

Implementasi Metode Permainan Dalam Menghafal Al-Qur'an Siswa Putra Kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua

Jumadi ^{1*}, Muhammad Fadil ², Arif Pramana Aji ³

Correspondensi Author

^{1, 2, 3} Pendidikan Agama

Islam, Universitas

Pendidikan

Muhammadiyah Sorong

Email:

jumadiwasho@gmail.com

Keywords :

Implementasi;

Metode Permainan;

Tahfidz Qur'an;

Cahaya Islam Papua

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti metode permainan, untuk meningkatkan efektivitas penghafalan Al-Qur'an di kalangan santri, khususnya dalam menghadapi tantangan kejenuhan dan keterbatasan waktu yang sering dihadapi dalam proses tahfidz. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an pada santri kelas IV putra di Sekolah Dasar Tahfizh Qur'an (SDTQ) Cahaya Islam Papua, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru tahfidz dan siswa kelas IV putra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode permainan dilakukan sebagai strategi pendukung yang melengkapi metode klasikal dan privat dalam program tahfidz. Metode ini diterapkan melalui dua jenis permainan utama: modifikasi ular tangga dan mencari ayat, yang digunakan sebagai selingan untuk mengisi waktu luang siswa. Faktor pendukung implementasi meliputi antusiasme siswa, dukungan pengajar, sarana dan prasarana, lingkungan yang kondusif, dukungan kurikulum yang fleksibel dan kerja sama antar siswa. Sementara faktor penghambat mencakup manajemen waktu yang belum optimal, keterbatasan alat peraga, kecenderungan bermain berlebihan, dan persepsi negatif terhadap metode permainan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan santri dalam menghafal Al-Qur'an, namun memerlukan pengelolaan yang lebih terstruktur untuk mengoptimalkan efektivitasnya.

Abstract. The urgency of this research lies in the importance of developing innovative and enjoyable learning methods, such as game-based methods, to enhance the effectiveness of Quran memorization among students, especially in addressing challenges such as boredom and time constraints often encountered in the tahfidz process. This research aims to describe the implementation of the game method in memorizing the Al-Qur'an in class IV male students at the Tahfizh Qur'an Elementary School (SDTQ) Cahaya Islam Papua, as well as identifying supporting and inhibiting factors. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Data collection was carried out through observation, interviews and

documentation. The research subjects consisted of the principal, teachers and IV grade male students. The research results show that the implementation of the game method is carried out as a supporting strategy that complements the classical and private methods in the tahfidz program. This method is implemented through two main types of games: modified snakes and ladders and looking for verses, which are used as a distraction to fill students' free time. Supporting factors for implementation include student enthusiasm, teacher support, facilities and infrastructure, a conducive environment, flexible curriculum support and cooperation between students. Meanwhile inhibiting factors include suboptimal time management, limited teaching aids, a tendency to play excessively, and negative perceptions of game methods. This research concludes that the game method can create a pleasant learning atmosphere and reduce students' boredom in memorizing the Al-Qur'an, but requires more structured management to optimize its effectiveness.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Menghafal Al-Qur'an merupakan salah satu kegiatan penting dalam kehidupan seorang Muslim. Hafalan Al Qur'an tidak hanya menjadi kewajiban seorang Muslim, tetapi juga memberikan manfaat spiritual, intelektual dan emosional (Syahid, 2019). Namun, proses menghafal Al Qur'an bisa menjadi tantangan bagi sebagian siswa, terutama anak-anak dan remaja yang mungkin mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dan memotivasi diri. Menghafal Al Qur'an juga menjadi tujuan penting bagi banyak umat Muslim di seluruh dunia. Al Qur'an dianggap sebagai sumber petunjuk dan pedoman bagi kehidupan manusia, dan menghafalnya dianggap sebagai prestasi Spiritual yang luar biasa. Namun, menghafal Al-Qur'an membutuhkan ketekunan, kedisiplinan, dan strategi yang efektif (Satra & Muarifah, 2024).

Tantangan menghafal Al-Qur'an dalam dunia modern saat ini semakin meningkat. Guru dan pengajar mencari cara yang inovatif dan menarik untuk membantu para siswa menghafal Al Qur'an dengan lebih efektif. Salah satu pendekatan yang menarik adalah implementasi metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an. Metode ini menggabungkan elemen-elemen permainan yang menyenangkan dengan pembelajaran Al-Qur'an. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam menghafal AlQur'an, sambil menjaga suasana belajar yang menyenangkan (Zahro, 2024). Metode ini mengubah proses yang kadang-kadang dianggap kaku dan membosankan menjadi sesuatu yang menyenangkan dan menarik (Ramadani, 2019).

Melalui penggunaan unsur-unsur permainan, seperti kompetisi, tantangan, dan hadiah, siswa akan merasa terlibat secara aktif dalam pembelajaran Al-Qur'an. Bayangkan suasana kelas di mana para siswa bersemangat dan antusias untuk belajar Al-Qur'an. Mereka terlibat dalam berbagai permainan yang dirancang secara khusus untuk membantu mereka mengingat ayat-ayat, memahami makna Al-Qur'an, dan menghafal urutan surah-surah. Mereka bekerja sama dalam tim atau bersaing satu sama lain, menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan memacu mereka untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi. Melalui penggabungan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, metode permainan ini menciptakan lingkungan belajar yang positif di mana

siswa dapat merasa termotivasi dan antusias dalam menghafal Al-Qur'an. Hal ini bukan hanya sekadar menghafal, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang pesan Al-Qur'an dan memperkuat ikatan mereka dengan kitab suci (Choiriyah & Jinan, 2024).

SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua, sebagai lembaga pendidikan yang fokus pada pendidikan Al-Quran, telah menyadari pentingnya mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa-siswanya. Salah satu pendekatan yang dianggap potensial adalah implementasi metode permainan dalam proses menghafal Al-Quran. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa para siswa putra kelas IV di SDTQ Cahaya Islam Papua memiliki konsentrasi yang rendah dan mudah bosan saat menghafal Al Qur'an dengan menggunakan metode tradisional. Hal ini berdampak pada pencapaian target hafalan yang tidak optimal. Selain itu perbedaan budaya dan bahasa di Papua juga menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran Al Qur'an.

Selaku guru kelas dan pengampu halaqah kelas IV putra SDTQ Cahaya Islam Papua memutuskan untuk menerapkan metode yang sesuai, mudah, efektif dan luwes dalam menghafal Al Quran. Maka implementasi metode permainan menjadi pilihan yang digunakan beliau dalam proses menghafal Al Qur'an karena metode permainan dianggap sesuai dengan karakteristik siswa putra kelas IV yang umumnya aktif dan menyukai aktifitas yang menantang. Implementasi metode permainan dalam menghafal Al Qur'an ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penggabungan unsur-unsur permainan seperti kompetisi, reward dan aktifitas fisik ke dalam proses menghafal sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap dan mengingat ayat-ayat Al Qur'an.

Permasalahan penelitian yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an siswa dan apa yang menjadi faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an siswa dan yang menjadi faktor penghambat dan faktor pendukung implementasi metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an siswa. Ketika menerapkan metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al Qur'an, diharapkan metode permainan ini menciptakan lingkungan belajar yang positif di mana siswa dapat merasa termotivasi dan antusias serta menyenangkan dalam menghafal Al Qur'an.

Melalui penerapan metode permainan dalam menghafal, diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan dan memberi pengalaman belajar dan menghafal yang membekas dan berkesan. Namun demikian, tidak hanya keaktifan siswa tetapi juga metode permainan yang efektif dan guru berpartisipasi secara maksimal dalam proses menghafal. Penelitian ini akan menjelaskan fenomena permasalahan yang diamati terkait dengan implementasi metode permainan permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an siswa dan apa yang menjadi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an siswa. Beberapa teori yang mendukung penelitian ini akan digunakan sebagai landasan teoretis, termasuk teori-teori menghafal Al-qur'an dan permainan.

Teori pembelajaran yang relevan untuk penelitian ini adalah Teori Pembelajaran Bermain (*Play-Based Learning*) Pembelajaran berbasis bermain menekankan bahwa bermain adalah cara alami bagi anak-anak untuk belajar. Penelitian yang relevan

dengan topik implementasi metode permainan dalam menghafal Al Qur'an siswa kelas IV Putra SDTQ Cahaya Islam Papua adalah penerapan model pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) terbukti meningkatkan motivasi dan kemampuan tahfiz Al-Qur'an pada siswa (Abdullah et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat membuat proses menghafal lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dalam implementasinya, peneliti menemui faktor pendukung dan penghambat terkait dengan implementasi metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al- Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua.

Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami ruang lingkupnya implementasi metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an siswa kelas IV Putra SDTQ Cahaya Islam Papua. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan solusi bagi guru dan pendidik dalam memperbaiki proses pembelajaran dan menghafal Al-qur'an di tingkat Sekolah Dasar (SD), serta memberikan alternatif pendekatan yang inovatif dalam memperkuat materi pelajaran. Permasalahan yang dipecahkan anatara lain: 1) bagaimana implementasi metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an siswa 2) apa yang menjadi faktor penghambat dan faktor pendukung dalam implementasi metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an siswa.

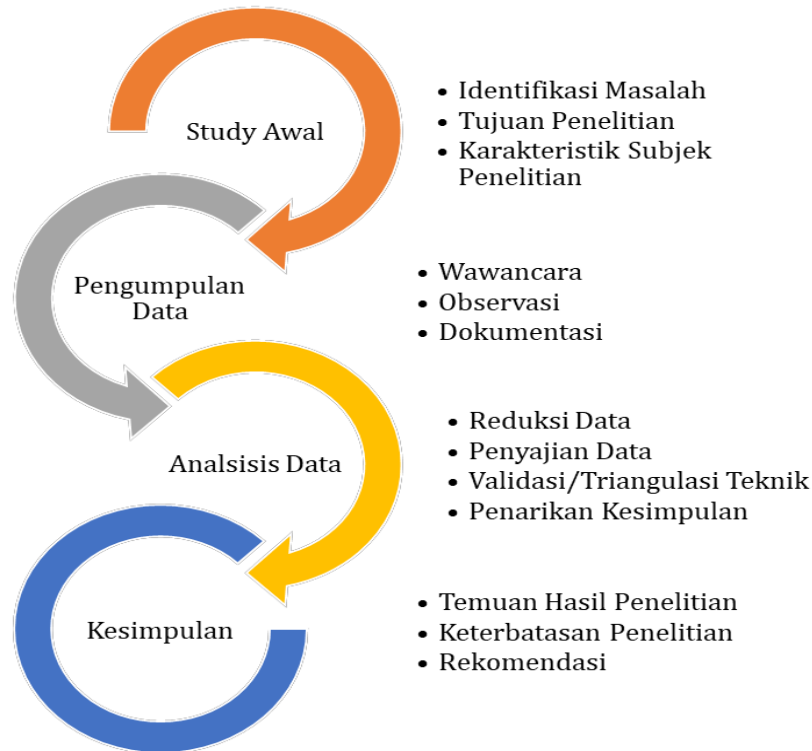
Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini memiliki karakteristik yang khas sebagaimana pada penelitian kualitatif, yaitu dilakukan dalam latar alami, melibatkan manusia sebagai alat penelitian, lebih menekankan pada proses daripada hasil, dan memiliki batasan yang ditentukan oleh fokus penelitian (Abdussamad, 2019). Peneliti memilih menggunakan metode kualitatif agar dapat menyelidiki objek penelitian sesuai dengan konteks alamiah yang ada. Melalui penelitian kualitatif, peneliti dapat mendeskripsikan informasi dari individu baik melalui wawancara maupun observasi.

Teknik pengumpulan data terdiri dari 3 bagian yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap siswa kelas IV putra selama proses menghafal menggunakan metode permainan di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas, kepala sekolah, dan 4 siswa untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai penerapan metode permainan serta strategi yang telah diterapkan untuk menghafal Al Qur'an. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis dokumen yang relevan, seperti catatan perkembangan siswa, laporan hasil belajar, dan catatan guru mengenai penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an selama di kelas.

Tahapan analisis data kualitatif dilakukan melalui beberapa langkah berikut: pertama, reduksi data, yaitu proses penyaringan dan penyusunan data yang relevan dari hasil observasi, wawancara yang mendalam dan dokumentasi yang telah dikumpulkan (Utomo et al., 2024). Reduksi data bertujuan untuk mengidentifikasi informasi yang langsung berhubungan dengan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an dan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat proses penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an. Kedua, penyajian data yang telah direduksi disusun dalam bentuk narasi deskriptif, yang memungkinkan peneliti untuk menyajikan temuan secara jelas dan mudah dipahami. Penyajian data ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan secara menyeluruh (Ardiansyah et al., 2023). Ketiga,

penarikan kesimpulan, dimana peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan temuan utama dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta menganalisis implementasi metode permainan dalam dalam menghafal Al Qur'an siswa kelas IV Putra SDTQ Cahaya Islam Papua.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Kualitatif

Proses triangulasi digunakan untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh selama penelitian. Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber, yaitu observasi langsung, wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan siswa, serta dokumen yang relevan seperti catatan perkembangan siswa dan laporan evaluasi belajar. Triangulasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan kredibel dengan cara memeriksa konsistensi informasi dari berbagai metode pengumpulan data. Teknik ini juga membantu memastikan bahwa kesimpulan yang ditarik merupakan gambaran yang tepat dan menyeluruh mengenai metode permainan dalam menghafal Al Quran serta faktor pendukung dan penghambatnya pada siswa kelas IV putra SDTQ Cahaya Islam Papua. Diagram alir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SDTQ Cahaya Islam Papua dengan melalui observasi dan wawancara bersama guru kelas, kepala sekolah dan 4 siswa yang bertujuan untuk menganalisis implementasi metode permainan dan mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi metode permainan dalam menghafal Al-qur'an siswa putra kelas IV SD tahfidzul qur'an Cahaya Islam Papua selama pembelajaran berlangsung.

1. Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hafalan Al Qur'an Siswa

Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah di SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua.

Tabel 1. Hasil Wawancara Terhadap Implementasi Metode Permainan

Subjek	Transkrip Hasil Wawancara Terhadap Implementasi Metode Permainan
Kepala Sekolah	Metode permainan itu tidak ada dalam perencanaan, artinya tidak ada dalam petunjuk pelaksanaan tahfidz Qur'an. Metode yang kita pakai itu metode klasikal dan metode privat. Adapun untuk metode-metode yang lain seperti metode permainan, saya kira itu sebagai selingan dan untuk mengisi waktu tunggu anak-anak misalnya, mereka lagi setoran kan bergilir, privat bergilir. Anak-anak yang sedang menunggu, biar tidak ribut, kasih permainan dan yang sudah setoran juga, biar tidak ribut itu dikasih permainan.
Kepala Sekolah	Jenis permainan yang biasa mereka bermain itu permainan ular tangga, hanya saja kan permainan ular tangga yang diinovasi, jadi tidak menggunakan dadu, tidak lagi menggunakan hal yang berbau judi, jadi itu permainan mereka bermain dengan menyebut hafalan, misalnya ada kartu, itu permainannya pake kartu, jadi seperti ular tangga tapi menggunakan kartu dan menggunakan bidak, pion itu, jadi ketika mereka bermain menyebut kartu, kartu itu dilihat kartunya apa, misalkan kartunya lanjutkan ayat ini, itu permainan kartu, permainan ular tangga dengan sambung ayat dengan nama surah dan membaca surah, jadi permainannya seperti itu.
Guru	Jenis permainan ada banyak, tapi mungkin yang sering kita mainkan itu ada 2. Pertama adalah kami itu ada permainan kaya ular tangga, nanti mereka akan mengocok kartu, kita enggak pake dadu, kartu 1, 2, 3, 4, 5, 6. Kalau dia dapat 3 angkanya tiga kali, kalau dia dapat empat, tau-tau dia masuk ke kotak, empat kartu nanti dia cabut kartu yang mana kartu tersebut akan mendapat, tertulis soal disitu, bacakan surah Al Fil, maka dia harus bacakan surah Al Fil, maka apabila dia membaca surah Al Fil maka peserta harus kembali mundur tiga langkah, seperti itu untuk game yang pertama. Kedua adalah kita bermain mencari ayat, jadi mencari ayat itu contoh, kita punya dua soal, 1 kelompok itu terbagi menjadi 2 orang, mencari satu ayat, dua ayat, soal pertama ya dua ayat ada kalimat yaa ayyuhalladzi aamanu, kami batasi dalam juz 30, juz 29 dan juz 28, 1 kelompok ada 2 orang, satu orang cari 2 ayat gitu. Soal kedua carilah ayat yang diawali dengan kata ulaaika, jadi seperti itu game yang kedua. Siapa yang paling cepat dia yang menang.
Guru	Tentunya kita menilai yang pertama, yang paling baik bacaannya, pertama adalah makhraj beserta dengan tajwidnya gitu, kemudian penilaian berikutnya selain makhroj dan tajwidnya baik hafalannya jauh atau mencapai target, karena kita SDTQ CIP ini setiap kelas memiliki target-target tertentu, seperti itu.

Tabel diatas menunjukkan hasil wawancara terhadap implementasi metode permainan, yang menggambarkan adanya pelaksanaan pembelajaran tahfidz Al Qur'an metode permainan yang berperan sebagai strategi manajemen kelas. Berdasarkan pernyataan guru, metode permainan ular tangga tanpa dadu ini memiliki peran yang cukup besar dalam meningkatkan kemampuan hafalan Al Qur'an santri SDTQ Cahaya Islam Papua khususnya santri atau siswa kelas 4 putra. Hal ini terbukti dengan adanya buku prestasi hafalan yang diberikan oleh pengajar kepada setiap santrinya yang mengalami peningkatan prestasi.

Guru di SDTQ Cahaya Islam Papua ini menggunakan dua jenis permainan, yang pertama adalah permainan menyerupai ular tangga, siswa akan mengacak kartu, kartu 1, 2, 3, 4, 5, 6. Jika siswa dapat 3 angka sebanyak tiga kali, maka siswa mencabut kartu yang tertulis soal surah Al Qur'an yang tertulis pada kartu, jika siswa mampu menjawab soal, maka siswa yang lain harus kembali mundur tiga Langkah. Yang kedua adalah bermain mencari ayat, implementasinya ada dua soal, 1 kelompok itu terbagi menjadi 2 orang, mencari satu ayat, dua ayat, soal pertama ya dua ayat ada kalimat yaa ayyuhalladzi aamanu, kami batasi dalam juz 30, juz 29 dan juz 28, 1 kelompok ada 2 orang, satu orang cari 2 ayat. Soal kedua carilah ayat yang diawali dengan kata ulaaika,

maka siapa yang paling cepat dialah yang memenangkan permainan. Berdasarkan penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an penilaian prestasi melalui permainan yaitu, yang paling baik bacaannya, makhrajul huruf dan tajwidnya, yang merupakan target kelas IV SDTQ Cahaya Islam Papua.

2. Faktor Pendukung Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hafalan Al Qur'an Siswa

Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah di SDTQ Cahaya Islam Papua serta wawancara dengan siswa.

Tabel 2. Hasil wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah beserta orang tua siswa

Subject	Transkrip Hasil Wawancara Terhadap Faktor Pendukung Penerapan Metode Bermain
Guru	<i>Pada permainan tersebut kita punya alat-alat, punya alat peraga gitu ya. Kalau game yang pertama tadi ada, memang ada dijual, mungkin kalau beli langsung offline enggak ada, tapi kita beli langsung di online shop, kadang ada juga metode pendukung permainan kita adalah Al Qur'an, tentunya yang pertama adalah Al Qur'an pertama, kedua adalah alat tulis karena ketika mereka menemukan ayat disuruh cari itu mereka harus menulis nama surah dan ayat jadi ketika mengumpulkan hasil yang mereka cari harus, nanti ustadnya akan menanyakan kalian dapat ayat ulaaika ini ayat berapa surah apa, itu kan mereka catat nanti mereka bacakan kalau benar maka dapat poin disitu, alat-alatnya itu alat peraga yaitu Al Qur'an dan permainan yang kita beli dan alat tulis secara umum baik itu pena buku, seperti itu dan papan tulis juga.</i>
Kepala Sekolah	<i>Ada beberapa faktor yang mendukung penerapan metode permainan. Kami melihat bahwa para siswa memiliki motivasi dan Antusiasme Siswa. Selain itu, ada juga dukungan Tenaga Pengajar para guru yang komitmen dalam penerapannya, lingkungan Pembelajaran yang Kondusif dan adanya kurikulum yang mendukung dalam integrasi permainan-permainan dalam pembelajaran menghafal Al Qur'an, saya kira ini beberapa yang mendukung penerapan Metode bermain dalam menghafal Al Qur'an.</i>
Siswa	<i>Dari pengamatan saya Ketika kita bermain dalam menghafal, kami melakukannya secara kerjasama Antar kita sehingga terjalinnya interaksi yang bagus dan kita kerjasama dalam pelaksanaan permainan, karna kita terkadang dibagi perkelompok sehingga mengharuskan kita Kerjasama tim.</i>

Tabel 2 menunjukkan bahwa mungkin lebih kompleks dan berkaitan terdapat berbagai Factor pendukung pada penerapan metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua, yang mencakup factor antusias siswa, alat peraga, komitmen guru, lingkungan yang kondusif, kurikulum yang mendukung dan kerjasama antar siswa. Berdasarkan wawancara dan pengamatan, diketahui bahwa sebagian besar siswa senang dan antusias dalam pelaksanaan metode bermain pada proses pembelajaran menghafal Al Qur'an. Faktor komitmen guru disertai dengan lingkungan sekolah dan kurikulum juga sangat menentukan jalannya penerapan metode permainan berjalan secara efektif dan secara maksimal.

3. Faktor Penghambat Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hafalan Al Qur'an Siswa

Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah serta siswa kelas IV di SDTQ Cahaya Islam Papua.

Tabel 3. Hasil Wawancara Tentang Faktor Penghambat

Subject	Transkrip Hasil Wawancara Terhadap Faktor Penghambat Penerapan Metode Bermain
Kepala Sekolah	<i>Jadi kendalanya itu untuk para pengampu menghafal Al Qur'an dengan metode permainan, kendala yang dihadapi guru itu belum maksimal dalam penggunaan waktu, jadi waktu yang seharusnya dipakai untuk hafalan, misalnya harus dipakai murojaah, dipakai untuk setoran ya, tidak diatur dengan baik sehingga waktunya itu banyak yang terbuang, waktunya ada yang kurang, jadi waktunya terbuang, banyak yang kosong kemudian waktunya kurang, ini masing-</i>

Subject Transkrip Hasil Wawancara Terhadap Faktor Penhambat Penerapan Metode Bermain	
	<i>masing kendala ini, dua kendala ini terdapat pada pengaturan dari gurunya, bisa jadi banyak yang waktunya terbuang ini karena memiliki memenej waktu yang tidak baik ya.</i>
Guru	<i>Yang pertama itu waktu, karena anak-anak inikan suka dengan yang namanya permainan tapi mereka namanya anak-anak belum tau mengatur waktu gitu, jadi kadang waktu sudah habis pergantian jam sementara permainan yang mereka mainkan ini belum selesai akhirnya mereka sempat ada sedikit kecewa, kendala yang pertama itu dibatasi oleh waktu, kemudian terkadang alat peraga juga yang mungkin kurang atau kadang hilang, kendala yang lainnya juga siswa itu kalau dibiarkan kurang pengawasan atau dipandu oleh guru maka kecenderungan untuk bermain berlebihan</i>
Guru	<i>Jadi kendala yang dihadapi oleh teman-teman guru dalam menerapkan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an itu karna adanya persepsi negatif terhadap metode permainan, karna masih adanya pemahaman menghafal Al Quran itu harus serius tidak boleh bermain-main nanti dapat mengurangi kekultusan Al Quran. Nah ini yang terkadang jadi hambatan bagi setiap guru menerapkany dan tidak semua guru juga pandai dalam memandu permainan untuk menghafal Al Quran.</i>
Siswa	<i>Yang kami rasakan itu keterbatasan alat peraga dalam permainan, sebenarnya permainan banyak yang bisa diterapkan untuk menghafal, hanya saja kurangnya alat peraga sehingga terkadang kita bosan untuk memperagakan permainan itu- itu saja, kalau banyak jenis permainan kan lebih seru.</i>

Hasil penelitian ini mengungkapkan berbagai hambatan pada penerapan metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al- Qur'an di SDTQ Cahaya Islam Papua. Hambatan ini tentu menjadi perhatian khusus yang harus dipecahkan dan dilewati atau meminimalisir dalam pelaksanaan metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al Qur'an agar berjalan secara maksimal, hal ini tentu membutuhkan siasat, strategi dan pemahaman guru pelaksana tentang hambatan hambatan yang akan dihadapi. Hambatan-hambatan tersebut adalah manajemen waktu yang tidak efektif, keterbatasan alat peraga, kecenderungan bermain berlebihan dan persepsi negatif terhadap metode permainan.

Kerja sama antara guru dan siswa menjadi elemen penting dalam menghadapi hambatan-hambatan dalam penerapan metode permainan dalam pembelajaran tahfidz Al- Qur'an. Guru memiliki siasat, strategi dan pemahaman tentang hambatan-hambatan yang dihadapi yang kemudian meminimalisir hambatan tersebut. Setiap hambatan atau tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan bisa terselesaikan dengan baik oleh guru maupun siswa.

Tabel 4. Perbandingan data Triangulasi (Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi)

Aspek	Observasi	Wawancara	Dokumentasi
<i>Implementasi Metode Bermain</i>	<i>Guru dan siswa kelas IV terlihat menerapkan Metode permainan saat pelaksanaan setoran hafalan Al Qur'an secara bergiliran dengan antusias</i>	<i>Guru menyebutkan bahwa Metode permainan berperan sebagai strategi manajemen kelas Dengan permainan ular tangga dan mencari ayat</i>	<i>Catatan kepala Sekolah menunjukkan adanya telah lama diterapkan metode bermain di kelas 4 putra. SDTQ Cahaya Islam Papua</i>
<i>Faktor Pendukung</i>	<i>Teramati guru dan siswa antusias dan semangat dalam memperagakan permainan serta menggunakan sarana prasarana yang mudah diperoleh</i>	<i>Guru menyebutkan adanya faktor guru dan siswa serta lingkungan dan sarana yang mendukung</i>	<i>Adanya media bermain dan menghafal yang tersedia serta lingkungan kelas yang kondusif</i>

Aspek	Observasi	Wawancara	Dokumentasi
<i>Faktor Penghambat</i>	<i>Teramati guru dan siswa memperagakan permainan dengan waktu yang sangat terbatas serta kurangnya variasi alat dan permainan yang digunakan</i>	<i>Diungkapkan bahwa beberapa factor penghambat metode permainan yaitu anajemen waktu yang tidak efektif, keterbatasan alat peraga, kecenderungan bermain berlebihan dan persepsi negative dalam permainan</i>	<i>Jadwal setoran hafalansiswa yang disusun , serta beberapa alat peraga untuk dua jenis permainan</i>

Pembahasan

1. Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hafalan Al Qur'an Siswa

Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru kelas di SDTQ Cahaya Islam Papua. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah dan, ditemukan di SDTQ Cahaya Islam Papua pada kelas IV Putra menunjukkan penerapan metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an Siswa. Penerapan ini terlihat dari praktik permainan yang diamati oleh peneliti selama observasi di kelas tersebut. Setelah selesai observasi dan wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah tersebut, diperoleh berupa data dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tahfidz Al Qur'an dengan metode permainan yang berperan sebagai strategi manajemen kelas. Berdasarkan pernyataan guru, metode permainan ular tangga tanpa dadu ini memiliki peran yang cukup besar dalam meningkatkan kemampuan hafalan Al Qur'an siswa SDTQ Cahaya Islam Papua khususnya siswa kelas IV putra.

SDTQ Cahaya Islam Papua memilih untuk menggunakan metode permainan sebagai metode pendukung dalam menghafal Al Qur'an, hal ini dikarenakan metode permainan dapat menciptakan suasana menyenangkan, mengisi waktu tunggu saat siswa bergilir menyetorkan hafalan Al Qur'an, mencegah kekaduhan dan tidak kondusif serta memaksimalkan penggunaan waktu pembelajaran. Hal ini sebagai upaya guru membantu dan mengarahkan siswa SDTQ Cahaya Islam Papua menjadi penghafal Al Qur'an yang lebih baik. Permainan adalah sebuah aktivitas yang sering dilakukan oleh anak-anak dengan penuh kegembiraan dan dalam suasana yang menyenangkan, inilah yang menjadi salah satu alasan SDTQ Cahaya Islam Papua menerapkan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan hafalan Al Qur'an dengan rasa senang dan tidak membosankan. Suatu permainan harus mampu menciptakan atau menimbulkan rasa kebahagiaan bagi mereka yang melakukannya. Jika suatu permainan tidak dapat memberikan kegembiraan bagi para pemainnya, maka tidak dapat lagi disebut sebagai permainan (Sitorus & Yasir, 2022).

Metode permainan SDTQ Cahaya Islam Papua diterapkan melalui berbagai aktivitas menyenangkan yang dirancang khusus untuk memperkuat hafalan Al Qur'an di antaranya permainan ular tangga tanpa dadu dan cari ayat. Permainan ini dilaksanakan terutama sebagai selingan di sela-sela waktu menunggu giliran setoran hafalan atau setelah siswa menyelesaikan setoran mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan siswa dalam proses menghafal Al Qur'an.

Permainan ular tangga yang diterapkan tidaklah menggunakan dadu namun menggunakan kartu angka 1 sampai 6 sebagai pengganti dadu. Pemain mengambil kartu untuk menentukan langkah, saat pemain mendarat di kotak tertentu, maka mereka

harus mengambil kartu soal. Kartu soal tersebut berisi perintah untuk membaca surah tertentu. Jika pemain berhasil membaca surah yang diminta, maka peserta lain harus mundur tiga langkah. Adapun untuk permainan yang kedua yaitu permainan mencari ayat maka pemain dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 2 orang, setiap kelompok diberi tugas untuk mencari ayat tertentu. Pencarian ayat dibatasi dalam juz 28 sampai dengan juz 30, contohnya tugas mencari ayat yang berbunyi *Yaa Ayyuhalladziina Aamanuu* atau mencari ayat yang diawali dengan kata *Ulaaika*, kemudian kelompok yang paling cepat menemukan ayat dinyatakan sebagai pemenang.

Kedua permainan ini dirancang untuk membantu siswa mengingat dan mengenali ayat-ayat Al Qur'an dengan cara yang menyenangkan sambil melatih kecepatan dan ketepatan dalam mencari dan membaca ayat-ayat tertentu. Pada penerapan metode permainan dalam menghafal Al Qur'an penilaian prestasi melalui permainan yaitu, yang paling baik bacaannya, makhrajul huruf dan tajwidnya, yang merupakan target kelas IV SDTQ Cahaya Islam Papua.

2. Faktor Pendukung Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hafalan Al Qur'an Siswa

Peneliti telah melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua, serta wawancara dengan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan berbagai faktor pendukung penerapan metode permainan dalam meningkatkan hafalan Al Qur'an siswa, yaitu faktor motivasi dan antusiasme siswa, dukungan Tenaga Pengajar, sarana dan prasarana, Lingkungan Pembelajaran yang Kondusif, kurikulum yang mendukung dan kerjasama antar siswa. Hasil dari wawancara dengan guru kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua dan para siswa mengatakan bahwa meskipun dalam penerapan metode permainan di kelas sebagai pendukung metode inti dalam menghafal Al Qur'an, akan tetapi dengan factor pendukung yang ada, metode permainan tetap diterapkan secara efektif dengan sarana prasarana yang ada dan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hafalan siswa.

Motivasi dan Antusiasme Siswa

Berdasarkan penerapan, respon siswa menunjukkan semangat dan ketertarikan tinggi terhadap metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an karena menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Motivasi dan antusiasme siswa merupakan faktor kunci yang mendukung keberhasilan penerapan metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an (Zulfikar & Azzahro, 2024). Siswa kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua memiliki semangat dan antusias yang tinggi pada pelaksanaan permainan untuk menghafal Al Qur'an, sehingga mereka akan lebih mudah menerima dan menikmati proses pembelajaran, termasuk dalam menghafal ayat-ayat Al Qur'an. Metode bermain mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terus menghafal tanpa merasa terbebani.

Permainan yang dirancang dengan baik tentu dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menghafal serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menantang. Melalui dorongan positif dari lingkungan, seperti dukungan dari guru, orang tua, dan teman sebaya, motivasi dan antusiasme siswa akan semakin kuat, sehingga mereka lebih konsisten dalam menghafal dan muroja'ah. Oleh karena itu, menjaga semangat dan minat belajar siswa melalui metode bermain dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas hafalan Al-Qur'an mereka.

Dukungan Tenaga Pengajar

Kepala sekolah dan guru siswa kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua menunjukkan komitmen dan dukungan dalam mengimplementasikan metode permainan, karna metode permainan dalam menghafal Al qur'an adalah sebagai variasi pembelajaran. Dukungan tenaga pengajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan penerapan metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an. Guru yang berkompeten tidak hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan menghafal, tetapi juga sebagai motivator yang membimbing siswa agar tetap fokus dan disiplin dalam menghafal (Zahro, 2024).

Pemahaman guru siswa kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua yang baik terhadap metode bermain, mereka dapat merancang permainan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa serta memastikan bahwa kegiatan tersebut tetap sejalan dengan tujuan utama, yaitu memperkuat hafalan Al-Qur'an. Selain itu, guru SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua juga memberikan dukungan dalam bentuk bimbingan, evaluasi, dan koreksi bacaan agar siswa tidak hanya menghafal secara cepat, tetapi juga dengan tajwid dan makharijul huruf yang benar. Tenaga pengajar yang aktif dan inovatif dalam menerapkan metode bermain akan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan berkesan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi dan konsisten dalam menghafal (Syakur et al., 2021).

Sarana dan Prasarana

Tersedianya fasilitas dan media pembelajaran, sangat mendukung pelaksanaan metode permainan (Sonia, 2020). Sarana dan prasarana yang memadai menjadi faktor pendukung penting dalam penerapan metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an. Ketersediaan fasilitas pada SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua, seperti ruang belajar yang nyaman, alat peraga, media interaktif, serta teknologi pendukung seperti aplikasi digital atau perangkat audiovisual sangat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menghafal.

Melalui sarana yang lengkap, metode bermain dapat diterapkan dengan lebih variatif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi dalam menghafal. Lingkungan belajar yang kondusif, seperti suasana yang tenang dan terorganisir, juga berperan dalam meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa (Anwar & Hafiyana, 2018). Ketika fasilitas yang diperlukan tersedia dengan baik, tenaga pengajar dapat lebih leluasa dalam merancang aktivitas bermain yang edukatif, menyenangkan, dan tetap sesuai dengan tujuan utama, yaitu menghafal Al-Qur'an secara baik dan benar. Oleh karena itu, dukungan sarana dan prasarana yang optimal akan berkontribusi besar dalam keberhasilan metode bermain dalam proses menghafal Al Qur'an.

Lingkungan Pembelajaran yang Kondusif

Suasana kelas yang kondusif dan memadai untuk pelaksanaan berbagai aktivitas permainan sangat mendukung dalam menghafal Al-Qur'an (Risma et al., 2024). SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua memiliki Lingkungan pembelajaran yang kondusif, sehingga hal ini merupakan faktor penting dalam mendukung penerapan metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an di SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua. Suasana belajar yang nyaman, tenang, dan bebas dari gangguan eksternal dapat membantu siswa lebih fokus dalam menghafal serta menikmati proses pembelajaran dengan metode yang menyenangkan (Nurfitriani et al., 2022) .

Lingkungan yang positif juga menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa, serta di antara sesama siswa, sehingga membangun rasa kebersamaan dan semangat belajar. Selain itu, dukungan dari teman sebaya dan suasana kompetisi yang sehat dalam permainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus menghafal. Faktor lain seperti pencahayaan yang cukup, ventilasi udara yang baik, serta fasilitas yang menunjang kenyamanan belajar juga berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung efektivitas metode bermain. Lingkungan pembelajaran yang kondusif, metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an dapat diterapkan secara optimal, sehingga siswa lebih termotivasi, disiplin, dan mampu menghafal dengan baik.

Dukungan Kurikulum

Adanya fleksibilitas dalam kurikulum yang memungkinkan integrasi metode permainan dalam pembelajaran tahfidz (Fitriani, 2018). SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua memiliki Dukungan kurikulum yang terstruktur dan komprehensif dalam penerapan metode bermain untuk menghafal Al-Qur'an. Kurikulum yang dirancang dengan memasukkan metode bermain sebagai strategi pembelajaran memungkinkan proses menghafal menjadi lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan anak. Sebagai contoh, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mencakup kegiatan bermain dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam mengelola aktivitas harian, sehingga pembelajaran menghafal Al-Qur'an dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Kurikulum yang fleksibel dan adaptif memungkinkan penyesuaian metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, memastikan bahwa setiap individu mendapatkan pendekatan yang paling efektif dalam proses menghafal (Maskur, 2023). Integrasi metode bermain dalam kurikulum tidak hanya meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal dalam menghafal Al-Qur'an.

Kerjasama Antar Siswa

Faktor pendukung implementasi metode bermain yaitu terjalinnya interaksi positif dan kerjasama antar siswa dalam pelaksanaan metode permainan (Rahmawati, 2019). Kerja sama antar siswa di kelas IV SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua, merupakan pembiasaan yang selalu dijaga oleh siswa dan selalu ditekankan oleh guru dalam penerapan metode bermain untuk menghafal Al-Qur'an. Interaksi dan kolaborasi antara siswa dapat meningkatkan motivasi dan mempercepat proses hafalan. Metode Haqlil menekankan pentingnya kerja sama antara siswa dan guru, di mana interaksi yang terjalin membantu siswa menghafal dengan lebih efektif (Ardiansyah et al., 2023).

Kegiatan murojaah yang dikemas dalam bentuk permainan, seperti tebak-tebakan surah atau murojaah estafet, dapat meningkatkan semangat dan kebersamaan antar siswa dalam mengulang hafalan (Sitorus & Yasir, 2022). Kolaborasi antar siswa tidak hanya membuat proses menghafal lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat hafalan melalui interaksi yang positif dan saling mendukung.

3. Faktor Penghambat Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hafalan Al Qur'an Siswa

Manajemen waktu yang tidak efektif.

Ketidakefektifan manajemen waktu tentu menjadi kendala serius yang perlu diatasi melalui perencanaan yang lebih matang dan pengawasan yang lebih ketat dalam

pelaksanaan metode permainan, sehingga dapat mendukung, bukan mengganggu proses utama pembelajaran tahfidz Al-Qur'an (Akhmar et al., 2021). Manajemen waktu adalah faktor penting dalam keberhasilan menghafal Al-Qur'an, terutama jika metode bermain digunakan sebagai strategi pembelajaran. Jika waktu tidak dikelola dengan baik, metode ini justru bisa menjadi penghambat daripada pendukung dalam proses tahfidz. Berikut adalah beberapa alasan mengapa manajemen waktu yang tidak efektif dapat menghambat penerapan metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an:

- a. Terlalu Banyak Waktu yang Dihabiskan untuk Bermain. Jika permainan tidak memiliki batasan waktu yang jelas, peserta bisa terlalu asyik dalam bermain dan mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk menghafal secara serius. Hal ini bisa menyebabkan ketidakseimbangan antara kesenangan dalam bermain dan fokus dalam menghafal, sehingga efektivitas metode menurun.
- b. Kurangnya Alokasi Waktu untuk Muroja'ah (Pengulangan Hafalan). Menghafal Al-Qur'an tidak hanya tentang menambah hafalan baru, tetapi juga membutuhkan pengulangan secara rutin agar hafalan tetap kuat. Jika terlalu banyak waktu digunakan untuk bermain tanpa ada jadwal khusus untuk muroja'ah, maka hafalan yang sudah dipelajari bisa cepat terlupakan.
- c. Tidak Ada Jadwal yang Terstruktur. Penerapan metode bermain tanpa jadwal yang jelas bisa menyebabkan ketidakkonsistenan dalam hafalan. Sebaiknya ada pembagian waktu yang terorganisir, misalnya: waktu untuk bermain, waktu untuk menghafal dengan serius, dan waktu untuk muroja'ah.

Manajemen waktu yang tidak efektif dapat menjadi penghambat dalam penerapan metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an. Untuk mengatasinya, perlu adanya jadwal yang terstruktur dan seimbang antara bermain, menghafal, dan mengulang hafalan. Dengan perencanaan waktu yang baik, metode bermain bisa menjadi alat bantu yang efektif tanpa mengorbankan kualitas hafalan dan kedisiplinan peserta.

Keterbatasan Alat Peraga.

Keterbatasan alat peraga dalam implementasi metode permainan untuk menghafal Al-Qur'an merupakan tantangan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup kurangnya ketersediaan, kondisi yang tidak optimal, serta hilang atau rusaknya alat peraga yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua belum memiliki alat peraga permainan yang memadai dalam mengimplementasikan metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an. Alat peraga sangat dibutuhkan untuk meningkatkan interaksi dan efektivitas jalannya permainan. Namun, keterbatasan dalam ketersediaan atau penggunaan alat peraga menjadi kendala dalam penerapan metode ini. Faktor penghambat yang muncul akibat keterbatasan alat peraga salah satunya adalah Kurangnya Variasi dalam penerapan permainan. Beberapa metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an membutuhkan variasi agar tidak membosankan, tetapi keterbatasan alat peraga dapat menyebabkan metode yang digunakan menjadi monoton dan kurang menarik. Hal ini dapat mengurangi efektivitas metode bermain, terutama jika peserta kehilangan minat karena permainan yang kurang bervariasi.

Keterbatasan alat peraga bisa menjadi penghambat dalam penerapan metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an, terutama jika metode ini terlalu bergantung pada alat-alat tertentu. Solusi yang bisa dilakukan adalah dengan menyesuaikan metode bermain dengan sumber daya yang ada, menggunakan alternatif sederhana, serta

memastikan bahwa peserta tetap dapat menghafal dengan baik meskipun tanpa alat peraga. Metode bermain harus tetap berfokus pada tujuan utama, yaitu menghafal Al-Qur'an dengan benar dan berkesan

Kecenderungan bermain berlebihan.

Kecenderungan bermain berlebihan dalam implementasi metode permainan untuk menghafal Al-Qur'an merupakan kondisi di mana siswa terlalu fokus pada aspek permainannya sehingga mengabaikan tujuan utama yaitu menghafal Al-Qur'an. Metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an sering digunakan untuk meningkatkan motivasi, terutama bagi anak-anak. Namun, jika tidak dikendalikan dengan baik, kecenderungan bermain berlebihan dapat menjadi faktor penghambat dalam mencapai tujuan utama, yaitu menghafal dengan baik dan benar. Beberapa alasan mengapa bermain secara berlebihan dapat menjadi kendala diantaranya adalah mengalihkan fokus dari tujuan utama, kurangnya keseriusan dalam menghafal, mengurangi waktu efektif untuk menghafal dan potensi kurangnya kontrol dalam kegiatan. Kondisi seperti ini terjadi juga pada SD Tahfidzul Qur'an Cahaya Islam Papua dalam menerapkan metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an sehingga membutuhkan monitoring dan pengawasan yang cukup dari guru pembimbing.

Metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an bisa menjadi alat bantu yang baik jika diterapkan secara proporsional dan tetap mempertahankan nilai-nilai keseriusan dalam belajar. Namun, jika tidak dikontrol dengan baik, kecenderungan bermain berlebihan dapat menghambat pencapaian tujuan utama. Oleh karena itu, penting bagi pendidik atau pengajar untuk menyeimbangkan antara unsur permainan dan kedisiplinan dalam proses menghafal, agar peserta tetap menikmati belajar tanpa mengorbankan kualitas hafalan mereka.

Persepsi negatif terhadap metode permainan.

Persepsi negatif terhadap metode permainan dalam menghafal Al-Qur'an muncul dari pandangan tradisional yang menganggap bahwa pembelajaran Al-Qur'an harus dilakukan dengan cara yang serius dan formal. Hal ini seringkali menimbulkan resistensi terhadap inovasi pembelajaran yang melibatkan unsur permainan. Metode permainan ketika menghafal Quran digunakan sebagai metode inovatif di Kelas 4 Putra di SDTQ Cahaya Islam Papua untuk menarik siswa. Namun, ada persepsi negatif tentang pendekatan ini, terutama mereka yang lebih suka metode tahfidz tradisional dan klasik. Beberapa pandangan negatif yang sering terjadi adalah Kurangnya rasa hormat terhadap kekudusan Qur'an dan Pengurangan keseriusan dan konsentrasi, sehingga pandangan ini terkadang melemahkan semangat guru dalam mengimplementasikan metode bermain dalam menghafal Al-Qur'an.

Beberapa guru berpendapat bahwa permainan tidak sesuai dengan kekudusan Quran, seperti yang diperkirakan karena permainan dianggap terlalu santai atau menarik. Metode tradisional seperti talaki (langsung dari guru) dan murojaa (pengulangan pengulangan) dianggap lebih efektif sebagai bidang yang efektif. Permainan dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama mereka mengikuti Tajwid dan makhroj huruf yang tepat.

Kesimpulan

Metode permainan diterapkan melalui berbagai aktivitas menyenangkan yang dirancang khusus untuk memperkuat hafalan Al-Qur'an. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan siswa

dalam proses menghafal Al-Qur'an sekaligus sebagai alternatif bagi siswa putra kelas 4 di SDTQ untuk mengoptimalkan target hafalan Al Qur'an. Metode permainan tidak tercantum dalam panduan resmi program tahfidz, namun digunakan sebagai metode pendukung yang melengkapi metode klasikal dan privat. Jenis permainan yang digunakan saat pembelajaran tahfidz Al Qur'an adalah permainan ular tangga tanpa dadu dan cari ayat. Penerapannya difokuskan sebagai aktivitas selingan untuk mengisi waktu luang siswa, baik saat menunggu giliran setoran maupun setelah menyelesaikan setoran hafalan. Metode permainan terbukti membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan siswa. Pendekatan ini efektif dalam membantu siswa menguatkan hafalan sambil menjaga kondusivitas kelas. Metode ini berperan dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses menghafal Al-Qur'an

Unsur pendukung penerapan metode permainan pada Kelas 4 Putra di SDTQ Cahaya Islam Papua antara lain antusiasme siswa, dukungan pengajar, sarana dan prasarana, lingkungan yang kondusif, dukungan kurikulum yang fleksibel dan kerja sama antar siswa. Adapun faktor penghambat penerapan metode permainan pada Kelas 4 Putra di SDTQ Cahaya Islam Papua yaitu Manajemen waktu yang tidak efektif, keterbatasan alat peraga, kecenderungan bermain berlebihan dan persepsi negatif terhadap metode permainan.

Daftar Rujukan

- Abdullah, N. M., Adam, A., & Musa, M. H. (2024). Penerapan Metode Menghafal Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Di Mtsn 3 Tidore. *Jurnal Pasifik Pendidikan*, 3(3), 167-174. <https://doi.org/10.51135/jukip.v3i3.90>
- Abdussamad, Z. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). <http://doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005>
- Akhmar, I. A., Lestari, H., & Ismail, Z. (2021). Metode Efektif Menghafal Al-Qur'an Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah: *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–20. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v1i1.261>
- Anwar, K., & Hafiyana, M. (2018). Implementasi metode ODOA (one day one ayat) dalam meningkatkan kemampuan menghafal Al-Quran. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 181-198. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i2.71>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Choiriyah, S., & Jinan, M. (2024). Strategi Inovatif Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an di TPQ Jami'atul Ichwan Dalangan Sukoharjo. *Instructional Development Journal*, 7(2), 259-269. <http://dx.doi.org/10.24014/idj.v7i2.31492>
- Farida, S., Munib, M., Sarif, A., & Ghoyasi, G. (2022). Strategi pengembangan kurikulum di SMA Tahfidz Assaidiyah Sampang. *Kabilah: Journal of Social Community*, 7(1), 208-226.
- Fitriani, Z. (2018). Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Membaca dan Menghafal Al-Qur'an Pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri 31 Pagaralam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.19109/muaddib.v1i1.3045>

- Maskur, M. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190-203. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172>
- Nurfitriani, R., Hidayat, M. A., & Musradinur, M. (2022). Implementasi Metode Kitabah Dan Metode Wahdah Dalam Pembelajaran Tahfidz Siswa Sekolah Dasar. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <https://dx.doi.org/10.22373/pjp.v11i2.13642>
- Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>
- Ramadani, T., & Salim, A. (2024). Implementasi Metode Permainan Kauny Quantum Memory Dalam Hafalan Al-Qur'an di SMP IT Hajjah Fauziah Binjai. *At-Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 112-125. <https://doi.org/10.51700/attadbir.v4i2>
- Risma, I., Loka, N., & Amzana, N. (2024). Penerapan Metode Tabarok Dalam Meningkatkan Hafalan Al-Quran Di Madrasah Ibtidiah Syuhratul Islam Gelumbang. *Istinbath*, 16(2), 30-43. <https://doi.org/10.19109/istinbath.v16i2.26104>
- Satra, M., & Muarifah, A. (2024). Tinjauan literatur tentang kesejahteraan psikologis pada penghafal al-Qur'an. *Qudwah Qur'aniyah: Jurnal Studi Al-Qur'an dan Tafsir*, 2(1), 42-60. <https://doi.org/10.30631/qudwahquraniyah.v2i1.2392>
- Sitorus, S. H., & Yasir, A. (2022). Menghafal Al Quran Bagi Anak Didik Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Cendikia Bangkinang: Perspektif Manajemen Dakwah. *Idarotuna*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.24014/idarotuna.v4i1.16935>
- Sonia, N. R. (2020). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan (Simdik) dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(1), 94–104. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.18>
- Syahid, A. (2019). Tren Program Tahfidz Al-Qur'an Sebagai Metode Pendidikan Anak. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 87. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1389>
- Syakur, A. S., Purnamasari, R., & Kurnia, D. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 84–89. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v13i2.4504>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Zahro, I. F. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Membangun Motivasi Siswa Dalam Menghafal Al-Qur'an. *Istinbath*, 16(2), 65-77. <https://doi.org/10.19109/istinbath.v16i2.24824>
- Zulfikar, M. Y., & Azzahro, S. (2024). Penerapan metode Talaqqi dalam program tahfidz anak usia dini di Rumah Tahfidz Desa Beji. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1755-1766. <https://doi.org/10.58230/27454312.589>