

PENGARUH METODE BERMAIN SAMBIL BELAJAR AL-QUR'AN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI MASA TRANSISI COVID 19 KE TATAP MUKA DI TQA AN NAMLU KARAWANG

Ike Aulia Ramadani Mulyono¹; Ajat Rukajat²; Khalid Ramdhani³

Universitas Singaperbangsa Karawang

ikeauliaramadanim@gmail.com

Abstract

This study aims to knowing the effect of play while learning on the learning motivation Al-Qur'an in covid 19 transition in TQA An Namlu Karawang by using the quantitative eksperimental method. The population in this study was all students of TQA An Namlu Karawang by taking samples of DTA 2 class which total 11 students using sampling purposive. Analysis of the study data using T-Test with Paired Sample T-Test and N-Gain Normality test and has passed the prerequisite test for the normality test. The data collecting using observation data, documentation, and test. The result showed that 1) the students' learning motivation during covid 19 transition decreased after distance learning (PJJ). 2) the play while learning method is one of the fun method that can be applied in learning Al-Qur'an to increase students' learning motivation. 3) the play while learning method shows that it has an effect on the Al-Qur'an learning motivation in students during the covid 19 transition period which is shown in the results of the paired sample t-test where the significance value is 0,000 (meaning <0,05) and the n-gain normality test is 0,51 (51,04%) or in the medium category. It can be stated that Ho is rejected and Ha is accepted. This means that the play while learning method has an effect on Al-Qur'an learning motivation during the covid 19 transition period in students at TQA An Namlu Karawang.

Keywords : Effect Play While Learning Method, Al-Qur'an Learning Motivation

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain sambil belajar terhadap motivasi belajar Al-Qur'an di masa transisi covid-19 di TQA An Namlu Karawang dengan menggunakan metode Kuantitatif Eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa di TQA An Namlu Karawang dengan mengambil sampel kelas DTA 2 yang berjumlah 11 siswa menggunakan sampling purposive. Analisis data penelitian ini dengan menggunakan pengujian T-Test dengan Paired Sample T-test dan uji normalitas n-gain serta telah melewati uji prasyarat uji Normalitas. Pengumpulan data menggunakan data observasi, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) morivasi belajar anak pada masa transisi covid 19 mengalami penurunan setelah pembelajaran jarak jauh (PJJ); 2) metode bermain sambil belajar merupakan salah satu metode menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; 3) metode bermain sambil belajar menunjukkan memberi pengaruh terhadap

motivasi belajar Al-Qur'an pada anak di masa transisi covid-19 yang ditunjukkan pada hasil Paired Sample T-test dimana nilai signifikansi didapat 0,000 (berarti $<0,05$) dan uji normalitas n-gain didapat nilai sebesar 0,51 (51,04%) atau dalam kategori sedang. Dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa metode bermain sambil belajar berpengaruh terhadap motivasi belajar Al-Qur'an di masa transisi covid-19 pada siswa di TQA An namlu Karawang.

Kata Kunci : Pengaruh, Metode Bermain Sambil Belajar, Motivasi Belajar Al-Qur'an

PENDAHULUAN

Pembelajaran Al-Qur'an adalah sebuah pembahasan yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah. Para pelajar muslim wajib mengetahui dan mempelajarinya. Didapati Al-Qur'an merupakan kitab suci agama Islam berisi *kalamullah* atau firman Allah SWT yang disampaikan kepada nabi Muhammad Saw bertujuan untuk menjadi petunjuk bagi umat manusia. Al-Qur'an berisi tentang hal-hal berkaitan dengan dunia dan akhirat. Kata Al-Qur'an berasal dari kata *qara'a* yang artinya bacaan, atau kumpulan huruf dan kata dalam suatu tuturan rapi. Sementara secara harfiah kata Al-Qur'an artinya bacaan sempurna. Al-Qur'an disebut juga sebagai bacaan yang paling banyak dibaca oleh manusia (Badruzaman, 2002). Memupuk keimanan dalam diri anak terhadap Al-Qur'an merupakan tugas utama orang tua di rumah dan pula merupakan kewajiban guru untuk mengembangkan lebih lagi keimanan tersebut kedalam hati anak. Sebab didalam Al-Qur'an dapat diperoleh keilmuan yang luar biasa terhadap pembentukan akhlakul karimah (L, 2020, hal. 529-530). Dijanjikan kepada setiap manusia yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan maka akan diberikan derajat yang lebih tinggi. Difirmankan dalam Q.S. Al Mujadillah ayat 11.

.... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۖ وَلَ الَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya : “....Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.”

Keutamaan memperoleh pendidikan didukung pula dengan pernyataan UU Sisdiknas no.20 tahun 2003 mengenai tujuan dari pendidikan pada bab 2 pasal 3 yang berbunyi : “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan

Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab’.

Pendidikan Agama Islam dapat diperoleh anak dari keluarga, masyarakat, hingga lembaga pendidikan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang memberikan fasilitas pembelajaran pendidikan agama Islam. Dalam Permenag No.2 Tahun 2008 disebutkan bahwa mata pelajaran dalam PAI menegaskan ruang lingkup pembelajaran Al-Qur'an meliputi kemampuan baca tulis Al-Qur'an sesuai kaidah, juga hafalan surah pendek dan kandungannya (Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2008, hal. 19-23). Bukan hanya tahu mengenai bacaan dan artinya saja, namun pula kita wajib memelihara kemurnian Al-Qur'an, seperti disebutkan dalam Q.S. Al Hijr ayat 9.

إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

Artinya : *Sesungguhnya Kamilah yang menurunkan Al-Qur'an, dan pasti Kami (pula) yang memeliharanya.*

Dari ayat diatas difirmankan bahwa anjuran untuk selalu menjaga AL-Qur'an dengan senantiasa mempelajari, mengamalkan, dan mengajarkannya sampai ajal menjemput (Hanafi, 2021, hal. 13). Dalam mendapatkan pembelajaran Al-Qur'an yang berarti bagi anak, guru sebagai pendidik perlu kreatifitas untuk mengelola pembelajaran sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal. Strategi ini biasa disebut dengan metode belajar.

Secara etimologi, metode memiliki asal kata dari Bahasa Yunani yaitu *meta* yang berarti 'dilalui' dan *bodos* berarti 'jalan'. Jadi metode merupakan jalan yang perlu dilalui. (Halik, 2012, hal. 46). Metode diketahui merupakan alat yang dipakai dalam memindahkan keilmuan dari guru kepada peserta didik (Maesaroh, 2013, hal. 155). Metode juga disebut sebagai berbagai langkah sistematis yang wajib dilakukan (Aditya, 2016, hal. 166). Dapat disimpulkan bahwa metode yaitu sebuah cara atau langkah yang perlu dijalani dalam melakukan transfer kelimuan dari guru kepada peserta didik (pembelajaran). Metode dibutuhkan oleh guru untuk mencapai tujuan dari belajar dengan optimal.

Pembelajaran Al-Qur'an juga membutuhkan metode yang sesuai dengan pertimbangan segala aspek yang bertujuan memperoleh keberhasilan dalam pembelajaran Al-Qur'an di kelas. Pembahasan dalam pelajaran Al-Qur'an di sekolah pada umumnya mencakup baca tulis Al-Qur'an dan pemahaman kandungan surah-surah. Guru sering kali melakukan pembelajaran Al-Qur'an dengan metode yang itu-itu saja, sehingga memunculkan kejenuhan pada siswa setiap belajar Al-Qur'an. Dalam pengembangan

metode pembelajaran Al-Qur'an pemakaian permainan edukatif menjadi jalan lain yang dapat dipertimbangkan oleh guru.

Conny R Setiawan mengatakan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak sendiri tanpa adanya hadiah atau pujian karena menyenangkan (Zaini, 2015). Permainan punya banyak fungsi bagi anak seperti menghibur diri, bersuka ria, mengerjakan kegiatan yang ingin dikerjakan, dan lain sebagainya (Rohani, 2010). Secara karakteristiknya, bermain dibagi atas beberapa jenis.

1. Berdasarkan pelakunya : bermain secara individu dan kelompok
2. Berdasarkan jenis aktivitasnya : bermain fisik dan imajinasi
3. Berdasarkan alat bermainnya : bermain manual dan mekanik. (Wiyani, 2021)

Piaget beranggapan bermain adalah sesuatu yang krusial untuk tempat yang dibutuhkan anak untuk perkembangan pikirannya. Metode bermain sambil belajar adalah cara belajar dengan penggunaan permainan untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Dalam pandangan pendidikan, permainan adalah peluang yang diberikan kepada anak agar dapat melakukan suatu kegiatan sendiri (Holis, 2016, hal. 23). Dikatakan juga metode dalam pembelajaran dipakai dengan pertimbangan dari beberapa prinsip, dan diantara prinsip tersebut motivasi juga masuk ke dalamnya (Daradjat, 2011, hal. 151). Penggunaan metode bermain sambil belajar ini dapat digunakan guru untuk membangun minat belajar anak pada pembelajaran Al-Qur'an.

Dalam belajar, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti faktor dari dalam diri individu dan faktor dari luar diri individu (Purwanto, 2017, hal. 84-85). Terdapat salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yaitu motivasi belajar atau juga faktor dari dalam diri individu. Rianto mengungkapkan motivasi adalah sesuatu yang mendorong individu atau kelompok untuk mengerjakan atau tidak sesuatu. Sementara Santrock berpendapat bahwa motivasi bisa timbul dari dalam ataupun luar diri individu (Laka, 2020, hal. 70). Dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang terdapat dalam atau luar diri individu atau kelompok yang mendorongnya untuk mengerjakan atau tidak sesuatu.

Namun hingga sekarang Covid-19 masih ada dalam kehidupan manusia dan memaksa seluruh aspek kehidupan untuk dilakukan dengan terbatas, termasuk pendidikan. Hal ini memunculkan permasalahan dalam pembelajaran bagi anak. Belajar di rumah (PJJ) menimbulkan motivasi belajar anak menurun. Banyak faktor yang menyebabkannya seperti

ketidak mampuan wali murid mendampingi anak belajar di rumah, hingga lingkungan rumah yang tidak kondusif. Kini perlahan berkat program cepat pemerintah untuk vaksin angka penyebaran menurun dan kegiatan yang tadinya terbatas dilakukan menjadi diberlakukan normal kembali dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.

Melihat dari observasi peneliti, para siswa yang kembali bersekolah memiliki penurunan motivasi dalam belajar di kelas, hal ini merupakan permasalahan baru yang dihadapi guru. Pemilihan metode yang menarik dan menyenangkan bagi anak dipilih guru untuk kembali menumbuhkan motivasi belajar di kelas. Bermain sambil belajar dapat dilakukan karena anak sangat menyukai bermain. Guru dapat membuat permainan edukatif yang dapat menstimulus anak untuk belajar.

TQA An Namlu memiliki permasalahan serupa dengan lainnya. Berdasarkan observasi awal TQA An Namlu memiliki total 47 siswa yang dibagi atas 6 tingkat kelas. Ditemukan tak sedikit siswa memiliki kondisi motivasi menurun pasca PJJ. Namun para siswa dilihat sangat menyukai bermain dengan teman-temannya. Hal ini juga mendorong guru dan peneliti untuk mulai mencoba metode bermain sambil belajar yang diterapkan pada mata pelajaran Al-Qur'an di kelas. Pembelajaran Al-Qur'an di TQA An namlu mencakup baca tulis Al-Qur'an, hafalan surah, hingga pembelajaran tajwid.. Dalam pelaksanaan metode ini dilakukan juga dengan pemberian hadiah dan hukuman.

Berbagai permainan yang dilakukan anak dalam pembelajaran Al- Qur'an akan mengurangi tekanan belajar para siswa dikelas dan juga menumbuhkan motivasi belajar anak dalam memperdalam pengetahuannya terhadap mata pelajaran Al-Qur'an. Peneliti mengumpulkan berbagai permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an di TQA An Namlu seperti teka-teki silang, teka-teki kocok, kuis, hingga sambung ayat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar dan penerapan metode belajar Al-Qur'an serta menganalisis sejauh mana pengaruh yang ada dari metode bermain sambil belajar Al-Qur'an terhadap motivasi belajar di masa transisi Covid 19 ke tatap muka di TQA An Namlu Karawang.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TQA An Namlu Karawang dengan mengambil sampel di kelas DTA 2 atau kelas 4 SD berjumlah 11 siswa dari seluruh populasi siswa TQA An Namlu total 47 siswa yang dilakukan dari bulan April hingga Juni. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, dimana peneliti mencari pengaruh dari perlakuan atau *treatment* terhadap hasil dalam kondisi yang terkendali dan mengelola hasil data menggunakan statistik. Dengan memakai *pre-eksperimental design (nondesign)* dengan *one group pretest-posttest design*. Pengumpulan data penelitian digunakan instrument lembar observasi menggunakan skala Likert bentuk centang untuk mengukur sebuah fenomena yang diteliti, dalam hal ini motivasi belajar Al-Qur'an. Berikut merupakan kriteria penelitian kisi-kisi dari instrument penelitian.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Motivasi Belajar Al-Qur'an

Variabel	Kriteria Penelitian				
	Skor				
Motivasi belajar Al-Qur'an	Keterangan jenis soal	4	3	2	1
	Negatif	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
	Positif	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Indikator	No. Item Instrumen	Kriteria Penilaian
Motivasi Belajar	1. Keinginan belajar	7, 9, 10, 12, 13	Anak menunjukkan sikap siap belajar
	2. Senang mengikuti pembelajaran	1, 2, 5, 9, 11, 15	Anak menikmati waktu dalam pembelajaran Al-Qur'an
	3. Meningkatkan pengetahuan	7, 10, 12, 13	Anak menunjukkan keinginan untuk mengetahui apa yang belum diketahuinya
	4. Keinginan mendapat nilai yang tinggi	3, 4, 13	Anak menunjukkan semangat untuk memperoleh nilai lebih memuaskan
	5. Keinginan mendapat perhatian	8, 14	Anak fokus pada kegiatan pembelajaran Al-Qur'an dengan bermain

	6. Pengaruh reinformant	5, 6	Anak menunjukkan reaksi terhadap hadiah atau hukuman dalam permainan
--	-------------------------	------	--

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Statistik Inferensial dengan Uji T bertujuan mengetahui rata-rata hasil data sebelum dan sesudah treatment yang sebelumnya telah melalui uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 25 for Windows. Hipotesis penelitian diuji dengan uji beda rata-rata T - berpasangan (*Paired T-Test*) untuk mengetahui pengaruh treatment terhadap perubahan yang diharapkan dan Uji Normalitas N-Gain untuk mengungkap selisih/beda pada nilai pretest dan posttest bertujuan mengetahui sejauh mana kemajuan sebelum dan sesudah treatment.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Hasil Pretest

Pretest dilakukan pada Rabu, 6 April 2022 di ruang kelas DTA 2 dengan hasil data sebagai berikut.

Tabel 3. Kelompok Anak (Pretest)

Res	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	TOTAL
s1	3	3	3	3	3	4	3	3	1	2	2	2	2	3	4	41
s2	3	4	3	3	3	4	4	3	1	1	1	4	3	4	4	45
s3	2	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	1	3	3	3	31
s4	2	2	2	2	3	4	3	2	2	4	2	1	2	3	1	35
s5	3	2	2	2	3	4	1	3	2	3	3	2	3	4	4	41
s6	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	4	35
s7	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	4	3	28
s8	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	33
s9	3	2	1	2	3	2	3	2	1	1	1	2	3	3	4	33
s10	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	4	4	41
s11	2	1	1	2	3	2	1	2	2	2	3	1	1	2	2	27
Jumlah																390

Selanjutnya peneliti menjabarkan hasil data treatment 1 hingga 4.

1) Treatment 1

Dilakukan pada Rabu, 13 April 2022 dalam ruang kelas DTA 2 selama 30 menit. Seluruh anak berjumlah 11 anak bermain permainan teka-teki silang seputar pengetahuan dasar Al-Qur'an dan menerapkan hadiah kudapan snack dan hukuman coretan wajah.

Didapat mulai tumbuh antusiasme anak dalam mengikuti permainan, seperti anak aktif bertanya mengenai clue kepada guru dan anak memiliki keinginan untuk menghindari hukuman dan mendapat hadiah. Namun pada treatment 1 ini masih didapat anak yang belum terdorong fokus dalam pembelajaran hingga anak malas mengikuti permainan untuk menghindari hukuman.

Tabel 4. Kelompok Anak (Treatment 1)

Res	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	TOTAL
s1	3	2	2	1	3	4	2	3	2	2	1	2	4	3	4	38
s2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	1	1	4	3	4	4	44
s3	1	1	2	1	3	3	1	3	1	1	1	2	3	3	4	30
s4	1	1	2	1	3	4	1	3	2	2	2	2	4	3	3	34
s5	3	3	2	2	4	4	1	3	2	2	2	2	4	3	3	40
s6	2	2	3	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	4	39
s7	1	2	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	33
s8	3	3	3	3	3	3	3	4	1	1	1	4	3	4	4	43
s9	3	3	3	3	3	3	3	4	1	1	1	4	3	4	4	43
s10	3	3	3	3	4	3	3	4	1	1	1	4	3	4	4	44
s11	1	2	2	1	3	3	1	4	2	1	2	2	2	4	4	34
Jumlah																422

2) Treatment 2

Treatment ini dilakukan pada rabu, 25 Mei 2022 di halaman sekolah setelah KBM selesai selama 15 menit. Permainan yang dilakukan adalah melanjutkan dan menebak surah Al-Qur'an. Dimulai dari guru membacakan potongan ayat dan siswa diminta melanjutkannya dan menebak surat apakah yang dibacakan.

Treatment ini menghasilkan antusiasme siswa mulai mengalami kenaikan siswa aktif berkompetisi dengan imbalan hadiah pulang lebih awal. Siswa didapat fokus mengingat hafalan surahnya namun anak sewaktu-waktu melanggar aturan permainan.

Tabel 5. Kelompok Anak (Treatment 2)

Responden	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	TOTAL
s1	3	3	4	4	4	4	4	4	1	1	2	3	3	4	4	48
s2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	3	4	4	50
s3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	1	3	3	3	3	42
s4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	43
s5	4	4	4	4	3	4	3	4	1	1	1	4	4	4	4	49
s6	3	4	3	3	3	3	3	4	2	1	2	3	3	4	3	44
s7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	41
s8	3	4	3	3	3	3	3	4	1	1	1	4	3	4	4	44
s9	4	3	3	3	3	3	4	3	1	1	1	4	4	4	4	45
s10	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	51
s11	3	3	3	3	4	3	3	4	2	1	2	3	3	4	3	44
Jumlah																501

3) Treatment 3

Treatment dilakukan pada Kamis, 16 Juni 2022 di halaman sekolah selama 40 menit. dimulai dengan anak berbaris menjadi beberapa baris yang akan dipilih menjadi kelompok. Setiap kelompok berlomba memperoleh skor terbesar untuk menghindari hukuman. Kelompok yang berada diposisi terakhir akan mendapatkan hukuman coretan wajah dengan spidol. Lingkup materi belajar yaitu pengetahuan tajwid.

Didapat hasil telah muncul keinginan kuat ikut serta dalam permainan. Tumbuhnya antusiasme anak dapat dilihat dari fokus anak dalam materi belajar dan terdorong untuk mengetahui lebih banyak tentang materi belajar. Pada treatment 3 ini anak mulai terbiasa dengan adanya hadiah dan hukuman.

Tabel 6. Kelompok Anak (treatment 3)

Responden	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	TOTAL
s1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	3	4	4	4	50
s2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	51
s3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	1	3	4	4	3	44
s4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	2	1	3	4	4	4	49
s5	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	2	3	4	4	4	51
s6	3	4	3	3	3	3	3	3	2	1	2	4	3	3	3	43
s7	3	3	3	3	4	3	3	4	2	1	2	4	3	4	3	45
s8	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	43
s9	4	3	3	4	3	3	4	3	1	1	1	4	4	4	4	46
s10	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	3	4	4	50
s11	3	4	3	3	3	3	4	4	1	1	1	3	4	4	4	45
Jumlah																517

4) Treatment 4

Dilakukan pada Jum'at, 17 juni 2022 di halaman sekolah selama 40 menit. Dimulai dengan guru menjelaskan peraturan permainan kotak pos. terinspirasi dari permainan tradisional kotak pos, anak yang ada disaat lagu berakhir akan diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan benar dan dapat hadiah atau menjawab dengan salah dan mendapatkan hukuman coretan wajah dengan spidol. Hadiah dari kuis ini yaitu permen lollipop dan susu kotak.

Berdasarkan hasil treatment ini dilihat keinginan kuat para siswa untuk berkompetisi dalam permainan. Fokus anak terhadap materi belajar meningkat dan seimbang. Anak terbiasa dengan hadiah dan hukuman, namun beberapa anak belum bisa menjawab pertanyaan dengan tepat.

Tabel 7. Kelompok Anak (Treatment 4)

Responden	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	TOTAL
s1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	3	4	4	4	50
s2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	51
s3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	1	3	4	4	3	44
s4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	2	1	3	4	4	4	49
s5	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	2	3	4	4	4	51
s6	3	4	3	3	3	3	3	3	2	1	2	4	3	3	3	43
s7	3	3	3	3	4	3	3	4	2	1	2	4	3	4	3	45
s8	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	43
s9	4	3	3	4	3	3	4	3	1	1	1	4	4	4	4	46
s10	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	3	4	4	50
s11	3	4	3	3	3	3	4	4	1	1	1	3	4	4	4	45
Jumlah																517

b. Hasil Posttest

Setelah treatment dilakukan, peneliti kembali mengevaluasi pengaruh metode bermain sambil belajar terhadap motivasi belajar Al-Qur'an pada anak. Dilakukan pada Senin, 20 Juni 2022. Didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Kelompok Anak (Posttest)

Responden	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	TOTAL
s1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	3	4	4	4	50
s2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	3	4	4	50
s3	4	3	4	4	3	3	4	4	1	2	1	3	4	4	4	48
s4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	1	3	4	4	4	51
s5	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	1	4	4	4	4	52
s6	3	3	4	3	3	3	3	4	2	1	2	3	3	4	3	44
s7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	4	3	42
s8	4	4	4	4	4	3	4	4	1	1	1	3	4	4	4	49
s9	4	4	4	4	3	3	4	4	1	1	1	4	4	4	4	49
s10	4	4	4	4	4	3	4	4	1	1	1	4	4	4	4	50
s11	4	3	3	3	4	3	3	4	2	1	2	3	3	4	3	45
Jumlah																530

Tabel 9. Statistik Deskriptif (Posttest)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	11	42	52	48,18	3.157
Valid N	11				

Dari data diatas menghasilkan statistik deskriptif nilai minimum 42 dan nilai maksimum 52. Data tersebut memiliki nilai mean 48,18 dan nilai standar deviasi 3,157.

c. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian diuji dengan *Paired Sample T-Test* dan Uji Normalitas N-gain di Aplikasi SPSS 25 for Windows dan Excel. Diperoleh hasil sebagai berikut.

1) Paired Sample T-Test

Tabel 10. Hasil Paired Sample T Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	35.45	11	5.854	1.765
	Post-test	47.27	11	3.165	.954

Berdasarkan tabel 1.10 diperoleh motivasi mengalami peningkatan dari 35.45 menjadi 47.27. Maka terdapat perbedaan rata-rata motivasi anak sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain. karena motivasi anak pada pretest 35,45 < posttest 47,27, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan rata-rata terhadap motivasi belajar Al-Qur'an anak sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain sambil belajar.

Tabel 11. Hasil Uji Paired Sample Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre_test & Post_test	11	.549	.081

Berdasarkan tabel 1.11 didapat tingkat motivasi belajar Al-Qur'an pada anak adalah $R = 0,549$ dan nilai signifikan sebesar $0,081 (>0,05)$. Maka dijabarkan $R = 0,549 > \text{Nilai Signifikan } 0,081 (>0,05)$. Diperoleh bahwa terdapat korelasi yang cukup kuat motivasi anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain karena nilai signifikansi mendekati 1 ($>0,05$).

Tabel 12. Paired Samples Test

Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			
Pair 1 Pretest- Posttest	-11.818	4.895	1.476	-15.107 -8.529	-8.007	10	.000

Berdasarkan tabel 1.12 didapat nilai Sig > 0,05 maka dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap penggunaan metode bermain dengan motivasi belajar.

2) Uji Normalitas N-gain

Berikut merupakan hasil perhitungan Normalitas N-Gain dengan Excel.

Tabel 13. Uji Normalitas N-gain

Responde	Pre Test	Post Test	post-pre	s mid- pre	N-Gain	N - Gain %
s1	41	50	9	19	0,47	47,37
s2	45	50	5	15	0,33	33,33
s3	31	48	17	29	0,59	58,62
s4	35	51	16	25	0,64	64
s5	41	52	11	19	0,58	57,89
s6	35	44	9	25	0,36	36
s7	28	42	14	32	0,44	43,75
s8	33	49	16	27	0,59	59,26
s9	33	49	16	27	0,59	59,26
s10	41	50	9	19	0,47	47,37
s11	27	45	18	33	0,55	54,55
mean	35,45	48,18	12,73	24,55	0,51	51,04

Berdasarkan tabel 13 diperoleh nilai N-gain sebesar 0,51 atau 51,04%. Berlandaskan pedoman interpretasi nilai n-gain dinyatakan bahwa nilai n-gain dalam kategori sedang (atau $0,3 \leq g \leq 0,7$). Disimpulkan bahwa pengaruh

metode bermain sambil belajar terhadap motivasi belajar al-Qur'an memiliki pengaruh namun tidak tinggi.

Pembahasan

Permainan sewaktu-waktu berpengaruh pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipakai lebih banyak dihabiskan untuk bermain dari pada belajar. Bermain dapat memberikan dampak banyak dampak positif misalnya *problem solving*, mengatur strategi, kerja sama, dan sebagainya. Bermain juga memberikan manfaat seperti menambah konsentrasi, fokus, hingga tidak mudah menyerah kepada anak (Husna, 2017, hal. 2).

Pada masa transisi covid 19 ke tatap muka keadaan TQA An Namlu Karawang menunjukkan motivasi anak pada saat pretest mengalami ketertarikan dengan proses belajar dengan metode bermain. Terlihat anak terpicu dengan adanya hadiah dan hukuman sehingga timbul persaingan. Aspek ini merangsang anak untuk lebih semangat belajar untuk memperoleh pengetahuan. Terlihat pula meningkat secara berkala antusiasme anak.

Bermain adalah kegiatan serius bagi anak namun juga mengasyikkan. Bermain menjadi metode dalam belajar yang menyenangkan untuk anak. Metode bermain dilakukan dengan pendekatan dalam pembelajaran dengan cara menggunakan strategi, metode atau alat juga media yang menarik, dan sudah dapat dilakukan dengan menyenangkan (Zaini, 2015, hal. 133).

Pada penerapan metode bermain sambil belajar Al-Qur'an di masa transisi covid 19 di TQA An Namlu Karawang didapat berdasarkan permainan yang dipakai seperti kuis, teka-teki, hingga sambung ayat. Sebelumnya guru melakukan persiapan yang akan diperlukan dalam permainan. Tapi pada pelaksanaannya terdapat anak tidak berpikir sedang melakukann pembelajaran sehingga anak tidak merasa terbebani untuk belajar Al-Qur'an.

Penggunaan metode bermain sambil belajar menghasilkan pernyataan memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar Al-Qur'an di masa transisi covid 19 di TQA An Namlu Karawang. Berdasarkan hasil penelitian ditunjukkan perbedaan signifikan antara sebelum mdan sesudah penggunaan metode. Penelitian ini diambil dari sample kelas DTA 2 selama 4 pertemuan. Nampak secara bertahap anak menunjukkan perilaku tertarik pada pembelajaran Al-Qur'an dengan bermain. Sikap antusias anak terlihat dari kegiatan

kuis kelomok, dimana anak bekerja sama berkompetisi mendapatkan skor tinggi dan terhindar dari hukuman.

Pengaruh penggunaan metode bermain sambil belajar Al-Qur'an terhadap motivasi belajar juga ditunjukkan dari hasil uji hipotesis. Didapat nilai signifikansi sebesar 0,000 (artinya $<0,05$) dan uji normalitas n-gain diperoleh 0,51 (51,04%) atau disebut kategori sedang. Dan dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain sambil belajar terdapat pengaruh pada motivasi belajar Al-Qur'an ditunjukkan pada meningkatnya motivasi belajar anak dari sebelum dan sesudah penggunaan metode.

KESIMPULAN

Didasarkan pada hasil penelitian tentang pengaruh metode bermain sambil belajar Al-Qur'an terhadap motivasi belajar di masa transisi covid 19 didapat:

1. Pemilihan metode belajar merupakan sesuatu yang krusial yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak, terlebih di masa transisi covid 19 sekarang. Keadaan sebelumnya ketika motivasi belajar siswa turun karena pembelajaran jarak jauh (PJJ) dapat distimulus melalui kegiatan bermain.
2. Terlihat bertumbuhnya motivasi belajar anak dengan bantuan permainan dalam pembelajaran Al-Qur'an. Ketika hanya satu dua siswa yang bersemangat bermain hingga menularkannya kepada seluruh siswa. Timbul juga perilaku bersaing antar anak dipicu dengan hadiah dan hukuman. Beberapa permainan dibuat untuk meningkatkan daya ingat hafalan surah hingga pengetahuan dasar tentang Al-Qur'an.
3. Dapat disimpulkan berlandaskan hasil penelitian dan perhitungan dari uji hipotesis dan uji normalitas n-gain menggunakan SPSS 25 for windows. Diperoleh nilai signifikansi 0,000 (artinya $<0,05$) dan uji normalitas n-gain senilai 0,51 (51,04%) dan dikategorikan pada tingkatan sedang (terdapat sedikit pengaruh antara variabel). Jadi dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil belajar Matematika Siswa. *SAP*, 1:2.
- Badruzaman, A. (2002). *Metodologi Studi Islam*. Bandung: Insan Mandiri.
- Daradjat, Z. d. (2011). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. (2008). *Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*. Jawa Timur: Bidang Mapenda Kanwil Departemen Agama Provinsi Jawa Timur.
- Halik, A. (2012). Metode Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Islam. *Al-'Ibrah*, 1/2.
- Hanaifi, I. (2021). *Penerapan Metode Pembelajaran Al-Qur'an di Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsenu*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Pendidikan Universitas Garut*, 09:01.
- Husna, N. d. (2017). Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4:3.
- L, R. R. (2020). Pembelajaran Al-Qur'an Era Covid-19: Tinjauan Metode dan Tujuannya pada Masyarakat di Kutacane Aceh Tenggara. *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 04:02.
- Laka, B. M. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Imanuel Agung Samofa High School. *Inovasi Penelitian*, 1:2.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minset dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Kependidikan*, 1/1.
- Purwanto, N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rohani, A. (2010). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiyani, N. d. (2021). *Alat Permainan Edukatif dengan Barang Bekas (Panduan Bagi Guru PAUD Kreatif)*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA*, 3 : 1.