapai temuan yang konsisten dengan penelitian yang dilaksanakan. Tahapan terakhir mencakup pengumpulan data yang telah diperoleh, diikuti dengan proses penafsiran.

Menurut Miles dan Huberman yang dikutip oleh Sugiyono bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif melalui beberapa proses sebagai berikut:

1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Menurut Milles, Huberman, & Saldaña (2014), kondensasi data adalah proses dalam penelitian yang mencakup pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data dari berbagai sumber, seperti catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, dan temuan lainnya.¹¹ Tujuan dari kondensasi data adalah untuk memperkuat data penelitian agar lebih bermakna. Proses ini berlangsung secara berkelanjutan selama penelitian dilakukan. Selain itu, kondensasi data juga dapat dipahami sebagai bentuk analisis data yang bertujuan untuk mempertajam,

¹¹ M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014.

memilah, memfokuskan, menghilangkan, serta mengatur data agar dapat menghasilkan kesimpulan. Metode yang digunakan dalam kondensasi data mencakup pembuatan ringkasan, pengkodean, pengembangan tema, dan pembentukan kategori. Proses ini bertujuan untuk menyaring informasi yang tidak relevan sehingga dapat diverifikasi lebih lanjut.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah kondensasi data, langkah selanjutnya adalah penyajian data, yang dalam penelitian kualitatif dapat berupa deskripsi singkat, diagram, hubungan kategori, atau flowchart. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono) menyatakan bahwa bentuk penyajian data yang paling umum adalah teks naratif. Tujuan utama penyajian data adalah menampilkan informasi yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, data disajikan dengan menggambarkan pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan di sekolah dasar. Metode penyajian data mencakup:

- a. Tabel atau Matriks: Untuk menyajikan data kuantitatif atau pola temuan tertentu, seperti frekuensi penggunaan permainan tertentu oleh guru.

- b. Narasi Deskriptif: Untuk memaparkan hasil wawancara atau observasi yang menjelaskan proses penggunaan permainan oleh guru.
 - c. Diagram atau Skema: Untuk menggambarkan hubungan antar variabel, misalnya antara jenis permainan dan dampaknya pada motivasi siswa.
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*) merupakan langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman, sebagaimana yang dikutip oleh Sugiyono. Proses verifikasi data bertujuan untuk menentukan data akhir serta keseluruhan tahapan analisis. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan berdasarkan temuan yang ada, di mana temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran tentang objek yang sebelumnya kurang jelas. Verifikasi data adalah langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan bukti-bukti. Dengan mengonfirmasi makna dari setiap data yang diperoleh, peneliti dapat mengumpulkan informasi untuk mendukung pencapaian tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, kesimpulan diambil dari data yang telah

melalui proses reduksi dan penyajian. Sedangkan verifikasi data dilakukan melalui triangulasi.¹²

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan data yang telah direduksi dan dianalisis, kemudian diverifikasi untuk memastikan keabsahannya. Langkah-langkah penarikan kesimpulan pada penelitian ini, yaitu:

- a. Mengidentifikasi kesimpulan sementara berdasarkan temuan awal.
- b. Memverifikasi kesimpulan dengan triangulasi data, member check, dan diskusi dengan rekan sejawat.
- c. Menyusun kesimpulan akhir yang menggambarkan secara komprehensif strategi guru dalam menggunakan permainan.

Kesimpulan pada penelitian ini mencakup Jenis permainan yang dominan digunakan di kelas 1, Langkah-langkah spesifik guru dalam mengintegrasikan permainan dengan pembelajaran, Pengaruh permainan terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum.

¹² Syaiful Anam et al., Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D) (Global Eksekutif Teknologi, 2023).

BAB IV

DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di MI Takhasus Darul Ulum Semarang, sebuah madrasah ibtidaiyah yang memiliki ciri khas dalam penerapan metode pembelajaran berbasis permainan. Pemilihan MI Takhasus Darul Ulum sebagai lokasi penelitian didasarkan pada keunikan strategi yang diterapkan oleh guru-guru di sekolah tersebut, khususnya dalam menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, MI Takhasus Darul Ulum Semarang adalah lembaga pendidikan dasar berbasis agama yang menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran kreatif, termasuk permainan dan Kelas 1 dipilih karena siswa pada jenjang ini memiliki kebutuhan pembelajaran yang berbeda dari kelas yang lebih tinggi. Maka didapatkan data sebagai berikut.

1. Strategi Guru dalam Menggunakan Permainan di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum

Deskripsi mengenai strategi guru kelas 1 dalam menggunakan permainan peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti mewawancarai 3 guru kelas yaitu guru kelas 1A dengan Ibu RA, guru kelas 1B dengan Ibu NN dan guru kelas 1C dengan Ibu SF, Seorang guru harus mempersiapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan sebelum melaksanakan

kegiatan belajar mengajar. Hal ini sangat penting karena berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. berkaitan dengan strategi guru dalam menggunakan permainan yaitu mencakup :

- a. Perencanaan dalam pembelajaran sebelum mengelola kelas sangat penting diketahui dari hasil wawancara dengan Ibu SF persiapan yang dilakukan sebelum mengelola kelas:

"Sebelum mengelola kelas, saya biasanya menyiapkan Modul Ajar, alat peraga (jika diperlukan), dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Saya juga mengatur posisi tempat duduk, memikirkan pengelompokan siswa jika ada kegiatan kelompok, dan memastikan kelas dalam kondisi nyaman. Selain itu, saya mempersiapkan diri secara mental dan fisik serta berdoa agar proses pembelajaran berjalan lancar."

Penjelasan lebih rinci disampaikan oleh Ibu

NN bahwasannya :

"persiapan dalam mengelola kelas sudah dipersiapkan satu hari sebelum pembelajaran dan itu termasuk strategi agar pembelajaran berjalan lancar, dalam mempersiapkan permainan biasanya saya sudah mempersipkannya dari hari sebelumnya contohnya jika besok akan menggunakan permainan konvensional saya sudah

mempersiapkan bahan atau alatnya dari hari sebelumnya.”

Pendapat tersebut didukung oleh Ibu RA, beliau mengatakan :

"Saya juga melakukan persiapan sebelum mengelola kelas, seperti menyiapkan materi pembelajaran, alat peraga, dan metode yang menarik agar siswa lebih antusias. Selain itu, saya memastikan suasana kelas tetap kondusif dengan membuat aturan yang disepakati bersama. Saya juga menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakter siswa, terutama di kelas 1 yang masih suka bermain. Dengan persiapan yang matang, proses belajar jadi lebih efektif dan menyenangkan."

Berdasarkan dari hasil observasi dan dokumentasi pada tanggal 20 Januari 2025 guru – guru di MI Takhasus Darul Ulum menyiapkan beberapa persiapan sebelum mengelola kelas dan menggunakan permainan dengan menyusun Modul Ajar, mempersiapkan alat peraga dan media ajar, seperti kartu permainan dan papan tulis interaktif, mengklompokan siswa, memastikan kondisi kelas kondusif, berlatih terlebih dahulu agar memahami alur permainan dan cara mengaitkannya dengan materi pembelajaran, menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan minat dan kebutuhan siswa, dan

mempersiapkan reward atau penghargaan untuk meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan temuan dari wawancara, observasi, dan data di atas, dapat disimpulkan bahwa persiapan guru sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Guru tidak hanya menyiapkan bahan dan alat peraga tetapi juga mempertimbangkan strategi yang sesuai dengan karakter siswa. Pengelolaan kelas yang baik juga mencakup pengaturan lingkungan, pembuatan aturan bersama, dan kesiapan mental dan fisik guru. Dengan persiapan yang baik, proses pembelajaran dapat berjalan lebih kondusif, interaktif, dan mendukung perkembangan siswa secara optimal.

- b. Jenis strategi guru yang sering digunakan ketika penggunaan permainan menurut persepsi guru kelas 1 MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Menurut pendapat Ibu SF menyatakan bahwa :

“strategi yang sering digunakan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif (SPK) pembelajaran yang menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok kecil. Biasanya strategi ini diterapkan ketika menggunakan permainan Team Game Tournament (TGT) Pembelajaran berbasis kompetisi dalam

kelompok menggunakan kuis atau permainan.”

Pendapat tersebut didukung Ibu NN, beliau mengatakan:

“bahwa dalam penggunaan permainan sering kali menggunakan strategi pembelajaran kooperatif dengan membuat kelompok – kelompok kecil.” Berbeda pendapat dengan dua pendapat diatas.”

Ibu RA berpendapat,

“ia lebih sering menggunakan Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) strategi ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Hal ini karena SPI dan permainan memiliki beberapa kesamaan dalam hal interaksi aktif, eksplorasi, dan pemecahan masalah.”

Kesimpulan dari tiga pendapat diatas yaitu Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK) sering digunakan dalam permainan karena menekankan kerja sama kelompok, seperti dalam Team Game Tournament (TGT). Sementara itu, Ibu RA lebih memilih Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) karena mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah dalam permainan. Kedua strategi ini memiliki keunggulan masing-masing, tergantung pada tujuan dan metode pembelajaran yang digunakan.

- c. Selanjutnya jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran di kelas 1 dan media atau alat bantu khusus yang digunakan dalam permainan. Dari hasil wawancara menurut Ibu SF ia mengatakan

“Permainan yang digunakan bervariasi dan menyesuaikan dengan mata pelajaran dan kondisi siswa untuk permainan digital lebih sering menggunakan Quiss Interaktif seperti Quiziz, Wordwall, Quiz Educaplay dan lain – lain dan untuk permainan konvensional lebih sering menggunakan Snowball Throwing (Bola Beracun), Ular Tangga, Puzzle, Menyusun kata dan Bisik Berantai. Untuk media dan alat bantu biasanya dipersiapkan sebelum pembelajaran contohnya jika menggunakan permainan digital, quiz sudah disiapkan dari hari sebelumnya dan alat bantu seperti proyektor, laptop, sound sytem di siapkan sebelum masuk pembelajaran”.

Berbeda dengan pendapat Ibu NN beliau mengatakan,

“terkadang iya terkadang tidak permainan lebih banyak menggunakan fisik anak (konvensional) dan media yang sederhana. Contoh permainan yang sering digunakan seperti permainan loncat – loncat, kompetisi kelompok, ataupun permainan digital dengan menggunakan aplikasi edukasi.”

Ibu RA berpendapat bahwa,

"Ya, saya menggunakan media atau alat bantu dalam permainan untuk mendukung pembelajaran. jenis permainan yang digunakan

dalam pembelajaran kelas 1 meliputi permainan kartu huruf dan angka, bisik berantai, lompat huruf atau angka, snowball throwing, dan tebak gambar. Permainan ini membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan konsentrasi, interaksi, serta pemahaman materi.”

Dari hasil observasi dan dokumentasi peneliti melihat guru – guru di MI Takhasus Darul Ulum sangat kreatif dan menyiapkan beberapa metode yang modern dalam pembelajaran seperti halnya permainan, banyak jenis – jenis permainan yang sering digunakan dalam pembelajaran contohnya pada permainan digital seperti Quiziz, Wordwall, dan Educaplay dan permainan konvensional seperti Snowball Throwing, Ular Tangga, dan berbagai aktivitas fisik. Jenis – jenis permainan yang diterapkan sangat bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan sangat bersemangat dalam belajar.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Permainan yang digunakan dalam pembelajaran bervariasi, disesuaikan dengan mata pelajaran dan kondisi siswa. Permainan digital seperti Quiziz, Wordwall, dan Educaplay sering digunakan, sementara permainan konvensional mencakup Snowball Throwing, Ular Tangga, dan berbagai aktivitas fisik. Media dan alat bantu dipersiapkan sebelumnya, baik

dalam bentuk digital maupun konvensional, untuk memastikan kelancaran pembelajaran. Penggunaan alat bantu sederhana maupun teknologi, seperti AR, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar lebih efektif dan menarik bagi siswa.

- d. Strategi guru dalam memilih permainan. Menurut hasil wawancara dengan tiga guru kelas yang menjadi dasar pemilihan permainan dan mendorong guru menggunakan permainan pada proses pembelajaran yaitu, pendapat dari Ibu NN beliau mengatakan:

“Pemilihan permainan didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan, serta karakteristik siswa. Saya menggunakan permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, permainan juga mendorong kerja sama, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Pemilihan permainan juga dipilih sebagai kegiatan pemanasan sebelum pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. ”.

Berbeda dengan pendapat Ibu SF beliau mengatakan,

“Saya menggunakan permainan karena meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, serta membuat pembelajaran lebih aktif dan bermakna. Dengan pendekatan

ini, saya berharap siswa lebih mudah memahami materi dan menikmati proses belajar. Dan di MI Takhasus Darul Ulum, khususnya di kelas 1 yang mayoritas siswanya berusia 6 tahun, saya memilih permainan yang sederhana, interaktif, dan menyenangkan agar sesuai dengan perkembangan mereka. Pemilihan permainan didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keterlibatan siswa, dan efektivitas dalam membantu pemahaman konsep."

Selanjutnya pendapat dari Ibu RA beliau mengatakan,

"Saya memilih permainan berdasarkan relevansinya dengan materi pelajaran, kemudahan pelaksanaan, serta minat dan kebutuhan siswa. Penggunaan permainan dalam pembelajaran didorong oleh manfaatnya dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu mereka memahami konsep dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami."

Kesimpulan dari tiga pendapat diatas yaitu Pemilihan permainan dalam pembelajaran didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan, karakteristik siswa, dan efektivitas dalam memahami konsep. Ibu NN menekankan manfaat permainan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, Ibu SF fokus pada berpikir kritis dan pembelajaran bermakna, terutama untuk siswa kelas 1 yang masih berusia 6 tahun,

sementara Ibu RA mempertimbangkan relevansi materi dan minat siswa. Secara keseluruhan, permainan digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan efektif.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, pemilihan permainan yang digunakan dalam pembelajaran kelas 1 didasarkan relevansi dengan materi yang digunakan dan disesuaikan dengan kondisi anak. Beberapa guru memilih menggunakan permainan karena di kelas 1 tergolong masih sangat kanak – kanak dan jika hanya digunakan menggunakan metode ceramah anak – anak akan cepat merasa bosan dan berpengaruh pada pemahaman siswa maka dari itu guru – guru di MI Takhasus Darul Ulum tergolong sering menggunakan permainan sebagai metode dalam pembelajaran.

- e. Strategi guru dalam memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran. Dari hasil wawancara menurut pendapat Ibu NN ia mengatakan,

“dalam memastikan semua siswa terlibat aktif yaitu dengan dilakukan dalam kelompok kecil dan semua siswa secara bergantian mewakili kelompok masing – masing hingga semua anak mewakili.”

Menurut pendapat Ibu SF ia mengatakan,

“ saya bekerja sama dengan patner saya, jadi di MI Takhasus Darul Ulum setiap kelas rendah khususnya kelas 1 memiliki dua guru yaitu guru kelas dan guru pendamping, saya biasanya bekerja sama dengan guru pendamping saya untuk memastikan semua siswa dapat terlibat aktif dalam permainan.”

Berbeda dengan pendapat Ibu RA ia mengatakan,

“Untuk memastikan semua siswa terlibat aktif dalam permainan, saya membagi siswa dalam kelompok kecil agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Selain itu, saya memberikan peran yang jelas dan spesifik kepada setiap anggota kelompok, sehingga mereka tahu tanggung jawab masing-masing. Saya juga mengatur permainan dengan aturan yang sederhana dan menyenangkan agar semua siswa dapat mengikuti dengan mudah. Selama permainan, saya selalu memantau dan memberikan umpan balik untuk menjaga keterlibatan siswa. Jika ada siswa yang cenderung kurang aktif, saya akan mengajak mereka untuk berpartisipasi dengan cara yang lebih interaktif atau memberi dorongan agar mereka merasa nyaman untuk ikut serta. Dengan cara ini, diharapkan semua siswa bisa merasa terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.”

Kesimpulan dari tiga pendapat di atas yaitu Strategi guru untuk memastikan semua siswa terlibat aktif dalam permainan meliputi pembagian siswa dalam kelompok kecil agar setiap siswa memiliki

kesempatan berpartisipasi. Ibu NN memastikan keterlibatan dengan memutar peran antar anggota kelompok. Ibu SF bekerja sama dengan guru pendamping untuk memastikan partisipasi aktif, terutama di kelas 1. Sedangkan Ibu RA memberikan peran jelas dan aturan sederhana, serta memantau dan memberi umpan balik untuk mendorong keterlibatan semua siswa.

Dari hasil observasi dan dokumentasi keterlibatan siswa saat pembelajaran dengan menggunakan permainan Siswa tampak aktif dan antusias saat mengikuti permainan dan strategi guru dalam memastikan siswa dapat terlibat aktif meliputi, membagi siswa dalam kelompok kecil, guru bekerja sama dan berkomunikasi dengan guru pendamping untuk memastikan semua siswa terlibat, guru memberikan intruksi permainan dengan jelas sehingga dimengerti siswa.

2. Dampak Penggunaan Permainan terhadap Keterlibatan dan Pemahaman Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas 1 MI Takhasus Darul Ulum Semarang, maka didapatkan data persepsi tentang dampak penggunaan

permainan terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa kelas.

- a. Dampak penggunaan permainan terhadap keterlibatan siswa.

Hasil dari wawancara Ibu NN mengatakan bahwa,

”Ya, penggunaan permainan memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Mereka menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam belajar. Permainan juga membantu meningkatkan konsentrasi, kerja sama, serta pemahaman materi karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif dan anak – anak lebih semangat dalam belajar.”

Pendapat tersebut di dukung oleh Ibu RA beliau mengatakan,

"Saya sangat setuju bahwa permainan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Dengan metode ini, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, permainan menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam memahami materi. Interaksi yang terjadi dalam permainan juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif, bekerja sama, dan meningkatkan keterampilan sosial. Oleh karena itu, permainan menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran."

Berdeka dengan pendapat diatas Ibu SF mengatakan bahwa,

"Meskipun permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitasnya tetap bergantung pada jenis permainan dan cara penerapannya. Tidak semua siswa memiliki ketertarikan yang sama terhadap permainan, dan dalam beberapa kasus, permainan justru bisa mengalihkan fokus dari tujuan utama pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menyeimbangkan penggunaan permainan dengan metode pembelajaran lainnya agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa."

Kesimpulan dari ketiga pendapat di atas yaitu Penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa, seperti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman materi. Permainan juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, efektivitasnya bergantung pada jenis permainan dan cara penerapannya, karena tidak semua siswa merespons permainan dengan cara yang sama. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran agar permainan tetap mendukung tujuan pendidikan secara optimal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki

dampak positif terhadap keterlibatan siswa, seperti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman materi. Selain itu, permainan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, efektivitasnya bergantung pada jenis permainan dan cara penerapannya, karena tidak semua siswa merespons dengan cara yang sama. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran agar permainan tetap mendukung tujuan pendidikan secara optimal.

- b. Dampak penggunaan permainan terhadap pemahaman siswa

Dari hasil wawancara dengan Ibu NN beliau mengatakan,

"Penggunaan permainan sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan permainan, siswa lebih mudah mengingat konsep karena mereka belajar sambil mengalami langsung materi yang diajarkan. Aktivitas yang menyenangkan juga membuat mereka lebih fokus dan tertarik untuk memahami pelajaran."

Pendapat dari Ibu RA ia mengatakan,

"Saya melihat bahwa permainan dapat memperkuat pemahaman siswa dengan menciptakan suasana belajar yang lebih santai. Saat siswa tidak merasa tertekan, mereka lebih mudah menyerap informasi. Selain itu,

interaksi dalam permainan mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menemukan solusi sendiri, yang berdampak positif pada pemahaman materi."

Pendapat dari Ibu SF ia mengatakan,

"Permainan bisa meningkatkan pemahaman siswa, tetapi efektivitasnya tergantung pada jenis permainan yang digunakan. Jika tidak sesuai dengan materi atau kurang terarah, permainan justru bisa menjadi distraksi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih permainan yang benar-benar mendukung konsep yang sedang dipelajari agar hasilnya optimal."

Kesimpulannya, penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, terutama dengan membuat proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada jenis permainan dan cara penerapannya. Jika diterapkan dengan tepat, permainan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman langsung dan berpikir kritis. Sebaliknya, jika tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, permainan dapat menjadi distraksi yang menghambat pemahaman. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan menyesuaikan strategi permainan agar tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Permainan membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami konsep melalui pengalaman langsung serta interaksi yang mendorong berpikir kritis. Namun, efektivitasnya bergantung pada jenis permainan yang digunakan dan cara penerapannya. Jika tidak sesuai, permainan dapat menjadi distraksi yang menghambat pemahaman. Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi permainan yang tepat agar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

3. Kendala yang Dihadapi Guru dalam Menggunakan Permainan Di Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas 1 MI Takhasus Darul Ulum Semarang, maka didapatkan data persepsi tentang kendala yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan permainan di kelas 1.

- a. Kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan. Menurut Ibu NN beliau mengatakan,

“kendala yang sering dihadapi saya ketika menggunakan permainan ini meliputi keterbatasan waktu karena siswa mudah

teralihkan, sulitnya mengatur kelas agar tetap kondusif, serta perbedaan kemampuan siswa dalam memahami aturan permainan. Selain itu, guru juga perlu berusaha agar permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi benar-benar mendukung tujuan pembelajaran.”

Menurut Ibu SF kendala yang sering dihapai ialah,

“jika menggunakan media digital biasanya terkendala pada teknis seperti listrik yang tidak stabil dan ketika menggunakan permainan konvesional harus lebih ekstra untuk mengkondisikan anak.”

Selanjutnya pendapat menurut Ibu RA beliau mengatakan,

“terdapat beberapa kendala yang sering dihadapi. Salah satunya adalah keterbatasan alat dan media pembelajaran yang sesuai, sehingga guru harus berkreasi dengan sumber daya yang ada. Selain itu, tidak semua siswa dapat dengan mudah memahami aturan permainan, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dalam proses pembelajaran. Suasana kelas juga bisa menjadi kurang terkendali ketika siswa terlalu bersemangat, sehingga guru harus memiliki strategi khusus agar permainan tetap terarah. Waktu yang terbatas dalam jadwal pembelajaran juga menjadi tantangan, karena permainan harus disesuaikan dengan materi yang harus diselesaikan. Selain itu, pemahaman orang tua yang masih minim mengenai manfaat permainan dalam

pembelajaran juga dapat mempengaruhi efektivitas metode ini.”

Kesimpulan dari tiga pemaparan diatas bahwa kendala utama dalam penggunaan permainan di kelas meliputi keterbatasan waktu, sulitnya mengelola kelas agar tetap kondusif, serta perbedaan kemampuan siswa dalam memahami aturan permainan. Selain itu, kendala teknis seperti listrik yang tidak stabil dalam penggunaan media digital dan keterbatasan alat pada permainan konvensional juga menjadi tantangan. Guru juga perlu berinovasi agar permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran. Dukungan orang tua yang masih terbatas turut memengaruhi keberhasilan metode ini di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 1 MI Takhasus Darul Ulum, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru saat menerapkan permainan dalam pembelajaran meliputi :

- 1) Pengelolaan Kelas yang Dinamis Guru sering menghadapi kesulitan dalam menjaga ketertiban kelas saat permainan berlangsung, terutama ketika siswa terlalu bersemangat dan sulit dikendalikan.
- 2) Keterbatasan Waktu Pembelajaran dengan permainan terkadang memerlukan waktu lebih

lama dari yang direncanakan, sehingga ada keterbatasan dalam penyampaian materi.

- 3) Perbedaan Kemampuan Siswa Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami aturan permainan, sehingga guru harus memberikan penjelasan berulang kali dan menyesuaikan metode permainan agar semua siswa dapat mengikuti.
- 4) Kendala Teknis pada Permainan Digital Dalam beberapa kesempatan, guru mengalami kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil, perangkat yang tiba-tiba bermasalah, atau kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi permainan.

Dari hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, namun juga memiliki tantangan tersendiri. Guru harus memiliki strategi yang tepat untuk mengelola kelas, mengoptimalkan waktu, serta memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif. Dukungan sarana dan prasarana yang memadai serta fleksibilitas dalam metode pengajaran juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan permainan dalam pembelajaran.

- b. Selanjutnya strategi guru dalam mengatasi kendala dalam menggunakan permainan dalam pembelajaran dari hasil wawancara menurut Ibu SF ia mengatakan

“dalam mengatasi kendala contohnya seperti ketika ingin menggunakan metode permainan digital dan ada kendala pada teknis seperti mati lampu saya biasanya alihkan dengan metode permainan konvensional seperti bisik berantai, lompat – lompat, snowball throwing yang bahan dan alatnya mudah dan jika tidak memungkinkan mungkin akan menggunakan metode cerama atau diskusi kelompok.”

Menurut Ibu NN ia mengatakan,

“salah satu strategi dalam mengatasi kendala penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah dengan menyesuaikan jenis permainan dengan kondisi kelas dan karakteristik siswa. Guru perlu memberikan instruksi secara bertahap dan jelas agar semua siswa dapat memahami aturan permainan dengan baik.”

Menurut Ibu RA ia mengatakan,

“mengatasi kendala dalam penggunaan permainan guru harus kreatif dalam memanfaatkan bahan yang tersedia atau mengganti permainan dengan alternatif yang lebih sederhana namun tetap mendukung tujuan pembelajaran. Dalam pengelolaan kelas, guru juga perlu menetapkan aturan yang jelas sebelum permainan dimulai agar suasana tetap kondusif. Jika kendala terkait waktu, permainan dirancang agar lebih singkat dan

efisien sehingga tidak mengganggu penyampaian materi utama.”

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan strategi guru dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam penggunaan permainan dalam pembelajaran meliputi penyesuaian jenis permainan dengan kondisi kelas dan karakteristik siswa, serta pemberian instruksi yang jelas agar mudah dipahami. Guru juga perlu kreatif dalam memanfaatkan bahan yang tersedia dan mencari alternatif permainan yang lebih sederhana namun tetap efektif dalam mendukung pembelajaran. Selain itu, jika terdapat kendala teknis seperti listrik padam saat menggunakan permainan digital, guru dapat mengalihkan ke permainan konvensional yang lebih mudah diterapkan. Pengelolaan kelas juga menjadi perhatian, dengan menetapkan aturan sebelum permainan dimulai agar suasana tetap kondusif. Untuk mengatasi keterbatasan waktu, permainan dirancang agar lebih singkat dan efisien tanpa mengganggu penyampaian materi utama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memiliki berbagai strategi dalam mengatasi kendala penggunaan permainan dalam pembelajaran. Strategi tersebut meliputi penyesuaian jenis permainan dengan kondisi kelas dan karakteristik siswa, serta pemberian instruksi yang jelas agar aturan permainan mudah

dipahami. Selain itu, guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan bahan yang tersedia dan mencari alternatif permainan yang lebih sederhana namun tetap efektif dalam mendukung pembelajaran.

Jika menghadapi kendala teknis, seperti listrik padam saat menggunakan permainan digital, guru dapat mengalihkan ke permainan konvensional yang tidak memerlukan alat bantu tambahan. Pengelolaan kelas juga menjadi faktor penting, sehingga guru menetapkan aturan yang jelas sebelum permainan dimulai agar suasana tetap kondusif. Untuk mengatasi keterbatasan waktu, guru merancang permainan agar lebih singkat dan efisien tanpa mengganggu penyampaian materi utama. Dengan strategi yang tepat, permainan tetap dapat diterapkan secara efektif dan mendukung tujuan pembelajaran.

c. Faktor – faktor yang mendukung dan menghambat dari penerapan permainan dalam pembelajaran.

1) Faktor pendukung dalam penggunaan permainan dari hasil wawancara menurut Ibu NN ia mengatakan,

“faktor pendukung seperti minat anak dalam belajar yang tinggi”

Menurut pendapat Ibu RA ia mengatakan,

“beberapa faktor yang mendukung penerapan permainan dalam pembelajaran

antara lain kreativitas guru dalam menyesuaikan permainan dengan materi, antusiasme siswa yang tinggi, serta lingkungan belajar yang kondusif. Dukungan dari sekolah dalam menyediakan sarana juga membantu kelancaran penggunaan permainan dalam pembelajaran.”

Selanjutnya menurut pendapat Ibu SF ia mengatakan,

“faktor yang mendukung penerapan permainan dalam pembelajaran adalah semangat dan partisipasi aktif siswa, karena mereka cenderung lebih antusias saat belajar melalui permainan. Selain itu, jika permainan dirancang dengan baik, dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dukungan dari sekolah dalam penyediaan alat bantu dan media pembelajaran juga sangat membantu kelancaran proses ini.”

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan faktor yang mendukung penerapan permainan dalam pembelajaran antara lain antusiasme siswa yang tinggi, kreativitas guru dalam menyesuaikan permainan dengan materi, serta dukungan sekolah dalam penyediaan sarana. Jika dirancang dengan baik, permainan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

dan menjadikan proses belajar lebih efektif serta menyenangkan.

- 2) Faktor penghambat dalam penggunaan permainan.
Dari hasil wawancara dengan Ibu NN ia mengatakan.

”faktor penghambat yaitu seperti tidak semua anak fokus menerima instruksi dan ada juga anak yang susah dikondisikan.”

Menurut pendapat Ibu RA ia mengatakan,

”terdapat beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan alat dan media yang sesuai, perbedaan tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti aturan permainan, serta sulitnya mengelola kelas agar tetap kondusif. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas sering menjadi kendala dalam mengoptimalkan permainan tanpa mengganggu penyampaian materi. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat agar permainan dapat berjalan efektif dan mendukung tujuan pembelajaran.”

Menurut pendapat Ibu SF ia mengatakan,

”ada beberapa faktor yang menghambat, seperti keterbatasan waktu dalam pembelajaran, terutama saat permainan membutuhkan banyak persiapan. Tantangan lain adalah kesulitan dalam mengatur kelas, karena semua siswa ingin terlibat, sehingga memerlukan tenaga ekstra untuk menjaga suasana tetap

kondusif. Jika menggunakan media digital, kendala teknis seperti listrik atau perangkat yang kurang memadai juga dapat menjadi hambatan dalam pelaksanaan permainan.”

Kesimpulan dari tiga pendapat di atas meliputi, terdapat beberapa faktor penghambat dalam penggunaan permainan dalam pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah sulitnya mengondisikan siswa, terutama karena tidak semua anak dapat fokus menerima instruksi. Selain itu, keterbatasan alat dan media pembelajaran, perbedaan tingkat pemahaman siswa, serta keterbatasan waktu menjadi kendala dalam penerapan permainan secara optimal. Tantangan lainnya meliputi kesulitan dalam mengelola kelas agar tetap kondusif dan kendala teknis, seperti masalah listrik atau perangkat dalam penggunaan media digital. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat agar permainan dapat diterapkan secara efektif tanpa mengganggu proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran didukung oleh beberapa faktor, seperti minat dan antusiasme siswa, kreativitas guru dalam menyesuaikan permainan dengan materi, serta dukungan sarana dari sekolah. Faktor-faktor ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, terdapat pula faktor penghambat yang dapat mengurangi efektivitas permainan dalam pembelajaran. Beberapa kendala

yang dihadapi meliputi sulitnya mengondisikan siswa, keterbatasan alat dan media pembelajaran, perbedaan tingkat pemahaman siswa, serta keterbatasan waktu. Selain itu, pengelolaan kelas yang menuntut perhatian lebih dan kendala teknis, seperti masalah listrik atau perangkat dalam penggunaan media digital, juga menjadi tantangan. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat agar permainan dapat berjalan efektif dan tetap mendukung tujuan pembelajaran.

B. Analisis Data

Setelah peneliti mengumpulkan data hasil penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data untuk menjelaskan deskripsi data penelitian. Dibawah ini adalah hasil analisis tentang strategi guru dalam menggunakan permainan di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang.

1. Strategi Guru dalam Menggunakan Permainan di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang

Dari hasil penelitian di atas ditemukan bahwa strategi guru dalam menggunakan permainan di kelas 1 meliputi persiapan guru dalam mengelola kelas sebelum menggunakan permainan ada banyak hal yang perlu disiapkan dari hasil wawancara persiapan yang biasanya dilakukan yaitu menyiapkan modul ajar, alat peraga atau media yang akan digunakan, untuk permainan berbasis digital dipersiapkan sehari sebelumnya. Menurut

narasumber RA menyoroti pentingnya strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter siswa serta penciptaan suasana kelas yang kondusif semua guru sepakat bahwa perencanaan sebelum pembelajaran berdampak besar pada efektivitas proses belajar mengajar.

Selaras dengan penelitian yang telah mengkaji persiapan guru dalam menggunakan permainan sebagai metode pembelajaran. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Firdayanti,dkk yang menyoroti peran guru dalam penggunaan alat permainan edukatif untuk pengenalan bentuk geometri di RA DWP 1 Kanwil Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah. Penelitian ini mengidentifikasi peran guru sebagai organisator, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran berbasis permainan.¹

Selain itu, penelitian oleh Sulis Nurul Khafidzoh mengkaji pengalaman guru kelas dalam menggunakan permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Studi ini melibatkan penyebaran angket dan wawancara dengan beberapa guru kelas, mengungkapkan bahwa persiapan

¹ Firdayanti, A., Retoliah, & Rustam. (2020). *Peran Guru dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Pengenalan Bentuk Geometri di RA DWP 1 Kanwil Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah*. Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak, 2(1), 14-24. <https://doi.org/10.24239/abulava.Vol2.Iss1.16>

yang matang, termasuk pemilihan jenis permainan yang sesuai dan perencanaan yang terstruktur, sangat penting untuk efektivitas pembelajaran berbasis permainan.² Secara keseluruhan, penelitian-penelitian tersebut menekankan bahwa persiapan guru yang komprehensif, termasuk pemilihan permainan yang tepat, perencanaan pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis, merupakan kunci keberhasilan dalam implementasi pembelajaran berbasis permainan.

Selanjutnya, jenis permainan yang digunakan dalam permainan guru – guru kelas 1 menggunakan berbagai jenis permainan, baik digital maupun konvensional, tergantung pada mata pelajaran dan kondisi siswa. Jenis permainan digital yang sering digunakan seperti Quiziz, Wordwall, Educaplay dan banyak lagi, jenis permainan konvensional (tradisional) yang sering digunakan seperti Snowball Thorwing, Ular Tangga, Puzzle, Bisik Berantai, Lompat lompat, menempel – nempel kertas dll. Penggunaan permainan dalam pembelajaran sangatlah bervariasi, disesuaikan dengan kesulitan materi atau dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Guru juga mempertimbangkan afektivitas alat bantu dalam menunjang

² Khafidzoh, S. N. *Pengalaman Guru Kelas dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo. Tahun 2023 Diakses dari <https://eprints.walisongo.ac.id/24136/1/>

kelancaran pembelajaran contohnya seperti Proyektor, Leptop, Kartu Permainan dan teknologi lainnya.

Dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryanto Penelitian ini mengkaji berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasilnya mengidentifikasi dua kategori permainan: permainan yang berisi materi bahasa Indonesia dan permainan yang menggunakan strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menantang dan menyenangkan.³ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo Studi ini meneliti pengaruh penggunaan permainan, baik tradisional maupun berbasis online, terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan permainan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.⁴ Penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan berbagai jenis permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan

³ Suryanto, A., & Wijayanti, R. *Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Deiksis, Vol. 11 3 (2019), 67-80. Diakses dari <https://ejournalugj.com/index.php/Deiksis/article/view/2111>

⁴ Prasetyo, B., & Nugroho, A. (2022). *Gamifikasi: Identifikasi Jenis Permainan Siswa Sekolah Dasar*. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/download/26660/7915>

motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Menurut narasumber NN Pemilihan permainan juga dipilih sebagai kegiatan pemanasan sebelum pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Solihin & Dony, menunjukkan bahwa guru yang menerapkan permainan kecil sebagai kegiatan pemanasan dapat meningkatkan semangat dan kesiapan siswa pada saat materi pembelajaran dimulai.⁵

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mardinah dengan judul “Metode permainan dalam pembelajaran bahasa indonesia di madrasah ibtidaiyah” menyatakan Guru juga perlu mempertimbangkan kesesuaian permainan dengan materi pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa. Pemilihan permainan yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton,

⁵ Muhammad Sholihin dan Dony Andrijanto, “PENGARUH PEMANASAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KECIL TERHADAP TINGKAT Muhammad Sholihin *, Dony Andrijanto,” 7.No 2 (2019) (2019), 375–80 .
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pemanasan+olah

melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Model bermain dalam pembelajarann merupakan salah satu alternative yang dapat ditempuh. ⁶

Strategi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini meliputi strategi pembelajaran kooperatif strategi ini menekankan kerja sama kelompok dalam permainan seperti *team game tournament* (TGT), permainan konvesional juga seperti bisik berantai, snowbal thorwing dll selanjutnya strategi pembelajaran inkuiri yang berfokus pada eksplorasi dan pemecahan masalah melalui permainan. Dari dua strategi tersebut sama – sama efektif dalam penggunaan permainan dan pemilihan strategi tergantung pada tujuan pembelajaran dan jenis permainan yang digunakan. Strategi guru dalam memastikan semua siswa terlibat aktif dalam permainan penerapan dalam penelitian ini guru menerapkan membagi siswa ke dalam kelompok kecil dengan peran yang jelas serta memberikan umpan balik secara langsung, berkerja sama atau berkomunikasi dengan guru pendamping untuk memastikan siswa terlibat dalam permainan dan menggunakan sistem pergantian peran dalam kelompok kecil. Hal ini bertujuan

⁶ Mardiah,, “Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Mitra PGMI*, (vol 01 NO. 01), hlm. 61 – 77.

untuk menciptakan suasana belajar yang inklusif dan interaktif.

Seorang guru perlu merancang strategi pembelajaran sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini sangat penting karena berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Dasim Budimansyah, strategi merupakan keterampilan guru dalam merancang berbagai pendekatan dalam proses belajar, sehingga dapat menyesuaikan dengan beragam tingkat kemampuan siswa.⁷ Setidaknya ada Terdapat tiga jenis strategi yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yaitu: pertama, strategi pengorganisasian pembelajaran. Kedua, strategi penyampaian pembelajaran yang berfokus pada penggunaan sarana untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran, aktivitas siswa, serta struktur pembelajaran. Ketiga, strategi manajemen pembelajaran yang menitikberatkan pada perencanaan dengan memanfaatkan setiap elemen strategi pengorganisasian dan penyampaian, termasuk dalam pelaporan perkembangan belajar siswa.⁸

Menurut penelitian dari Rahmawati menyatakan peran guru sebagai fasilitator yang mendukung proses

⁷ Dasim Budimansyah dkk, *Pembelajaran Aktif Kreatif, Efektif dan menyenangkan* (Bandung: Ganeshindo, 2008), h70.

⁸ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 45

pembelajaran dengan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan simulasi, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berperan aktif dalam pembelajaran.⁹ Didukung penelitian dari Widiastuti menyatakan Studi ini menekankan pentingnya peran guru dalam menciptakan pembelajaran aktif melalui partisipasi siswa dalam aktivitas seperti diskusi, penyelesaian masalah, eksperimen, dan kolaborasi, yang memungkinkan siswa mengonstruksi pemahaman mereka secara lebih dalam dan relevan.¹⁰ Penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, diskusi kelompok, dan proyek kolaboratif, dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis permainan.

⁹ Rahmawati, N. . *Mengoptimalkan Pembelajaran melalui Strategi Partisipatif Aktif*. Jurnal Ilmu Pendidikan, (vol 18 No. (4) Tahun 2023), hlm. 120-135. <https://almaata.ac.id>

¹⁰ Widiastuti, R. *Peran Guru dan Strategi dalam Meningkatkan Pembelajaran Aktif Siswa*. Indonesian Journal of Educational Research, (vol 8 NO. (1) Tahun 2021), hlm. 55-70. <https://ejournal.indo-intellectual.id>

2. Dampak penggunaan permainan terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang

a. Dampak Permainan terhadap Keterlibatan Siswa

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Guru NN dan RA berpendapat bahwa permainan meningkatkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Permainan menciptakan suasana belajar yang interaktif, membantu siswa lebih fokus, dan mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahman menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa.¹¹

Namun, Guru SF menambahkan bahwa efektivitas permainan bergantung pada jenis dan cara penerapannya. Tidak semua siswa memiliki ketertarikan yang sama terhadap permainan, dan dalam beberapa kasus, permainan dapat mengalihkan fokus dari tujuan utama pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan

¹¹ Rahman, A. (2021). *Strategi Pembelajaran Interaktif dengan Permainan di Kelas Rendah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

keseimbangan antara penggunaan permainan dengan metode lain agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa. Menurut pendapat Kamaruddin dalam penelitiannya menyatakan Beberapa siswa mungkin menjadi terlalu fokus pada aspek permainan, seperti mendapatkan skor tinggi atau mencapai tingkat tertentu, sehingga mengabaikan substansi dari materi pelajaran¹² Oleh karena itu, perancangan pembelajaran berbasis game perlu memperhatikan keseimbangan antara unsur permainan dan esensi pembelajaran untuk memastikan motivasi yang sehat.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lestari Selain itu, elemen kompetisi juga dapat merangsang rasa tanggung jawab dan keterlibatan yang lebih besar. Saat siswa bersaing, mereka merasa memiliki tanggung jawab untuk memberikan yang terbaik, baik secara individu maupun sebagai bagian dari tim Keterlibatan dalam kompetisi membangun keterampilan kerja sama dan komunikasi, sekaligus meningkatkan motivasi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pendidikan, elemen kompetisi dalam permainan dapat

¹² Kamaruddin, I., Susanto, N., Hita, I. P. A. D., Pratiwi, E. Y. R., Abidin, D., & Laratmase, A. J. (2023). Analysis of the Influence Physical Education on Character Development of Elementary School Students. *At-Ta'dib*, 18(1), 10–17.

diterapkan secara hati-hati agar tidak menciptakan tekanan yang berlebihan atau merugikan aspek kolaboratif¹³

b. Dampak Permainan terhadap Pemahaman Siswa

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa permainan membuat siswa lebih mudah memahami materi, terutama konsep yang sulit jika hanya disampaikan melalui ceramah. Guru NN menekankan bahwa permainan harus relevan dengan materi, instruksi harus jelas, dan siswa harus terlibat secara aktif agar pemahaman meningkat. Guru RA dan SF juga menyoroti pentingnya perencanaan yang matang dan keseimbangan antara unsur hiburan dan edukasi dalam permainan. Penelitian yang dilakukan oleh Febrian & Solihin mengungkapkan Salah satu keunggulan utama pembelajaran berbasis game adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan. Dalam game, siswa secara langsung mendapatkan tanggapan terhadap keputusan atau tindakan yang diambil, memungkinkan mereka untuk memahami konsekuensi dari pilihan mereka.¹⁴ Hal ini menciptakan siklus pembelajaran

¹³ Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., Or, M., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0. Nilacakra.

¹⁴ Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023a). Pengembangan Karakter Keramahan dan Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan

yang dinamis, di mana siswa dapat secara kontinu mengoreksi dan meningkatkan pemahaman mereka. Oleh karena itu, penerapan teknologi ini bukan hanya sekedar memotivasi siswa, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis dan reflektif¹⁵

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Syarif Hidayatulloh dkk, yang berjudul "Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman ilmu pengetahuan alam" menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan game pembelajaran menunjukkan hasil belajar pemahaman kelas eksperimen melebihi hasil belajar kelas kontrol. Sehingga ada pengaruh game pembelajaran terhadap hasil belajar pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA materi suhu. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar pemahaman siswa dengan digunakannya game pembelajaran. Game pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif bagi siswa. Selain itu, juga meningkatkan keaktifan

Pariwisata di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources* 24/7. Abdimas: Abdimas, 1(1), 11 – 14.

¹⁵ Fathurohman, F., Marzuki, M., & Baharta, R. (2023). THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA USE ON THE SELF-PERCEPTION AND SOCIAL RELATIONS OF TEENAGERS IN THE DIGITAL ERA. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 111–119

siswa dikelas dan meningkatkan konsentrasi dalam belajar.¹⁶

Dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Riyadi dkk, yang membahas "Pengaruh penggunaan permainan tradisional engklek berbasis TRI N terhadap pemahaman konsep IPA" penelitian ini menunjukan Berdasarkan uji t berpasangan ditemukan bahwa nilai signifikansi adalah 0,032. Dimana $\alpha < 0,05$ yang artinya dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek yang terintegrasi dengan Tri N mampu meningkatkan pemahaman konsep IPA secara signifikan. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.¹⁷

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Permainan membantu meningkatkan motivasi,

¹⁶ Syarif Hidayatulloh dkk, "Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman ilmu pengetahuan alam", *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol 3 No (2) Mei (2020): hlm 199-206 DOI: 10.17977/um038v3i22020p199

¹⁷ Tri Riyadi dkk, "Pengaruh penggunaan permainan tradisional engklek berbasis TRI N terhadap pemahaman konsep IPA", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 09 Nomor 01, Maret2024, DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11900>

keaktifan, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Namun, efektivitas permainan tetap bergantung pada pemilihan yang tepat, perencanaan yang matang, serta keseimbangan antara unsur edukasi dan hiburan.

Selanjutnya Pengaruh Permainan terhadap Antusiasme dan Mengurangi Kebosanan Observasi peneliti menunjukkan bahwa permainan membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan antusiasme siswa. Guru NN, RA, dan SF sepakat bahwa permainan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan dinamis. Dengan elemen kompetisi dan tantangan dalam permainan, siswa lebih termotivasi untuk belajar. Fitriyani & Kurniasih dalam studi mereka menyimpulkan bahwa permainan membantu mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis tematik.¹⁸

Dari analisis data, dapat disimpulkan bahwa permainan memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa kelas 1 MI Takhasus Darul Ulum Semarang. Permainan meningkatkan

¹⁸ Fitriyani, R., & Kurniasih, A. (2020). *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia.

motivasi, partisipasi, dan pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Namun, efektivitas permainan bergantung pada pemilihan yang tepat, perencanaan yang matang, dan keseimbangan antara unsur hiburan dan edukasi. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi yang sesuai agar permainan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran secara optimal.

3. Kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan di kelas I Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang

a. Kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan

Berdasarkan hasil penelitian di atas tantangan atau kendala seringkali dihadapi guru pada saat menggunakan permainan di dalam proses pembelajaran. Narasumber NN menjelaskan bahwa kendala yang sering dihadapi saya ketika menggunakan permainan ini meliputi keterbatasan waktu karena siswa mudah teralihkan, sulitnya mengatur kelas agar tetap kondusif, serta perbedaan kemampuan siswa dalam memahami aturan permainan. Selain itu, guru juga perlu berusaha agar permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi benar-benar mendukung tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil penelitian

Hayati dkk, yang menjelaskan bahwa kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu guru mengalami kesulitan untuk mengontrol anak-anak ketika menggunakan alat permainan edukatif karena ketika guru mengeluarkan alat permainan edukatif anak-anak saling rebut serta tidak mendengarkan arahan yang diberikan guru sehingga guru kewalahan dan kegiatan menggunakan alat permainan edukatif tidak berjalan dengan lancar.¹⁹

Selain itu narasumber SF juga menjelaskan kendala dalam menggunakan permainan yaitu jika menggunakan media digital biasanya terkendala pada teknis seperti listrik yang tidak stabil dan ketika menggunakan permainan konvensional harus lebih ekstra untuk mengkondisikan anak. Narasumber RA juga menjelaskan bahwa kendala dalam menggunakan permainan konvensional maupun digital yaitu Salah satunya adalah keterbatasan alat dan media pembelajaran yang sesuai, sehingga guru harus berkreasi dengan sumber daya yang ada. Selain itu,

¹⁹ Lili Hayati, Nani Husnaini, dan Muammar Qadafi, “Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di Paud Al-Jihadul Dan Paud an-Nur Kabupaten Lombok Timur,” *Islamic EduKids*, 3.1 (2021), 52–62 . <https://doi.org/10.20414/iek.v3i1.3445>

tidak semua siswa dapat dengan mudah memahami aturan permainan, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dalam proses pembelajaran. Suasana kelas juga bisa menjadi kurang terkendali ketika siswa terlalu bersemangat, sehingga guru harus memiliki strategi khusus agar permainan tetap terarah. Waktu yang terbatas dalam jadwal pembelajaran juga menjadi tantangan, karena permainan harus disesuaikan dengan materi yang harus diselesaikan. Selain itu, pemahaman orang tua yang masih minim mengenai manfaat permainan dalam pembelajaran juga dapat mempengaruhi efektivitas metode ini.

Hal ini selaras dengan Mita Anggraini dkk, dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa kendala yang sering dihadapi guru dalam menggunakan permainan yaitu ketersediaan alat permainan edukatif indoor yang kurang memadai, dalam memilih alat permainan edukatif indoor guru kadang tidak sesuai dengan syarat pemilihan serta kurang bervariasi, guru juga mengalami kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif indoor baik dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, alat permainan edukatif juga tidak terlalu banyak dan ada sebagian yang rusak, hal ini diakibatkan keterbatasan sumber dana untuk membeli alat permainan edukatif indoor

yang baru dan guru juga jarang mengikuti pelatihan mengenai penggunaan alat permainan edukatif indoor. Oleh karena itu sekolah perlu menyediakan fasilitas dalam mendukung pembelajaran terutama dalam penggunaan permainan. Menurut Pursari bahwa penyediaan dan penggunaan alat permainan edukatif memang sangat penting keberadaannya untuk mendukung pembelajaran anak karena alat permainan edukatif dapat mempresentasikan pembelajaran dari sifat abstrak menjadi konkret bagi anak.²⁰

Dengan adanya kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan permainan, baik permainan konvensional maupun permainan berbasis digital maka perlu adanya strategi untuk mengatasi kendala tersebut, antara lain: (1) selalu melakukan evaluasi kemampuan diri sendiri setelah melakukan proses pembelajaran, (2) memanfaatkan sosial media untuk terus mengupgrade kemampuan diri dalam menciptakan permainan yang lebih menarik, (3) melihat tingkat antusias siswa dalam menggunakan permainan

²⁰ Ratna Wahyu Pusari, “Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di Tk Tunas Rimba Ii Kota Semarang,” *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6.1 (2016), 61–70 .
<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i1.1118>

yang saya gunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran.

- b. Faktor pendukung dan penghambat dalam menggunakan permainan

Secara umum, terdapat faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi penggunaan permainan oleh guru kelas. Pertama, adanya sarana penunjang pembelajaran yang cukup memadai sangat penting dalam memfasilitasi penggunaan permainan. Kedua, motivasi belajar yang cukup antusias dan tinggi dari siswa untuk belajar. Ketiga, kreativitas dalam menyediakan sumber belajar yang menarik.²¹ Selain itu hambatan dalam menggunakan permainan, diantaranya yaitu kurangnya pemahaman guru tentang cara mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi penghambat utama, keterbatasan sarana dan prasarana yang tidak memadai, menyesuaikan permainan dengan materi pembelajaran, dan kurangnya pengaturan yang baik dapat mengganggu konsentrasi siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap berbagai aspek yang berkaitan dengan faktor pendukung dan penghambat

²¹ Andry Ferdian, "Faktor-Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan," Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, 3.3 (2016), 1–9.

dalam penerapan permainan oleh guru kelas. berikut yang dialami oleh guru kelas di MI Takhasus Darul Ulum. *Pertama* menurut narasumber NN menjelaskan bahwa faktor pendukung seperti minat anak dalam belajar yang tinggi dan faktor penghambat yaitu seperti tidak semua anak fokus menerima instruksi dan ada juga anak yang susah dikondisikan. Narasumber RA menjelaskan bahwa beberapa faktor yang mendukung penerapan permainan dalam pembelajaran antara lain kreativitas guru dalam menyesuaikan permainan dengan materi, antusiasme siswa yang tinggi, serta lingkungan belajar yang kondusif. Namun, terdapat beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan alat dan media yang sesuai, perbedaan tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti aturan permainan, serta sulitnya mengelola kelas agar tetap kondusif. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas sering menjadi kendala dalam mengoptimalkan permainan tanpa mengganggu penyampaian materi. Tedjasaputra menyatakan bahwa permainan secara optimal mampu untuk merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan jenis potensi anak, dan dimanfaatkan dalam berbagai aktifitas.²²

²² Halimah Halimah, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak," Jurnal Ilmu Manajemen

Dari hasil wawancara tersebut, penting bagi guru untuk bisa memasukan sesi permainan ke dalam kelas dengan mempertimbangkan keterkaitan tujuan pembelajaran dengan aktivitas permainan yang sudah dalam tahap perencanaan. Hal ini karena tujuan pembelajaran yang jelas terkait dengan aktivitas permainan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan merencanakan dengan baik, guru dapat memastikan bahwa permainan yang dipilih tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, integrasi permainan ke dalam kelas dapat menjadi alat yang efektif untuk keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Faktor penghambat lainnya disebutkan oleh narasumber yaitu ketika siswa tidak paham dengan alur permainan sehingga memakan banyak waktu dalam penggunaan permainan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya. Pertama, fokus penelitian hanya pada perspektif guru tanpa melibatkan siswa sebagai sumber data. Kedua, observasi

Sosial Humaniora (JIMSH), 3.2 (2021), 113–28 .
<https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>

dan wawancara dilakukan dalam waktu terbatas, sehingga belum mencerminkan variasi strategi guru dalam jangka panjang. Ketiga, penelitian hanya dilakukan di MI Takhasus Darul Ulum Semarang dengan jumlah guru terbatas, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan kondisi berbeda. Perbedaan pengalaman dan kreativitas guru juga dapat memengaruhi strategi yang digunakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Penelitian ini mengkaji strategi penggunaan permainan dalam pembelajaran di kelas 1 Madrasah Ibtidaryah Takhasus narul Ulum Semarang Penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep yang diajarkan. Berbagai jenis permainan, baik konvensional seperti Snowball Throwing dan Ular Tangga, maupun permainan digital seperti Quiziz dan Wordwall, digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan

Pertama strategi yang digunakan guru dalam menerapkan permainan. Guru di kelas 1 MI Takhasus Darul Ulum Semarang menggunakan berbagai strategi dalam penerapan permainan, terutama strategi pembelajaran kooperatif dan strategi pembelajaran inkuiri Strategi kooperatif sering digunakan untuk permainan berbasis kelompok seperti Team Game Tournament (TGT), sementara strategi inkuiri digunakan untuk eksplorasi dan pemecahan masalah dalam permainan

Kedua Dampak penggunaan permainan terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa Permainan memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar Permainan juga membantu siswa memahami konsep secara lebih menyenangkan dan kreatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif

Ketiga kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan Kendala utama yang dihadapi oleh guru meliputi keterbatasan waktu, kesulitan dalam pengelolaan kelas, perbedaan kemampuan siswa dalam memahami aturan permainan, dan keterbatasan alat serta media pembelajaran yang mendukung. Selain itu, kendala teknis seperti gangguan listrik saat menggunakan permainan digital juga menjadi tantangan Secara keseluruhan, penerapan permainan dalam pembelajaran di MI Takhasus Darul Ulum Semarang memberikan manfaat yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, namun juga memerlukan strategi khusus dari guru untuk mengatasi berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan strategi guru dalam menggunakan permainan di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang. Maka dapat diajukan beberapa saran, antara lain :

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang proporsional dengan jumlah peserta didik dan kebutuhannya; memberikan dorongan kepada guru-guru untuk mengikuti workshop, seminar, atau pelatihan internal yang fokus pada cara efektif mengintegrasikan permainan dalam kurikulum pembelajaran; dan kepala sekolah perlu melakukan pemantauan terhadap efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran dengan melakukan evaluasi secara berkala untuk melihat dampaknya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik.

2. Bagi Guru

Guru harus memahami pentingnya strategi permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam merancang dan menggunakan jenis permainan yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

3. Bagi Pembaca

Menyadari pentingnya penggunaan permainan dalam pembelajaran yang dapat menarik dan memotivasi belajar peserta didik. Dan memahami strategi guru dalam menggunakan permainan, kendala atau tantangan, strategi guru dalam mengatasi kendala

penggunaan permainan, faktor pendukung, dan faktor pendukung guru dalam menggunakan permainan dampak dari penggunaan permainan. untuk mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai penggunaan permainan di sekolah dasar.

C. Kata Penutup

Demikianlah laporan penelitian ini, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan peningkatan wawasan kepada pembaca mengenai. Strategi guru dalam menggunakan permainan di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dorongan dan motivasi bagi para guru untuk merancang pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik akan merasa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan semangat peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013),
- Afidz Nurrohman, “Analisis Edugame Berbasis Android,” *Sinasis*, 247.1 (2021),3–4.
- Agustina Tri Wijayanti, “Implementasi Pendekatan Values Clarivication Technique (Vct) dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar,” *SOCIA: Jurnal IlmuIlmu Sosial*, 10.1 (2015), 72-79.
- Alda Putriana dkk, “Peran Aktivitas Bermain Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Olahraga Siswa di SD AL Ulum Terpadu Medan “, *INFORMATICS MEDIA JOURNAL* (Volume 5, Nomor 2, Juni 2024) , hlm. 175-181
- Andry Ferdian, “Faktor-Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan,” *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 3.3 (2016), 1–9.
- Angela Pao Sheng Mei, Shahlan Surat, “ Tinjauan Sistematis: Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi “, *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, (Volume 6, Issue 12 Tahun 2021), hlm. 125 – 136, DOI: <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i12.1208>
- Anggelika Kritiani Bate dkk, “Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Journal.um- Surabaya.ac.id* , Tahun 2023

- Anissatul Mufarrokah, Strategi Belajar Mengajar. (Yogyakarta: Teras,2009), 36
- Anjelina Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*; (Vol.2-No. 1, Tahun 2021), hlm. 68-73
- Ayudia Pratiwi et al., “Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1.1 (2021), 36–43 .
- Budiyono Budiyono et al., “Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.3 (2023), 3591–3603 .
- Burhan, M, Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2007.
- Creswell, John. W. 1998. *Qualitatif Inquiry and Research Design*. California: Sage Publications, Inc.
- Dadan Darmawan et al., “Perencanaan Pengumpulan Data sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan,” *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5.1 (2021), 71–88 .
- Darmansyah, Darmansyah. (2010). ‘Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor’.

- Dasim Budimasyah dkk, Pembelajaran Aktif Kreatif, Efektif dan menyenangkan (Bandung Ganeshindo, 2008), hlm70.
- Dasim Budimasyah dkk, Pembelajaran Aktif Kreatif, Efektif dan menyenangkan (Bandung Ganeshindo, 2008), h70.
- Delia Putri, “ Penerapan Metode Game “Bisik Berantai” dalam Meningkatkan Ketrampilan Menyimak pada siswa Sekolah Dasar “, *Indonesian Journal of Basic Education*, (Vol. 1 Nomor 2 Juli 2018), hlm. 215 – 18.
- Diana Sulastry Bethan, “ Penggunaan Permainan Kartu Soal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di AD Negeri Jarak “, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Tahun 2016.
- Dryden, G., dan J. Vos. (2000). ‘Revolution in learning’. Zysk i S-ka Publishing House, Poznań 228.
- Dwi Yuniasih Saputri, Rukayah Rukayah, dan Mintasih Indriayu, “Transformasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game: Persepsi Guru di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pancar*, 2.1 (2018), 27– 31.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2), (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm.19.
- Fathurohman, F., Marzuki, M., & Baharta, R. (2023). THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA USE ON THE SELF-PERCEPTION AND SOCIAL RELATIONS OF

- TEENAGERS IN THE DIGITAL ERA. Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi, 1(2), 111–119
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023a). Pengembangan Karakter Keramahan dan Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Pariwisata di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources* 24/7. Abdimas: Abdimas, 1(1), 11– 14.
- Firdayanti, A., Retoliah, & Rustam. (2020). *Peran Guru dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Pengenalan Bentuk Geometri di RA DWP 1 Kanwil Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah*. Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak, 2(1), 14-24.
<https://doi.org/10.24239/abulava.Vol2.Iss1.16>
- Fitriyani, R., & Kurniasih, A. (2020). *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia
- Gottschalk, Louis. 1950. *Understanding History; A Primer of Historical Method* University of Chicago. New York: Alfred A. Knopf.
- Halimah Halimah, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak,” *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3.2 (2021), 113–28
 . <https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). "Does gamification work? – A literature review of empirical studies on

- gamification". *Journal of Educational Technology & Society*, 20(2), 12-19.
- Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 45
- Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm 45
- Hari Budiwaluyo dan Abdul Muhid, "Manfaat bermain papercraft dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini," *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.1 (2021), 76–93 .
- Herawati, S., & Wahyuni, S. (2015). Manfaat Permainan Tradisional bagi Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), hlm. 101-109.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kainat Aqsa, Wajid Riaz, dan Zafar Saleem, "The Effectiveness of Games in English Language Learning at Elementary Level in Government Schools," *Liberal Arts and Social Sciences International Journal (LASSIJ)*, 1.2 (2017), 12– 23 .
- Kamaruddin, I., Susanto, N., Hita, I. P. A. D., Pratiwi, E. Y. R., Abidin, D., & Laratmase, A. J. (2023). Analysis of the Influence Physical Education on Character Development of Elementary School Students. *At-Ta'dib*, 18(1), 10–17.
- Karolina Urton, Matthias Grünke, dan Richard T. Boon, "Using a Touch Point Instructional Package to Teach Subtraction Skills to German Elementary Students At-Risk for LD,"

- International Electronic Journal of Elementary Education, 14.3 (2022), 405–16 .
- Khafidzoh, S. N. *Pengalaman Guru Kelas dalam Menggunakan Permainan di Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo. Tahun 2023 Diakses dari <https://eprints.walisongo.ac.id/24136/1/>
- Latasya Muthianisa, Pradina Fitri Anggarani, ” PERMAINAN MATEMATIKA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM ERA KELAS DIGITAL “, *Prosiding Sendika*, (Vol 5, No 1, 2019), hlm. 524-529
- Leicha A. Bragg, Toby Russo Russo, dan James Russo, “How primary teachers use games to support their teaching of mathematics,” International Electronic Journal of Elementary Education, 13.4 (2021), 407–19
- Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., Or, M., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0. Nilacakra.
- Lili Hayati, Nani Husnaini, dan Muammar Qadafi, “Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di Paud Al-Jihadul Dan Paud an-Nur Kabupaten Lombok Timur,” Islamic EduKids, 3.1 (2021), 52–62 .
<https://doi.org/10.20414/iek.v3i1.3445>
- Lincoln, Y. S. & Guba, E. G. 1985. Naturalistic Inquiry. Beverly Hills: Sage Publications.

- Liza Kusuma Dewi, “ Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Keislaman di Sekolah Dasar “, *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, (Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023), hlm. 26-30.
- Mardiah,, “Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Mitra PGMI*, (vol 01 NO. 01), hlm. 61 – 77.
- Maulana Muhammad, Fajar Setiawan, dan Kunti Dian Ayu Afiani, “Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kota Surabaya,” *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6.2 (2021), 949
- Maya Christin Langkedeng et al., “Aplikasi Game Pengenalan Pelabuhan Di Sulawesi Utara,” *Jurnal Teknik Informatika*, 14.4 (2019), 425–34. <
<https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27623>>
- Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm. 226
- Mishbah Ulhusna, Sri Diana Putri, dan Zakirman Zakirman, “Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika,” *International Journal of Elementary Education*, 4.2 (2020), 130.

- Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), 37.
- Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovasi Alternative Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media 2017), 20.
- Muhammad Rusli et al., “Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar,” *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7.4 (2022), 582–89 .
- Muhammad Sholihin dan Dony Andrijanto, “PENGARUH PEMANASAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KECIL TERHADAP TINGKAT Muhammad Sholihin *, Dony Andrijanto,” 7.No 2 (2019) (2019), 375– 80 .
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pemanasan+olah
- Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- NailiRohmah, “BERMAIN DAN PEMANFAATANNYA DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI “, *Jurnal Tarbawi*, (Vol. 13. No. 2. Juli–Desember2016), hlm. 31-35
- Narimawati, Umi. “Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif, Teori Dan Aplikasi.” Bandung: Agung Media 2008, 9
- Ngalimun, *Strategi Pembelajaran* (Jogjakarta: Dua Satria Offet, 2017)

- Ninda Islami Putri dan Elise Muryanti, “Persepsi Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Melalui Bermain Peran Di Lubuk Alai,” JCE (Journal of Childhood Education), 5.1 (2021), 240 .
- Nur Faizah Rahman, Mendesain Perilaku Anak Sejak Dini Bersahabat dengan Perilaku Buruk Anak Prasekolah, (Surakarta: Adi Citra Cemerlang, 2012), hlm 17.
- Pada Siswa dan Kelas I Sekolah, “Permainan matematika sebagai metode alternatif dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar Abu Syafik,” 1969.
- Prasetyo, B., & Nugroho, A. (2022). *Gamifikasi: Identifikasi Jenis Permainan Siswa Sekolah Dasar*. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/download/26660/7915>
- Rahman, A. (2021). *Strategi Pembelajaran Interaktif dengan Permainan di Kelas Rendah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, N. . *Mengoptimalkan Pembelajaran melalui Strategi Partisipatif Aktif*. Jurnal Ilmu Pendidikan, (vol 18 No. (4) Tahun 2023), hlm. 120-135. <https://almaata.ac.id>
- Ratna Wahyu Pusari, “Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di Tk Tunas Rimba Ii Kota Semarang,” Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar), 6.1 (2016), 61–70 . <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i1.1118>

- Riva Komala Sari et al., “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), 5593–5600 .
- Sabil Risaldi, 2014, “Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini”, (Jakarta: Luxima)
- Saputra, G. A., & Ramdhani, M. A. (2017). Permainan Tradisional dalam Perspektif Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), hlm. 85-97.
- Siti Musarokah, “3P (Provisi, proteksi, dan partisipasi) dalam pembelajaran menggunakan game di Madrasah Ibtidaiyah: penerapan dan tantangannya,” *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6.2 (2017) .
- Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Suparman Atwi, Desain Instruksional, (Jakarta: PAU Universitas Terbuka: 1997), 157
- Suryanto, A., & Wijayanti, R. *Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Deiksis*, Vol. 11 3 (2019), 67-80. Diakses dari <https://ejournalugi.com/index.php/Deiksis/article/view/211>
- 1

Syaiful Anam et al., Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D) (Global Eksekutif Teknologi, 2023).

Syarif Hidayatulloh dkk, "Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman ilmu pengetahuan alam", *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol 3 No (2) Mei (2020): hlm 199-206 DOI: 10.17977/um038v3i22020p199

Syarifah Halifah, "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4.3 (2020), 35–40 .
<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>.

Tri Riyadi dkk, "Pengaruh penggunaan permainan tradisional engklek berbasis TRI N terhadap pemahaman konsep IPA", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 09 Nomor 01, Maret 2024 DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11900>

Widiastuti, R. *Peran Guru dan Strategi dalam Meningkatkan Pembelajaran Aktif Siswa*. Indonesian Journal of Educational Research, (vol 8 NO. (1) Tahun 2021), hlm. 55-70. <https://ejournal.indo-intellectual.id>

Wiersma William, "Trianggulasi", dalam Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung, Alfabeta, 2016.

Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan. (Jakarta: Kencana, 2011), 128

- Yoki Yusanto, “Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif,” *Journal of Scientific Communication (Jsc)*, 1.1 (2020), 1–13 .
<https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>
- Yuan zazilatul khikmiah, “ Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar “, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015), hlm 1681-1692.
- Zezen Futuhal Aripin, Uus Ruswandi, dan Abdul Aziz Muhammad, “Desain Pembelajaran Model Dick and Carey Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Islamic Religion Education Conference*, 10.1 (2022), 68–79 .

LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang

PROFIL MADRASAH IBTIDAIYAH TAKHASUS DARUL ULUM SEMARANG

A. Sejarah Singka Madrasah

Berdirinya MI Takhasus Darul Ulum diawali dengan adanya kegelisahan Tim Pengembang Madrasah pada tahun 2016, terdiri Nurul Qomariyah (Kepala MI Darul Ulum, M. Arief Hidayatulloh, M.Ag (Kepala MA Darul Ulum), Ahmad Mustafidin (Litbang YPI Darul Ulum), M.S.I, Achmad Nur Mustofa, S.Ag, Suriyah, S.Ag., M.Pd.I, Muh Hasan Faizin, S.Sos.I. Keenam anggota tim tersebut melakukan persiapan berkenaan dibukanya kelas Unggulan, beberapa diantaranya yaitu sering mengadakan pertemuan untuk merumuskan Kurikulum yang akan diterapkan pada Kelas Unggulan.

Kegundahan tersebut berawal dengan kondisi MI Darul Ulum dianggap sudah besar (dilihat dari sisi kuantitas), namun masih ada beberapa kelemahan dari sisi kualitas. Meskipun oleh beberapa pihak sudah dianggap sudah bagus. Keterbatasan waktu belajar di madrasah (normative), materi pelajaran yang kurang spesifik, pengembangan minat bakat siswa dan pengayaan dalam penanaman pembiasaan yang baik, adalah diantara faktor yang mempengaruhi prestasi siswa. Faktor

kompetensi tenaga pendidik yang dimiliki juga ikut menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan ini.

Setelah melalui beberapa tahap koordinasi dan konsolidasi, maka dalam kurun waktu satu tahun, Yayasan Pendidikan Islam Darul Ulum memberikan restu untuk dibukanya kelas Unggulan. Pada tahun pelajaran 2016/2017, Tim Pengembang melaksanakan sosialisasi kepada calon wali murid siswa baru MI Darul Ulum, terkait Program, kurikulum, sarana-prasarana serta biaya yang akan diterapkan di kelas Unggulan. Respon wali murid cukup menggembirakan, yaitu kuota pertama terpenuhi sesuai target berjumlah 20 siswa-siswi.

Lambat namun pasti perkembangan kelas Unggulan mendapat apresiasi dari Pengawas Madrasah maupun dari Kementerian Agama Kota Semarang, hal ini terbukti dengan dikunjunginya MI Unggulan Darul Ulum oleh Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Semarang (Bp Drs. Muhdi, M,M) ke kelas unggulan MI Darul Ulum.

Berkat adanya sinergi antara Madrasah, Orang tua, Komite serta Peran serta masyarakat, pada tahun 2019 Kelas Unggulan mendapat wakaf tanah dari dr. Dachlan (eyang dari siswi Kelas Unggulan) sebesar kurang lebih 6.000 m². Dan di lahan inilah mulai dibangun gedung baru Kelas Unggulan (MI Unggulan Darul Ulum).

Pada tahun 2022, Tim Pengembang mengajukan Ijin Operasional kepada Kementerian Agama, dan tepat pada bulan

Mei tahun 2022 Ijin Operasional dikeluarkan oleh kementerian Agama dengan diberi nama MI Takhasus Darul Ulum dan dikepalai oleh Nurul Qomariyah, M.S.I. Dengan Berdirinya (terpisah dari MI Darul Ulum) Madrasah Unggulan MI Takhasus Darul Ulum, banyak harapan besar yang disematkan dari Madrasah ini, diantaranya (setidaknya) adalah agar Madrasah Unggulan (MI Takhasus Darul Ulum) menjadi barometer utama pendidikan tingkat dasar di Jawa Tengah, bukan hanya di tingkat Kota Semarang.

B. Visi dan Misi Madrasah dan Jaminan Mutu Lulusan

- Visi

“Terwujudnya peserta didik yang religius, berkarakter, berprestasi, berbudaya lingkungan, dan ramah anak”

- Misi

1. Menyelenggarakan program pembiasaan beriman dan bertaqwa melalui kegiatan keagamaan dalam kehidupan sehari-hari
2. Menciptakan suasana madrasah yang islami dan nahdliyin
3. Menciptakan kepedulian sosial untuk saling tolong menolong dengan sesama
4. Meningkatkan karakter akhlak mulia, etika, maupun bertutur kata dalam beraktivitas sehari-hari

5. Memberdayakan potensi peserta didik agar berprestasi maksimal secara intelektual, emosional, dan spiritual
6. Mencetak peserta didik berprestasi secara akademik maupun non akademik serta memiliki daya kompetitif tinggi
7. Menciptakan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang memanfaatkan potensi alam serta lingkungan di madrasah
8. Mengoptimalkan pola-pola pengelolaan lingkungan untuk mewujudkan madrasah yang bersih dan asri
9. Menjamin hak belajar setiap anak tanpa terkecuali dalam proses pembelajaran
10. Menciptakan lingkungan, sarana, dan prasarana madrasah yang aman

- **Jaminan Mutu Lulusan**

1. Hafal Minimal Juz 30
2. Menguasai Arab Pegon
3. Membaca Al-Qur'an dengan tartil
4. Hafal Tahlil dan doa Tahlil
5. Menguasai percakapan bahasa Arab dasar
(Muhadatsah)
6. Menguasai Percakapan Bahasa Inggris dasar
(Conversation)
7. Berakhlak mulia

E. Daftar Guru dan Tenaga Kependidikan

NO	NAMA	KETERANGAN
1	Nurul Qomariyah, M.S.I	Kepala Madrasah
2	Siti Ulfah, S.Pd.	Bendahara
3	Muchamad Imamudin, S.H.	Operator Madrasah
4	Muhammad Ahsanul Waro, S.Sos.	Tata Usaha
5	Ria Umami, S.Pd.	Wali kelas 1 A
6	Siti Safinatun Najah, S.Pd.	Guru Kelas 1 A
7	Siti Yuni Artiana, S.Pd.I	Wali kelas 1 B
8	Siti Ainun Habibah, S.Psi.	Guru Kelas 1 B
9	Siti Shofiyatul Marfu'ah, S.Pd.	Wali Kelas 1 C
10	Nur Akmalunnisa', S.Pd.	Guru Kelas 1 C
11	Nur Afifa, S.Pd.	Wali kelas 2 A
12	Asifatun Hidayah, M.Pd.	Guru Kelas 2 A
13	Rohimatul Hikmiah, S.Pd.	Wali Kelas 2 B
14	Dewi Chalim, S.Pd.	Guru Kelas 2 B
15	Siti Safa'atun, S.Pd.I	Wali kelas 3
16	Verawati Indah Lestari, S.Pd.	Wali kelas 4
17	Dwi Nuraeni Permatasari, S.Pd.	Wali kelas 5

18	Faizatul Nisa', M.Pd.	Wali kelas 6
19	Ika Mustafiyah, S.Pd.	Guru Bahasa Arab
20	Tika Puas Anggraeni, S.Pd.	Guru PJOK
21	Ali Imron, S.Pd.	Guru Tahfidz
22	Ngalimin Al Handoko	SATPAM
23	Mulyono	Petugas Kebersihan
24	Ahmad	Petugas Kebersihan

F. Daftar Jumlah Siswa Kelas 1

Selamat Datang di
KELAS 1 A (KH. Hasyim Asy'ari)

Wali Kelas : 1. Ustadzah Ria
2. Ustadzah Fina

No	Nama Siswa	Pengajian	JK	NISN
1	Ajay Nadiyah Farzana	Nadiyah	P	3161223815
2	Al Fata Nawwara Fatma	Nadi	L	3160322219
3	Ajuna Pristama Nurul Raja	Ajuna	L	3172322177
4	Ajuna Rafi Ayaneksha	Rafli	L	3172003378
5	Akhya Daakindra Kurniawan	Akha	L	3165545182
6	Akhya Hamidul Ummid Wahyudi	Ummid	L	3181092102
7	Audy Aswadi Salsy	Audy	P	3176927771
8	Ayhera Nawazulhina Priyadity	Lewisa	P	3186348205
9	Fabian Alifudiy Setyanan	Fabian	L	3175096758
10	Fah oza Toufik Al Firdaus	Fahweda	L	3166607145
11	Farzana Adhem Syahid	Farzan	P	3179070075
12	Fatimah Az Zahra Ramadhani	Zahra	P	3177177805
13	Hasana Shezan Ajudinis	Shezan	P	3175946199
14	Isrina Alifatu Taqia	Rima	P	3177763330
15	Ihan Samudra Putri	Ihan	P	3164466268
16	Ivan Rizka Ramadhani	Ivan	L	3177625354
17	Nazro Rafli Agilman	Konzo	L	3179145853
18	Nasya Alharika Maulidya	Nasya	P	3184492158
19	Rhatalin Alharika Fatharoko	Rhatalin	L	3170781336
20	Laiba Namia Linn'aa	Laiba	P	3175677807
21	Nandya Ayu Anumalsha	Nay	P	3171624252
22	Nasya Adu Anindita	Ziya	P	3171141330
23	Priest Alhar Hanidan Kusumah	Ahhar	L	3185410287
24	Raga Rohman Maslana	Raga	L	3171563761
25	Syazelle Annasya Abellhi	Lala	P	3178153039

Selamat Datang di
KELAS 1 C (Ny. Hj. Nafisah Sahal)

Wali Kelas : 1. Ustadzah Shofi
2. Ustadzah Akma

No	Nama Siswa	Pengajian	JK	NISN
1	Ahiz Aliponi Mohammad Iqbal	Ahiz	L	3173524119
2	Aisyah Ramadhani	Aisyah	P	3186566444
3	Ankha Nadya Hamada Andri Aziz	Ado	P	3186066338
4	Anedya Mubtala Putri	Mubna	P	3187542607
5	Azma Nabila Damayya	Anisa	P	3174433288
6	Azzam Dendulama Hadi	Azzam	L	3179903378
7	Bakya Sheza Hafiduzzahra	Vya	P	3170269943
8	Danyal Anis Wajana	Danyal	L	3173781917
9	Dewi Alana Oktawani	Alana	P	3172287593
10	Esmo Adi Candia	Esmo	L	3172358886
11	Fazaza Zahra Anor	Raza	P	3181897565
12	Gerika Edelweis Wijaya	Dia	P	3174823508
13	Hannan Iqima Faida	Hana	P	3175425359
14	Ihan Qandara Ayyan	Ihan	P	3180035413
15	Nerisa Shaghalana Ramadani	Nerisa	L	3182094718
16	Phalisanu Alifan	Iza	L	3177879198
17	Rhail Alifudhi Subendi	Rhail	L	3179831709
18	Rozia Ulfah Gita	Ruz	P	3184178729
19	Muhammad Adu Alizic Firmansyah	Adric	L	3177785344
20	Nasya Agila Azahra	Nasya	P	3183288411
21	Ramadhan Alabdine	Fira	P	3186746118
22	Rasyan Hafid Anasyid	Rasyah	L	3188775258
23	Safira Ghahab Ramadhani Putri	Safira	P	3185085473
24	Shamshada Nurul Huda	Melba	P	3171311187
25	Syech Damandra Nurul Rafsanayah	Dawlan	L	3174888281

Selamat Datang di
KELAS 1 B (KH. Abdul Wahab Chasbullah)

Wali Kelas : 1. Ustadzah Nana
2. Ustadzah Ainun

No	Nama Siswa	Pengajian	JK	NISN
1	Adira Dzikriyah Naura	Adira	P	3161005466
2	Alfani Nur Syafira	Syafira	P	3181787369
3	Almohira Khadijah Azahra	Alma	P	3183360471
4	Ayza Mubtala Fatma	Ayza	P	3176457714
5	Arkan Danyal Alfarid	Arkan	L	3182699831
6	Arelha Medina Nuzulita	Arelha	P	3172629755
7	Azzahra Elifdusya Rifani	Zahra	P	3187594012
8	Damar Prasetya Wijaya Kusuma	Damar	L	3175468894
9	Emwana Ayu Saflina	Luna	P	3175935415
10	Fathian Razaan H Chus	Fathian	L	3172695182
11	Gisela Nayana Aulia	Gisel	P	3171612468
12	Isolana Roli Fawwara	Kafa	L	3171879498
13	Kayya Anyad Sari'86	Kayys	L	3173363483
14	Nawid Luthi Rly - Enghada	Rahie	L	3178333336
15	Marsa Syarlana Winasis	Zia	P	3189784739
16	Muhammad Ayyan Insanira	Ayyan	L	3175845734
17	Muhammad Dasyi Rasya Rahmadhi	Buk	L	3172890135
18	Naila Asyira	Naila	P	3180133033
19	Naisyia Asminia Kusuma	Naisyia	P	3175645054
20	Nasywa Sabrya Handayani	Nasywa	P	3170778526
21	Rajendra Mahesh Ranaji	Ranu	L	3172701680
22	Rifat Isad Al Fath	Isad	L	3189544888
23	Uby Fawwad Alharulman	Uby	L	3177123511

Lampiran 2 Pedoman Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Deskripsi	Ya	Tidak
1.	Perencanaan permainan	Guru menyiapkan permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Apakah guru secara aktif menggunakan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas?		
2.	Relevansi permainan	Permainan yang digunakan relevan dengan materi yang diajarkan	Apakah permainan yang dilakukan sesuai dengan tujuan dan topik pembelajaran yang sedang diajarkan?		
3.	Keterlibatan siswa	Siswa tampak aktif dan antusias saat mengikuti permainan	Apakah semua siswa terlibat aktif dalam permainan tanpa ada yang merasa terpinggirkan?		
4.	Penggunaan media atau alat bantu	Guru menggunakan alat bantu atau media untuk	Apakah guru mempersiapkan alat atau media (misalnya kartu, papan tulis, atau		

		mendukung permainan	benda lain) yang relevan?		
5.	Pengelolaan waktu	Guru mengelola waktu permainan dengan efektif.	Apakah waktu yang digunakan untuk permainan seimbang dengan alokasi waktu pembelajaran lain?		
6.	Variasi strategi permainan	Guru menggunakan variasi permainan yang menarik dan tidak monoton	Apakah jenis – jenis permainan yang sering di gunakan guru bervariasi dan tidak monoton?		
7.	Pemberian instruksi yang jelas	Guru memberikan petunjuk atau aturan permainan dengan cara yang mudah dipahami	Apakah guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas kepada siswa sebelum memulai aktivitas permainan?		
8.	Pengelolaan kelas selama permainan	Guru mendorong siswa untuk	Apakah permainan mengembangkan		

		berkolaborasi selama permainan berlangsung.	kerjasama antar siswa, seperti bekerja dalam tim atau kelompok?		
9.	Refleksi permainan	Guru melakukan evaluasi singkat terkait permainan yang telah dilakukan	Apakah guru meminta siswa untuk merenungkan pembelajaran yang diperoleh dari permainan yang dilakukan?		
10.	Dampak terhadap pembelajaran siswa	Permainan membantu siswa memahami materi pelajaran	Apakah permainan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran?		

Penjelasan Penggunaan Instrumen

1. Observator akan mengisi kolom *Ya* atau *Tidak* berdasarkan pengamatan langsung terhadap aktivitas guru di kelas.
2. Deskripsi pada setiap indikator memberikan penjelasan lebih rinci agar tidak terjadi kesalahpahaman saat melakukan observasi.
3. Instrumen ini membantu mengevaluasi bagaimana guru memanfaatkan permainan sebagai bagian dari strategi pembelajaran di kelas 1.

Lampiran 3 Pedoman Wawancara

Nama :

Alamat asal :

Status :

Hari/ tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	<ul style="list-style-type: none">- Apa saja yang Bapak/Ibu siapkan sebelum mengelola kelas?- Bagaimana Bapak/Ibu merencanakan permainan dalam pembelajaran?- Permainan apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran dan Apakah permainan tersebut bervariasi?	
2.	<ul style="list-style-type: none">- Apa yang menjadi dasar pemilihan permainan dan apa hal – hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?	
4.	<ul style="list-style-type: none">- Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?	

5.	<ul style="list-style-type: none"> - Menurut Bapak/Ibu adakah dampak dari penggunaan permainan terhadap keterlibatan siswa? - Dan Menurut Bapak/Ibu adakah dampak dari penggunaan permainan terhadap Pemahaman siswa? 	
6.	<ul style="list-style-type: none"> - Menurut Bapak/Ibu apa kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan di kelas 1` 	
7.	<ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan dalam pembelajaran ? - Menurut Bapak/Ibu, apa faktor – faktor yang mendukung terhadap penggunaan permainan - dan apa faktor menghambat dari penerapan permainan di dalam pemberlajaran? 	

Lampiran 4 Transkrip Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Deskripsi	Ya	Tidak
1.	Perencanaan permainan	Guru menyiapkan permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Apakah guru secara aktif menggunakan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas?	✓	
2.	Relevansi permainan	Permainan yang digunakan relevan dengan materi yang diajarkan	Apakah permainan yang dilakukan sesuai dengan tujuan dan topik pembelajaran yang sedang diajarkan?	✓	
3.	Keterlibatan siswa	Siswa tampak aktif dan antusias saat mengikuti permainan	Apakah semua siswa terlibat aktif dalam permainan tanpa ada yang merasa terpinggirkan?	✓	
4.	Penggunaan media atau alat bantu	Guru menggunakan alat bantu atau media untuk	Apakah guru mempersiapkan alat atau media (misalnya kartu, papan tulis, atau	✓	

		mendukung permainan	benda lain) yang relevan?		
5.	Pengelolaan waktu	Guru mengelola waktu permainan dengan efektif.	Apakah waktu yang digunakan untuk permainan seimbang dengan alokasi waktu pembelajaran lain?		✓
6.	Variasi strategi permainan	Guru menggunakan variasi permainan yang menarik dan tidak monoton	Apakah jenis – jenis permainan yang sering di gunakan guru bervariasi dan tidak monoton?	✓	
7.	Pemberian instruksi yang jelas	Guru memberikan petunjuk atau aturan permainan dengan cara yang mudah dipahami	Apakah guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas kepada siswa sebelum memulai aktivitas permainan?	✓	
8.	Pengelolaan kelas selama permainan	Guru mendorong siswa untuk	Apakah permainan mengembangkan	✓	

		berkolaborasi selama permainan berlangsung.	kerjasama antar siswa, seperti bekerja dalam tim atau kelompok?		
9.	Refleksi permainan	Guru melakukan evaluasi singkat terkait permainan yang telah dilakukan	Apakah guru meminta siswa untuk merenungkan pembelajaran yang diperoleh dari permainan yang dilakukan?	✓	
10.	Dampak terhadap pembelajaran siswa	Permainan membantu siswa memahami materi pelajaran	Apakah permainan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran?	✓	

Lampiran 5 Transkrip Wawancara

Untuk Guru kelas 1 A Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum

Semarang

Nama : Ria Umami, S.Pd.

Alamat asal : Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum

Status : Wali Kelas 1 A

Hari/ tanggal : 22 Januari 2025

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	<ul style="list-style-type: none">- Apa saja yang Bapak/Ibu siapkan sebelum mengelola kelas?- Bagaimana Bapak/Ibu merencanakan model strategi permainan dalam pembelajaran?- Permainan apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran dan Apakah permainan tersebut bervariasi?	<p>- Saya juga melakukan persiapan sebelum mengelola kelas, seperti menyiapkan materi pembelajaran, alat peraga, dan metode yang menarik agar siswa lebih antusias. Selain itu, saya memastikan suasana kelas tetap kondusif dengan membuat aturan yang disepakati bersama. Saya juga menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakter siswa, terutama di kelas 1 yang masih suka bermain. Dengan persiapan yang matang, proses belajar jadi lebih efektif dan menyenangkan.</p>

		<p>- Saya lebih sering menggunakan Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) strategi ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Hal ini karena SPI dan permainan memiliki beberapa kesamaan dalam hal interaksi aktif, eksplorasi, dan pemecahan masalah.</p> <p>- saya menggunakan media atau alat bantu dalam permainan untuk mendukung pembelajaran. jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran kelas 1 meliputi permainan kartu huruf dan angka, bisik berantai, lompat huruf atau angka, snowball throwing, dan tebak gambar. Permainan ini membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan</p>
--	--	--

		konsentrasi, interaksi, serta pemahaman materi.
2.	- Apa yang menjadi dasar pemilihan permainan dan apa hal – hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?	- Saya memilih permainan berdasarkan relevansinya dengan materi pelajaran, kemudahan pelaksanaan, serta minat dan kebutuhan siswa. Penggunaan permainan dalam pembelajaran didorong oleh manfaatnya dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu mereka memahami konsep dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami
4.	- Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?	- Untuk memastikan semua siswa terlibat aktif dalam permainan, saya membagi siswa dalam kelompok kecil agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Selain itu, saya memberikan peran yang jelas

		<p>dan spesifik kepada setiap anggota kelompok, sehingga mereka tahu tanggung jawab masing-masing. Saya juga mengatur permainan dengan aturan yang sederhana dan menyenangkan agar semua siswa dapat mengikuti dengan mudah. Selama permainan, saya selalu memantau dan memberikan umpan balik untuk menjaga keterlibatan siswa. Jika ada siswa yang cenderung kurang aktif, saya akan mengajak mereka untuk berpartisipasi dengan cara yang lebih interaktif atau memberi dorongan agar mereka merasa nyaman untuk ikut serta. Dengan cara ini, diharapkan semua siswa bisa merasa terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran</p>
5.	- Menurut Bapak/Ibu adakah dampak dari penggunaan	- Saya sangat setuju bahwa permainan memberikan

	<p>permainan terhadap keterlibatan siswa?</p> <p>- Dan Menurut Bapak/Ibu adakah dampak dari penggunaan permainan terhadap Pemahaman siswa?</p>	<p>dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Dengan metode ini, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, permainan menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam memahami materi. Interaksi yang terjadi dalam permainan juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif, bekerja sama, dan meningkatkan keterampilan sosial. Oleh karena itu, permainan menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p> <p>- Saya melihat bahwa permainan dapat memperkuat pemahaman siswa dengan menciptakan suasana belajar yang lebih</p>
--	--	--

		<p>santai. Saat siswa tidak merasa tertekan, mereka lebih mudah menyerap informasi. Selain itu, interaksi dalam permainan mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menemukan solusi sendiri, yang berdampak positif pada pemahaman materi</p>
6.	<p>- Menurut Bapak/Ibu apa kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan di kelas 1`</p>	<p>- terdapat beberapa kendala yang sering dihadapi. Salah satunya adalah keterbatasan alat dan media pembelajaran yang sesuai, sehingga guru harus berkreasi dengan sumber daya yang ada. Selain itu, tidak semua siswa dapat dengan mudah memahami aturan permainan, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dalam proses pembelajaran. Suasana kelas juga bisa menjadi kurang terkendali ketika siswa terlalu bersemangat, sehingga guru harus memiliki strategi khusus</p>

		<p>agar permainan tetap terarah. Waktu yang terbatas dalam jadwal pembelajaran juga menjadi tantangan, karena permainan harus disesuaikan dengan materi yang harus diselesaikan. Selain itu, pemahaman orang tua yang masih minim mengenai manfaat permainan dalam pembelajaran juga dapat mempengaruhi efektivitas metode ini</p>
7.	<ul style="list-style-type: none"> - Bagaiman strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan dalam pembelajaran ? - Menurut Bapak/Ibu, apa faktor – faktor yang mendukung terhadap penggunaan permainan 	<ul style="list-style-type: none"> - mengatasi kendala dalam penggunaan permainan guru harus kreatif dalam memanfaatkan bahan yang tersedia atau mengganti permainan dengan alternatif yang lebih sederhana namun tetap mendukung tujuan pembelajaran. Dalam pengelolaan kelas, guru juga perlu menetapkan aturan yang jelas sebelum permainan

	<p>- dan apa faktor menghambat dari penerapan permainan di dalam pemberlajaran?</p>	<p>dimulai agar suasana tetap kondusif. Jika kendala terkait waktu, permainan dirancang agar lebih singkat dan efisien sehingga tidak mengganggu penyampaian materi utama</p> <p>- beberapa faktor yang mendukung penerapan permainan dalam pembelajaran antara lain kreativitas guru dalam menyesuaikan permainan dengan materi, antusiasme siswa yang tinggi, serta lingkungan belajar yang kondusif. Dukungan dari sekolah dalam menyediakan sarana juga membantu kelancaran penggunaan permainan dalam pembelajaran</p> <p>- terdapat beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan alat dan media yang sesuai, perbedaan tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti aturan permainan,</p>
--	---	--

		serta sulitnya mengelola kelas agar tetap kondusif. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas sering menjadi kendala dalam mengoptimalkan permainan tanpa mengganggu penyampaian materi. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat agar permainan dapat berjalan efektif dan mendukung tujuan pembelajaran
--	--	---

Untuk Guru kelas 1 B Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum

Semarang

Nama : Siti Yuni Artiana, S.Pd.I

Alamat asal : Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum

Status : Wali Kelas 1 B

Hari/ tanggal : 11 Februari 2025

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang Bapak/Ibu siapkan sebelum mengelola kelas? - Bagaimana Bapak/Ibu merencanakan model 	<ul style="list-style-type: none"> - persiapan dalam mengelola kelas sudah dipersiapkan satu hari sebelum pembelajaran dan itu termasuk strategi agar pembelajaran berjalan

	<p>strategi permainan dalam pembelajaran?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permainan apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran dan Apakah permainan tersebut bervariasi? 	<p>lancar, dalam mempersiapkan permainan biasanya saya sudah mempersipkannya dari hari sebelumnya contohnya jika besok akan menggunakan permainan konvensional saya sudah mempersiapkan bahan atau alatnya dari hari sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - bahwa dalam penggunaan permainan sering kali menggunakan strategi pembelajaran kooperatif dengan membuat kelompok – kelompok kecil.” Berbeda pendapat dengan dua pendapat diatas - terkadang iya terkadang tidak permainan lebih banyak menggunakan fisik anak (konvensional) dan media yang sederhana. Contoh permainan yang sering digunakan seperti permainan
--	---	--

		loncat – loncat, kompetisi kelompok, ataupun permainan digital dengan menggunakan aplikasi edukasi.
2.	- Apa yang menjadi dasar pemilihan permainan dan apa hal – hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?	- Pemilihan permainan didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan, serta karakteristik siswa. Saya menggunakan permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, permainan juga mendorong kerja sama, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Pemilihan permainan juga dipilih sebagai kegiatan pemanasan sebelum pembelajaran dapat

		meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
4.	<ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran? 	<ul style="list-style-type: none"> - dalam memastikan semua siswa terlibat aktif yaitu dengan dilakukan dalam kelompok kecil dan semua siswa secara bergantian mewakili kelompok masing – masing hingga semua anak mewakili
5.	<ul style="list-style-type: none"> - Menurut Bapak/Ibu adakah dampak dari penggunaan permainan terhadap keterlibatan siswa? - Dan Menurut Bapak/Ibu adakah dampak dari penggunaan permainan terhadap Pemahaman siswa? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ya, penggunaan permainan memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Mereka menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam belajar. Permainan juga membantu meningkatkan konsentrasi, kerja sama, serta pemahaman materi karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif dan anak – anak

		<p>lebih semangat dalam belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan permainan sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan permainan, siswa lebih mudah mengingat konsep karena mereka belajar sambil mengalami langsung materi yang diajarkan. Aktivitas yang menyenangkan juga membuat mereka lebih fokus dan tertarik untuk memahami pelajaran
6.	<ul style="list-style-type: none"> - Menurut Bapak/Ibu apa kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan di kelas 1 	<ul style="list-style-type: none"> - kendala yang sering dihadapi saya ketika menggunakan permainan ini meliputi keterbatasan waktu karena siswa mudah teralihkan, sulitnya mengatur kelas agar tetap kondusif, serta perbedaan kemampuan siswa dalam memahami aturan permainan. Selain itu, guru

		juga perlu berusaha agar permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi benar-benar mendukung tujuan pembelajaran
7.	<ul style="list-style-type: none"> - Bagaiman strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan atau kendala dalam menggunakan permainan dalam pembelajaran ? - Menurut Bapak/Ibu, apa faktor – faktor yang mendukung terhadap penggunaan permainan - dan apa faktor menghambat dari penerapan permainan di dalam pemberlajaran? 	<ul style="list-style-type: none"> - salah satu strategi dalam mengatasi kendala penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah dengan menyesuaikan jenis permainan dengan kondisi kelas dan karakteristik siswa. Guru perlu memberikan instruksi secara bertahap dan jelas agar semua siswa dapat memahami aturan permainan dengan baik. - faktor pendukung seperti minat anak dalam belajar yang tinggi - faktor penghambat yaitu seperti tidak semua anak fokus menerima instruksi dan ada juga anak yang susah dikondisikan

Untuk Guru kelas 1 C Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum
Semarang

Nama : Siti Shofiyatul Marfu'ah, S.Pd.

Alamat asal : Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum
Semarang

Status : Wali Kelas 1 C

Hari/ tanggal : 20 Januari 2025

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	<ul style="list-style-type: none">- Apa saja yang Bapak/Ibu siapkan sebelum mengelola kelas?- Bagaimana Bapak/Ibu merencanakan model strategi permainan dalam pembelajaran?- Permainan apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran dan Apakah permainan tersebut bervariasi?	<p>- Sebelum mengelola kelas, saya biasanya menyiapkan Modul Ajar, alat peraga (jika diperlukan), dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Saya juga mengatur posisi tempat duduk, memikirkan pengelompokan siswa jika ada kegiatan kelompok, dan memastikan kelas dalam kondisi nyaman. Selain itu, saya mempersiapkan diri secara mental dan fisik serta berdoa agar proses pembelajaran berjalan lancar.</p>

		<p>- strategi yang sering digunakan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif (SPK) pembelajaran yang menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok kecil. Biasanya strategi ini diterapkan ketika menggunakan permainan Team Game Tournament (TGT) Pembelajaran berbasis kompetisi dalam kelompok menggunakan kuis atau permainan</p> <p>- Permainan yang digunakan bervariasi dan menyesuaikan dengan mata pelajaran dan kondisi siswa untuk permainan digital lebih sering menggunakan Quiss Interaktif seperti Quiziz, Wordwall, Quiz Educaplay dan lain – lain dan untuk</p>
--	--	--

		<p>permainan konvensional lebih sering menggunakan Snowball Throwing (Bola Beracun), Ular Tangga, Puzzle, Menyusun kata dan Bisik Berantai. Untuk media dan alat bantu biasanya dipersiapkan sebelum pembelajaran contohnya jika menggunakan permainan digital, quiz sudah disiapkan dari hari sebelumnya dan alat bantu seperti proyektor, laptop, sound system disiapkan sebelum masuk pembelajaran</p>
2.	<p>- Apa yang menjadi dasar pemilihan permainan dan apa hal – hal yang mendorong Bapak/Ibu untuk menggunakan permainan pada proses pembelajaran?</p>	<p>- Saya menggunakan permainan karena meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, serta membuat pembelajaran lebih aktif dan bermakna. Dengan pendekatan ini, saya berharap siswa lebih mudah</p>

		<p>memahami materi dan menikmati proses belajar. Dan di MI Takhasus Darul Ulum, khususnya di kelas 1 yang mayoritas siswanya berusia 6 tahun, saya memilih permainan yang sederhana, interaktif, dan menyenangkan agar sesuai dengan perkembangan mereka. Pemilihan permainan didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keterlibatan siswa, dan efektivitas dalam membantu pemahaman konsep.</p>
4.	<p>- Bagaimana strategi Bapak/Ibu untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif di dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran?</p>	<p>- saya bekerja sama dengan patner saya, jadi di MI Takhasus Darul Ulum setiap kelas rendah khususnya kelas 1 memiliki dua guru yaitu guru kelas dan guru pendamping, saya biasanya bekerja sama dengan guru</p>

		pendaping saya untuk memastikan semua siswa dapat terlibat aktif dalam permainan.
5.	<ul style="list-style-type: none"> - Menurut Bapak/Ibu adakah dampak dari penggunaan permainan terhadap keterlibatan siswa? - Dan Menurut Bapak/Ibu adakah dampak dari penggunaan permainan terhadap Pemahaman siswa? 	<ul style="list-style-type: none"> - Meskipun permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitasnya tetap bergantung pada jenis permainan dan cara penerapannya. Tidak semua siswa memiliki ketertarikan yang sama terhadap permainan, dan dalam beberapa kasus, permainan justru bisa mengalihkan fokus dari tujuan utama pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menyeimbangkan penggunaan permainan dengan metode pembelajaran lainnya agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

		<p>- Permainan bisa meningkatkan pemahaman siswa, tetapi efektivitasnya tergantung pada jenis permainan yang digunakan. Jika tidak sesuai dengan materi atau kurang terarah, permainan justru bisa menjadi distraksi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih permainan yang benar-benar mendukung konsep yang sedang dipelajari agar hasilnya optimal</p>
6.	<p>- Menurut Bapak/Ibu apa kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan permainan di kelas 1</p>	<p>- jika menggunakan media digital biasanya terkendala pada teknis seperti listrik yang tidak stabil dan ketika menggunakan permainan konvensional harus lebih ekstra untuk mengkondisikan anak.</p>
7.	<p>- Bagaimana strategi Bapak/Ibu dalam mengatasi tantangan</p>	<p>- dalam mengatasi kendala contohnya seperti ketika ingin</p>

	<p>atau kendala dalam menggunakan permainan dalam pembelajaran ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menurut Bapak/Ibu, apa faktor – faktor yang mendukung terhadap penggunaan permainan - dan apa faktor menghambat dari penerapan permainan di dalam pembelajaran? 	<p>menggunakan metode permainan digital dan ada kendala pada teknis seperti mati lampu saya biasanya alihkan dengan metode permainan konvensional seperti bisik berantai, lompat – lompat, snowball throwing yang bahan dan alatnya mudah dan jika tidak memungkinkan mungkin akan menggunakan metode ceramah atau diskusi kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - faktor yang mendukung penerapan permainan dalam pembelajaran adalah semangat dan partisipasi aktif siswa, karena mereka cenderung lebih antusias saat belajar melalui permainan. Selain itu, jika permainan dirancang dengan baik, dapat membantu meningkatkan pemahaman
--	---	--

		<p>siswa terhadap materi. Dukungan dari sekolah dalam penyediaan alat bantu dan media pembelajaran juga sangat membantu kelancaran proses ini.</p> <p>- ada beberapa faktor yang menghambat, seperti keterbatasan waktu dalam pembelajaran, terutama saat permainan membutuhkan banyak persiapan. Tantangan lain adalah kesulitan dalam mengatur kelas, karena semua siswa ingin terlibat, sehingga memerlukan tenaga ekstra untuk menjaga suasana tetap kondusif. Jika menggunakan media digital, kendala teknis seperti listrik atau perangkat yang kurang memadai juga dapat menjadi hambatan dalam pelaksanaan permainan</p>
--	--	--

Lampiran 6 Dokumentasi Observasi







Lampiran 7 Dokumentasi Wawancara



Wawancara dengan guru kelas 1 A



Wawancara dengan guru kelas I B



Wawancara dengan guru kelas I C

Lampiran 8 Surat Keterangan Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0098/Un.10.3/K/DA.04.10/1/2025

Semarang, 7 Januari 2025

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.
Kepala Sekolah MI Takhasus Darul Ulum Semarang
di-Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Fatimah Nisa Royyani
NIM : 2103096068
Semester : Semester 8 (Delapan)

Judul Skripsi: Strategi Guru dalam Menggunakan Permainan di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Takhasus Darul Ulum Semarang

Dosen Pembimbing: Arsan Shanie M.Pd.

untuk melakukan penelitian di MI Takhasus Darul Ulum yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2025 sampai dengan tanggal 30 Januari 2025.

Demikian, atas perhatian dan terimakasihnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha

Siti Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DARUL ULUM
MADRASAH UNGGULAN
MI TAKHASUS DARUL ULUM

NSM : 111233740096 NPSN : 70033262
Alamat : Jl. Bukit Gondoriyo RT 07/RW 04 Gondoriyo Ngaliyan Semarang
(024) 76434526 081333163025 mitakhasusdarululum@gmail.com
 MI Takhasus Darul Ulum <https://mitakhasusdarululum.sch.id/>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 116.2/MIT-DU/III/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Qomariyah, M.S.I
Jabatan : Kepala Madrasah
Tempat Tugas : MI Takhasus Darul Ulum

Dengan ini menerangkan bahwa :


Nama : Fatimah Nisa Royyani
NIM : 2103096068
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) – (S1)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Walisongo Semarang
Judul Skripsi : STRATEGI GURU DALAM MENGGUNAKAN PERMAINAN DI
KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH TAKHASUS DARUL
ULUM

Nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di MI Takhasus Darul Ulum pada tanggal
13 Januari - 12 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 11 Maret 2025

Mengetahui,
Kepala MI Takhasus Darul Ulum


NURUL QOMARIYAH, M.S.I

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Fatimah Nisa Royyani
2. Tempat & Tgl. Lahir : Tegal, 01 Desember 2003
3. Alamat Rumah : Ds. Randusari RT 7/RW 1 Kec.
Pagerbarang Tegal
4. HP : 085603350384
5. E-mail : fatimahnisa1230@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

1. MI Salafiyah Randusari Kabupaten Tegal
2. MTS Asyafi'iyah Jatibarang Brebes
3. MAN 2 Tegal

Semarang, 03 Maret 2025



Fatimah Nisa Royyani