



**IMPLEMENTASI STRATEGI *QUANTUM QUOTIENT*
MELALUI *MEMORY MADNESS* DALAM PEMBELAJARAN
PAI DI SMK NEGERI 1 PRINGAPUS TAHUN AJARAN
2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana dalam Ilmu Tarbiyah jurusan Pendidikan Agama Islam

Oleh :

Dwi Nanda Supriyadi

NIM. 21.61.0028

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE
SUDIRMAN GUPPI (UNDARIS)
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Nanda Supriyadi
NIM : 21.61.0028
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Ungaran, 22 Mei 2025

Yang menyatakan



Dwi Nanda Supriyadi

NIM. 21.61.0028

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 eksemplar

Ungaran, 22 Mei 2025

Hal : Naskah Skripsi

Sdr. Dwi Nanda Supriyadi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Agama Islam UNDARIS

Di Ungaran

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Dwi Nanda Supriyadi

NIM : 21.61.0028

Judul Skripsi : Implementasi Strategi *Quantum Quotient* melalui *Memory Madness* dalam Pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Ajaran 2024/2025

Dengan ini kami mohon agar skripsi saudara tersebut dimunaqasyahkan. Demikian atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



(Dr. Ida Zahara Adibah, S.Ag., M.S.I.)

NUPTK. 0038748649230203

Pembimbing II



(Isnaini, S.Sos.I., S.Pd.I., M.Pd.I.)

NUPTK. 6458763664130172

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul : Implementasi Strategi *Quantum Quotient* melalui *Memory Madness* dalam Pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Ajaran 2024/2025.

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Dwi Nanda Supriyadi

NIM. 21.61.0028

Telah dimunaqasyahkan pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 31 Juli 2025

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Agama Islam UNDARIS SIDANG

DEWAN MUNAQASYAH

Ketua Sidang

(Dr. Ida Zahara Adibah, S.Ag., M.S.I)

NUPTK. 0038748649230203

Sekretaris Sidang

(Rina Priarni, S.Pd.I., M.Pd.I)

NUPTK. 9561765666237003

Pembimbing I

(Dr. Ida Zahara Adibah, S.Ag., M.S.I)

NUPTK. 0038748649230203

Pembimbing II

(Isnaini, S.Sos., S.Pd.I., M.Pd.I)

NUPTK. 6458763664130172

Penguji I

(Dr. H. Imam Anas Hadi, M.S.I)

NUPTK. 0834759660200012

Penguji II

(Ayep Rosidi, S.Pd.I., M.Pd.I)

NUPTK. 0635760661130302

Mengetahui

Dekan Fakultas Agama Islam



(Dr. Ida Zahara Adibah, S.Ag., M.S.I)

NUPTK. 0038748649230203

MOTTO

فَاذْكُرُونِي أَذْكُرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِي وَلَا تَكْفُرُونِ

“Maka, ingatlah kepada-Ku, Aku pun akan ingat kepadamu. Bersyukurlah kepada-Ku dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku”

(QS. Al-Baqarah : 152)

“Orang lain tidak perlu tahu bagaimana susahnya kita untuk sembuh, tidak perlu tahu bagaimana caranya kita tetap tumbuh, kamu boleh terlihat kuat didepan banyak manusia tapi ingat kamu tidak harus terlihat kuat didepan diri sendiri, jika orang lain meremehkanmu setidaknya diri sendiri jangan ikut menginjaknya”

(Nak, Kamu Gapapa, Kan? – Mas Koko Ganteng)

“Hidup sekali hiduplah yang berarti”

(Ahmad Fuadi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama penulis ucapkan syukur kepada Allah yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik hingga selesai. Dengan segala kerendahan hati sebagai hamba Allah maupun insan akademis. Penulis persembahkan karya ini kepada almamater penulis:

Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (UNDARIS).

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman transliterasi huruf (pengahlihan huruf) dan huruf Arab ke huruf Latin yang digunakan adalah hasil Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 atau Nomor 0543 b/u 1987, tanggal 22 Januari 1988, dengan melakukan sedikit modifikasi untuk membedakan adanya kemiripan dalam penulisan.

A. Penulisan huruf :

No	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin
1.	ا	Alif	Tidak dilambangkan
2.	ب	Ba'	B
3.	ت	Ta	T
4.	ث	ša	š
5.	ج	Jim	J
6.	ح	Ḥa	ḥ
7.	خ	Kha	Kh
8.	د	Dal	D
9.	ذ	ḏal	ḏ
10.	ر	Ra	R
11.	ز	Za	Z
12.	س	Sin	S
13.	ش	Syin	Sy
14.	ص	Ṣad	ṣ
15.	ض	Ḍad	ḍ
16.	ط	Ṭa'	ṭ
17.	ظ	Ẓa	ẓ
18.	ع	‘ain	‘(koma terbalik di atas)
19.	غ	Gain	G
20.	ف	Fa'	F
21.	ق	Qaf	Q
22.	ك	Kaf	K
23.	ل	Lam	L
24.	م	Mim	M
25.	ن	Nun	N

26.	و	Wawu	W
27.	ه	Ha'	H
28.	ء	Hamzah	' (apostrof)
29.	ي	Ya'	Y

B. Vokal:

اَ	Fathah	Ditulis “ <i>a</i> ”
اِ	Kasroh	Ditulis “ <i>i</i> ”
اُ	Dhammah	Ditulis “ <i>u</i> ”

C. VOKAL PANJANG:

اَ+وْ	Fathah + alif	Ditulis “ <i>ā</i> ”	جاهلية	Jāhiliyah
اِ+وْ	Fathah + alif Layin	Ditulis “ <i>ā</i> ”	تَنسَى	Tansā
اِ+وْ	Kasrah +ya' Mati	Ditulis “ <i>ī</i> ”	حَكِيم	Hakīm
اُ+وْ	Dhammah + wawu mati	Ditulis “ <i>ū</i> ”	فُرُوض	Furūd

D. Vokal rangkap:

اَ+وْ	Fathah + ya' mati	Ditulis “ <i>ai</i> ”	بَيْنَكُمْ	Bainakum
اُ+وْ	Fathah + wawu mati	Ditulis “ <i>au</i> ”	قَوْل	Qaul

E. Huruf rangkap karena tasydid (اِ) ditulis rangkap:

دِ	Ditulis “ <i>dd</i> ”	عِدَّة	‘Iddah
نِ	Ditulis “ <i>nn</i> ”	مِنْ	Minna

F. Ta' Marbutah:

1. Bila dimatikan ditulis *h*:

حكمة	Hikmah
جزية	Jizyah

(Ketentuan ini tidak berlaku untuk kata-kata bahasa arab yang sudah diserap kedalam bahasa indonesia)

2. Bila Ta' Marbutah hidup atau berharakat maka ditulis *t*:

زكاة الفطر	Zakât al-fīṭr
حياة الانسان	Ḥayât al-insân

G. Vokal pendek berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan Apostrof (')

أَنْتُمْ	A'antum
أُعَدُّد	U'iddat
لَنْ شُكْرْتُمْ	La'insyakartum

H. Kata sandang alif +lam

Al-qamariyah	القران	al-Qur'ân
Al-syamsiyah	السماء	al-samâ'

I. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat:

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذوي الفروض	Ẓawî al-furûd
أهل السنة	Ahl al-sunnah

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta taufiqnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Sholawat serta salam peneliti haturkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya kejalan kebenaran dan keadilan.

Merupakan sebuah kewajiban yang harus dilewati dalam melengkapi persyaratan Guna memperoleh gelar sarjana pada Universitas Darul Ulum Islamic Centre GUPPI (UNDARIS) Kab. Semarang Jurusan Tarbiyah Pendidikan Agama Islam (PAI), maka dengan segala daya dan upaya peneliti menyelesaikan karya ilmiah dengan berbagai revisi yang sudah dilewati dalam bentuk skripsi dengan judul *“Implementasi Strategi Quantum Quotient melalui Memory Madness dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Ajaran 2024/2025”*.

Selanjutnya penulis mengucapkan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materiil. Yang telah memberikan motivasi, dorongan, dukungan, bimbingan serta saran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr,Drs. H. Hono Sejati, S.H., M.Hum. selaku Rektor UNDARIS yang telah bekerja keras untuk mengelola dan membina Pendidikan di UNDARIS.
2. Ibu Dr. Hj. Ida Zahara Adibah, S.Ag., M.S.I. selaku Dekan Fakultas Agama Islam di UNDARIS dan Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan semangat serta motivasi yang sangat luar biasa dan berharga bagi penulis.

3. Bapak Isnaini, S.Sos., S.Pd.I., M.Pd.I., selaku wakil Dekan Pendidikan Agama Islam sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah memberikan semangat serta memberikan kemudahan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada ketua program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Undaris, penulis menyampaikan banyak terimakasih atas pengalaman yang luar biasa, bersyukur senang sekali penulis dapat menjadi keluarga besar program studi ini yang tentunya tidak akan bisa penulis lupakan.
5. Kepada seluruh dosen dan staff akademika UNDARIS yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu serta para karyawan, penulis hanya bisa menyampaikan terimakasih sebanyak-banyaknya atas ilmu-ilmu yang telah diberikan selama penulis menempuh jenjang S1 di UNDARIS ini.
6. Teristimewa kedua orangtua penulis, Bapak Sukiyat dan *almarhumah* Ibu Sriyatun. Beliau memang tidak merasakan duduk dibangku sekolah, tapi mereka ingin anaknya berpendidikan. Terimakasih atas jasa, iringan doa dan penyemangat yang tak henti-hentinya diberikan dalam setiap langkah perjalanan ini. Semoga Allah swt senantiasa mengiringi keberkahan *fiddunnya, waddinni wal akhirah*.
7. Kepada kakak penulis Ahmad Thohirin dan Istri Niken Arina terimakasih banyak atas dukungannya secara moril maupun materil. Terimakasih juga atas segala motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan studi ini.

8. Kepada adik dan ponakan penulis, Khanza Zahira dan Anelka Lu'ay yang senantiasa mendukung dengan kelucuan dan tingkah lakunya sehingga dapat menyelesaikan pendidikan ini.
9. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Pringapus dan segenap guru yang terlibat, yang telah memberikan izinnya atas penelitian ini serta kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini hingga selesai.
10. Kepada teman-teman Fakultas Agama Islam angkatan 2021 yang selalu memberikan dukungan, dorongan, semangat dan motivasi kepada penulis, terkhusus kepada yang selalu menemani dan mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
11. Kepada teman-teman Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) dan Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) angkatan periode 2022 s/d 2025 yang telah memberikan pengalaman organisasi yang luar biasa, yang tentunya telah memberikan dukungan waktu dan peduli situasi penulis.

Terlalu banyak orang yang berjasa dan mempunyai andil kepada penulis selama penulis menempuh jenjang Pendidikan ini, sehingga tidak akan muat apabila ditulis dalam ruang yang terbatas ini, penulis hanya mampu mengucapkan terimakasih yang teramat dalam dan berdo'a semoga Allah selalu membalas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Selanjutnya penulis mengucapkan mohon maaf yang sedalam-dalamnya, karena penulis sadar semua itu adalah murni dari penulis sebagai manusia biasa yang tak luput dari khilaf.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan juga bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan Agama Islam.

Wassalamu'alaikum WR. WB.

Ungaran, 17 Mei 2025

Peneliti

ABSTRAK

DWI NANDA SUPRIYADI. Implementasi Strategi Quantum Quotient melalui Memory Madness dalam Pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Ajaran 2025/2025. Skripsi. Ungaran Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI UNDARIS, 2024.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus. (2) mengetahui implementasi strategi quantum quotient dengan teknik permainan memory madness. (3) mengetahui faktor pendukung dan penghambat pada implementasi strategi quantum quotient melalui permainan memory madness pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deksriptif, yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, persepsi, dan pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Sumber data berasal dari data primer dan sekunder. Pengumpulan data melalui observasi, interview dan dokumentasi.. Teknis analisis dengan cara mereduksi data, penyajian data, mengambil kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pemahaman siswa dalam memahami Pendidikan Agama Islam masih kurang baik. meskipun diterapkan beberapa pembiasaan, karena pengajar masih menggunakan strategi konvensional. (2) implementasi strategi quantum quotient menggunakan teknik permainan memory madness pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memanfaatkan daya ingat siswa dengan teknik meringkas dan teknik menghafal dengan memanfaatkan gambar ringkasan, objek, media gambar dengan menulis kembali Q.S al-Maidah/5:48 dan Q.S at-Taubah/9:10, Serta permainan jum quotient. (3) strategi quantum quotient melalui permainan memory madness terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kata kunci: strategi quantum quotient, memory madness, pendidikan agama Islam

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	vii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	15
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Setting Penelitian.....	35
C. Sumber Data.....	36
D. Metode Pengambilan Data	37
E. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

	<i>Hal</i>
Tabel 4.1 Keadaan Guru SMK Negeri 1 Pringapus	49
Tabel 4.2 Keadaan Siswa SMK Negeri 1 Pringapus	55
Tabel 4.3 Keadaan Tamatan Siswa SMK Negeri 1 Pringapus	55
Tabel 4.4 Keadaan Sarana Prasarana SMK Negeri 1 Pringapus	56
Tabel 5.1 Q.S al-Maidah/5:48, Arti dan Kandungan	88
Tabel 5.2 Q.S at-Taubah/9:105. Arti dan Kandungan	89

DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>
Gambar 1 Tahapan Penelitian	27
Gambar 2 Denah Lokasi Penelitian	36
Gambar 3 Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Pringapus	48

DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Hal</i>
Lampiran 1	Surat ijin penelitian 102
Lampiran 2	Bukti selesai penelitian 103
Lampiran 3	Wawancara bersama kepala sekolah 104
Lampiran 4	Wawancara bersama guru PAI & Bp 104
Lampiran 5	Wawancara bersama siswa kelas X DKV 1 104
Lampiran 6	Proses pembelajaran PAI & Bp 105
Lampiran 7	Pembelajaran menggunakan media interaktif 105
Lampiran 8	Pembiasaan siswa (mengaji) 105
Lampiran 9	Diskusi siswa secara berkelompok 106
Lampiran 10	Implementasi strategi <i>quantum quotient</i> 106
Lampiran 11	Permainan <i>memory madness</i> (pemahaman dengan menulis kembali) 106
Lampiran 12	Permainan <i>memory madness</i> (Jump Question) 107
Lampiran 13	Permainan <i>memory madness</i> (Jump Question) 107
Lampiran 14	Menjawab soal dari permainan <i>memory madness</i> 107
Lampiran 15	Foto bersama kepala SMK Negeri 1 Pringapus 108
Lampiran 16	Foto bersama guru PAI & Bp 108
Lampiran 17	Biodata peneliti 109
Lampiran 18	Instrumen penelitian 110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia memerlukan pendidikan dalam hidupnya, pendidikan merupakan upaya fundamental dan rencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendorong siswa agar terus aktif dalam mengembangkan potensi diri untuk memperoleh kekuatan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (RI, 2021:2).

Pendidikan seharusnya terus berkembang seiring bertambahnya zaman. Begitu pula dengan strategi pembelajaran yang harus berkembang dalam dunia pendidikan. Strategi pembelajaran *quantum quotient* melalui permainan *memory madness* peneliti teliti sebagai bukti adanya perkembangan model strategi dalam pembelajaran khususnya dalam Pendidikan Agama Islam. Penelitian model strategi *quantum quotient* melalui permainan *memory madness* peneliti teliti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Pringapus dikelas X DKV 1. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK ini melakukan praktek pengajaran dan modifikasi pembelajaran yang aktif dan signifikan dalam mendukung pembelajaran yang dapat digunakan seiring berkembangnya zaman.

Pendidikan adalah suatu proses yang tidak berlangsung secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh sejumlah faktor tertentu. Faktor ini mencakup aspek internal dan eksternal; aspek internal terkait dengan kesiapan pelajar dan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya, sementara aspek eksternal melibatkan lingkungan belajar dan penyajian rangsangan yang sengaja disusun oleh guru untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran (Sumarna & Kosasih, 2013:11-12).

Sejalan dengan itu, Allah SWT. pun mengistimewakan bagi orang-orang yang memiliki ilmu sebagaimana firman-Nya dalam Qs. Mujadalah: 11, sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan (Al-Qur'an Kemenag RI, 2014).

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah: 11 di atas maka peningkatan kualitas pendidikan merupakan kebutuhan yang *urgen*. Proses pendidikan sudah dimulai sejak manusia

dilahirkan dalam lingkungan keluarga, dan dilanjutkan dengan jenjang pendidikan formal maupun non formal.

Sekolah adalah salah satu tempat untuk melaksanakan pendidikan secara formal. Dengan sarana yang memadai dan suasana yang diciptakan senyaman mungkin untuk mendukung proses belajar, sehingga pendidikan dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan harapan. Kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat penting bagi pendidikan. Dengan ini, berbagai komponen yang ada dapat berkolaborasi untuk mencapai tujuan tertentu. Komponen tersebut antara lain guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pelajar. Terkait dengan kegiatan belajar mengajar, aktivitas belajar adalah unsur yang paling fundamental dan krusial dalam proses pendidikan.

Kemudian pembelajaran diartikan sebagai proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Guru disarankan untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat agar dapat dengan mudah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk meraih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien, seorang guru perlu mampu memilih dan memilah metode yang akan diterapkan dalam proses belajar. Pendekatan tersebut harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Seorang guru yang mengajarkan ilmu pengetahuan dengan maksud agar siswa

dapat mengasah kemampuan yang ada pada diri mereka atau cara untuk memperkuat ingatannya, maka pendekatan yang tepat akan diterapkan oleh pengajar untuk meningkatkan daya ingat siswa adalah dengan menggunakan strategi *quantum quotient*. Strategi *quantum quotient* atau kecerdasan quantum (QQ) adalah kecerdasan manusia yang dapat memaksimalkan semua potensi diri secara seimbang, terintegrasi, dan menyeluruh, mencakup kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual.

Dengan menggunakan strategi *quantum quotient* tersebut diharapkan mampu meningkatkan daya ingat peserta didik. Daya ingat merupakan alih bahasa dari *memory*. Pada umumnya para ahli memandang daya ingat sebagai hubungan antara pengalaman dengan masa lalu. Dalam penelitian Pangabea dan Ritonga, memori adalah karakter yang dimiliki oleh makhluk hidup, pengalaman mempengaruhi perilaku dan pengalaman yang akan datang, ingatan tidak hanya tentang *recall* (mengingat) dan *recognition* (mengenali) atau mengingat kembali ingatan (Pangabea & Ritonga, 2023:1). Daya ingat (*memory*) merujuk pada kemampuan individu memiliki dan mengambil kembali suatu informasi dan struktur yang mendukung, memori juga memungkinkan individu memiliki identitas diri. Daya ingat tidak bisa dipisahkan dari proses belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan daya ingat adalah kemampuan menyimpan materi yang telah diperoleh pada saat pembelajaran. Ingatan merupakan proses mental yang melibatkan pengkodean, penyimpanan dan pemanggilan dikenal sebagai model asosiasi (*assosiation model*) yang menyatakan memori adalah hasil koneksi

mental antara ide dengan konsep. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan daya ingat merupakan kemampuan seseorang untuk memanggil kembali ingatan yang telah dipelajarinya.

Dengan menggunakan strategi *quantum quotient* dan teknik yang digunakan dalam strategi tersebut adalah teknik menghafal cepat yang terinspirasi dengan permainan *memory madness* di COC (*clash of champions*) Ruangguru yang banyak dibicarakan belakangan ini. *Memory Madness* adalah sebuah permainan yang dirancang untuk melatih dan memperkuat daya ingat dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi dan media gambar dalam bentuk fisik, permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik. Dengan cara ini diharapkan dapat mampu meningkatkan daya ingat peserta didik terutama pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (Sintaro, 2020:55).

Pendidikan agama Islam adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk membimbing dan mendidik siswa agar bisa memahami ajaran Islam dengan cara yang komprehensif. Kemudian, mereka diajarkan untuk merasakan tujuan dari ajaran itu sehingga dapat menerapkannya dan menjadikan Islam sebagai pedoman dalam hidup (Gunawan, 2013:201). Tujuan dari pendidikan agama Islam adalah untuk membentuk manusia secara menyeluruh. Manusia yang utuh melibatkan aspek jasmani dan rohani. Oleh karena itu, penting untuk mencapai perkembangan yang harmonis, seimbang, dan selaras antara keduanya. Sama halnya dengan prinsip-prinsip dasarnya, tujuan pendidikan Islam juga berkaitan

erat dengan tujuan agama Islam itu sendiri. Secara umum, tujuan pendidikan Islam dapat dibedah menjadi tujuh aspek utama. Setiap aspek berhubungan dengan tujuan khusus yang mendasar. Berdasarkan pandangan ini, tujuan pendidikan Islam memiliki cakupan yang sangat luas (Iswati & Dacholfany, 2021:44).

Selama ini guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang menekankan pada metode ceramah dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus memiliki strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat peserta didik. Permasalahan yang dihadapi pendidik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah terbaginya fokus mata pelajaran yang diantaranya muatan nasional, muatan kewilayahan dan kompetensi keahlian. Begitu pula dengan mata pelajaran pendidikan agama Islam yang termasuk dalam muatan nasional sebagai pendidik tentu dapat memilih strategi yang tepat untuk digunakan di sekolah kejuruan. Seperti yang peneliti dapatkan, peserta didik di sekolah kejuruan lebih difokuskan pada mata pelajaran kompetensi keahlian dibanding mata pelajaran lainnya, yang di mana pembelajaran yang melibatkan praktik langsung dan melibatkan visual yang aktif untuk menambah pemahaman peserta didik pada mata pelajaran kejuruan tersebut. Contoh penerapan strategi *Quantum Quotient* pada mata pelajaran kejuruan adalah pendidik memperlihatkan alat-alat atau benda sekaligus cara pemakaian benda yang ada pada kejuruan tersebut. Misalnya, pada kejuruan otomotif peserta didik diperlihatkan bentuk obeng dan penggunaannya, pada kejuruan busana peserta didik diperlihatkan mesin obras dan sebagainya.

Penggunaan strategi pembelajaran yang aktif dan menambah pemahaman maupun ingatan peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah kejuruan masih jarang digunakan. Terkadang mata pelajaran diluar kejuruan masih terasa diabaikan dan lebih mengutamakan mata pelajaran kejuruan tersebut. Tidak hanya itu juga guru mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK masih banyak yang menggunakan pembelajaran dengan model konvensional menekankan metode ceramah yang di mana metode pembelajaran ini mungkin kurang diminati peserta didik karena pembelajaran akan terasa bosan dan kurang adanya keaktifan siswa dengan guru. Sehingga peserta didik pun akan sulit memahami dan mengingat pembelajaran. Cara yang efektif dalam melatih pemahaman siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam adalah memadukan metode yang memanfaatkan daya ingat melalui visual dan adanya keterkaitan siswa dan guru.

Seperti penjelasan sebelumnya salah satu strategi yang tepat jika diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam adalah Strategi *Quantum Quotient* di mana pembelajaran yang melibatkan visual peserta didik dengan nyanyian, gambar maupun benda untuk menambah pemahaman peserta didik melalui ingatannya. Selain untuk menambah pemahaman peserta didik dengan metode ini mungkin dapat berkesinambungan antara pembelajaran pendidikan agama Islam dengan mata pelajaran kejuruan yang di mana keduanya memanfaatkan visual peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran pendidikan agama Islam dengan memanfaatkan ingatannya dengan cepat melalui permainan menghafal cepat

yaitu *Memory Madness*. Terkait fenomena yang ada peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Pringapus dengan judul “Implementasi Strategi *Quantum Quotient* Melalui *Memory Madness* Dalam Pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus?
2. Bagaimana implelementasi strategi *Quantum Quotient* dengan menggunakan teknik permainan *memory madness*?
3. Adakah faktor pendukung dan penghambat pada implementasi strategi *quantum quotient* melalui permainan *memory madness* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus.
2. Mengetahui implelementasi strategi *Quantum Quotient* dengan teknik permainan *memory madness*.
3. Dapat mengetahui faktor pendukung dan penghambat pada implementasi strategi *quantum quotient* melalui permainan *memory madness* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur terkait strategi dan metode dalam berjalannya pembelajaran, dan diharapkan bisa menjadi jalan untuk menciptakan ruang belajar yang menarik, sehingga siswa tidak jenuh ketika belajar terutama pada mata pelajaran PAI.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pendidik agar dapat memanfaatkan strategi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik, serta juga dapat memotivasi siswa agar senantiasa aktif dan percaya diri dalam meningkatkan pemahaman mata pelajaran PAI.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinilitas dari penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Ermalinda & Nuraeni, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Daya ingat Siswa Melalui Strategi *Quantum Quetiont* dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Tasa XV Kecamatan Lais Kabupaten Musi Banyuasin”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan metode pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan strategi *quantum quotient* dilakukan dengan tindakan yang dapat meningkatkan daya ingat siswa dengan langkah-langkah kegiatan yang dilakukan oleh guru dikelas dengan cara menghafal dengan nyanyian dan meringkas materi. Dari penelitian ini terjadi peningkatan daya ingat siswa

dengan penerapan strategi *quantum quotient* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri Tasa XV Kecamatan Lais Kabupaten Musi Banyuasin. Dari proses pembelajaran, siswa juga termotivasi dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran terbukti dari penelitian tersebut skor nilai siswa diatas 70 sebanyak 10 orang dan yang mendapat skor dibawah 70 hanya 2 orang. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti adalah sama-sama strategi *quantum quotient*.
2. Teori yang digunakan sama-sama daya ingat siswa.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian sebelumnya adalah SD Negeri Tasa XV sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Pringapus.
2. Jenis dan metode pendekatan pada penelitian sebelumnya adalah pendekatan kuantitatif dengan metode observasi lapangan sedangkan penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan metode pengambilan data observasi, dokumentasi, dan wawancara.
3. Fokus dalam penelitian sebelumnya adalah meningkatkan daya ingat siswa dengan *quantum quotient* sedangkan penelitian ini adalah implementasi strategi *quantum quotient* melalui *memory madness*.
4. Lokasi dalam penelitian sebelumnya adalah SD Negeri Tasa XV Kecamatan Lais Kabupaten Musi Banyuasin. Sedangkan lokasi dalam

penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Pringapus Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Istiwartinah et al., 2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Strategi *Quantum Quotient* Untuk Memperolehan Keterampilan Sholat Siswa Di SMPN 17 Pontianak”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini teori yang digunakan yaitu keterampilan sholat siswa. Strategi *quantum quotient* dipilih sebagai metode yang sesuai. Dalam strategi *quantum quotient* dapat menggunakan berbagai metode dan teknik belajar yang menerapkan *student-centered* dimana siswa yang lebih aktif dikelas dari pada guru.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti sama-sama strategi *quantum quotient*.
2. Jenis dan metode pada penelitian sebelumnya dan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian sebelumnya adalah SMPN 17 Pontianak sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Pringapus.

2. Teori yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah keterampilan sholat siswa sedangkan penelitian ini adalah daya ingat siswa.
3. Fokus dalam penelitian sebelumnya adalah strategi *quantum quotient* untuk memperoleh keterampilan sholat sedangkan penelitian ini adalah implementasi strategi *quantum quotient* melalui *memory madness*.
4. Lokasi dalam penelitian sebelumnya adalah SMP 17 Pontianak. Sedangkan lokasi dalam penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Pringapus Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Rahmat, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan daya ingat peserta didik melalui strategi *quantum quotient* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN 21 Bandar Lampung”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini teori yang digunakan pemahaman daya ingat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan melalui strategi *quantum quotient*.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti sama-sama strategi *quantum quotient*.
2. Jenis dan metode pada penelitian sebelumnya dan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara.

3. Teori yang digunakan dalam penelitian ini sama-sama daya ingat siswa.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian sebelumnya adalah SMPN 21 Bandar Lampung sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Pringapus.
2. Lokasi dalam penelitian sebelumnya adalah SMPN 21 Bandar Lampung. Sedangkan lokasi dalam penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Pringapus Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang.

B. Kajian Teori

1. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan dalam arti sempit, adalah bimbingan yang diberikan kepada anak didik sampai ia dewasa. Sedangkan pendidikan dalam arti luas, ialah bimbingan yang diberikan sampai mencapai tujuan hidupnya, sampai terbentuknya manusia yang memiliki pribadi muslim. Jadi pendidikan agama Islam, berlangsung sejak anak dilahirkan sampai mencapai kesempurnaannya atau sampai akhir hidupnya. Dalam (Indianto, 2017:51-53) menjelaskan maksud dari pendidikan ialah suatu proses dimana suatu bangsa mempersiapkan generasi muda untuk menjalankan kehidupan dan untuk memenuhi tujuan hidup secara efektif dan efisien.

Agama berasal dari bahasa latin yakni *Relegere*, yang mengandung arti mengumpulkan dan membaca. Tetapi adapun menurut pendapat lain kata itu berasal dari *Religare* yang berarti mengikat. Sedangkan kata

“Islam” dalam “pendidikan islami” menunjukkan warna pendidikan tertentu, yaitu pendidikan yang memiliki warna islam atau pendidikan yang berdasarkan sumber ajaran Islam lebih populer dengan istilah *tarbiyah*, *ta’lim*, *ta’dib*, *riyadhah*, *irsyad*, dan *tadris*. Dalam kamus besar bahasa inggris, *oxford learner’s Pocket Dictionary* kata pendidikan diartikan sebagai pelatihan dan pembelajaran (*Education istraining and instruction*). Terkait pengertian pendidikan agama Islam menurut para ahli berbeda-beda, seperti yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan agama Islam, Athiyah Al-Abrasyi ialah mempersiapkan manusia supaya hidup dengan sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, tegap jasmaninya, mahir dalam pekerjaannya, manis tutur katanya, baik dengan lisan atau tulisan. (Assingkily, 2021:3)

Pendidikan agama Islam dalam pandangan yang sebenarnya adalah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan seseorang dapat mengarahkan kehidupan sesuai dengan cita-cita Islam, sehingga dengan mudah ia dapatkan membentuk hidupnya sesuai dengan ajaran Islam.

Jadi, pendidikan agama Islam adalah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan seseorang untuk mengembangkan atau mengarahkan kehidupan tercapai dan terbentuk perkembangannya yang maksimal dalam hal positif, serta bersumber dari ajaran-ajaran Islam yakni al-Qur’an dan hadist, yang terbagi lagi dalam bidang muamalah.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah proses yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan penerapan ajaran agama Islam. Fokus utama dari pembelajaran pendidikan agama Islam adalah membentuk karakter siswa berlandaskan nilai-nilai agama, sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an dan Sunnah. Melalui pendidikan ini, diharapkan setiap individu dapat menginternalisasi nilai-nilai Islam, terutama dalam hal aqidah (kepercayaan), ibadah (amalan ritual), akhlak (etika), serta pemahaman mengenai Al-Qur'an, Hadist, sejarah, fiqh, dan lainnya.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah proses yang bertujuan mengajarkan nilai-nilai Islam kepada peserta didik. Secara umum, tujuan dari pembelajaran ini adalah membentuk karakter peserta didik melalui penanaman adab dan akhlak. Dengan demikian, diharapkan mereka dapat mengamalkan ajaran agama Islam dengan baik dan menjadi individu yang bermanfaat bagi bangsa dan negara. (Shodiq, 2019:221)

Menurut Al-Ustadz Adi Hidayat (2020), terdapat perbedaan mendasar antara adab dan akhlak. Adab merujuk pada nilai atau norma yang terbentuk dalam diri seseorang melalui proses pendidikan, sedangkan akhlak adalah nilai atau norma yang diperoleh melalui praktik ibadah. Keduanya memiliki hubungan yang erat, sehingga untuk mencapai pemahaman yang seimbang, pendidikan agama Islam perlu

mengintegrasikan pengajaran nilai-nilai moral dan spiritual dengan baik ke dalam diri para peserta didik.

3. Sumber Pendidikan Agama Islam

Menurut Sa'id Ismail Ali, sebagaimana yang dikutip oleh Hasan Langgulung, sumber pendidikan Islam terdiri atas enam macam, yaitu al-Qur'an, As Sunnah, kata-kata sahabat, kemaslahatan umat (*Mashalih al Mursalah*), tradisi atau adat kebiasaan masyarakat (*'uruf*), dan hasil pemikiran para ahli dalam Islam (*ijtihad*). Sumber rujukan paling utama adalah al-Qur'an yang kemudian dilanjutkan pada sumber-sumber berikutnya secara berurutan. (Mujib & Mudzakir, 2010:31-32)

a. Al-Qur'an

Al-Qur'an dijadikan sebagai sumber pendidikan Islam pertama dan utama karena memiliki nilai yang mutlak atau pasti yang diturunkan oleh Allah SWT. dengan bersumber pada al-Qur'an maka manusia dapat berpikir mengenai tanda kebesaran Allah tentang fenomena yang ada di alam. sehingga dengan adanya pemikiran yang mendalam diperoleh temuan-temuan dalam bidang pendidikan.

b. As-Sunnah

Menurut bahasa as-Sunnah berarti tradisi yang bisa dilakukan atau jalan yang dilalui, baik yang terpuji maupun tercela. Sedangkan menurut istilah adalah segala sesuatu yang terjadi atau yang dilakukan Nabi Muhammad SAW berupa perkataan, perbuatan, dan taqrirnya,

termasuk sifat-sifat, keadaan, dan cita-cita (*himmah*) Nabi SAW. as-Sunnah merupakan bagian dari risalah Islam dan merupakan cara hidup bagi setiap muslim. Dengan sunnah, kaum muslimin mengetahui dan mempelajari penjabaran aspek spiritual dari keyakinannya. (Alim, 2011:189)

Jadi, As-Sunnah adalah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi yang dijadikan sebagai contoh teladan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kata-kata Sahabat (*madzhab Shahabi*)

Sahabat Nabi yang beriman dan mati dalam keadaan beriman semua upaya yang dilakukan sahabat Nabi dalam pendidikan Islam sangat menentukan bagi perkembangan pemikiran pendidikan Islam. Upaya yang dilakukan Abu Bakar As Sidiq, misalnya pengumpulan al-Qur'an dalam satu *mushaf* yang dijadikan sebagai sumber utama pendidikan Islam. Sedangkan upaya yang dilakukan Umar bin al-Khattab adalah ia sebagai revolusioner terhadap ajaran Islam, dalam memperluas ajaran Islam dan mengurangi kezaliman. Sedangkan Ali bin Abi Thalib banyak merumuskan konsep-konsep kependidikan sebagaimana etika peserta didik pada pendidikannya, bagaimana ghairah pemuda dalam belajar dan sebaliknya.

d. Kemaslahatan Umat/Sosial (*mashalil al-Mursalah*)

Mashalil al-Mursalah adalah menetapkan undang-undang, peraturan dan hukum tentang pendidikan dengan pertimbangan

kemaslahatan hidup bersama, dengan bersendikan atas asas menarik kemaslahatan dan menolak kemudaratannya.

e. Tradisi/adat nilai-nilai dan kebiasaan masyarakat (*'urf*)

Tradisi adalah kebiasaan masyarakat, baik berupa perkataan maupun perbuatan yang dilakukan secara terus menerus dan seakan-akan merupakan hukum tersendiri, serta biasanya setiap masyarakat memiliki tradisi yang berbeda-beda. Tradisi dapat diterima apabila tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

f. Hasil pemikiran para ahli dalam Islam (*Ijtihad*)

Pemikiran Islam berpengaruh pada perkembangan pendidikan Islam, misalnya dalam bidang falsafat, fiqh, tasawuf, ilmu, dan lain-lain. Tujuan dilakukannya ijtihad dalam pendidikan agar diperoleh masa depan pendidikan yang berkualitas serta memberi jawaban terhadap permasalahan yang dihadapi manusia dari zaman ke zaman, sehingga hukum senantiasa aktual dan dapat menjawab perubahan zaman. (Assingkily, 2021:9)

4. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani (2004:15-17), dalam bukunya yang berjudul Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, fungsi pendidikan agama Islam adalah antara lain:

- a. Pengembangan yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah swt. yang telah ditanamkan dalam

lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga.

- b. Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
- c. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangan.
- d. Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nabi dan nabi-nabi), sistem fungsional.
- e. Penyaluran, yaitu menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan dirinya sendiri maupun bagi orang lain.

5. Pengertian Strategi Pembelajaran *Quantum Quotient*

Strategi pembelajaran adalah serangkaian rencana kegiatan yang mencakup penggunaan metode serta pemanfaatan berbagai sumber daya dalam proses belajar. Strategi ini dirancang untuk mencapai tujuan tertentu dan meliputi pendekatan, model, metode, serta teknik pembelajaran yang spesifik. (Prawiradilaga, 2008:37)

Adapun pengertian strategi pembelajaran menurut Suparman strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pembelajaran peserta didik, peralatan dan bahan, dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dan pembelajaran diartikan juga sebagai proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut De Porter pembelajaran *quantum* adalah interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi, dan tujuan belajar adalah meraih sebanyak mungkin cahaya, interaksi, hubungan, inspirasi agar menghasilkan energi cahaya. Pembelajaran *quantum* pertama kali dikembangkan oleh Bobby De Porter, dan mulai dipraktekkan pada tahun 1992. (Sumarna & Kosasih, 2013:75-76)

Strategi *quantum quotient*, atau yang dikenal sebagai kecerdasan kuantum (QQ), merujuk pada kemampuan manusia dalam mengoptimalkan seluruh potensi diri secara seimbang, sinergis, dan komprehensif. Ini mencakup kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual (Sumarna & Kosasih, 2013). Dalam strategi *quantum quotient* merupakan teknik menghafal cepat, diantara teknik menghafal cepat

tersebut yaitu menghafal cepat dengan manyanyi dan teknik menghafal cepat dengan ringkasan.

Karakteristik utama *quantum quotient* adalah terbuka ide-ide baru atau hanif, dan senantiasa bergerak maju sepanjang spiral ke atas menuju kesempurnaan. Strategi *quantum quotient* dapat diartikan sebagai teknik, cara atau hasil usaha yang dapat membantu melejitkan intelektual, emosional dan spiritual. *Quantum quotient* digunakan pada tugas belajar yang berbeda yang merupakan proses atau teknik memori.

Strategi *quantum quotient* adalah metode pengkodean yang mendukung proses pengalihan dan pemulihan baik memori jangka panjang maupun jangka pendek, karena sistem ini memungkinkan penyimpanan informasi dalam ingatan sehingga dapat diakses kembali saat diperlukan.

Jadi, strategi pembelajaran *quantum quotient* adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik menghafal cepat melalui nyanyian atau ringkasan berupa teks rangkuman maupun gambar visual yang mempermudah proses belajar mengajar. Sehingga peserta didik memanfaatkan daya ingat selama proses belajar mengajar.

6. Langkah-Langkah Strategi *Quantum Quotient*

Terkait dengan proses pembelajaran pendidikan agama Islam yang menggunakan strategi *quantum quotient* terdapat dua cara menghafal cepat, diantara yaitu:

a. Menghafal Dengan Menyanyi

Dalam teknik menyanyi ini, diperlukan kreativitas dari seorang guru. seorang guru harus mampu memahami materi yang sesuai untuk dijadikan lagu atau irama, sehingga para peserta didik lebih mudah menyerap pelajaran yang disampaikan. Salah satu contoh materi yang lebih mudah dihafal melalui menyanyi adalah Asmaul Husna; semua itu akan lebih efektif jika dilagukan.

b. Menghafal Dengan Gambar Atau Ringkasan

Teknik ini sangat cocok bagi mereka yang hobi mencoret-coret kertas. Namun, jika Anda tidak terlalu menyukai coretan atau tidak memiliki minat dalam menggambar, teknik ini dapat disesuaikan dengan cara membuat ringkasan sendiri. Ringkasan ini bisa berisi poin-poin penting yang perlu dihafal dan ditulis di atas selembar kertas yang mudah dibawa ke mana pun. Jika Anda merasa kreatif, ringkasan ini juga bisa dihias dan ditempel di dinding kamar agar lebih mudah diingat (Indianto, 2017:51-53). Teknik mengahafal ini juga meliabtkan visual yang modern, misal pembelajaran menggunakan game edukasi dan lainnya. Sehingga teknik ini terus berhubungan dengan perkembangan zaman dan berkembang teknologi informasi.

7. Daya Ingat

Daya ingat adalah terjemahan dari kata *memory*. Secara umum, para pakar melihat daya ingat sebagai keterkaitan antara pengalaman dan

masa lampau. Seseorang dapat mengingat pengalaman yang pernah dialami atau pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Drever menjelaskan bahwa memori adalah salah satu sifat yang dimiliki oleh makhluk hidup, di mana pengalaman yang berarti dapat memengaruhi perilaku di masa depan, dan ingatan ini tidak hanya mencakup *recall* (mengulang ingatan) dan *recognition* (pengakuan) atau apa yang dikenal sebagai rekonstruksi ingatan (Bimo Walgito, 2006:73).

Dalam buku “Psikologi” karya Wade menjelaskan bahwa daya ingat merupakan bagian dari kemajuan kognitif, yang mencakup segala kondisi dimana seseorang menyimpan data yang diperoleh seiring waktu. Daya Ingat (*memory*) berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk memiliki dan mengingat informasi, serta struktur yang mendasarinya, dan juga merupakan suatu jenis keterampilan; ingatan juga memungkinkan seseorang untuk memiliki identitas diri (Wade, 2008:73).

Menurut Yunus RM (2020) ingatan atau sering disebut memori merupakan satu fungsi yang melibatkan otak didalam mengambil suatu informasi. Menurut Atkinson dkk (2000) memori atau daya ingat merupakan suatu kemampuan seseorang untuk menyimpan informasi yang kemudian dihubungkan kembali yang dapat dipergunakan untuk beberapa saat lagi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa daya ingat adalah kemampuan seseorang untuk menyimpan, mengolah, dan mengingat kembali pengalaman serta informasi yang telah dipelajari di masa lalu

untuk digunakan di masa mendatang, dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi (Herdiani et al., 2023:40-41).

Kuswana (2016:184) dalam bukunya menyebutkan, Shiffrin membagi ingatan menjadi tiga bagian utama. Yang pertama adalah penyimpanan sementara yang berfungsi untuk menyimpan data. Berikutnya, penyimpanan dalam periode singkat, dan yang terakhir adalah penyimpanan dalam periode panjang. Model Atkinson dan Shiffrin, yang dikenal sebagai model modal, dianggap oleh beberapa peneliti lain terlalu menyederhanakan konsep ingatan dan menempatkan perhatian yang berlebihan pada struktur sementara mengabaikan proses yang terjadi.

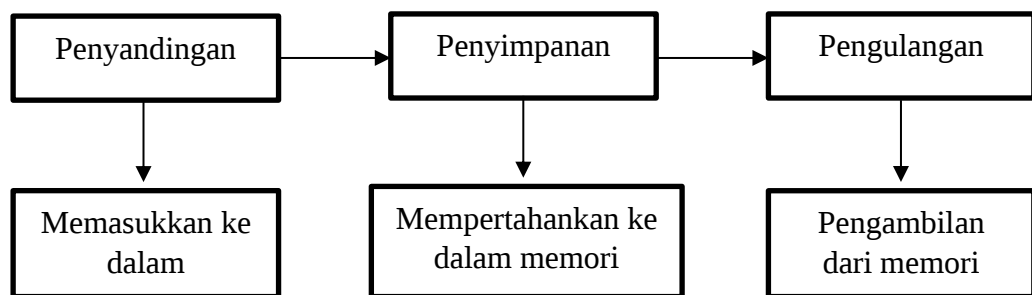
8. Tahap-tahap daya ingat

Sebelum seseorang mengingat suatu informasi atau sebuah kejadian dimasalalu, ada beberapa tahapan yang harus dilalui ingatan tersebut untuk dapat muncul kembali, Atkinson berpendapat bahwa, para ahli psikologi membagi tiga tahapan ingatan yaitu:

- a. Memasukkan pesan dalam ingatan (*encoding*). Mengacu pada cara individu menstranformasikan input fisik indrawi menjadi sejenis representasi mental dalam memori.
- b. Penyimpanan ingatan (*storage*). Mengacu pada cara individu menahan informasi yang sudah disimpan dalam memori.

- c. Mengingat kembali (*retrievel*). Mengacu pada bagaimana individu memperoleh akses menuju informasi yang sudah disimpan dalam memori (Atkinson et al., 2000:478).

Pengkodean, penyimpanan, dan pengeluaran sering kali dilihat sebagai tahapan proses memori yang berurutan. Proses ini tidak berdiri sendiri atau berpisah-pisah, melainkan saling berkaitan dengan bergantung satu sama lain. Tiga tahapan dalam memori diatas sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan dalam ingatan

Walgito yang menjelaskan bahwa ada tiga tahapan mengingat, yaitu mulai dari memasukkan informasi (*learning*), menyimpan (*retention*), menimbulkan kembali (*remembering*), atau sebagai berikut:

- a. Memasukkan (*learning*). Metode untuk mendapatkan memori pada dasarnya dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu (1) *Dengan kesengajaan*. Seseorang secara aktif mengisi ingatannya dengan informasi, pengetahuan, dan pengalaman yang didapat. (2) *Tanpa kesengajaan*. Seseorang secara tidak sadar menyimpan pengetahuan,

pengalaman, dan informasi dalam pikirannya. Sebagai contoh: jika sebuah gelas kaca terjatuh, ia akan pecah, informasi ini disimpan sebagai suatu pemahaman.

- b. Menyimpan. Tahap kedua dari memori adalah penyimpanan atau *retention* atas informasi yang telah dipelajari. Informasi yang telah dipelajari biasanya disimpan dalam wujud jejak-jejak dan dapat diakses kembali. Jejak ini juga dikenal sebagai *memory traces*. Meskipun tersimpan, jika memori tersebut jarang digunakan, akan sulit untuk diingat kembali dan bisa hilang, yang juga dikenal sebagai lupa.
- c. Menimbulkan kembali. Menimbulkan kembali Ingatan yang telah tersimpan dapat dilakukan dengan cara mengingat kembali (*to recall*) dan mengenali kembali (*to recognize*). Pemanggilan informasi mengenai suatu peristiwa atau objek secara sadar dapat dilakukan melalui dua cara. Cara pertama adalah *recall*, yaitu kemampuan untuk menemukan kembali dan menghasilkan informasi yang telah diketahui sebelumnya. Cara kedua adalah *recognition*, yaitu kemampuan untuk mengenali informasi yang pernah dilihat, dibaca, atau didengar sebelumnya (Jensen, 2005:32).

9. Jenis-jenis daya ingat

Secara umum, sejumlah konsep telah diajukan oleh para ahli mengenai berbagai jenis ingatan. hal ini tergantung pada cara ingatan

tersebut dianalisis, beberapa orang melihat dari perspektif jenis tugas mengingat, durasi ingatan, atau tipe informasi yang diingat. Di sini, peneliti akan memaparkan dua jenis ingatan yang sering dibicarakan oleh beberapa ahli, yaitu:

a. Ingatan jangka pendek (*short term memory*)

Santrock menyebutkan bahwa memori jangka pendek memerlukan waktu penyimpanan informasi antara 15 hingga 20 detik dengan asumsi tidak ada pengulangan yang dilakukan. Namun, meskipun dalam keadaan di mana informasi hanya diingat dalam waktu singkat, proses memori tetap melibatkan tiga langkah, yaitu pengkodean, penyimpanan, dan pengambilan.

- 1) Pengkodean: untuk mengubah informasi menjadi memori jangka pendek, sangat penting untuk memberikan perhatian pada informasi tersebut. Hal ini disebabkan memori jangka pendek hanya dapat menyimpan apa yang kita pilih untuk diingat.
- 2) Penyimpanan: salah satu fakta paling jelas mengenai memori jangka pendek adalah kapasitasnya yang sangat terbatas, dengan rata-rata jumlah item yang bisa diingat adalah tujuh item atau kurang dari itu.
- 3) Pengambilan: banyak penelitian menunjukkan bahwa semakin banyak item yang terdapat dalam memori jangka pendek, semakin rendah pula kemungkinan pengambilannya, dengan kecepatan sekitar 40 mili/detik (Suharnan, 2005:69).

b. Ingatan jangka panjang (*long term memory*)

Ingatan jangka panjang merupakan jenis memori yang cenderung stabil dan tidak terbatas. Memori ini berkembang seiring bertambahnya usia, terutama selama masa pertumbuhan di pertengahan hingga akhir masa kanak-kanak. Dua elemen memori yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan ingatan jangka panjang adalah proses pengendalian dan sifat-sifat siswa. Proses ini berada dalam pengawasan kesadaran para pelajar dan bisa digunakan untuk memperbaiki kemampuan memori, yang sering disebut sebagai strategi. Memori ini menyimpan informasi untuk periode pendek, dari beberapa menit hingga seumur hidup. Dalam ingatan jangka panjang, hanya terdapat dua tahapan dalam proses memori, yaitu penyimpanan dan pengambilan (Lee, 2024).

10. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Daya Ingat peserta didik

Kemampuan seseorang untuk mengingat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi tingkat intelegensi, motivasi, kondisi fisik, modalitas belajar individu, serta kemampuan khusus dalam mengingat terutama kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari atau yang dikenal sebagai *recall memory*.

- a. *Intelegensi*. Intelegensi atau kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran berperan penting dalam mengolah

informasi, serta meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir dan mengingat dengan lebih cepat. Peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi cenderung tidak mengalami kesulitan saat memanggil informasi yang telah tersimpan dalam ingatan mereka ketika informasi tersebut dibutuhkan.

- b. *Motivasi*. Motivasi belajar memainkan peran yang sangat penting dalam proses pendidikan peserta didik. Ketika peserta didik tidak memiliki motivasi, mereka cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, yang pada gilirannya mengakibatkan rendahnya daya ingat terhadap informasi tersebut. Sebaliknya, ketika peserta didik termotivasi, mereka akan lebih mampu menyerap dan menyimpan materi dengan baik dalam jangka waktu yang lebih lama.
- c. *Kondisi fisik*. Kesehatan fisik memiliki pengaruh penting terhadap kemampuan peserta didik dalam mengingat pelajaran. Ketidaknyamanan seperti sakit, kurang tidur, atau kelelahan dapat berakibat pada penurunan kualitas daya ingat mereka.
- d. *Modalitas belajar individu*. Daya ingat peserta didik baik *short term memory* atau *long term memory* dipengaruhi oleh sejauh mana peserta didik telah mempelajari dan memahami materi yang diajarkan sejak awal (Nofindra, 2019:27-28).

11. Pengertian *Memory Madness*

Memory Madness adalah sebuah permainan yang dirancang untuk melatih dan memperkuat daya ingat dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi dan media gambar dalam bentuk fisik, permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik. Permainan ini merupakan salah satu turunan dari strategi pembelajaran *Quantum Quoetient* yang dimana siswa ditantang untuk mengingat gambar, kata-kata, angka, dan berbagai elemen lainnya secara mendetail, termasuk tata letak dan urutannya, dalam batas waktu tertentu. Dalam permainan *Memory Madness*, mekanisme yang digunakan melibatkan papan virtual atau gambar fisik yang harus diingat oleh para pemain. Setiap ronde, pemain diberi waktu beberapa menit untuk mengingat urutan atau gambar yang ditampilkan (Levy et al., 2018:9).

Dalam permainan ini, tingkat kesulitan akan terus meningkat seiring berjalannya waktu. Setiap tahapan baru menghadirkan tantangan yang lebih besar, baik melalui penambahan jumlah objek yang harus diingat maupun pengurangan waktu yang diberikan untuk mengenali objek-objek tersebut. Game *Memory Madness* ini dirancang untuk mengasah keterampilan daya ingat siswa sekaligus meningkatkan konsentrasi mereka. Permainan ini juga terinspirasi program kegiatan Ruangguru dalam game *Clash Of Champions* (COC) yang memanfaatkan *game* atau teknik permainan penguasaan materi menggunakan *Memory Madness*.

Dalam permainan ini tentunya banyak melibatkan ingatan siswa yang dimana sebelumnya siswa telah diberikan waktu mengingat suatu benda atau objek yang tertera. Selanjutnya siswa diminta menjelaskan kembali informasi diperoleh dalam ingatannya.

12. Konsep Strategi *Quantum Quotient* Melalui *Memory Madness* Pada Pembelajaran PAI

Strategi pembelajaran *quantum quotient* melalui *memory madness* pada pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan teknik pembelajaran yang menekankan pada ingatan siswa yang sebelumnya *quantum quotient* sendiri memanfaatkan dua cara yaitu menghafal melalui nyanyian atau dengan gambar ringkasan. Sementara *memory madness* tersendiri yaitu teknik menghafal dengan memanfaatkan gambar ringkasan, objek, media gambar., kata-kata, dan angka yang mendetail termasuk tata letak urutan dalam batas waktu tertentu dengan menggabungkan pembelajaran agama Islam. Penggabungan strategi *quantum quotient* melalui *memory madness* dengan pembelajaran pendidikan agama Islam dapat diterapkan dengan memanfaatkan pembelajaran PAI dengan gambar atau objek yang menarik. Seperti halnya pemanfaatan media gambar tulisan arab, terjemahan dan tata letak maupun materi PAI lainnya yang telah ditentukan. Kemudian pendidik memberikan gambar tersebut kepada siswa yang sebelumnya telah diberi waktu untuk memahami isi objek tersebut. Selanjutnya

siswa menulis dan menjelaskan terkait objek atau benda yang telah dilihatnya.

Dengan teknik ini tentu pemahaman siswa akan bertambah karena melibatkan indra visual dan kemampuan mengingat serta dipadukan dengan pembelajaran yang asyik dan kreatif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena sosial, perilaku, pengalaman, dan makna yang diberikan oleh individu atau kelompok dalam konteks tertentu. Pendekatan ini berbeda dari penelitian kuantitatif, yang lebih menekankan pada pengukuran dan analisis statistik. Penelitian kualitatif biasanya menggunakan analisis induktif, dimana peneliti mengembangkan teori atau pemahaman dari data yang dikumpulkan, bukan menguji hipotesis yang sudah ada. Adapun objek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu SMK Negeri 1 Pringapus.

Penelitian ini bersifat deskriptif analitis dimana peneliti hanya melukiskan objek yang berada di SMK Negeri 1 Pringapus, kemudian setelah terkumpul dilakukan analisis data untuk mendapatkan suatu kesimpulan.

B. Setting Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi atau tempat penelitian di Kab. Semarang yang terletak di Jalan Harjuna Raya, Krajan, Jatirunggo Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang Telp. 0246930023, sedangkan

Gambar 2 Denah Lokasi Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek darimana data diperoleh, apabila peneliti menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data responden, yaitu peserta didik, guru pendidikan agama Islam, dan kepala sekolah atau orang yang merespon atau menjawab pertanyaan tertulis maupun lisan.

Sampel dan sumber data dipilih secara *sampling purposive* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya akan melakukan penelitian tentang hasil belajar peserta didik maka sampel sumber datanya adalah orang yang ahli dalam pendidikan. Sampel ini lebih cocok digunakan untuk penelitian kualitatif, atau penelitian

yang tidak memerlukan generalisasi. Sumber primer peneliti dapatkan pada hasil pengambilan data antara lain, data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, dengan pendidik atau guru, siswa atau yang ahli dalam penelitian ini di SMK Negeri 1 Pringapus. Sedangkan sumber sekunder sendiri peneliti dapatkan dari hasil penelitian observasi atau penelitian orang lain maupun penelitian terdahulu yang sama dengan penelitian ini.

D. Metode Pengambilan Data

1. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Metode ini digunakan sebagai metode pokok untuk mendapatkan data-data mengenai hasil belajar peserta didik SMK Negeri 1 Pringapus.

Metode observasi yang digunakan sebagai alat pengumpulan data adalah mengamati dan mengumpulkan data-data dengan jalan menjadi partisipan secara langsung dan sistematis terhadap dalam penelitian ini adalah observasi berperan serta (*Participant Observasi*) yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau orang yang sebagai sumber data penelitian. Observasi adalah instrumen lain yang sering dijumpai dalam penelitian pendidikan. (Fiantika et al., 2022:24)

Dalam metode observasi ini peneliti mengamati peserta didik, pendidik dan sekolah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan

seperti keadaan sekolah, pendidik dan hasil belajar peserta didik serta informasi yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung di SMK Negeri 1 Pringapus.

2. Metode Interview (Wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penelitian ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini didasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi.

Menurut Koentjaraningrat interview adalah “mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari seseorang, dengan bercakap-cakap berhadapan muka dengan orang lain”.(Koentjaraningrat, 1986:173)

Sedangkan menurut Sutrisno Hadi adalah “sebagai suatu proses tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadapan-hadapan secara fisik” (Hadi, 1989:158). Jadi dapat disimpulkan bahwa metode wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan langsung antara peneliti dan responden. Responden yang dimaksud pada proses wawancara ini meliputi, peserta didik, pendidik, dan orang yang ahli terhadap informasi keadaan maupun kondisi yang diperlukan peneliti selama proses penelitian di SMK Negeri 1 Pringapus. Dalam wawancara

peserta didik peneliti mencari informasi terkait minat mereka terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam dan pembelajaran PAI menggunakan strategi *Quantum Quotient* melalui *memory madness*. Sedangkan wawancara dengan pendidik atau guru peneliti mencari informasi terkait lama mengajar, kondisi peserta didik, proses pembelajaran PAI menggunakan strategi *Quantum Quotient* melalui *memory madness*, dan upaya meningkatkan daya ingat siswa menggunakan strategi yang diterapkan di SMK Negeri 1 Pringapus.

3. Metode Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*Life Histories*), biografi, peraturan, kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2016:329). Dokumentasi yang dimaksud dalam metode ini peneliti mencari informasi terkait sejarah sekolah, visi misi dan tujuan sekolah, daftar kepala sekolah, struktur organisasi sekolah, daftar tenaga pengajar atau guru, daftar peserta didik, dan sarana prasarana serta informasi lain yang perlu didapatkan peneliti di SMK Negeri 1 Pringapus.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Dalam hal ini Nasution menyatakan “analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori yang *grounded*”. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses dilapangan bersama dengan pengumpulan data. Dalam kenyataannya, analisis data kualitatif berlangsung selama proses pengumpulan data dari pada setelah selesai pengumpulan data (Sugiyono, 2016:336).

Adapun aktifitas data kualitatif yaitu reduksi, data display, dan data conclusion atau verification.

1. Reduksi Data (*Data reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (John & Creswell David, 2014:275).

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa

dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles and Huberman menyatakan “yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif”. dengan menampilkan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1994) adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap ini, kesimpulan awal yang diajukan masih bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak didukung oleh bukti yang kuat dalam tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, jika kesimpulan awal tersebut memperoleh dukungan dari bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan tersebut dapat dianggap kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Kesimpulan yang diharapkan dari penelitian kualitatif adalah penemuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran mengenai suatu objek yang sebelumnya

masih samar atau tidak jelas. Setelah dilakukan penelitian, objek tersebut menjadi lebih terang dan terdefinisi dengan baik. Selain itu, temuan juga bisa melibatkan hubungan kausal atau interaktif, serta dapat mengarah pada pengembangan hipotesis atau teori baru.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil SMK Negeri 1 Pringapus

SMK Negeri 1 Pringapus, yang lebih dikenal dengan sebutan "Sniper", adalah sebuah institusi pendidikan kejuruan negeri yang terletak di Desa Jatirunggo, Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Sekolah ini didirikan pada tanggal 16 Mei 2008, berdasarkan Surat Keputusan Bupati Semarang No. 0768AL/C5.4/Kep/Kul/2008. Pada awal berdirinya, SMK Negeri 1 Pringapus beroperasi dengan fasilitas yang masih terbatas dan belum memadai untuk proses pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar pada saat itu dilakukan di SMP Negeri 2 Pringapus, sebelum sekolah ini memiliki gedung sendiri yang diresmikan pada tanggal 14 Mei 2009 oleh Wakil Bupati Semarang, Hj. Siti Ambar Fathonah.

Seiring berjalannya waktu, SMK Negeri 1 Pringapus mengalami perkembangan yang pesat. Sekolah ini membuka berbagai program keahlian yang menarik, seperti Busana Butik (BB), Multimedia (MM), dan Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, SMK Negeri 1 Pringapus juga menjalin kemitraan dengan industri-industri terkemuka, seperti Honda untuk program TBSM dan Estima untuk program MM. Kerjasama ini bertujuan untuk

memastikan bahwa kurikulum yang diterapkan selalu relevan dengan kebutuhan dunia kerja yang terus berkembang. (<https://www.smknpringapus.sch.id/read/2/->, diakses pada 22 Mei 2025, pukul 16.15 WIB).

Dengan akreditasi B dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-SM) dan penerapan Kurikulum Merdeka, SMK Negeri 1 Pringapus menekankan pentingnya pengembangan karakter, keterampilan, dan pengetahuan siswa. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini mencakup laboratorium yang lengkap, perpustakaan yang kaya akan koleksi buku yang didesain minimalis, masjid untuk kegiatan ibadah, serta area hotspot yang tersebar di seluruh kelas untuk mendukung akses internet. Dengan bertambahnya fasilitas yang mendukung proses pembelajaran, SMK Negeri 1 Pringapus kini menjadi salah satu sekolah yang banyak diminati oleh masyarakat dari berbagai wilayah di Indonesia.

Saat ini, SMK Negeri 1 Pringapus memiliki tiga kompetensi keahlian yang diakui, yaitu Desain Produksi Busana (DPB), yang sebelumnya dikenal sebagai Busana Butik (BB), Desain Komunikasi Visual (DKV), yang dulunya merupakan Multimedia (MM), dan Teknik Otomotif Sepeda Motor (TOSM), yang sebelumnya dikenal sebagai Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM). Sekolah ini dipimpin oleh Kepala Sekolah Imam Syafi'i, S.TP, M.Pd, yang terus berupaya untuk mencetak lulusan yang siap bersaing di dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dengan semangat "Excellence", yang merupakan akronim dari Extraordinary, Creative, Collaborative, and Care, SMK Negeri 1 Pringapus berkomitmen untuk menjadi pusat keunggulan dalam pendidikan kejuruan di wilayahnya. Peserta didik di SMK Negeri 1 Pringapus diharapkan dapat unggul dalam bidang keahlian masing-masing, memberikan manfaat bagi masyarakat, serta menjadi generasi yang berakhlak, beragama, dan bermoral. Dengan visi dan misi yang jelas, SMK Negeri 1 Pringapus terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan lulusan yang berkualitas, siap menghadapi tantangan di era globalisasi. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, SMK Negeri 1 Pringapus juga aktif mengadakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan minat dan bakat siswa. Kegiatan ini meliputi klub seni, olahraga, dan organisasi siswa yang bertujuan untuk membentuk karakter dan kepemimpinan. Selain itu, sekolah ini juga sering mengadakan seminar, workshop, dan pelatihan yang melibatkan praktisi dari industri untuk memberikan wawasan dan pengalaman langsung kepada siswa.

Dengan adanya berbagai program dan kegiatan tersebut, SMK Negeri 1 Pringapus berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inspiratif. Sekolah ini percaya bahwa pendidikan tidak hanya sebatas teori, tetapi juga harus melibatkan praktik dan pengalaman nyata di lapangan. Oleh karena itu, SMK Negeri 1 Pringapus terus berinovasi dalam metode pengajaran dan pembelajaran agar siswa dapat siap

menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompetitif. (Sumber: *Tata usaha (TU) SMK Negeri 1 Pringapus*)

a. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Pringapus
Alamat	: Jl. Harjuna Raya, Krajan
Kelurahan	: Jatirunggo
Kecamatan	: Pringapus
Kabupaten/Kota	: Kab. Semarang
Provinsi	: Prov. Jawa Tengah
Telp.	: (024) 6930023
NSS/NPSN	: 20341206
Jenjang Akreditasi	: B
Tahun didirikan	: 16 Mei 2008
Tahun Beroperasi	: 16 Mei 2008
Status Tanah	: Pemerintah Daerah
Luas Tanah	: 18,962

(<https://referensi.data.kemdikbud.go.id/tabs.php?npsn=20341206>,

diakses pada 22 Mei 2025 pukul 16.20 WIB)

b. Visi dan Misi Sekolah

Visi : Terwujudnya sumber daya manusia yang religius, toleran, pembelajar, sehat, berprestasi, berbudaya dan mencintai lingkungan serta berdaya saing di era industri 4.0.

Misi:

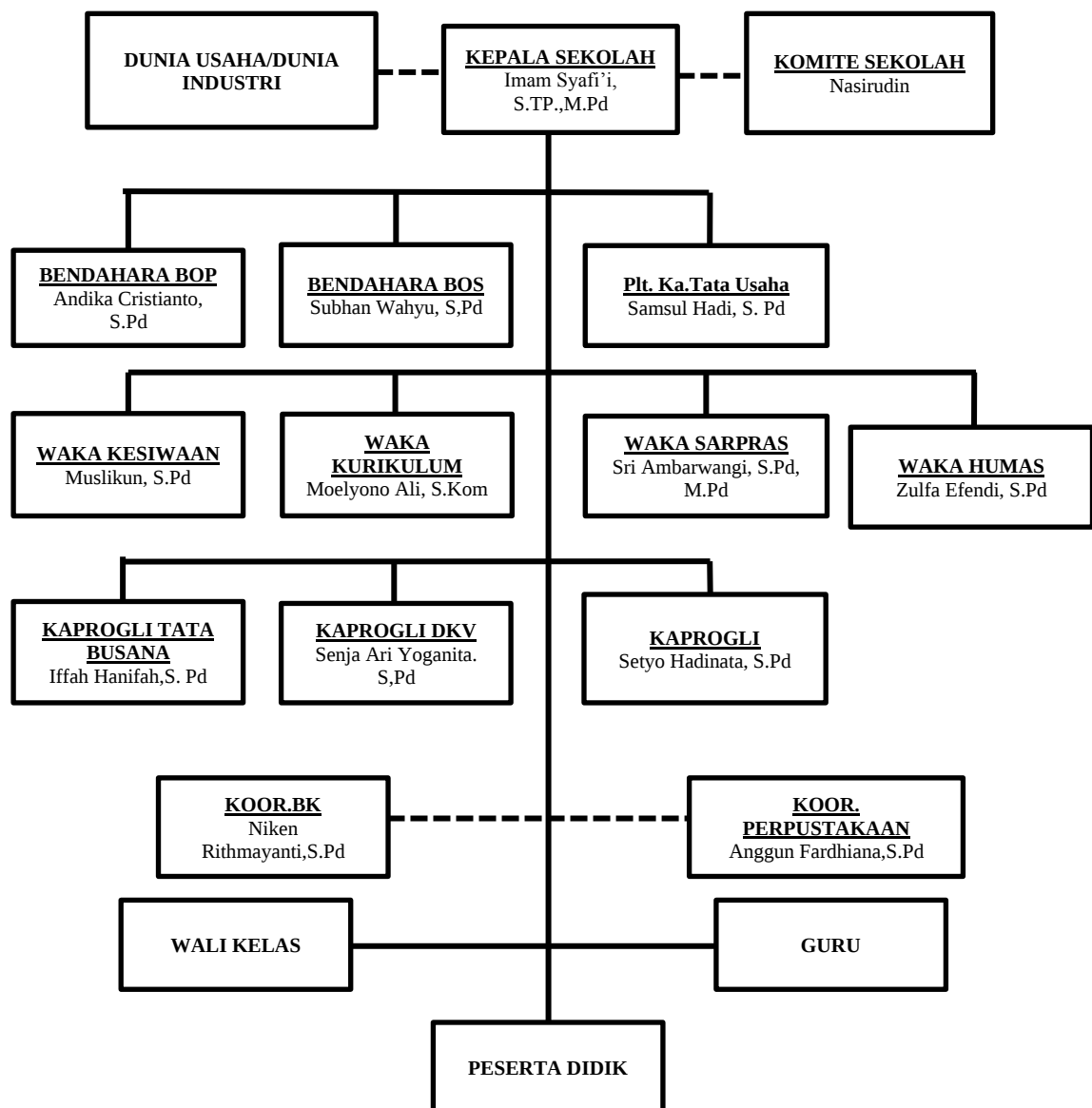
- a. Mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari untuk menuju ketaqwaan kepada Tuhan yang maha Esa dan toleran dalam kehidupan berbangsa dan bernegara didalam negara kesatuan republik Indonesia.
- b. Menumbuhkembangkan budaya berbudi pekerti luhur dan berakhlak baik Indonesia serta mencintai dan melestarikan lingkungan.
- c. Menumbuhkembangkan masyarakat sekolah sebagai masyarakat pembelajar yang literat.
- d. Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan yang berkualitas dan unggul dibidang Tata Busana, Multimedia, dan Teknik Sepeda Motor, menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan yang berorientasi untuk menyiapkan lulusan yang memiliki jiwa entrepreneur, kreatif, dan inovatif agar dapat memenangkan persaingan di era industri 4.0.

(<https://www.smknpringapus.sch.id/read/3/visi-dan-misi>, diakses pada tanggal 22 Mei 2025 pukul 16.32 WIB)

c. Struktur Organisasi Sekolah

Gambar 3

Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Pringapus



Gambar 3 Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Pringapus

Sumber data: Tata Usaha (TU) SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Pelajaran 2024/2025

d. Data Tenaga Pengajar/Guru

Dari hasil penelitian yang sudah didapat, jumlah guru di SMK Negeri 1 Pringapus terdapat 66 guru, jumlah tersebut sudah termasuk tenaga pendidik yang memegang jabatan selain pendidik, seperti halnya sebagai kepala sekolah, BK. Berikut daftar tenaga pendidikan beserta jabatan masing-masing setiap guru.

No	Nama / NIP	Mata Pelajaran / Kompetensi
1	Imam Syafi'i, S.T.P., M.Pd. NIP. 19680313 199203 1 007	Kepala Sekolah
2	Dra. Fajar Mawati NIP. 19670422 199703 2 001	Bahasa Indonesia
3	Samsul Hadi, S.Pd. NIP. 19680125 200212 1 003	Praktik Kerja Lapangan
4	Sri Ambarwangi, S.Pd., M.Pd. NIP. 19690612 199802 2 002	Seni Musik
5	Suwidi, S.Pd. NIP. 19681229 199403 1 001	Pendidikan Pancasila
6	Nurul Muhlisa, S.Pd. NIP. 198208242006042004	Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
7	Elvi Nuryani, S.Pd. NIP. 19750924 200712 2 008	Projek Kreatif dan Kewirausahaan
8	Soetarsana, S.Pd., M.Pd. NIP. 19750409 200901 2 003	Praktik Kerja Lapangan
9	Arum Wardhani, S.Pd. NIP. 19800623 201001 2 017	Praktik Kerja Lapangan

No	Nama / NIP	Mata Pelajaran / Kompetensi
10	Andriana Yuastu Isnawati, S.Pd. NIP. 19810331 200902 2 003	Dasar Otomotif
11	Hendriana Oktora, S.Kom. NIP. 19811122 200902 2 002	Konsentrasi DKV
12	Yeny Kosasih, S.Pd. NIP. 19811107 200902 2 006	Dasar Busana
13	Yuli Istiningrum, S.Pd. NIP. 19781029 200902 2 003	Matematika
14	Ariyani Purwanti, S.Pd. NIP. 19801210 200902 2 001	Pend Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
15	Mujadid Kurniawan, S.Pd.I. NIP. 19800110 201001 1 006	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
16	Dwi Aprilianto, S.Pd. NIP. 19870406 201401 2 001	Praktik Kerja Lapangan
17	Senja Ari Yoganita, S.Pd. NIP. 19780418 201912 2 007	PKK
18	Willy Alif Indhaka NIP. 19931016 202221 1 004	Praktik Kerja Lapangan
19	Danu Prayogo, S.Pd.Kom. NIP. 19830612 202005 1 005	Mapel Pilihan (Desain Grafis dan Percetakan)
20	Mulyono Ali, S.Kom. NIP. 19820327 200812 1 005	Dasar DKV
21	Nandy Trihandoyo, S.Pd. NIP. 19821222 202221 1 002	Praktik Kerja Lapangan
22	Sri Pahlawayanti, S.N., S.Pd. NIP. 19721110 202221 2 006	PKK

No	Nama / NIP	Mata Pelajaran / Kompetensi
23	Ikhwanudin, S.Pd. NIP. 19781019 202221 1 003	Konsentrasi TSM, PKK
24	Zulfa Efendi, S.Pd. NIP. 19810529 202221 1 005	Bahasa Inggris, Praktik Kerja Lapangan
25	Rahayu, S.Pd. NIP. 19820312 202221 2 015	Praktik Kerja Lapangan
26	Santi Novita D., S.Kom. NIP. 19821129 202221 2 010	Mapel Pilihan (Pola Digital dan 3D), Konsentrasi DKV
27	Muslikun, S.Pd. NIP. 19840516 202221 2 015	Praktik Kerja Lapangan
28	Rubiyati, S.Pd. NIP. 19850731 202221 2 019	Dasar Kejuruan
29	Ahmad Muntaha, S.T. NIP. 19851004 202221 1 019	Konsentrasi TSM, Mapel Pilihan (Teknik dan Manajemen Perawatan Otomotif), PKK
30	Erny Dwi Pusfitasari, S.Pd. NIP. 19860219 202221 2 014	Praktik Kerja Lapangan, Mapel Pilihan (Pola Digital dan 3D)
31	Ifah Hanifah Arfiyani, S.Pd. NIP. 19860421 202221 2 027	Konsentrasi DPB
32	Sri Wulandari, S.Pd., M.Pd. NIP. 19860626 202221 2 046	Bahasa Indonesia, Praktik Kerja Lapangan
33	Tri Hartiningsih, S.Pd. NIP. 19870805 202221 2 039	Mata Pelajaran Pilihan (Bahasa Jepang), Praktik Kerja Lapangan

No	Nama / NIP	Mata Pelajaran / Kompetensi
34	Yunar Wulantoro, S.Pd. NIP. 19861230 202221 1 006	Pend Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
35	Andhika Cristianto, S.Pd. NIP. 19870515 202221 1 005	Konsentrasi TSM, Mapel Pilihan (Teknik dan Manajemen Perawatan Otomotif), PKK
36	Setyo Hadinata, S.Pd. NIP. 19870831 202221 1 002	Dasar Kejuruan
37	Anggun Firdhiana, S.Pd. NIP. 19881122 202221 2 007	Bahasa Indonesia, Praktik Kerja Lapangan
38	Novaliana Andriyani, S.Pd. NIP. 19900519 202221 2 017	Sejarah
39	Rizka Silviana H., S.Pd., M.Pd. NIP. 19910830 202221 2 014	Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
40	Reza Kuncahyo Bayuaji, S.Pd. NIP. 19910806 202221 1 005	Konsentrasi TSM, Praktik Kerja Lapangan
41	Pratnya Satria Saelindri, S.Kom. NIP. 19920208 202221 2 006	Informatika, PKK
42	Rona Anggani, S.Pd. NIP. 19920615 202221 1 005	Matematika, Praktik Kerja Lapangan
43	Dwi Widiyatmoko S.Pd.Kom. NIP. 19921206 202221 1 007	Praktik Kerja Lapangan, Mapel Pilihan (Desain Grafis dan Percetakan)
44	Ardi Sulistiya, S.Pd. NIP. 19930420 202221 1 004	Bahasa Indonesia
45	Muhammad Mansyur, S.Pd. NIP. 19930527 202221 1 002	Praktik Kerja Lapangan

No	Nama / NIP	Mata Pelajaran / Kompetensi
46	Agung Lintas Asmara, S.Pd.Kom. NIP. 19951117 202221 1 004	Informatika, Mapel Pilihan (Desain Grafis dan Percetakan)
47	Dra. Solechah NIP. 19671114 202321 2 001	Pendidikan Pancasila, Praktik Kerja Lapangan
48	Khozin, S.Ag., M.Pd. NIP. 19700719 202321 1 001	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
49	Nurun Nafiah M., S.Pd. NIP. 19730216 202321 2 003	Konsentrasi DPB, Mapel Pilihan (Pola Digital dan 3D)
50	Hartini, S.S. NIP. 19780328 202321 2 004	Bahasa Inggris
51	Fariq Isy Rusly, S.Pd., M.Pd. NIP. 19781109 202321 1 004	Praktik Kerja Lapangan
52	Anies Fadhillah, S.Pd. NIP. 19790912 202321 2 006	Matematika, Praktik Kerja Lapangan
53	Widiyatmoko, S.Pd.I., M.Pd. NIP. 19820831 202321 1 002	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
54	Analisa Susanti, S.Pd. NIP. 19880720 202321 2 007	Konsentrasi DPB, Praktik Kerja Lapangan
55	Wahyu Handayani, S.Pd. NIP. 19881211 202321 2 015	Muatan Lokal (Bahasa Jawa)
56	Kurniyati, S.Pd. NIP. 19890921 202321 2 011	Konsentrasi DPB, Praktik Kerja Lapangan
57	Samsul Ma'arif, S.T. NIP. 19890901 202321 1 014	Praktik Kerja Lapangan
58	Mansur Hidayat, S.Pd.I., M.Pd. NIP. 19900606 202321 1 006	Praktik Kerja Lapangan

No	Nama / NIP	Mata Pelajaran / Kompetensi
59	Tri Wulaningsih, S.Pd. NIP. 19900725 202321 1 010	Matematika, Praktik Kerja Lapangan
60	Ajeng Virga S M, S.Pd.I., M.Pd NIP. 19910714 202321 2 002	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
61	Fitriya Andriyani, S.Pd. NIP. 19940906 202421 2 017	Sejarah, Dasar DKV
62	Laela Kisworowati, M.Pd.	Seni Budaya, Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
63	Midkhol Habibi, S.Pd.	Muatan Lokal (Bahasa Jawa)
64	Petrus Saribun, S.Pd.K.	Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, Praktik Kerja Lapangan
65	Muh Wahyuti, S.Si. NIP. 19740606 202211 1 005	Praktik Kerja Lapangan
66	Purwanto, S.Ag., M.Pd.H.	Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

Tabel 4.1 Keadaan Guru SMK Negeri 1 Pringapus

Sumber data: Tata Usaha (TU) SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Pelajaran 2024/2025.

e. Data Peserta didik

Dari hasil penelitian yang diperoleh, total peserta didik di SMK Negeri 1 Pringapus pada tahun pelajaran 2024/2025 terdiri dari 3 tingkatan dan program studi/kejuruan, jumlah peserta didik secara keseluruhan mencapai 1246 peserta didik.

NO	KELAS	BEKER JA	SEKOL AH	MANDIRI	JUMLA H
1	Busana 1	32	0	1	33
2	Busana 2	32	0	0	32
3	Busana 3	24	0	5	29
4	Busana 4	23	0	5	28
5	DKV 1	15	2	7	24
6	DKV 2	10	2	8	20
7	DKV 3	15	2	11	28
8	Otomotif 1	19	1	10	30
9	Otomotif 2	13	0	10	23
10	Otomotif 3	8	0	12	20
11	Otomotif 4	10	1	7	18

Tabel 4.2 Keadaan Siswa SMK Negeri 1 Pringapus

Sumber data: Bimbingan Konseling (BK) SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Pelajaran 2024/2025.

f. Tamatan siswa

Dari hasil penelitian terdapat tamatan siswa, atau keberlanjutannya siswa lulusan SMK Negeri 1 Pringapus pada tahun pelajaran 2020/2021, sebagai berikut:

NO	KELAS	BEKER JA	SEKOL AH	MANDIRI	JUMLA H
1	Busana 1	32	0	1	33
2	Busana 2	32	0	0	32
3	Busana 3	24	0	5	29
4	Busana 4	23	0	5	28
5	DKV 1	15	2	7	24
6	DKV 2	10	2	8	20

NO	KELAS	BEKER JA	SEKOL AH	MANDIRI	JUMLA H
7	DKV 3	15	2	11	28
8	Otomotif 1	19	1	10	30
9	Otomotif 2	13	0	10	23
10	Otomotif 3	8	0	12	20
11	Otomotif 4	10	1	7	18

Tabel 4.3 Keadaan Tamatan Siswa SMK Negeri 1 Pringapus

Sumber data: Humas SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Pelajaran 2020/2021.

g. Sarana dan Prasarana

Untuk menunjang serta memperlancar kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Pringapus, memiliki beberapa sarana dan prasarana yang sudah ada dilokasi penelitian, diantaranya yaitu:

No	Jenis Ruang	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1	Kelas X Busana	4	Baik	
2	Kelas X DKV	4	Baik	
3	Kelas X Otomotif	4	Baik	
4	kelas XI Busana	4	Baik	
5	Kelas XI DKV	4	Baik	
6	Kelas XI Otomotif	4	Baik	
7	Kelas XII Busana	4	Baik	
8	Kelas XII Otomotif	4	Baik	
9	Laboratorium Komputer DKV	4	Baik	
10	Laboratorium INKOM	1	Baik	
11	Laboratorium Komputer Busana	1	Baik	

No	Jenis Ruang	Jumlah	Kondisi	Keterangan
12	Laboratorium Busana	4	Baik	
13	Laboratorium Otomotif	5	Baik	
14	Laboratorium IPAS	1	Baik	
15	Gedung Serbaguna	1	Baik	
16	Kepala Sekolah	1	Baik	
17	Tata Usaha	1	Baik	
18	Bendahara	1	Baik	
19	Bimbingan Konseling	1	Baik	
20	Guru	1	Baik	
21	Kurikulum	1	Baik	
22	Kesiswaan	1	Baik	
23	Humas	1	Baik	
24	Sarana Prasarana	1	Baik	
25	Perpustakaan	1	Baik	
26	WC	11	Baik	
27	UKS	1	Baik	
28	Rohis	1	Baik	
29	Masjid	1	Baik	
30	Unit Produksi Busana	1	Baik	
31	Unit Produksi DKV	1	Baik	
32	Unit Produksi Otomotif	1	Baik	
33	Instruktur Busana	1	Baik	
34	Instruktur DKV	1	Baik	
35	Instruktur Otomotif	1	Baik	
36	Pelatihan Busana	1	Baik	
37	Studio DKV	1	Baik	

No	Jenis Ruang	Jumlah	Kondisi	Keterangan
38	Sosial Media	1	Baik	
39	Penjaga Kemananan	2	Baik	
40	Kebersihan	1	Baik	
41	Gudang Olahraga	1	Baik	
42	Gudang Busana	1	Baik	
43	Gudang DKV	1	Baik	
44	Gudang Otomotif	1	Baik	
45	Kantin	3	Baik	
Ruang Terbuka				
1	Lapangan Upacara	1	Baik	
2	Lapangan Voli	2	Kurang Baik	Rusak Ringan
3	lapangan Basket	1	Kurang Baik	Rusak Ringan
4	Lapangan pelatihan Safety Riding	1	Baik	

Tabel 4.4 Keadaan Sarana Prasarana SMK Negeri 1 Pringapus

Sumber data: Bidang Sarana Prasarana (Sarpras) SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Pelajaran 2024/2025

2. Penyajian Data

Penyajian data dari hasil penelitian ini didasarkan pada hasil wawancara dan observasi yang megacu pada rumusan masalah, sehingga diharapkan jawaban yang didapatkan dapat menjawab persoalan yang ada didalam penelitian ini. Adapun temuan peneliti terkait “Implementasi Strategi *Quatum Quotien* melalui *Memory madness* dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Pelajaran 2024/2025” kedalam

implementasi tersebut terdapat tahapan yang dilakukan guru/pengejar Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 1 Pringapus yaitu:

a. Pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil wawancara bahwa kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dan siswa SMK Negeri 1 Pringapus untuk memperoleh pemahaman keagamaan siswa berkesinambungan dengan proses belajar mengajar yang dimana dalam pembelajaran siswa disekolah diberikan pembiasaan keagamaan yang penuh di luar mata pelajaran agama.

Dari wawancara bersama kepala sekolah SMK Negeri 1 Pringapus terdapat pembiasaan semua keagamaan, begitu juga dengan pembiasaan Agama Islam peserta didik dibiasakan untuk memulai pembelajaran dengan membiasakan membaca asmaul husna, sholat dhuha dan absensi sholat dhuhur berjamaah dengan tujuan untuk mengoptimalkan pemahaman spiritual. Tetapi meskipun adanya pembiasaan tersebut tidak menjadikan siswa paham dengan baik terhadap pembelajaran PAI masih ada yang belum begitu paham dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya ketika mereka menerima materi pembelajaran dikelas.

“Sebagai kepala sekolah saya dengan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) PAI Sekolah bekerjasama untuk menciptakan pembiasaan yang efektif dalam keseharian peserta didik untuk mendukung pembelajaran keagamaan di sekolah. dengan adanya pembiasaan ini diharapkan dapat

membentuk kecerdasan siswa dalam memahami pendidikan agama atau meningkatkan spiritual siswa yang signifikan dengan mendahulukan praktik, begitu pula dengan Pendidikan Agama Islam. Siswa tidak hanya diberikan pengetahuan pendidikan agama saja tetapi sebagai guru PAI mereka juga dituntut untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembiasaan ini seperti membaca *asmaul husna* sebelum melakukan pembelajaran, rutinitas melakukan sholat dhuha dan adanya absensi sholat dhuhur berjamaah disekolah. Tetapi dengan demikian tidak menutup bahwa dengan kegiatan tersebut pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan terpenuhi. Pasti ada beberapa siswa yang memiliki pemahaman yang masih belum cukup baik ketika mereka mengikuti pembelajaran dikelas.” (Wawancara dengan Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Pringapus Tanggal 24 April 2025 pukul 07.30 WIB).

Menurut bapak Imam Syafi’i sebagai kepala sekolah menilai pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilihat bagaimana cara guru mengkondisikan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut, bisa dengan strategi atau metode yang dipakai masing-masing guru dalam melakukan pembelajaran. Tetapi dalam menilai hasil pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masing-masing guru berbeda pula. Dari beberapa guru Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus terdapat guru yang menilai pembelajaran PAI dengan menggabungkan teori dan praktik, ada juga yang menilai pemahaman pembelajaran PAI hanya dengan teori atau praktiknya saja.

“Terkait pemahaman siswa sendiri dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas mereka tergantung bagaimana guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam melakukan pembelajaran. Seperti apa mereka mengambil hati peserta didik agar mengikuti pembelajaran dengan baik, bisa dengan menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang aktif atau hanya dengan ceramah atau malah diberikan pembelajaran diluar kelas. Itu tergantung guru dan kondisi siswa yang berbeda-beda. Biasanya guru 1 dengan lainnya akan berbeda-beda cara mengajar dan menilai pemahaman siswa bisa dengan pemahaman materi atau praktik langsung dalam Pendidikan Agama Islam. Misalnya guru PAI disekolah ini ada yang menilai pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI dengan melalui teori, ada juga dengan memahami pembelajaran PAI dengan cara praktiknya saja seerta ada yang melakukan penilaian pemahaman siswa dengan melibatkan keduanya yaitu teori dan juga praktik. ”

(Wawancara dengan Kepala SMK Negeri 1 Pringapus Tanggal 24 April 2025 Pukul 07.30 WIB).

Menurut bapak Widiyatmoko guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Negeri 1 Pringapus. Menilai pembelajaran siswa yang dilakukan lebih mengutamakan pembelajaran praktiknya dibanding teori atau pembelajaran yang dilakukan di kelas. Penilaian yang dilakukannya yaitu menilai praktik sholat dhuhur dengan bantuan pembiasaan yang sebelumnya sudah diterapkan di SMK Negeri 1 Pringapus. Dalam penilaian pemahaman menurut beliau bagi yang melaksanakan sholat dhuhur secara rutin akan diberikan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang selanjutnya nilai harian seperti

penugasan, ulangan, atau ujian sebagai tambahan nilai saja. Biasanya pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan metode ceramah yang menggabungkan cerita sehari-hari dengan harapan untuk menarik pemahaman dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tentu yang diharapkan sebagai pendidik adalah adanya ketuntasan pemahaman siswa yang baik, yaitu menggabungkan penilaian keduanya antara teori dan juga praktiknya.

“Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang saya lakukan biasanya mengutamakan praktik dibanding materi dikelas. Contoh yang saya ambil yaitu mengutamakan absensi pada sholat dhuhur berjamaah di sekolah setiap harinya. Jika siswa sering melaksanakan sholat dhuhur berarti mereka telah lulus dengan nilai KKM. Bagi yang belum melaksanakan akan selalu diperhatikan agar melaksanakan sholat dhuhur berjamaah dengan rutin. Jadi, pembelajaran dikelas seperti pembelajaran harian, ulangan, atau ujian hanya sebagai tambahan penilaian saja. Dalam pembelajaran dikelas strategi pembelajaran yang biasanya saya terapkan yaitu dengan metode ceramah dengan menggabungkan cerita pribadi, dengan tujuan siswa agar tertarik dan masuk dalam materi dengan teknik bercerita ini.”
(Wawancara dengan guru PAI SMK Negeri 1 Pringapus tanggal 29 April 2025 pukul 10.20 WIB).

Menurut Guru Pendidikan Agama Islam Ibu Ajeng Virga Maro pemahaman siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam cukup baik. dari wawancara tersebut pembelajaran menggunakan teknik atau strategi yang konvensional seperti ceramah atau bercerita

lebih rendah dibanding pembelajaran menggunakan teknik atau strategi yang melibatkan aktifitas siswa dan guru. Karena siswa SMK sudah diberi kesibukan dalam pembelajaran kejuruan masing-masing. Sebagai peserta didik diharapkan dapat menggunakan strategi yang menarik untuk mengubah pembelajaran menjadi aktif dan melibatkan aktifitas siswa untuk mendukung pembelajaran. Dengan ini mungkin akan menambah pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam semakin baik.

“Pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK ini bisa dikatakan cukup baik. dari beberapa siswa yang saya ampu pembelajaran menggunakan teknik atau metode yang biasa seperti ceramah atau yang hanya menggunakan indra pendengaran saja memiliki tingkat pemahaman yang berbeda, dibanding menggunakan teknik atau metode pembelajaran yang lainnya. Dari hasil beberapa penerapan yang saya lakukan pembelajaran tanpa melakukan keterlibatan dengan siswa seperti ceramah tersebut, tingkat pemahaman siswa lebih rendah karena siswa akan merasa bosan dan kurang minat untuk mengikuti pembelajaran PAI. Apalagi siswa SMK biasanya sudah lelah praktik dikejuruan masing-masing untuk itu sebagai pendidik harus bisa memadukan strategi pembelajaran yang menarik agar siswa minat dalam Pembelajaran PAI. Dari beberapa kondisi pemahaman siswa berubah-ubah, sering ditemukan pemahaman siswa sedikit rendah apabila metode pembelajarannya kurang menarik. Dalam situasi yang saya temukan pembelajaran PAI yang saya lakukan sebagai pendidik sering menggunakan strategi pembelajaran yang aktif

dan menggabungkan metode yang lainnya agar peserta didik atau siswa dapat berperan aktif dan dapat bersentuhan atau berkesinambungan antara guru dan siswa.” (*Wawancara dengan guru PAI SMK Negeri 1 Pringapus pada 24 April 2025 pukul 09.10 WIB*).

Wawancara bersama dengan siswa kelas X Desain Komunikasi Visual 1 yang bernama Aisya Sheeriin dan Ardhita Tri Ambodo, ia mengatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam sulit dipahami karena guru sering melakukan pembelajaran dengan hanya membaca dan kurang interaksi dengan siswa jadi siswa tersebut merasa bahwa kurangnya interaksi yang dilakukan antara guru/pengajar dengan peserta didik. Siswa seringkali diberikan penugasan dan menghafal materi pembelajaran tanpa memadukan keaktifan siswa seperti diskusi kelompok, atau teknik bermain dalam pembelajaran dan siswa merasa kesulitan ketika menghafal materi pembelajaran. Untuk itu dalam tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum baik.

“Pembelajaran PAI kadang ada yang sulit dipahami karena biasanya guru PAI itu banyak melakukan pembelajaran hanya membaca buku dan menyimak materi ceramah jadi ketika mengikuti pembelajaran sedikit sulit memahami materi. Kadang diminta untuk menghafal materi pelajaran padahal kita belum paham materinya. Ketika pembelajaran berlangsung guru sering tidak melibatkan siswa seperti kelompok, permainan atau lainnya. Beberapa hari sebelum ulangan atau ujian biasanya diberi kisi-kisi kita diminta mempelajari materi

sendiri, jadi nilai pembelajaran kadang kurang memuaskan karena kita masih kurang paham materi yang ada di ulangan atau ujian.” (Wawancara dengan siswa SMK Negeri 1 Pringapus pada 24 April 2024 pukul 08.30 WIB).

b. Implementasi strategi *quantum quotient* melalui *memory madness*

Dalam implementasi strategi *quantum quotient*, peneliti telah memilih responden yang tepat, yaitu individu-individu yang dapat memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan serta melengkapi data yang diperlukan oleh peneliti. Responden dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas X Desain Komunikasi Visual 1 dan guru/pengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Guru tersebut telah menerapkan strategi *quantum quotient* melalui permainan yang inovatif, yaitu *memorizing madness*, yang sebelumnya telah beliau ciptakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dari wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Implementasi strategi *quantum quotient* melalui permainan *memory madness* atau *memorizing madness* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi ini menurut Ibu Ajeng Virga selaku guru/pengajar yang diwawancara akan menjadikan pembelajaran yang aktif dan melibatkan keaktifan siswa yang akan memotivasi siswa agar memiliki semangat belajar dan pembelajaran yang mudah untuk dipahami, khususnya pembelajaran Pendidikan

Agama Islam. Dengan menerapkan strategi pembelajaran ini yang menggabungkan permainan *memorizing madness* diharapkan siswa dapat memiliki pemahaman dan daya ingat yang lebih setelah dilaksanakan proses pembelajaran.

“Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan strategi *quantum quotient* dan memadukan permainan *memorizing madness* yang sebelumnya telah saya ciptakan sendiri adalah pembelajaran yang berdasarkan pengalaman belajar siswa yang ada di sekolah ini. Bagaimana siswa dapat melakukan pembelajaran yang aktif dan menarik atau memotivasi siswa untuk semangat belajar. Dengan menggunakan permainan ini siswa mendapatkan pembelajaran yang aktif dimana dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melibatkan daya ingat dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan metode ini siswa diharapkan memiliki pemahaman yang baik setelah pembelajaran dilakukan.”
(wawancara dengan guru PAI SMK Negeri 1 Pringapus
Tanggal 24 April 2025 pukul 09.10 WIB)

Menurut Ibu Ajeng Virga guru PAI yang menciptakan permainan *memorizing madness* dan guru yang menerapkan strategi *quantum quotient* melalui permainan tersebut, menjelaskan dengan melalui strategi dan permainan ini diawali dengan melakukan pembelajaran pada umumnya, yaitu dengan membuka pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan materi dengan media interaktif berupa slide yang menjelaskan materi kompetensi kebaikan dan etos kerja, yang di dalamnya terdapat hafalan Q.S al-Maidah/5: 48

dan Q.S at-Taubah/9: 105. Kemudian siswa meringkas materi yang disampaikan berupa peta konsep atau menulis poin-poin penting dibuku masing-masing sebagai pegangan siswa jika ingin mengulas kembali materi yang telah disampaikan agar mudah mengingat kembali. Selanjutnya , siswa membuat kelompok dengan berhitung angka satu sampai enam agar siswa berkelompok secara acak. siswa yang telah terbentuk kelompok melakukan diskusi melalui ringkasan, peta konsep atau poin-poin yang sebelumnya sudah dibuatnya dan membuat soal dengan materi tersebut sebanyak 5-10 soal setiap kelompoknya. Permainan *memorizing madness* memiliki dua tahapan, yang pertama yaitu menulis dan menghafal Q.S al-Maidah/5: 48 dan Q.S at-Taubah/9: 105 arti dan kandungan surahnya yang melibatkan seluruh anggota kelompok masing-masing. Kemudian dilanjutkan tahap kedua, yaitu permainan jump questiont atau permainan lompat soal yang setiap kelompok diwakili leader atau pemimpin dalam kelompok masing-masing.

“Pembelajaran menggunakan strategi *quantum quotient* dengan menggunakan permainan ini (*memorizing madness*) proses pembelajarannya seperti biasa adanya persiapan pembelajaran, kemudian siswa mendapatkan materi dari guru, yang saya lakukan yaitu dengan materi yang menggunakan media interaktif slide yang mudah dipamahi. Pada pembelajaran yang saya terapkan dengan stategi ini yaitu pada materi kompetensi kebaikan dan etos kerja yang dimana pada slide ini juga membahas materi tersebut. Ketika menjelaskan

meminta siswa untuk mencatat atau meringkas materi yang sebelumnya saya jelaskan dengan membuat peta konsep terdiri dari poin-poin penting, seperti penjelasan materi tersebut dibuku tulis masing-masing. Dengan mereka membuat ringkasan tersebut, siswa akan memiliki pegangan materi tersebut jika nanti dibutuhkan. Selain itu siswa juga diberi kesempatan untuk membacakan slide agar pembelajaran hanya terfokus pada guru. Setelah materi tersebut tersampaikan, saya meminta siswa untuk membuat kelompok secara acak dengan berhitung angka satu sampai enam agar siswa tidak memilih kelompok sendiri. Kemudian siswa saling berdiskusi terkait ringkasan yang sebelumnya sudah dibuat masing-masing siswa. Saya juga meminta siswa untuk membuat soal lima sampai sepuluh soal perkelompok terkait ringkasan materi yang sebelumnya sudah didiskusikan, kemudian dikumpulkan kedepan. Permainan *memorizing madness* yang saya buat terdiri dari dua tahapan. Tahap pertama, yaitu permainan berkelompok yang melibatkan semua anggota kelompok. Pada tahap ini yaitu menghafalkan berkaitan dengan surah yang menjelaskan tentang materi kebaikan dan etos kerja yaitu Q.S al-Maidah/5:48 dan Q.S at-Taubah/9:105, setiap kelompok membagi hafalan masing-masing setiap anggota, menghafal penuh, sebagian, atau bahkan kalimat surah pada ayat tersebut. Tahap kedua, yaitu dengan menunjuk satu orang anggota masing-masing untuk menjadi leader atau ketua untuk melakukan lompat soal atau jump question untuk melompati soal-soal yang sebelumnya sudah mereka buat.” (wawancara dengan guru PAI SMK Negeri 1 Pringapus pada tanggal 24 April 2025 pukul 09.10 WIB)

Terdapat beberapa hal penting dalam penerapan strategi dan permainan ini. Siswa dilibatkan dalam ingatan dan kerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran. Karena pada pembelajaran ini siswa diminta untuk mengingat materi dan menyampaikan kembali hasil ingatannya.

“Implentasi strategi ini melibatkan daya ingat siswa sebagai proses utama pembelajaran yang dimana jika menerapkan strategi ini diharapkan pemahaman siswa akan bertambah. Dalam mengingat setiap anak memiliki kekuatan yang berbeda-beda untuk itu saya selaku guru melibatkan permainan kelompok tersebut supaya ingatannya dapat mudah bekerjasama antara siswa satu dengan yang lain. Jadi, siswa tidak akan merasa ingatannya lebih kurang dibanding temannya karena adanya kerjasama tersebut.” (wawancara dengan guru PAI SMK Negeri 1 Pringapus pada 24 April 2025 pukul 09.10 WIB).

Melalui permainan *memorizing madness* siswa menulis kembali Q.S al-Maidah/5: 48 dan Q.S at-Taubah/9: 105 arti dan kandungan surah tersebut kedalam lembar media yang tersedia dipapan pembelajaran. Setiap anggota kelompok diberikan waktu untuk mengulas kembali surah arti dan kandungan tersebut, selanjutnya setiap anggota kelompok diminta untuk bergantian menulis hasil ingatannya. Kemudian dilanjutkan tahap kedua yaitu *jump question* atau lompat soal yang diwakili oleh *leader* di masing-masing kelompok.

“Menggunakan permainan ini kami berkelompok diberi waktu untuk melakukan kegiatan mengingat kembali materi yang sebelumnya sudah dijelaskan oleh guru. Waktunya itu sekitar 10-15 menit, untuk proses mengingat atau menghafalkan itu kami setiap kelompok memiliki cara yang berbeda-beda ada yang menggunakan cara dipotong-potong ayatnya, artinya atau kandungan Q.S al-Maidah/5: 48 dan Q.S at-Taubah/9: 105. Ada yang dengan cara mengingat semua isi surah, arti dan juga isi kandungannya. Setelah itu, kelompok diminta untuk berlomba-lomba menulis kembali ayatnya dengan penilaian bentuk tulisan, ketepatan huruf ayat tersebut dan isi kandungannya di lembar di papan tulis. Setelah itu dilanjutkan tahap lompat soal yang diwakili satu orang setiap kelompoknya atau pemimpin.” (wawancara dengan siswa SMK Negeri 1 Pringapus pada 24 April 2025 pukul 08.30 WIB).

- c. Faktor pendukung dan penghambat implementasi strategi *quantum quotient* melalui *memory madness* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi strategi *quantum quotient* melalui *memory madness* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus, siswa lebih menyukai pembelajaran praktek dan aktif serta adanya ruang kelas yang memadai.

“Dengan menggunakan strategi ini terdapat faktor pendukung, karena siswa SMK dominan praktek jadi pembelajaran dikelas pun mereka lebih suka pembelajaran yang praktek dan aktif. Jadi mereka lebih suka kalau pembelajarannya melibatkan siswa menurut saya strategi ini cocok untuk mereka”

(wawancara dengan guru PAI pada tanggal 24 April 2025 pukul 09.10 WIB).

Dalam implementasi strategi *quantum quotient* melalui permainan *memory madness* siswa dapat aktif karena mereka merasa seperti bermain bukan seperti sedang mengikuti pembelajaran tetapi dalam menggunakan strategi ini siswa masih mengikuti pembelajaran dikelas. Di SMK Negeri 1 Pringapus sendiri ruang kelas mendukung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan strategi ini.

“Strategi *quantum quotient* dengan menggabungkan permainan *memorizing madness* ini siswa memiliki daya tarik tersendiri. Karena mereka tidak hanya mendapatkan materi saja, tetapi mereka dapat melakukan pembelajaran dengan mengingat, dan menyampaikan kembali materi pembelajaran yang sebelumnya sudah diterima. Dengan tiga tahapan tersebut akan mempermudah siswa mengingat dan memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Daritahapan tersebut siswa merasa sedang bermain karena adanya permainan *memory madness* yang seru dan dilakukan secara berkelompok serta adanya media yang interaktif yang dapat dilakukan dikelas saat proses pembelajaran. Seperti lcd interaktif dan materi slide yang mudah dipahami.” (Wawancara dengan guru PAI pada tanggal 24 April 2025 pukul 09.10 WIB).

Pembelajaran menggunakan strategi *quantum quotient* yang dipadukan melalui permainan *memorizing madness* dapat menambah rasa percaya diri peserta didik. Karena peserta didik merasa lebih tenang dalam pembelajaran dan dapat menyampaikan pendapatnya dalam diskusi kelompok maupun dengan guru.

“Strategi *quantum quotient* dan permainan *memorizing madness* bisa menambah keaktifan peserta didik, karena mereka dapat menyampaikan pendapat masing-masing melalui ringkasannya dengan anggota kelompok maupun dengan gurunya. Dalam menyampaikan pendapatnya mereka percaya diri, karena dapat menyampaikan dengan tenang dan jelas.”(wawancara dengan guru PAI SMK Negeri 1 Pringapus pada tanggal 24 April 2025 pukul 09.10 WIB).

Dengan strategi ini siswa tidak merasa jenuh dan senang dalam mengikuti pembelajaran karena adanya keterlibatan antara guru dan siswa. Ketika proses pembelajaran siswa merasa ingin terus memperhatikan dan tidak merasa adanya tekanan dalam proses belajar mengajar.

“Kami dalam mengikuti pembelajaran itu merasa senang. Karena setiap pembelajarannya itu terasa asyik dan menyenangkan. Jadi, kami ketika mengikuti pembelajaran PAI pun terasa ingin selalu memperhatikan guru karena penyampaian materi dan merasa selalu dilibatkan dalam materi ini.” (wawancara dengan siswa SMK Negeri 1 Pringapus pada 24 April 2025 pukul 08.30 WIB).

Penerapan strategi yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Negeri 1 Pringapus dengan menggunakan strategi *quantum quotient* memadukan permainan *memory madness* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga dalam membangun keterampilan sosial dan komunikasi siswa

serta pelaksanaan, bahan dan alat yang mudah dibuat juga menjadi faktor pendukung.

“Dari hasil pembelajaran menggunakan strategi dan permainan tersebut, Saya menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi *quantum quotient* memadukan permainan *memorizing madness* tidak hanya menambah pemahaman siswa saja. Tetapi dapat membangun keterampilan sosial siswa, interaksi dengan teman sebayanya, dan tanggung jawab. Penerapan dengan permainan ini juga sangat mudah karena alat dan bahannya tidak sulit jadi mudah dibuat”(Wawancara dengan guru PAI SMK Negeri 1 Pringapus pada tanggal 24 April 2025 pukul 09.10 WIB).

Dari hasil wawancara selain faktor pendukung, terdapat faktor penghambat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan strategi *quantum quotient* melalui permainan *memory madness* ini. Seperti terdapat jeda jam pembelajaran sehingga kekurangan waktu saat pembelajaran, suara yang ditimbulkan dapat mengganggu kelas lain karena tidak kedap suara.

“Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti itu biasanya tidak *full* 3 jam pelajaran jadi ketika pelaksanaan dengan strategi ini sedikit kurang karena terdapat tiga tahapan tadi. Saya harus mengisi materi dulu saat mengisi materi siswanya meringkas, kemudian baru terdapat permainan *memory madness* itu tadi. Ketika penerapan strategi ini juga sedikit berisik karena adanya permainan yang melibatkan suara itu tadi karena ruang kelas juga tidak kedap suara.”(Wawancara

dengan guru PAI SMK Negeri 1 Pringapus pada tanggal 24 April 2025 pukul 09.10 WIB).

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai rumusan masalah dalam penelitian dengan judul implementasi strategi *quantum quotient* melalui *memory madness* dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Pelajaran 2024/2025 dapat diketahui bahwa pemahaman siswa menggunakan strategi *quantum quotient* dan melalui permainan *memory madness* dapat menambah pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI.

1. Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pemahaman siswa merujuk pada tingkat pengertian dan pengetahuan yang dimiliki siswa terhadap materi yang diajarkan. Ini mencakup kemampuan siswa untuk memahami konsep, menerapkan pengetahuan, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Pemahaman siswa tidak hanya terbatas pada penguasaan fakta, tetapi juga mencakup kemampuan untuk berpikir kritis dan analitis mengenai materi yang dipelajari. Dalam konteks pendidikan, pemahaman siswa mencakup aspek kognitif yang melibatkan pengelolaan informasi, di mana siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami makna dan relevansi informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman siswa sering kali dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi, kolaborasi, dan kegiatan praktis cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya mendengarkan ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Di SMK Negeri 1 Pringapus, pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam cukup baik, namun masih terdapat kekurangan dalam mengaitkan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih aktif. Meskipun ada pembiasaan seperti membaca *asmaul husna*, rutinitas sholat dhuha, dan absensi sholat dhuhur berjamaah yang diterapkan oleh sekolah, usaha ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman agama, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Pembiasaan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan spiritual peserta didik, tetapi pemahaman yang mendalam tentang Pendidikan Agama Islam di sekolah ini harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, mayoritas guru masih lebih mengutamakan metode pembelajaran yang konvensional, di mana fokus utama masih terletak pada guru dan penggunaan metode ceramah untuk penyampaian materi. Metode ini, meskipun memiliki tempatnya, tidak cukup untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, perlu adanya partisipasi aktif, diskusi, kolaborasi, dan

kegiatan praktis yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Sayangnya, hal tersebut masih kurang diterapkan oleh guru di SMK Negeri 1 Pringapus.

Modalitas belajar individu terkait daya ingat peserta didik, baik short term memory maupun long term memory, dipengaruhi oleh sejauh mana peserta didik telah mempelajari dan memahami materi yang diajarkan sejak awal (Nofindra, 2019:27-28).

Dalam konteks ini, penting bagi guru untuk memahami bahwa pemahaman siswa tidak hanya bergantung pada penyampaian informasi, tetapi juga pada cara siswa berinteraksi dengan materi tersebut. Dalam modalitas pemahaman dan ingatan peserta didik di SMK Negeri 1 Pringapus, peran guru sangat penting dalam memilih metode pengajaran yang mendukung. Pemahaman siswa dipengaruhi oleh cara guru mengkondisikan kelas. Metode pengajaran yang digunakan oleh guru, baik ceramah, diskusi, atau praktik, memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Variasi dalam metode pengajaran antara guru-guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pringapus menunjukkan bahwa belum ditemukan pendekatan yang cocok untuk semua siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan karakteristik siswa.

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan sering melakukan praktik kejuruan masing-masing, di mana mereka terlibat dalam kegiatan praktis

yang memerlukan keterampilan dan pengetahuan yang relevan. Untuk itu, pembelajaran yang hanya dipusatkan pada guru tanpa melibatkan siswa dalam proses aktif kurang cocok dilakukan. Dalam memilih metode pembelajaran, guru hendaknya memilih pendekatan yang berpusat pada siswa dan mendorong kolaborasi. Sebelum ditemukannya pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus, masih kurang melibatkan elemen-elemen tersebut. Akibatnya, siswa di sekolah ini masih memiliki pemahaman materi Pendidikan Agama Islam yang belum optimal sebelum ditemukannya strategi dan metode pembelajaran.

Dalam menambah pemahaman peserta didik perlu adanya cara guru dan peserta didik berkolaborasi dalam pembelajaran, menerapkan strategi yang aktif, mendorong partisipasi melalui diskusi dan kegiatan langsung, serta memberikan umpan balik antara peserta didik dan guru. Beberapa cara menambah pemahaman peserta didik yaitu:

- a. Aktifkan Pembelajaran, menerapkan strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, eksperimen praktis, dan kegiatan kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman siswa. Siswa yang terlibat secara aktif dalam proses belajar cenderung memiliki pemahaman yang baik.
- b. Penggunaan Metode Penjelasan, menggunakan pendekatan pengajaran yang berfokus pada penjelasan daripada hanya menyampaikan fakta.

Ini membantu siswa untuk memahami konsep secara mendalam dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

- c. Praktik Retrieval, mengintergrasikan Praktik pengambilan informasi secara aktif, seperti kuis atau pertanyaan yang mendorong siswa untuk menarik informasi dari memori jangka panjang, dapat meningkatkan reterensi dan pemahaman peserta didik.
- d. Umpan balik konstruktif, memberikan umpan balik yang tepat waktu dan konstruktif setelah peserta didik melakukan tugas atau kuis. Umpan balik ini harus mencakup penjelasan mengapa jawaban yang benar adalah benar dan mengapa alternatif yang salah tidak tepat.
- e. Mendorong Metakognisi, mengajarkan siswa untuk menjadi lebih sadar akan proses belajar mereka sendiri. Ini dapat dilakukan dengan meminta mereka merefleksikan apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka belajar.
- f. Variasi dalam Metode Pengajaran, menggunakan berbagai metode pengajaran, seperti ceramah, diskusi, dan praktek, untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda diantara siswa. inimembantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif.

Dari hasil penelitian peserta didik SMK Negeri 1 Pringapus sebelum adanya pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang kolaboratif dan melibatkan kerjasama dengan siswa yang aktif, peserta didik masih memiliki pemahaman yang bisa dikatakan masih kurang. Dengan demikian, untuk meningkatkan pemahaman siswa, perlu adanya

perubahan dalam pendekatan pengajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga akan membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam ke dalam kehidupan sehari-hari.

2. Implementasi Strategi *Quantum Quotient* dengan Menggunakan Teknik Permainan *Memory Madness*

Strategi pembelajaran *quantum quotient* melalui *memory madness* pada pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan teknik pembelajaran yang menekankan pada ingatan siswa yang sebelumnya *quantum quotient* sendiri memanfaatkan dua cara yaitu menghafal melalui nyanyian atau dengan gambar ringkasan. Sementara *memory madness* tersendiri yaitu teknik menghafal dengan memanfaatkan gambar ringkasan, objek, media gambar., kata-kata, dan angka yang mendetail termasuk tata letak urutan dalam batas waktu tertentu dengan menggabungkan pembelajaran agama Islam. Penggabungan strategi *quantum quotient* melalui *memory madness* dengan pembelajaran pendidikan agama Islam dapat diterapkan dengan memanfaatkan pembelajaran PAI dengan gambar atau objek yang menarik. Seperti halnya pemanfaatan media gambar tulisan arab, terjemahan dan tata letak maupun materi PAI lainnya yang telah ditentukan.

a. Strategi *Quantum Quotient*

Dalam implementasi strategi *quantum quotient*, peneliti telah memilih responden yang tepat, yaitu individu-individu yang dapat memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan serta melengkapi data yang diperlukan oleh peneliti. Responden dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas X Desain Komunikasi Visual 1 dan guru/pengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Guru tersebut telah menerapkan strategi *quantum quotient* melalui permainan yang inovatif, yaitu *memorizing madness*, yang sebelumnya telah beliau ciptakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dari hasil wawancara yang dilakukan, terlihat bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X Desain Komunikasi Visual 1 SMK Negeri 1 Pringapus berlangsung dengan baik. Materi kompetensi yang diajarkan berkaitan dengan kebaikan dan etos kerja, yang di dalamnya terdapat hafalan Q.S al-Maidah/5: 48 dan Q.S at-Taubah/9: 105. Siswa-siswa dalam kelas ini dapat menerima materi dengan baik dan menunjukkan keaktifan yang tinggi selama proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mampu mengingat atau menyimpan materi, tetapi juga memahami arti dan isi kandungan dari Q.S al-Maidah/5: 48 dan Q.S at-Taubah/9: 105 dengan menggunakan teknik ringkasan atau peta konsep yang telah mereka susun secara individu. Strategi *quantum quotient* melibatkan ingatan peserta didik, Atkinson berpendapat bahwa, para ahli psikologi membagi tiga tahapan ingatan, yaitu: memasukkan pesan dalam

ingatan (*encoding*), penyimpanan (*storage*), Mengingat kembali (*retrieval*). Dalam strategi ini menerapkan dua tahapan yaitu memasukkan pesan dalam ingatan (*encoding*) dan penyimpanan (*stotage*). Sedangkan tahapan penyimpanan yang terakhir, mengingat kembali (*retrievel*) digunakan pada permainan yang dipadukan dengan strategi ini yaitu permainan *memory madness* atau *memorizing madness*. Dua tahapan dalam strategi *quantum quotient*, yaitu:

- 1) Memasukkan pesan dalam ingatan (*encoding*) adalah proses yang sangat penting dalam pembelajaran. Proses ini mengacu pada cara individu mentransformasikan input fisik indrawi menjadi sejenis representatif mental dan memori yang dapat diingat kembali di kemudian hari. Dalam konteks pendidikan, encoding berperan aktif dalam membantu siswa menyimpan informasi yang mereka pelajari. Berdasarkan data lapangan yang peneliti peroleh, implementasi peningkatan ingatan peserta didik Desain Komunikasi Visual 1 di SMK Negeri 1 Pringapus melalui permainan *memory madness* menunjukkan hasil yang sangat positif. Dalam kegiatan pembelajaran ini, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mengapa demikian? Hal ini disebabkan oleh strategi *quantum quotient* yang diterapkan, di mana pembelajaran yang berkaitan dengan mengingat dipadukan dengan permainan *memory madness*. Pada tahap ini peserta didik diberikan materi menggunakan media interaktif *power point* atau

slide yang mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran. Dengan memanfaatkan media visual, siswa dapat lebih mudah menangkap inti dari materi yang disampaikan. Visualisasi informasi membantu mereka dalam proses *encoding*, sehingga mereka dapat mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, diskusi interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan berdiskusi, yang semakin memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

- 2) Penyimpanan ingatan (*storage*) adalah proses yang mengacu pada cara individu menahan informasi yang sudah disimpan dalam memori. Proses ini sangat penting dalam pembelajaran, karena tanpa penyimpanan yang efektif, informasi yang telah dipelajari akan sulit untuk diingat di kemudian hari. Berdasarkan hasil data lapangan yang peneliti peroleh pada tahapan penyimpanan pesan, peserta didik kelas X Desain Komunikasi Visual 1 di SMK Negeri 1 Pringapus menunjukkan kemampuan yang baik dalam memenuhi tahapan penyimpanan ini. Hal ini terjadi karena peserta didik telah didorong untuk melalui tahapan penerimaan pesan yang menyenangkan. Suasana pembelajaran yang positif dan interaktif berdampak signifikan pada kemudahan mereka dalam menyimpan pesan atau materi yang telah diberikan. Dengan pendekatan yang menyenangkan, siswa merasa lebih termotivasi untuk menyimpan informasi yang mereka pelajari. Adapun pada tahapan

penyimpanan pesan atau materi ini, peserta didik aktif membuat ringkasan, peta konsep, dan catatan poin-poin penting yang mungkin diperlukan atau yang perlu terus diingat terkait materi yang sudah diterima pada tahap sebelumnya. Proses ini tidak hanya membantu mereka dalam mengingat informasi, tetapi juga melatih keterampilan mereka dalam menyusun dan merangkum informasi secara sistematis.

Dalam strategi *quantum quotient* sendiri terdapat langkah-langkah, cara atau teknik yang biasa dilakukan dalam menyimpan ingatan (*storage*) dalam menyimpan materi pembelajaran yang sudah disampaikan guru/pengajar, yaitu :

a) Menghafal dengan bernyanyi

Dalam teknik menyanyi ini, diperlukan kreativitas dari seorang guru. Seorang guru harus mampu memahami materi yang sesuai untuk dijadikan lagu atau irama, sehingga para peserta didik lebih mudah menyerap pelajaran yang disampaikan. Salah satu contoh materi yang lebih mudah dihafal melalui menyanyi adalah *Asmaul Husna*; semua itu akan lebih efektif jika dilagukan. Dalam teknik menyanyi ini biasa digunakan pada peserta didik tingkat dini sampai menengah pertama.

b) Teknik menghafal dengan gambar atau ringkasan

Teknik meringkas adalah salah satu cara menghafal cepat, yang dimana peserta didik diminta untuk menulis ringkas poin-poin penting atau membuat peta konsep secara individu. Teknik ini sangat cocok bagi mereka yang hobi mencoret-coret kertas. Namun, jika Anda tidak terlalu menyukai coretan atau tidak memiliki minat dalam menggambar, teknik ini dapat disesuaikan dengan cara membuat ringkasan sendiri. Ringkasan ini bisa berisi poin-poin penting yang perlu dihafal dan ditulis di atas selembar kertas yang mudah dibawa ke mana pun. Jika Anda merasa kreatif, ringkasan ini juga bisa dihias dan ditempel di dinding kamar agar lebih mudah diingat (Indianto, 2017:51-53). Teknik menghafal ini juga melibatkan visual yang modern, misal pembelajaran menggunakan *game* edukasi dan lainnya. Sehingga teknik ini terus berhubungan dengan perkembangan zaman dan berkembang teknologi informasi.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan menggunakan kualitatif deskriptif, peneliti mendapatkan informasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi *quantum quotient* ini dipadukan dengan teknik meringkas, menjadikan pembelajaran yang aktif dan dinamis antara guru dan siswa di SMK Negeri 1 Pringapus. Hal ini khususnya terlihat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, di mana siswa tidak

hanya belajar secara teori, tetapi juga melalui praktik yang menyenangkan. Sesuai dengan data hasil lapangan yang peneliti peroleh pada penerapan strategi *quantum quotient* dan teknik menghafal cepat ringkasan maupun peta konsep kelas X Desain Komunikasi Visual 1 SMK Negeri 1 Pringapus bahwa peserta didik menyimak materi dan peserta didik mencatat gagasan utama, yang mana suatu cara untuk meringkas materi dengan gaya pemahamannya masing-masing. Dalam kegiatan meringkas ini, peserta didik terlebih dahulu menyimak dengan seksama materi yang disampaikan oleh guru/pengajar sebelum mereka mulai meringkas. Mereka mencatat gagasan utama dari materi tersebut, yang mencakup poin-poin penting yang terdapat pada kompetensi dalam kebaikan dan etos kerja, serta surah Q.S al-Maidah/5:48 dan Q.S at-Taubah/9:105 beserta arti dan kandungannya. Proses ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga melatih keterampilan mereka dalam menyusun informasi secara sistematis.

Setelah menyusun ringkasan, peserta didik dapat menyampaikan kembali materi yang telah mereka terima dengan cara yang kreatif. Mereka memadukan atau memanfaatkan permainan yang diciptakan oleh Ibu Ajeng Virga S M, S.Pd.I, M.Pd.I, yang merupakan guru/pengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Pringapus, yaitu permainan

memorizing madness. Permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat informasi dengan cara yang menyenangkan.

b. Permainan *Memorizing madness/memory madness*

Permainan *memory madness* merupakan permainan yang menggunakan daya ingat yang ada pada diri peserta didik. Dalam permainan ini seperti pada penjelasan sebelumnya, peserta didik menggunakan daya ingat untuk berpartisipasi dalam permainan ini. Setelah meringkas atau membuat peta konsep peserta didik diharapkan dapat mudah menghafal atau mengingat materi kompetensi dalam kebaikan dan etos kerja, serta surah Q.S al-Maidah/5:48 dan Q.S at-Taubah/9:105 beserta arti dan kandungannya.

Pada permainan ini tahapan mengingat terjadi ditahap yang ketiga yaitu mengingat kembali (*retrieval*), mengingat kembali (*retrievel*) adalah proses yang mengacu pada bagaimana individu memperoleh akses menuju informasi yang sudah disimpan dalam memori. Proses ini sangat penting dalam konteks pembelajaran, karena kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari akan menentukan seberapa baik siswa dapat menerapkan pengetahuan tersebut di masa depan. Dalam hal ini, berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti, yang berhubungan dengan mengingat kembali atau menyebutkan kembali materi yang

telah diterima dan disimpan, peserta didik kelas X Desain Komunikasi Visual 1 di SMK Negeri 1 Pringapus menunjukkan peningkatan daya ingat yang signifikan.

Dalam penelitian ini, terlihat bahwa peserta didik dapat dengan cepat menerima materi, bahkan sampai pada tahapan menyampaikan kembali materi dengan baik. Khususnya, materi kompetensi yang berkaitan dengan kebaikan dan etos kerja, yang di dalamnya terdapat hafalan Q.S al-Maidah/5: 48 dan Q.S at-Taubah/9: 105, dapat dipahami dengan cepat oleh peserta didik. Mereka mampu memahami ayat dan kandungan yang menjelaskan nilai-nilai kebaikan dan etos kerja tersebut dengan baik.

Dari hasil wawancara terdapat dua tahapan dalam permainan *memorizing madness* di SMK Negeri 1 Pringapus, diantaranya:

- 1) Pertama, permainan *memorizing madnes* ini siswa diminta untuk membuat kelompok dan berdiskusi membuat soal 5 sampai dengan 10 soal terkait materi tersebut untuk mendukung permainan *memorizing madness* selanjutnya. Setelah peserta didik membuat kelompok dan berdiskusi soal, selanjutnya berbaris sesuai kelompok yang sudah ditentukan. Kemudian setiap kelompok diberi waktu 20-30 detik untuk melihat kembali hasil ringkasannya. Setelah itu, dipersilahkan untuk menulis hasil ingatannya kedalam media yang sudah disiapkan guru/pengajar dipapan tulis/media. Setiap anggota

kelompok bergantian sampai surah Q.S al-Maidah/5:48 dan Q.S at-Taubah/9:105 beserta arti dan kandungannya terjawab dengan baik sampai estimasi waktu yang telah ditentukan.

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ مُصَدِّقًا لِّمَا بَيْنَ يَدَيْهِ مِنَ الْكِتَابِ وَمُهَيْمِنًا عَلَيْهِ فَاحْكُم بَيْنَهُمْ بِمَا أَنْزَلَ اللَّهُ وَلَا تَتَّبِعْ أَهْوَاءَهُمْ عَمَّا جَاءَكَ مِنَ الْحَقِّ لِكُلِّ جَعَلْنَا مِنْكُمْ شِرْعَةً وَمِنْهَاجًا وَلَوْ شَاءَ اللَّهُ لَجَعَلَكُمْ أُمَّةً وَاحِدَةً وَلَكِنْ لِيَبْلُوَكُمْ فِي مَا آتَاكُمْ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ إِلَى اللَّهِ مَرْجِعُكُمْ جَمِيعًا فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ فِيهِ تَخْتَلِفُونَ

Artinya	Kami telah menurunkan kitab suci (Al-Qur'an) kepadamu (Nabi Muhammad) dengan (membawa) kebenaran sebagai pembenar kitab-kitab yang diturunkan sebelumnya dan sebagai penjaganya (acuan kebenaran terhadapnya). Maka, putuskanlah (perkara) mereka menurut aturan yang diturunkan Allah dan janganlah engkau mengikuti hawa nafsu mereka dengan (meninggalkan) kebenaran yang telah datang kepadamu. Untuk setiap umat di antara kamu Kami berikan aturan dan jalan yang terang. Seandainya Allah menghendaki, niscaya Dia menjadikanmu satu umat (saja). Akan tetapi, Allah hendak
---------	--

	mengujimu tentang karunia yang telah Dia anugerahkan kepadamu. Maka, berlomba-lombalah dalam berbuat kebaikan. Hanya kepada Allah kamu semua kembali, lalu Dia memberitahukan kepadamu apa yang selama ini kamu perselisihkan.
Kandungan	Surat Al-Maidah ayat 48 (QS. 5:48) mengandung beberapa kandungan penting, antara lain Al-Qur'an sebagai pembenaran kitab-kitab terdahulu, syariat Nabi Muhammad SAW sebagai penyempurna syariat sebelumnya, perintah untuk berlomba-lomba dalam kebaikan, dan ajaran tentang keadilan serta balasan di akhirat.

Tabel 5.1 Q.S al-Maidah/5:48, Arti dan Kandungan

	وَقُلْ اَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللّٰهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ اِلَى عِلْمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ
Artinya	Katakanlah (Nabi Muhammad), “Bekerjalah! Maka, Allah, rasul-Nya, dan orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu. Kamu akan dikembalikan kepada (Zat) yang mengetahui yang gaib dan yang nyata. Lalu,

	Dia akan memberitakan kepada kamu apa yang selama ini kamu kerjakan.”
Kandungan	Surah At-Taubah ayat 105 mengandung pesan penting tentang pentingnya beramal dan bekerja dengan baik, serta adanya rasa tanggung jawab atas amal tersebut. Ayat ini menekankan bahwa amal manusia akan dilihat oleh Allah, Rasul-Nya, dan orang-orang beriman, dan mereka akan menerima balasan atas amal mereka di akhirat nanti.

Tabel 5.2 Q.S at-Taubah/9: 105, arti dan kandungan

Kelompok yang lebih dulu berhasil dan menjawab dengan baik akan menjadi kelompok terbaik atau unggul. Kemudian akan diberikan poin/bintang sebagai bukti keberhasilan dan dapat ditukarkan dengan nilai.

- 2) Kedua, permainan *memorizing madness* selanjutnya yaitu menjawab soal yang sudah dibuat sebelumnya. Sistem permainan ini yaitu kelompok menunjuk *leader* dari anggota kelompok masing-masing untuk mewakili kelompoknya. Soal yang sudah dibuat sebelumnya dikumpulkan menjadi 1 oleh guru/pengajar, selanjutnya akan diacak dan dibentangkan dilantai. Kemudian leader dari masing-masing kelompok menutup indra penglihatanya dengan kain panjang sebagai penghalang ketika memilih soal tersebut. Kemudian

perwakilan kelompok *leader* akan melompat kedepan sebanyak dadu yang dilemparkan dengan mata tertutup. Selanjutnya *leader* menjawab soal yang didapatkannya. Jika *leader* mampu menjawab dengan benar maka akan mendapat bintang/point sebagai tambahan nilai dip permainan sebelumnya.

3. Faktor pendukung dan penghambat pada implementasi strategi *quantum quotient* melalui permainan *memory madness* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus.

Dari hasil wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan informasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi *quantum quotient* yang dipadukan dengan teknik meringkas, serta permainan *memorizing madness* atau *memory madness*, menjadikan pembelajaran yang aktif dan dinamis antara guru dan siswa di SMK Negeri 1 Pringapus.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di lingkungan pendidikan. Dari hasil penelitian ini, peneliti mendapatkan wawasan baru mengenai strategi pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Adanya timbal balik yang positif antara peserta didik dan guru/pengajar menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, aktif, dan menyenangkan bagi semua pihak. Dengan pemanfaatan strategi dan permainan tersebut, siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan mengingat

materi yang diajarkan dengan baik. Selain itu, interaksi yang terjadi selama pembelajaran juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan bertanya, yang merupakan aspek penting dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *strategi quantum quotient* yang diterapkan melalui *permainan memorizing madness* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga dalam membangun keterampilan sosial dan komunikasi siswa secara keseluruhan.

Dalam permainan *strategi quantum quotient* yang dipadukan dengan game *memorizing madness*, peserta didik tidak hanya diminta untuk menulis kembali ayat Q.S al-Maidah/5:48 dan Q.S at-Taubah/9:105 beserta arti dan kandungannya, tetapi juga diharuskan untuk membuat soal dan jawaban yang berkaitan dengan materi kebaikan dan etos kerja. Dalam proses pembuatan materi ini, peserta didik bekerja dalam kelompok yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga mereka dapat saling berdiskusi dan berbagi ide. Kemudian, soal yang sudah dibuatnya dikumpulkan kepada guru pendidik untuk dinilai dan disusun. Selanjutnya, guru/pengajar menyusun hasil soal yang telah dibuat siswa di lantai untuk melakukan permainan *memorizing madness* yang kedua. Setiap kelompok mengajukan satu perwakilan untuk menjadi leader dalam permainan ini, yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan kepemimpinan mereka. Permainan ini dilakukan dengan cara pemain melompat ke depan dan menutup mata dengan kain, sehingga pemain tidak

dapat melihat soal yang mereka pilih, menambah unsur tantangan dan keseruan dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara dan penjelasan diatas ditemukan faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *quantum quotient* dengan memadukan permainan *memory madness* ini sebagai berikut:

a. Faktor pendukung

- 1) Siswa kelas dikelas lebih menyukai pembelajaran praktek dan aktif.
- 2) Ruang kelas yang memadai dan mendukung proses pembelajaran, seperti adanya lcd monitor dan slide materi pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami siswa.
- 3) Model pembelajaran menggunakan permainan *memory madness* yang membuat siswa merasa sedang bermain.
- 4) Alat dan bahan yang mudah ditemukan sehingga mudah dibuat.

b. Faktor penghambat

- a. Waktu pembelajaran yang terpotong menyebabkan terkendalanya proses pembelajaran yang optimal.
- b. Ruang kelas yang tidak kedap suara terkadang dapat mengganggu aktivitas kelas lain.
- c. Siswa terlalu ekspresif dalam pembelajaran menimbulkan suara yang berisik.

Terkait penjelasan tersebut, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan. Selain itu, suasana yang interaktif ini juga membantu siswa untuk lebih mudah beradaptasi dengan berbagai metode pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di lingkungan pendidikan. Peneliti juga menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran interaktif cenderung memiliki minat yang lebih tinggi terhadap materi yang diajarkan, serta lebih mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajarkan mereka untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, yang merupakan keterampilan penting untuk masa depan. Melalui pengalaman ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan hidup yang berharga.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara diatas terkait implementasi strategi *quantum quotient* melalui *memory madness* dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Pringapus tahun ajaran 2024/2025, maka dapat dsimpulkan bahwa:

1. Pemahaman siswa dalam memahami Pendidikan Agama Islam masih kurang baik. Meskipun telah diterapkan beberapa pembiasaan seperti membaca *asmaul husna*, sholat dhuha, dan absensi sholat dhuhur perlu adanya strategi-strategi pembelajaran yang mendukung keaktifan siswa dalam pembelajaran. Srategi pembelajaran yang masih sering digunakan guru/pengajar disekolah ini masih menggunakan strategi konvensional. Oleh karena itu, siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan daya ingat atau pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih kurang baik.
2. Implementasi strategi *quantum quotient* dengan menggunakan teknik permainan *memory madness*. Strategi pembelajaran *quantum quotient* melalui *memory madness* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan teknik pembelajaran yang menekankan pada ingatan siswa yang sebelumnya *quantum quotient* sendiri memanfaatkan dua cara yaitu menghafal melalui nyanyian atau dengan gambar ringkasan. Sementara

memory madness tersendiri yaitu teknik menghafal dengan memanfaatkan gambar ringkasan, objek, media gambar, kata-kata, dan angka yang mendetail termasuk tata letak urutan dalam batas waktu tertentu dengan menggabungkan pembelajaran agama Islam. *quantum quotient* ini dipadukan dengan teknik meringkas, menjadikan pembelajaran yang aktif dan dinamis antara guru dan siswa di SMK Negeri 1 Pringapus. Dengan permainan *memorizing madness* mengingat materi pembelajaran dengan menulis kembali Q.S al-Maidah/5:48 dan Q.S at-Taubah/9:105 beserta arti dan kandungannya dengan cara yang asyik dan menyenangkan. Serta bermain *jump question* atau lompat soal yang dimana siswa menjawab soal dengan mata tertutup menurut soal yang mereka lompat.

3. Faktor pendukung dan penghambat pada implementasi strategi *quantum quotient* melalui permainan *memory madness* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Pringapus
 - a. Faktor pendukung: 1) Siswa dikelas lebih menyukai pembelajaran praktek dan aktif. 2) Ruang kelas yang memadai dan mendukung proses pembelajaran, seperti adanya lcd monitor dan slide materi pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami siswa. 3) Model pembelajaran menggunakan permainan *memory madness* yang membuat siswa merasa sedang bermain. 4) Alat dan bahan yang mudah ditemukan sehingga mudah dibuat.
 - b. Faktor penghambat: 1) Waktu pembelajaran yang terpotong menyebabkan terkendalanya proses pembelajaran yang optimal. 2)

Ruang kelas yang tidak kedap suara terkadang dapat mengganggu aktivitas kelas lain.

B. Saran

Setelah memperhatikan data lapangan serta analisis data dan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Saran bagi sekolah: sekolah diharapkan terus meningkatkan fasilitas pembelajaran, termasuk ide-ide strategi pembelajaran agar peserta didik nyaman dalam proses pembelajaran. Hal ini akan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.
2. Saran bagi Guru: Untuk pendidik lainnya diharapkan untuk selalu mempertahankan dan membimbing peserta didik pada penerapan strategi *quantum quotient* melalui permainan *memorizing madness* atau dengan strategi pembelajaran yang aktif agar peserta didik yang tadinya kurang maksimal dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih aktif dan diharapkan akan meningkatkan daya ingat dan hasil pembelajaran peserta didik.
3. Saran bagi Siswa: hendaknya selalu inisiatif dalam proses belajar dan selalu meningkatkan pemahaman diri sendiri meskipun tidak menggunakan strategi yang aktif seperti strategi *quantum quotient* melalui permainan *memorizing madness*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Muhammad. 2011. *Pendidikan Agama Islam*. PT Remaja Rosdakarya.
- Assingkily, Muhammad Shaleh. 2021. *Ilmu Pendidikan Islam (Mengulas Pendekatan Pendidikan Islam Dalam Studi Islam Dan Hakikat Pendidikan Bagi Manusia)*. Edited by Zaini Dahlan. 1st ed. K Media. [http://repository.uinsu.ac.id/18030/2/Ilmu Pendidikan Islam_Muhammad Shaleh Assingkily.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/18030/2/Ilmu_Pendidikan_Islam_Muhammad_Shaleh_Assingkily.pdf).
- Atkinson, Rita L., Richard C Atkinson, Edward E. Smith, and Daryl J. Bem. 2000. *Introduction To Psychology*. Surabaya: Interaksara.
- Bimo Walgito. 2006. *Psikologi Kelompok*. 2nd ed. Yogyakarta: ANDI.
- porter, Bobbi De, and Mike Hernacki. 2011. *QuantumLearning Membiasakan Belajar Nyaman Menyenangkan*. bandung: PT Mizan Pustaka.
- Ermalinda, and Isna Nuraeni. 2023. “Meningkatkan Daya Ingat Siswa Melalui Strategi Quantum Quetient Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Negeri Tasa Xv Kecamatan Lais Kabupaten Musi Banyuasin.” *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Islam* Vol. 5 (2): 1–13.
- Fiantika, feny rita, Mohammad Wasil, Sri Jumiya, Leli Honesti, Sri Wahyuni, and Erland Mouw. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edited by Yuliatr Novita. 1st ed. Padang, Sumatera Selatan: PT Global Eksekutif Teknologi. https://www.researchgate.net/profile/Anita-Maharani/publication/359652702_Metodologi_Penelitian_Kualitatif/links/6246f08b21077329f2e8330b/Metodologi-Penelitian-Kualitatif.pdf?__cf_chl_tk=zntatHsxQQq3NaykuCAIxyTM16TlkCeE4BBmU6WSK8g-1738597054-1.0.1.1-fkKkS.
- Gunawan, Heri. 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam / Heri Gunawan,S.Pd.I.,M.Ag*. Bandung, Alfabeta.
- Hadi, Sutrisno. 1989. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Herdiani, Renie Tri, m Aris Rofiqi, Mika Sugarni, Sulaiman, Desni Yuniarni, Thika MARliana, Kikik Darsono, Syahabuddin, and Tengku Idris. 2023. *Psikologi Kognitif*. Edited by edy husnul Mubahid and Suzanna. *EUREKE MEDIA AKSARA*. 1st ed. Purbalingga, Indonesia: EUREKE MEDIA AKSARA.

- Indianto, Aji. 2017. *Kiat-Kiat Mempertajam Daya Ingat Hafalan Pelajaran*. 4th ed. Cimahi: Menteri Sosial Republik Indonesia Balai Penerbitan Braille Indonesia ABIYOSO.
- Istiwartinah, Aunurrahman, and Syahwani Umar. 2016. "Strategi Quantum Quotient Untuk Memperoleh Keterampilan Sholat Siswa Di SMPN 17 Pontianak," 1–9.
- Iswati, and M. Ihsan Dacholfany. 2021. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Edited by 1. Lampung: CV. Laduny Alifatama.
- Jensen, Eric. 2005. *Otak Sejuta Gigabyte*. Bandung: Kaifa. <http://katalogdisperpusipprovjambi.perpusnas.go.id/detail-opac?id=5038>.
- John, Creswell, and Creswell David. 2016. "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches." *Sage Publications* Vol. 14 (4): 275. https://www.ebooks.com/95887090/research-design/creswell-john-w-creswell-j-david/?fc=MY&src=feed&gclid=CjwKCAjwj4zaBRABEiwA0xwsP4U5JGmf9boYzchbEiJksnD48-R_5aCetJQB5s36Qzf3CZwX0AHY-BoCZlcQAvD_BwE.
- Kementrian Agama RI. 2014. *Al-Qur'an Terjemahan DanTajwid*. Bandung.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. n.d. "Profil SMK Negeri 1 Pringapus." <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/tabs.php?npsn=20341206>.
- Koentjaraningrat. 1986. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Kuswana, wowo. 2016. *Taksonomi Berpikir*. 8th ed. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lee, Susan W. 2024. "The Atkinson-Shiffrin Memory Model." PsychCentral. 2024. <https://psychcentral.com/health/atkinson-and-shiffrin-model>.
- Levy, Laura, Amy Lambeth, Rob Solomon, and Maribeth Gandy. 2018. "Method in the Madness: The Design of Games as Valid and Reliable Scientific Tools." *ACM International Conference Proceeding Series* 85:9. <https://doi.org/10.1145/3235765.3235793>.
- Majid, Abdul, and Dian Andayani. 2004. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi : Konsep Dan Implementasi Kurikulum*. 1st ed. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- matthew B. Miles, and A. Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis An Expand Sourcebook*. Sage Publications. 2nd ed. Vol. 1304. London: Sage Publication.
- Mujib, Abdul, and Jusuf Mudzakikir. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. 1st ed. Jakarta: Kencana.
- Nofindra, Rudi. 2019. "Ingatan, Lupa, Dan Tansfer Dalam Belajar DanPmebelajaran." *Pendidikan Rokania* Vol. 4 (1): 27–28. <https://ejurnal.stkiprokania.ac.id/index.php/jpr/article/download/188/141/>.
- Official Adi Hidayat. 2020. *Perbedaan Adab Dan Akhlak - Ustadz Adi Hidayat*. Indonesia: [www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=PcntEfe6R_k](https://www.youtube.com/watch?v=PcntEfe6R_k).
- Pangabeian, Noviyantika Azzahra, and Fajar Utama Ritonga. 2023. "Cara Melatih Dan Mengembangkan Daya Ingat Anak Usia 7-11 Tahun (Studi Kasus: SD N 067690)." *Repositori UIN SUSKA RIAU* 3:1. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/6307>.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Disain Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: Kencana.
- Rahmat, Abdul. 2019. "Peningkatan Daya Ingat Peserta Didik Melalui Strategi."
- RI, Presiden. 2021. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan (PP Nomor 57 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2021)." <https://peraturan.bpk.go.id/Details/165024/pp-no-57-tahun-2021>.
- Shodiq, Sadam Fajar. 2019. "Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0." *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* Vol.2 (02): 221. <https://doi.org/10.24127/att.v2i02.870>.
- Sintaro, Sanriomi. 2020. "Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* Vol.2 (221): 55. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>.
- SMK Negeri 1 Pringapus. 2021. "Sejarah SMK Negeri 1 Pringapus." <https://www.smknpringapus.sch.id/read/2/->.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi. <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=85921>.

Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumarna, Dede, and Nandang Kosasih. 2013. *Pembelajaran Quatum Dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alphabhet.

Wade. 2008. *Psikologi*. Jakarta: Erlangga.

Wade, Carole, Ridwan Abdullah Sani, and Rohinah M. Noor. 2007. *Psikologi*. 1st ed. http://opac.stainponorogo.ac.id//index.php?p=show_detail&id=1152.

LAMPIRAN



YAYASAN UNDARIS KABUPATEN SEMARANG
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
 Website : undaris.ac.id email : info@undaris.ac.id

Nomor : 074/A.1/6/IV/2025
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

15 April 2025

Kepada
 Yth. Kepala SMK Negeri 1 Pringapus
 di Tempat

Assalamu'alaikum.Wr.Wb.

Kami beritahukan dengan hormat bahwa Mahasiswa Fakultas Agama Islam
 UNDARIS Ungaran.

Nama : Dwi Nanda Supriyadi
 NIM : 21610028

Akan menyelesaikan studinya dengan menyusun skripsi berjudul : Implementasi
 Strategi *Quantum Quotient* Melalui *Memory Madness* dalam Pembelajaran PAI di
 SMK Negeri 1 Pringapus Tahun Ajaran 2024/2025.

Dengan ini kami mohon Mahasiswa tersebut untuk mendapatkan ijin penelitian di
 Sekolah yang Bapak/Ibu Pimpin. Sebagai kelengkapannya, bersama ini kami lampirkan
 Proposal Tugas Akhir.

Kemudian atas perkenaan dan izin yang saudara berikan, kami sampaikan terima
 kasih.

Wassalamu'alaikum.Wr.Wb.

Dekan

 Dr. Ida Zahara Adibah, S.Ag., M.S.I.
 NIDN: 0606077004



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1
PRINGAPUS**



Desa. Jatirunggo, Pringapus, Kabupaten. Semarang Kode Pos 505553 Telepon 024 - 6930023
Laman <https://www.smknpringapus.sch.id/> , Pos-el smknpringapus@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN
NOMOR 421.4 / 109 / 2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

n a m a : Imam Syafi'i, S.TP
NIP : 19680313 199203 1 007
pangkat, Gol/Ruang : Pembina Tk. I , IV/b
jabatan : Kepala Sekolah
unit kerja : SMK N 1 Pringapus

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : DWI NANDA SUPRIYADI
NIM : 21610028
Fakultas : Agama Islam
Judul Skripsi : Implementasi Strategi Quantum Quotient Melalui
Madness dalam Pembelajaran PAI di SMK Negeri 1
Pringapus Tahun Ajaran 2024/2025

Mahasiswa dari Fakultas Agama Islam UNDARIS Ungaran tersebut sudah melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 1 Pringapus tanggal 24 – 29 April 2025, berdasarkan Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Fakultas Agama Islam UNDARIS Ungaran No 074/A.1/6/IV/2025 tanggal 15 April 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kab. Semarang, 21 Mei 2025
Kepala Sekolah

Imam Syafi'i, S.TP
Pembina Tk. I
NIP 19680313 199203 1 007

Lampiran 2 Surat Bukti Selesai Penelitian



Lampiran 3 Wawancara Bersama Kepala SMK Negeri 1 Pringapus,
Bapak Imam Syafi'i, S.Tp., M.Pd.I



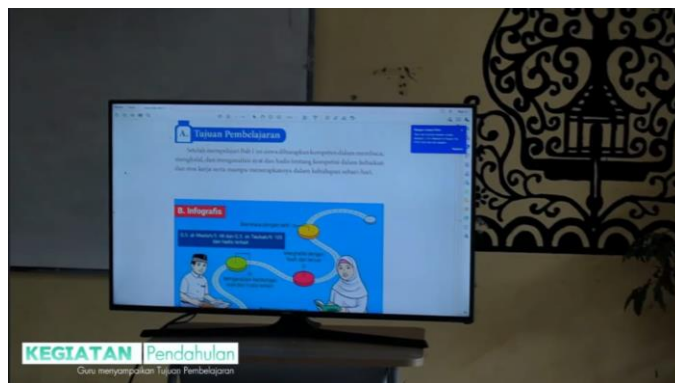
Lampiran 4 Wawancara Bersama Guru PAI SMK Negeri 1 Pringapus
Ibu Ajeng Virga S M, S.Pd.I., M.Pd



Lampiran 5 Wawancara Bersama Siswa
Aisyah Sheeriin dan Ardhita Tri Ambodo



Lampiran 6 Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam



Lampiran 7 Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif



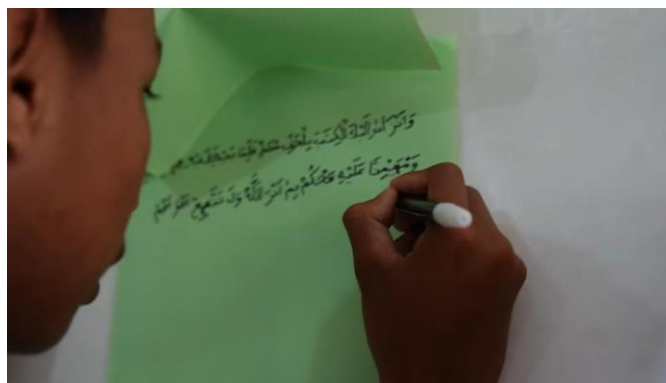
Lampiran 8 Pembiasaan siswa (mengaji)



Lampiran 9 Diskusi Siswa Secara Berkelompok



Lampiran 10 Implementasi Strategi Quantum Quotient



Lampiran 11 Permainan Memory Madness (pemahaman dengan menulis kembali materi)



Lampiran 12 Permainan Memory Madness (Jump Question)



Lampiran 13 Permainan Memory Madness (Jump Question)



Lampiran 14 Menjawab Soal dari Permainan Memory Madness (Jump Question)



Lampiran 15 Foto Bersama Kepala SMK Negeri 1 Pringapus

Bapak Imam Syafi'i, S.Tp, M.Pd.



Lampiran 16 Foto Bersama Guru PAI & BP

Ibu Ajeng Virga S M, S.Pd.I., M.Pd.

BIODATA PENELITIAN



Nama : Dwi Nanda Supriyadi
 Tempat, Tanggal, Lahir : Kab. Semarang, 07 Februari 2003
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Dusun Krajan, Rt 03/Rw 06, Gondoriyo, Bergas,
 Kab. Semarang
 No.Telp/Wa : 0896 8162 2089
 Email : dwinandas441@gmail.com
 Pendidikan :

1. RA Nurul Islam Gondoriyo, Bergas
2. MIs Gondoriyo Bergas
3. SMP Negeri 1 Bergas
4. SMK Negeri 1 Pringapus
5. Sedang menempuh Pendidikan Strata 1 di
 Universitas Darul Ulum Islamic Centre
 Sudirman GUPPI Ungaran

INSTRUMEN PENELITIAN

A. PANDUAN WAWANCARA

No.	Kode	Subjek dan Informasi	Indikator	Pertanyaan
1	W.01	Ketua/Kepala Sekolah	Perencanaan	1. Apa saja target dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam? 2. Bagaimana pemahaman siswa dalam pelajaran PAI? 3. Bagaimana usaha sekolah dalam meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya dalam mata pelajaran PAI?
			Pelaksanaan	4. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Pringapus? 5. Setiap hari apa pembelajaran agama dilaksanakan dan kapan waktunya? 6. Bagaimana sistem pembagian kelas dalam pembelajaran PAI? 7. Adakah strategi khusus yang diterapkan sekolah pada mata pelajaran PAI?
			Evaluasi	8. Bagaimana bentuk evaluasi dalam pembelajaran? 9. Bagaimana cara untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar? 10. Bagaimana bentuk program perbaikan terhadap materi yang belum tuntas? 11. Pengawasan seperti apa yang diberikan guna tercapainya tujuan pembelajaran?

			Faktor pendukung	12. Bagaimana motivasi siswa ketika pembelajaran agama? 13. Bagaimana dukungan orang tua terhadap pembelajaran di SMK Negeri 1 Pringapus? 14. Bagaimana dengan motivasi guru PAI ketika mengajar? 15. Sarana apa saja yang dimiliki sekolah untuk mendukung pembelajaran agama Islam?
2.	W.02	Ustadz/ustadzah	Perencanaan	1. Apa saja target dari pembelajaran PAI? 2. Perangkat apa saja yang harus dipersiapkan ustadz/ah sebelum pembelajaran? 3. Bagaimana pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAI?
			Pelaksanaan	4. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran di SMK Negeri 1 Pringapus? 5. Setiap hari apa pembelajaran PAI dilaksanakan dan kapan waktunya? 6. Bagaimana sistem pembagian kelas dalam mengajar pembelajaran PAI? 7. Apa usaha yang dilakukan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pelajaran PAI? 8. Bagaimana implememtasi pembelajaran PAI melalui <i>memory madness</i>?

			Evaluasi	9. Bagaimana bentuk evaluasi dalam pembelajaran PAI? 10. Bagaimana cara untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar? 11. Bagaimana bentuk program perbaikan terhadap materi yang belum tuntas? 12. Pengawasan seperti apa yang diberikan guru terhadap pencapaian tujuan pembelajaran? 13. Bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI melalui <i>Memory Madness</i>? 14. Adakah perbedaan pembelajaran melalui strategi ini dengan strategi lain? 15. Kalau ada, seperti apa perbedaannya? 16. Apakah SMK Negeri 1 Pringapus pernah mengikuti atau menyelenggarakan lomba2 terkait Pendidikan Agama Islam?
			Faktor pendukung	17. Bagaimana motivasi siswa ketika Pembelajaran PAI? 18. Bagaimana dukungan orang tua terhadap pembelajaran di SMK Negeri 1 Pringapus? 19. Bagaimana dengan kelengkapan Pembelajaran siswa? Apakah setiap siswa memiliki buku masing-masing atau pendukung pembelajaran PAI?

				20. Bagaimana ustadz/ah memotivasi siswa ketika pembelajaran PAI?
			Faktor penghambat	21. Adakah hambatan yang dialami ustadz/ah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? 22. Kalau ada, hambatan bentuk apa yang dihadapi? 23. Bagaimana ustadz/ah menghadapi hambatan tersebut?
3	W.03	Siswa	Pelaksanaan Pembelajaran	24. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI melalui <i>Memory Madness</i> ? 25. Bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI melalui <i>Memory Madness</i> ? 26. Adakah perbedaan pembelajaran melalui strategi ini dengan strategi lain? 27. Kalau ada, seperti apa perbedaanya?

B. PANDUAN OBSERVASI

No.	Kode	Aktivitas /Kegiatan	Yang diamati
1.	O.01	Proses pembelajaran	1. Kondisi ruang kelas 2. Metode yang digunakan dalam pembelajaran 3. Media yang digunakan dalam pembelajaran 4. Sumber yang digunakan dalam pembelajaran

C. PANDUAN DOKUMENTASI

No.	Kode	Jenis Dokumentasi	Hal yang dianalisis
1.	D.01	Profil SMK Negeri 1 Pringapus	1. Sejarah singkat berdirinya SMK Negeri 1 Pringapus 2. Visi, misi dan tujuan SMK Negeri 1 Pringapus 3. Peserta didik di SMK Negeri 1 Pringapus 4. Guru dan karyawan SMK Negeri 1 Pringapus. 5. Program studi/bidang studi 6. Sarana dan prasarana SMK Negeri 1 Pringapus 7. Tracer study atau tamatan siswa
2.	D.02	Struktur organisasi	1. Struktur organisasi 2. Tugas pokok, wewenang dan tanggung jawab dari masing-masing personil
3.	D.03	Hasil belajar siswa	1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan teknik <i>memory madness</i> 2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan teknik <i>memory madness</i>