

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE PERMAINAN PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM
PEMBENTUKAN KARAKTER KERJASAMA SISWA KELAS IV DAN V
SD NEGERI MADIGONDO WETAN SAMIGALUH
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh :

SUDARISMAN
NIM. 10416006

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2014**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangandibawah ini :

Nama : Sudarisman

NIM : 10416006

Jurusan : Pendidikan Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN sunan Kalijaga

Yogyakarta.

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata dikemudian hari terbukti plagiasi maka kami bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaannya.

Yogyakarta ,08 Februari 2014

Yang menyatakan



SUDARISMAN

NIM: 10416006

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

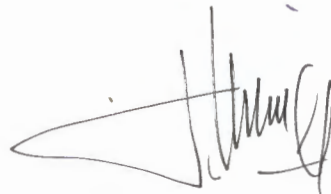
N a m a : Sudarisman
N I M : 10416006
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Judul : Efektifitas Penggunaan Metode Permainan pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Kerjasama Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014

Dengan ini menyatakan bahwa pas photo yang diserahkan dalam daftar munaqosah itu benar-benar pas photo saya. Dan saya berani menanggung resiko dari pas photo tersebut.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Diharapkan maklum adanya. Terima kasih.

Yogyakarta, 08 Februari 2014

Yang Menyatakan



SUDARISMAN

NIM.10416006



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Sudarisman

NIM : 10416006

Judul Skripsi : EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMAN ISLAM DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER KERJASAMA SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI MADIGONDO WETAN SAMIGALUH KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2013/2014.

Sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 09 Februari 2014

Pembimbing


Dr. USMAN, Ss.M.Ag.

NIP. 19610304 199203 1 001



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/162/2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER KERJASAMA
SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI MADIGONDO WETAN SAMIGALUH KULONPROGO
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Sudarisman

NIM : 10416006

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Selasa tanggal 19 Agustus 2014

Nilai Munaqasyah : B

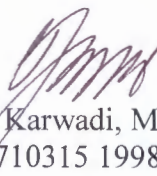
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :


Ketua Sidang


Dr. Usman, SS, M.Ag.
NIP. 19610304 199203 1 001

Penguji I


Dr. Karwadi, M.Ag.
NIP. 19710315 199803 1 004

Penguji II


Drs. Radino, M.Ag.
NIP. 19660904 199403 1 001

Yogyakarta, 25 SEP 2014

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga




Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.
NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Raad : 11)

¹ *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Surabaya : Mekar Surabaya, 2004), hal. 556

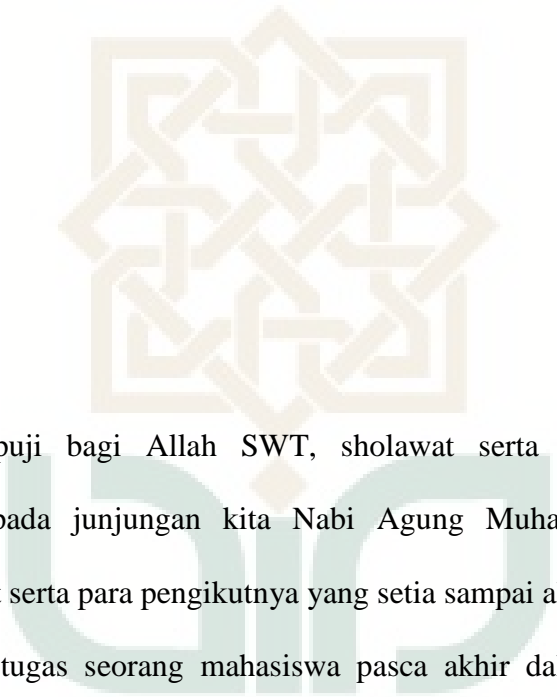
HALAMAN PERSEMBAHAN

**Skripsi ini
Ku Persembahkan kepada
Almamater Tercinta,**

Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT, sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga sahabat serta para pengikutnya yang setia sampai akhir zaman. Amin.

Sebagai tugas seorang mahasiswa pasca akhir dalam menempuh tugas belajar, penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi adalah sebuah tanggung jawab yang harus diselesaikan oleh seluruh mahasiswa tingkat akhir

Penulis sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka pada kesempatan ini penulis menghaturkan banyak terima kasih atas dukungan dan bimbingannya kepada :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Usman, Ss, M.Ag selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberi dorongan sampai skripsi ini terwujud.
4. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberi bekal ilmu selama masa studi.
5. Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan data-data yang saya perlukan demi kelancaran skripsi saya ini.
6. Kepala Sekolah SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh, beserta bapak / Ibu guru yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam mengadakan penelitian sehingga terpenuhilah data yang penulis butuhkan.
7. Semua siswa SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis haturkan satu persatu.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amiin.

Yogyakarta, 08 Februari 2014

Penulis

SUDARISMAN
NIM. 10416006





DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT KETERANGAN.....	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Tinjauan Pustak.....	7
E. Landasan Teori	9
F. Metode penelitian.....	35
G. Sistematika Pembahasan	39
BAB II GAMBARAN UMUM	
A. Letak Geografis	41

	B. Sejarah berdirinya SD Negeri Madigondo Wetan	41
	C. Struktur Organisasi SD Negeri Madigondo Wetan.....	42
	D. Visi dan Misi SD Negeri Madigondo Wetan.....	44
	E. Keadaan Guru, Siswa dan Sarana Prasarana	45
	F. Tata tertib siswa SD Negeri Dukuh 2	51
BAB III	ANALISIS HASIL PENELITIAN	
	A. Hasil Observasi dn Wawancara	53
	B. Hasil Pengisian Angket.....	58
	c. Efektifitas Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembentukan Karakter Kerjasama Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo	71
BAB IV	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	75
	B. Saran-Saran	76
	C. Kata Penutup	77
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum Pendidikan Agama Islam disempurnakan untuk memperbaiki mutu Pendidikan Agama Islam. Saat ini pendidikan agama masih diletakkan dalam konteks pendidikan nasional di Indonesia. Hal ini menandakan bahwa memang agama bagi masyarakat Indonesia adalah suatu hal yang sangat penting. Selain itu juga tercermin pula dalam sila pertama pancasila, yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa.

Upaya pendidikan dalam rangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, memberikan makna perlunya pengembangan seluruh dimensi aspek kepribadian seluruhnya secara seimbang dan selaras. Agama harus terjalin dengan erat dan meresap ke dalam kepribadian anak yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan pembentukan kepribadian. Pendidikan Agama diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk membentuk manusia agamis dengan menanamkan aqidah keimanan, amaliah, dan budi pekerti atau akhlak yang terpuji untuk menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah.¹

Pembentukan kepribadian yang kuat dan sehat sangat dipengaruhi oleh proses pendidikan agama dan internalisasi nilai keagamaan yang ada pada dirinya. Kepribadian yang telah terbentuk akan mempengaruhi sikap, perilaku

¹ M. Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta, Ciputat Pers, 2002), hal. 4.

dan cara berpikirnya. Sasaran yang ingin dicapai melalui pendidikan adalah tampilnya manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia/berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, bertanggung jawab, mandiri, trampil serta sehat jasmani dan rohani.

Memperhatikan sasaran yang ingin dicapai melalui pendidikan di atas, maka seharusnya Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu mata pelajaran mampu membentuk karakter anak bangsa dalam pembelajarannya di sekolah-sekolah. Namun ternyata dalam alam nyata ini tidak henti-hentinya Pendidikan Agama Islam di sekolah umum ini mengalami hambatan dalam pembentukan karakter siswa. Persoalan utama yang dialami dalam pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah-sekolah umum adalah bahwa Pendidikan Agama Islam kurang berdaya dalam mengantarkan anak didik menjadi insan yang beriman, bertakwa, dan berbudi pekerti yang luhur.² Dengan kata lain, Pendidikan Agama Islam belum dapat menjalankan fungsinya dengan baik. Pendidikan Agama Islam selama ini baru berhasil mengantarkan anak didik pada penguasaan agama saja (ranah kognitif) dan belum banyak menyentuh aspek sikap dan perilaku beragama Islam.³

² Menurut Arif Rahman, (Ketua Harian Komisi Nasional Indonesia untuk Unesco), bahwa masalah paling mendasar dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini ada tiga: (1) mutu pendidikan yang sangat rendah, (2) sumber daya manusia/ tenaga kependidikan yang rendah, dan (3) keuangan dan fasilitas yang sangat kurang. Lihat Sukiman, *Jurnal Ilmu Pendidikan Kajian Tentang Konsep, Problem, dan Prospek Pendidikan Islam Vol. 4*, No 2, Juli 2003, (Yogyakarta: Fak Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2003), hal. 226.

³ Zamroni, *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Ranah Afektif*, *Jurnal Penelitian Agama Nomor 3*,(Balai Penelitian P3M IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Januari-April 1993), p. 16. Lihat juga : Tasman Hamami, *Membangun Visi baru Pendidikan Agama Islam*, *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Vol. 4*,(Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jurnal 2003), hal. 2.

Mengajar adalah membimbing murid belajar atau membimbing pengalaman murid. Jadi seorang guru harus mengatur proses belajar atau pengajaran tersebut dengan sebaik-baiknya. Seorang pendidik harus menguasai beberapa teknik atau metode penyampaian materi sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik.

Dalam PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), disebutkan bahwa:

“ bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.⁴

Guna mewujudkan tujuan tersebut, salah satu upaya yang harus dilakukan adalah dalam setiap pembelajaran guru tersebut bisa menyampaikan materi terhadap anak didik agar siswa benar-benar memahami/ tahu terhadap yang diajarkan.

Dalam proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Pendidikan tidak cukup lagi diselenggarakan dengan tradisional, berjalan apa adanya tanpa adanya target yang jelas dan tidak adanya prosedur pencapaian target yang terbukti efektif dan efisien.

⁴Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 *Tentang Standar Nasional Pendidikan*, hal.14

kenyataan yang demikian seorang pendidik diharapkan dapat menyampaikan materi dan mempersiapkan metode yang bervariasi dengan visualisasi yang menarik agar mudah dipahami. Terlebih dalam mata pelajaran agama, yang mana aspek ini sangat berpengaruh dalam hal pembentukan akhlak mulia sebagaimana tujuannya serta ketrampilan siswa dalam hal mengamalkan ajaran-ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan proses penjaminan berlangsungnya proses pendidikan yang kondusif bagi berkembangnya potensi peserta didik. Dengan metode visualisasi yang kiranya dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak.

Sesuai dengan taraf perkembangan kecerdasan dan pikirannya yang tertuju kepada kenyataan maka pelajaran harus diberikan dengan alat peraga, penjelasan-penjelasan tak perlu diberikan secara panjang lebar, tetapi yang penting adalah memberikan contoh-contoh yang kongkrit.⁵

Sejalan dengan pengamatan penulis, dalam rangka usaha mencapai hasil pendidikan agama Islam yang berkualitas, khususnya di dalam aktivitas belajar mengajar, diantara kelemahan utama dikalangan para guru agama Islam adalah kurangnya pengetahuan tentang metodologi pengajaran agama Islam.

Dalam suatu pembelajaran digunakan berbagai macam metode yang digunakan agar dalam penyampaian materi siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Metode permainan dalam hal ini adalah suatu metode pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam cara seperti bermain

⁵Mustaqim dan Abdul Wahib, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta; PT Rineka Cipta, 1991), hal. 48.

peran (anak diminta untuk menirukan beberapa karakter tokoh yang akan disampaikan), mendengarkan dongeng atau kisah tauladan (anak mendengarkan dan guru yang akan membacakan suatu dongeng atau kisah yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan), dan dengan permainan seperti kartu, ular tangga atau berbagai macam permainan yang dapat mendukung kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan menjauhkan anak-anak dari rasa jenuh dan bosan.

Dalam pendidikan agama Islam terdapat materi akhlak yang menyangkut tentang tingkah laku, perilaku, dan lain-lain. Akhlak yang baik seharusnya dimiliki oleh semua umat manusia yang ada di dunia ini, termasuk dengan anak-anak. Apabila sejak dini anak-anak diberi materi pembelajaran akhlak yang benar maka anak akan memahami arti dan maksud dari akhlak itu sendiri.

Oleh karena itu metode pembelajaran yang digunakan dalam suatu proses belajar mengajar mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi akhlak yang disampaikan oleh guru sehingga penulis terdorong untuk mengadakan penelitian ilmiah dengan judul “EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER KERJASAMA SISWA KELAS IV DAN V SD N MADIGONDO WETAN SAMIGALUH KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2013/2014”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Bagaimana penggunaan metode permainan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pembentukan karakter kerjasama siswa kelas IV dan V SD N Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan metode permainan dalam pembentukan karakter kerjasama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV dan V SD N Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui penggunaan metode permainan yang diberikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pembentukan karakter kerjasama siswa kelas IV dan V SD N Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo.
- b. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode permainan terhadap pembentukan karakter kerjasama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV dan V SD N Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo.

2. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi tentang efektifitas metode permainan terhadap pembentukan karakter kerjasama siswa kelas V SD N Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo, kepada :

a. Guru, yakni

Memberi masukan tentang penggunaan metode permainan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV dan V SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon progo.

b. Sekolah, yani

Meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan hasil belajar, keaktifan, dan pembentukan karakter kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Khasanah Keilmuan, yakni

Dapat memberikan bukti empirik bahwa dengan metode permainan dapat membentuk karakter kerjasama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta guna memenuhi salah satu tugas akhir pada program pendidikan strata satu ilmu tarbiyah dan keguruan yaitu menulis skripsi.

D. Tinjauan Pustaka

Dalam sebuah penelitian tentunya seorang peneliti membutuhkan berbagai macam sumber penelitian guna memperoleh berbagai macam informasi yang berhubungan dengan tema yang akan diteliti. Sejauh telah

pustaka yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa penelitian yang secara tidak langsung berkaitan dengan tema pembahasan ini atau hampir sama tetapi tetap ada perbedaan, diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi yang disusun oleh Restia Fatma Sari, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta yang berjudul “Strategi Cooperative Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri Galur Kulon Progo”⁶

Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan Strategi Cooperative Learning tipe Group Investigation dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran aqidah akhlak.

2. Skripsi yang disusun oleh Murtiningsih dengan judul “Pengaruh Metode Mengajar PAI yang Bervariasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sidakan Banaran Galur Kulon Progo”.

Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan metode bervariasi yang digunakan di SD Negeri Sidakan Kelas IV sangat berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, terbukti siswa dapat mencapai nilai rata-rata 7.58 dan telah melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 68.

Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu membahas tentang pengaruh penggunaan metode permainan pada pembelajaran

⁶Restia Fatma Sari, (Skripsi) *Strategi Cooperative Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri Galur Kulon Progo*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)

Pendidikan Agama Islam dalam pembentukan karakter kerjasama siswa kelas V SD N Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo, juga tidak berbeda jauh dengan penelitian-penelitian sebelumnya, namun dalam penelitian ini penggunaan metode permainan lebih ditekankan sebagai upaya dalam pembentukan karakter kerjasama siswa, bukan dipandang dari keaktifan, kekreatifan dan hasil belajar dalam pembelajaran.

E. Landasan Teori

1. Kajian Tentang Metode Permainan Kartu

a. Pengertian Metode

Telah diketahui bahwa dari segi etimologi (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*Methodos*". Kata ini terdiri dari dua sukukata, yaitu "*metha*" yang berarti melalui atau melewati, dan "*hodos*" yang berarti jalan atau cara. Sedangkan menurut Ismail metode yaitu suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam Bahasa Inggris dikenal dengan kata *method* dan *way* yang terjemahkan dengan metode dan cara, dan dalam bahasa Arab, kata metode diungkapkan dalam berbagai kata seperti kata *al-thariiqah*, *al-manhaj*, dan *al-wasilah*. *Al-thariiqah* berarti jalan, *al-manhaj* berarti sistem dan *al-wasilah* berarti mediator atau perantara. Dengan demikian, kata Arab yang paling dekat dengan arti metode adalah *Al-thariiqah*⁷.

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan

⁷Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Tim RaSAIL Media Group, 2008), hlm.7.

oleh guru atau instruktur atau merupakan tehnik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar/menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok/klasikal, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.⁸

Metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu.⁹ Jika metode tersebut dikaitkan dengan pendidikan Islam, dapat membawa arti metode sebagai jalan untuk menanamkan pengetahuan agama pada diri seseorang sehingga terlihat dalam pribadi objek sasaran, yaitu pribadi Islami, selain itu metode dapat membawa arti sebagai cara untuk memahami, menggali, dan mengembangkan ajaran Islam, sehingga terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.¹⁰

Metode memiliki kedudukan :

- 1) Sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)
- 2) Menyasati perbedaan individual anak didik
- 3) Untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 4) Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor-faktor lain pun harus diperhatikan

⁸Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *SBM (Strategi Belajar Mengajar)* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 52

⁹Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta; PT Rineka Cipta, 1991), hal. 82.

¹⁰Riri, *Pengertian Metode* [online], tersedia : <http://kriptk.blogspot.com>

juga, seperti : faktor guru, faktor siswa, faktor situasi (lingkungan belajar), faktor media, dan lain-lain.¹¹

Dengan pengertian tersebut metode dalam mengajar merupakan cara yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam mengajar agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai, maka makin baik metode mengajar, makin efektif pula pencapaian tujuan.

b. Pengertian Permainan

Bermain berasal dari kata 'main' yang memiliki arti berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat atau tidak.¹² Kata bermain mungkin terdengar kurang serius, hanya untuk mengisi waktu luang saja, walaupun tidak dilakukan oleh anak. Padahal bagi anak-anak kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan, sebab dunia anak adalah dunia bermain, bagaimana mereka memahami dunianya adalah melalui bermain.

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain

¹¹Syaiful B. Djamarah dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta; PT Rineka Cipta, 2006), hal.82-84.

¹²WJS. Poerwadarmita, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta:Balai Pustaka, 1986),hal. 620

anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan.¹³

Rahman menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak dan bermain dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Kegiatan bermain tersebut tidak mempunyai aturan kecuali yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan melalui kegiatan bermain.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan arti bermain: merupakan macam-macam bentuk kegiatan yang memberi kepuasan pada diri anak, baik menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan orang dewasa. Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak.

Bermain juga merupakan kebutuhan yang *esensial* bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup. Bila anak melakukan kegiatan berpura-pura, menggunakan mainannya tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, menyenangkan bagi dirinya sendiri, dan melakukan

¹³ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1992), hal. 104

¹⁴ Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKIPress, 2002), hal. 85-86.

kegiatan hanya untuk bergiat, maka anak tersebut dapat dikatakan sedang bermain.

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.

Permainan mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih kerjasama dengan teman bermain dalam materi pelajaran.

Permainan tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dimengerti, sebab sekelompok anak, atau seseorang anak yang menang dalam permainan belum tentu secara utuh mencerminkan siswa pandai. Demikian juga siswa yang kalah dalam permainan, belum tentu mencerminkan siswa yang kurang pandai. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu permainan.

Ada beberapa faktor penentu keberhasilan permainan. Menurut Soepamo, ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan di kelas, yaitu:

- 1) Situasi dan kondisi
- 2) Peraturan permainan
- 3) Pemain
- 4) Pemimpin permainan.

c. Tujuan Bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Meski bermain adalah kegiatan santai yang menimbulkan kesenangan dan dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan dari orang lain, namun bermain mempunyai tujuan.

Tujuan bermain adalah membantu mengembangkan kepribadiannya, yakni aspek intelektual, aspek keterampilan, aspek emosional dan aspek sosial. Untuk lebih jelasnya dari tujuan bermain tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Aspek intelektual.* Dengan bermain anak akan mampu berfikir efektif, objektif dan efisien, misalnya ketika mereka harus menempatkan potongan-potongan gambar secara tepat pada puzzle.
- 2) *Aspek keterampilan.* Dengan bermain maka keterampilan anak akan terlatih, misalnya: menyusun, melempar, meloncat, berlari-lari dan lain sebagainya.

- 3) *Aspek emosional*. Bermain dapat meningkatkan kualitas emosional anak, baik perasaan kasih sayang, sportifitas, kesenangan, persaan gembira dan lain-lain.
- 4) *Aspek sosial*. Dengan bermain anak akan lebih mampu menjalin hubungan sosial dengan temannya. Bagaimana ia menjalin persatuan kekompakan dan lain-lain.

d. Manfaat bermain

Pieget memandang permainan sebagai perkenalan dan arena anak untuk melatih perilaku berfikir simbolis dan memecahkan masalah. Disamping itu permainan sangat penting untuk melatih otot-otot, keterampilan, fisik, keseimbangan, kerja sama dengan orang lain, belajar bercakap-cakap, persahabatan dan latihan tatakrama. Permainan juga akan memberikan kepuasan emosional yang diperolehnya dari kehidupan berkelompok, berprestasi, pengakuan dari orang lain dan kebebasan. Dengan kata lain permainan akan memberikan kesempatan kepada anak.

Tedjasaputra mengemukakan beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak, antara lain:

1) Manfaat bermain sebagai perkembangan fisik.

Bila anak mendapatkan kesempatan kegiatan yang banyak melibatkan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat, alat-alat tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Dengan demikian anak dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.

2) Manfaat bermain sebagai perkembangan aspek motorik.

Pada anak usia tiga bulan ia akan berusaha meraih mainan yang berada di tempat tidurnya, dan untuk meraih mainan tersebut ia perlu belajar untuk mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan. Usia satu tahun misalnya, anak suka memainkan pensil untuk membuat coretan-coretan, secara tidak langsung ia melakukan gerakan halus yang diperlukan dalam menulis. Usia sekitar dua tahun ia sudah dapat membuat coretan benang kusut. Usia sekitar tiga tahun ia dapat membuat garis lengkung. Usia sekitar empat atau lima tahun anak mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang dan lain-lain. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Sebagai contoh, dapat diamati pada anak yang sedang bermain lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya.

3) Manfaat bermain sebagai perkembangan aspek sosial.

Dengan berkembangnya usia, anak perlu belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya, ia butuh diyakinkan bahwa perpisahan itu hanya berlangsung sesaat saja misalnya melalui permainan 'cilukba' dan petak umpet. Ia akan memperoleh pengalaman tersebut. Melalui bermain peran atau pura-pura anak juga belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua (ibu atau ayah), guru, dokter dan lain-lain. Dengan teman sepermainan yang sebaya dengan usianya, anak akan belajar berbagi hak milik dalam menggunakan mainan secara bergilir dan melakukan kegiatan bersama.

4) Manfaat bermain sebagai aspek emosi dan kepribadian bagi anak.

Bermain adalah kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan terbina secara alamiah. Dapat dikatakan tidak ada yang tidak suka bermain, melalui bermain anak akan melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyak larangan dalam kehidupan sehari-hari. Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena mereka mempunyai kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan temannya, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

5) Manfaat bermain sebagai perkembangan aspek kognisi.

Aspek kognisi disini diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pengetahuan akan konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak pada masa kanak-kanak mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan senang tanpa ia banyak belajar.

6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Penginderaan disini menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Kelima aspek penginderaan ini perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang

berlangsung di lingkungan sekitarnya. Menjadikan anak yang aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh tak acuh, pasif tidak tanggap, tidak mau tahu dengan kejadian-kejadian yang muncul disekitarnya.

- 7) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

Bila anak tubuhnya sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan baik berlari, meniti, bergelantungan melompat, menendang, melempar serta menangkap bola, maka ia siap menekuni dunia olah raga tertentu pada usia yang lebih besar. Demikian halnya dengan kegiatan menari. Untuk menari diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, tidakcanggung, yakin pada apa yang dilakukan sehingga ia bisa menari tanpa rasa takut-takut atau was-was.¹⁵

Sedangkan manfaat bermain yang berkaitan dengan perkembangan anak menurut Moeslichatoen adalah sebagai berikut:

- a) Mempertahankan Keseimbangan

Kegiatan bermain dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga. Setelah melakukan kegiatan bermain anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan bermain dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan. Bermain juga memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman, misalnya melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata. Dalam situasi bermain anak dapat berhayal menjadi seperti yang mereka kehendaki.

¹⁵ Mayke S.Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: grasindo, 2007), hal. 38-46.

Dalam kehidupan nyata mereka tidak dapat menerapkannya, sedangkan dalam kegiatan bermain anak dapat menyalurkan perasaannya dengan sepuas-puasnya.

b) Menghayati Berbagai Pengalaman yang Diperoleh dari Kehidupan Sehari-Hari

Fungsi bermain sebagai sarana untuk menghayati kehidupan sehari-hari ini berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak, selain juga dapat mengenal berbagai profesi, contohnya bila seorang yang sakit harus berobat ke puskesmas, untuk menyiapkan makanan harus berbelanja ke pasar dulu, dan sebagainya. Fungsi bermain yang satu ini juga memiliki nilai terapeutik. Misalnya bila anak selalu dimanjakan dalam keluarganya, ia mungkin tak akan menyukai kehadiran orang lain di rumahnya. Orang lain bisa dianggap pengganggu dan berkurangnya kasih sayang. Bila ia bermain dengan boneka atau hewan peliharaan, ia bisa menyalurkan kasih sayangnya kepada boneka atau hewan peliharaannya tersebut sehingga ia dapat mengembangkan empati dari dalam dirinya. Permainan lain yang bersifat terapeutik adalah kegiatan menggambar, bermain dengan air, tanah liat dan sebagainya.

c) Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang

Meskipun anak berpura-pura memerankan seorang ayah/ibu, perawat, sopir dan sebagainya. Namun kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak. Berperan sebagai orang tua, berarti mencoba menghayati perilaku, perasaan, dan sikap

sebagai orang tua, sehingga bila seorang anak laki-laki dengan bangga memerankan peranan ayah, umpamanya memakai dasi, berangkat ke kantor, menerima tamu, dan lainnya. Maka ia dapat merasa benar-benar sebagai ayah.

d) Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari

Anak merupakan pribadi yang sedang tumbuh. Dengan demikian anak selalu berusaha menggunakan kekuatan tubuhnya. Bukan saja keterampilan gerak yang dimantapkan, tetapi juga interaksi sosial. Bermain merupakan latihan spontan untuk meningkatkan keterampilan. Dengan bermain, keterampilan kognitif anak juga ditingkatkan. Misalnya keterampilan bahasa, berhitung, mengenal lingkungan sosial dan fisik, membandingkan, mengumpulkan dan membuat generalisasi.

e) Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah

Anak dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana untuk memecahkan persoalan intelektualnya. Dengan bermain anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya sebagaimana caranya memasak nasi, mengapa pohon layu bila tidak diberi air, mengapa es mencair di udara terbuka, dan sebagainya.

f) Meningkatkan Keterampilan Berhubungan dengan Anak Lain

Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti sebagaimana menghindari pertentangan dengan teman, bagaimana tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, berbagi kesempatan menurut hak dengan cara yang

dapat diterima, mengkomunikasikan keinginan, dan bagaimana caranya mengungkapkan perasaan serta¹⁶

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan dan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri dan belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.¹⁷

Mendefinisikan apakah yang dimaksud dengan game ? tidak cukup dengan hanya melihat kamus bahasa. Terdapat banyak makna dalam kata “game”. Game secara naluri adalah merupakan bagian dari kehidupan manusia. Makna sekilas dari game memberikan pengertian bahwa game merupakan suatu aktivitas yang tidak dilakukan dengan sungguh-sungguh. Untuk mengetahui apa yang sesungguhnya disebut dengan game, maka

¹⁶ Moeslichatoen, 2006. *Metode Pengajaran untuk Taman Kanak-Kanak*. Hal. 37-45

¹⁷ Rika, *Pengertian Permainan* [online], tersedia: <http://definicinta.blogspot.com>, 2009

paling tidak kita dapat memahaminya dari adanya sejumlah pengertian game yang biasa kita alami dalam kehidupan.

8. Prinsip-prinsip Metode Permainan

Pembelajaran dengan metode permainan akan menjadi efektif, bermakna, dan tetap menyenangkan apabila dalam pelaksanaan berdasarkan pada prinsip-prinsip yang dikembangkan oleh beberapa pakar (Hadfield, 1999:8-10) sebagai berikut :

- 1) Permainan yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks keseharian peserta didik.
- 2) Permainan diterapkan untuk merangsang daya pikir, mengakses informasi dan menciptakan makna-makna baru.
- 3) Permainan yang dikembangkan haruslah menyenangkan dan mengasyikan bagi peserta didik.
- 4) Permainan dilaksanakan dengan landasan kebebasan menjalin kerja sama dengan peserta didik lain.
- 5) Permainan hendaknya menantang dan mengandung unsur kompetisi yang memungkinkan peserta didik semakin termotivasi menjalani proses tersebut.
- 6) Permainan dapat dipergunakan untuk semua tingkatan dan berbagai keterampilan sekaligus.

Metode permainan ini merupakan metode pengajaran dimana guru mengajak siswa untuk mengikuti materi yang diajarkan dengan berbagai

cara yang mengasyikkan dan tidak membosankan tetapi tetap aktif dan memahami materi yang disampaikan.

Metode permainan adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan berbagai kegiatan permainan yang sesuai. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati atau dengan cara bermain yang lebih mengasyikkan. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.

Kelebihan metode permainan melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.

- a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Kekurangan metode ini :

- a. Untuk siswa yang malas tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
- b. Membutuhkan banyak waktu dan dana.

c. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.

Dalam metode permainan ada beberapa teori tentang bermain, yaitu :

a. Teori Belajar menurut Behavioristik (Thourdike)

Belajar merupakan proses pembentukan hubungan yang erat antara stimulus (S) dengan respon (R) semakin erat hubungan antara S-R maka proses belajar telah berlangsung dengan baik. Belajar merupakan teori yang diutamakan latihan-latihan. Teori ini juga akan mencoba berbagai cara dan usaha untuk mendapatkan respon yang benar. Dalam belajar dengan cara ini harus ada :

- 1) Motif pendorong kegiatan
- 2) Ada bermacam-macam respon dalam situasi tertentu
- 3) Ada eliminasi mencapai tujuan.

b. Teori dan Sudut Pandang Psikonalisa (Sigmund Freud)

Sigmund Freud, memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan serta pengalaman yang menyenangkan. Sigmund Freud percaya bahwa bermain penting dalam perkembangan emosi anak. Perkembangan emosi anak yang dimaksud adalah dengan bermain proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat merangsang belajar siswa sehingga prestasi siswa dapat meningkat. Pandangan Sigmund Freud tentang bermain akhirnya memberi ilham atau inspirasi kepada para ilmu jiwa untuk

menggunakan bermain sebagai alat diagnose ataupun “mengobati” anak yang bermasalah.

c. Teori Kognisi

1) Jean Peaget

Menurut Jean Peaget, anak menjalani tahapan perkembangan kognisi dan sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Dalam teori Jean Peaget juga mengemukakan bahwa saat bermain anak-anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekkan dan mengkonsolidasi ketrampilan baru yang diperoleh. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa dengan bermain, ketrampilan baru yang diperoleh melalui praktek tidak akan segera hilang dan akan selalu diingatnya sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

2) Teori Vygotsky

Vygotsky memandang bermain identik dengan kaca pembesar yang dapat menelaah kemampuan baru dari anak yang bersifat potensial sebelum diaktualisasikan dalam situasi lain, khususnya dalam kondisi normal seperti di sekolah. Pandangan Vygotsky mengenai bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peranan penting bagi perkembangan social dan emosi anak. Dengan demikian melalui bermain, anak dapat memiliki perhatian, daya ingat, dan kerjasama yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

3) Teori Jerome Singer

Jerome Singer menggunakan bermain sebagai usaha untuk menggunakan kemampuan fisik dan mental guna mengatur selalu atau mengorganisasikan pengalaman-pengalamannya. Bermain digunakan oleh anak-anak untuk menjelajahi dunianya, dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan demikian anak akan dapat menciptakan informasi dari kegiatan bermainnya.

4) Teori Robert White

Robert White menjelaskan bahwa kegiatan bermain pada anak tidak membutuhkan hadiah atau reward namun mereka bermain untuk kegiatan itu sendiri. Robert White mengemukakan bahwa dengan adanya kegiatan bermain anak-anak akan memperoleh kepuasan pribadi karena merasa kompeten. Keberhasilan melakukan sesuatu atau memperoleh tanggapan dari lingkungannya sudah merupakan hadiah tersendiri bagi anak. Bermain dapat merupakan cara anak bertindak menurut kehendaknya sendiri dalam tindakan yang efektif. Jadi, dengan adanya kegiatan bermain itu sendiri dapat membuat siswa merasa senang dan ingin mengulanginya lagi.

Adapun metode permainan yang diterapkan di SD Negeri Madigondo Wetan ini adalah metode pembelajaran *index card match*. Penggunaan metode ini, dirasa dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada ditangan mereka. Proses pembelajaran ini lebih menarik, karena siswa

mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dalam metode ini, siswa harus mengerjakan banyak tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar juga harus gesit, menyenangkan, bersemangat, penuh gairah dan tidak egois. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras.

Metode pembelajaran *index card match* membuat siswa terbiasa aktif mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas siswa meningkat. Metode ini dapat melatih pola pikir siswa karena dengan metode ini siswa dilatih kecepatan berfikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal.

Metode ini merupakan salah satu metode *cooperative learning* yang dapat digunakan untuk meninjau ulang materi pembelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal topik dalam suasana menyenangkan. Metode ini juga dapat meningkatkan aktivitas dan kerjasama siswa di dalam kelas.

3. Kajian Tentang Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani ajaran agama Islam dengan disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam

hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud persatuan dan kesatuan bangsa.

Zakiyah Darajat dalam bukunya, mengemukakan bahwa esensi pendidikan yaitu adanya proses transfer nilai, pengetahuan dan keterampilan dari generasi tua ke generasi muda agar generasi muda mampu untuk hidup. Oleh karena itu ketika kita menyebut adanya pendidikan agama Islam, maka akan mencakup dua hal, yaitu:

1. Mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam.
2. Mendidik siswa untuk mempelajari materi ajaran Islam, berupa pengetahuan tentang Islam.¹⁸

Jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan pesertadidik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atas pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dari pengertian tersebut dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.

¹⁸Zakiyah Darajat, *Peranan Agama Dalam Kesehatan Mental*. (Jakarta: Gunung Agung: 1987), hal. 87

- 2) Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti ada yang dibimbing, diajari. Dan dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan terhadap ajaran agama Islam.
- 3) Pendidik pendidikan agama Islam yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.
- 4) Pembelajaran pendidikan agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran agama Islam dari peserta didik, yang disamping untuk membentuk kesalehan atau kualitas pribadi, juga sekaligus untuk membentuk kesalehan sosial. Dalam arti kesalehan pribadi itu diharapkan mampu memancarkan ke luar dalam hubungan keseharian dengan manusia lain baik seagama ataupun yang tidak seagama, serta dalam berbangsa dan bernegara sehingga dapat mewujudkan persatuan dan kesatuan nasional dan bahkan ukhuwah Islamiah.¹⁹

b. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Secara umum, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi

¹⁹Muhaimindkk, *Strategi belajar Mengajar* (Surabaya: CVCitraMedia, 1996) hal: 1

manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dari tujuan tersebut dapat ditarik beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan dituju oleh pembelajaran agama Islam, yaitu: dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam, dimensi pemahaman atau penalaran serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama Islam; dimensi penghayatan dan pengamalan batin yang dirasakan agama Islam; dimensi penghayatan dan pengamalan batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran Islam, dimensi pengalaman, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang telah di imani, dipahami, dan dihayati oleh peserta didik diamalkan dalam kehidupan pribadi, sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. dan berakhlak mulia, serta diaktualisasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.²⁰

Pendidikan Agama Islam dijenjang pendidikan dasar bertujuan memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik tentang agama Islam untuk mengembangkan kehidupan beragama, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia. Sedangkan Pendidikan Agama Islam pada jenjang menengah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan,

²⁰ Muhaimin, et. al, *Paradigma Pendidikan Islam* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2001), hlm. 178.

pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta diaktualisasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara:

1. Hubungan manusia dengan Allah
2. Hubungan manusia dengan sesama makhluk
3. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri
4. Dan hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.

Dari ruang lingkup tersebut, kemudian dijabarkan dalam kurikulum PAI 1994, yang pada dasarnya mencakup tujuh unsur pokok yaitu: Al- Qur'an, hadits, keimanan, syari'ah, ibadah, muamalah, akhlak, dan tarikh yang menekankan pada perkembangan politik. Pada kurikulum 1999 dipadatkan menjadi lima unsur pokok yaitu: Al- Qur'an, keimanan, akhlak, fiqih, dan bimbingan ibadah, serta tarikh atau sejarah yang lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

4. Kajian Tentang Karakter Kerja Sama

Setiap anak lahir dengan rangkaian sifat-sifat kepribadian yang unik. Kepribadian berkembang perlahan-lahan melalui proses seumur hidup penemuan dan pendewasaan. Kepribadian adalah totalitas kejiwaan seseorang

yang menampilkan sisi yang didapat dari keturunan (orangtua dan leluhur) dan sisi yang didapat dari pendidikan, pengalaman hidup, dan lingkungannya. Sisi yang menonjolkan aspek yang banyak didapat dari faktor keturunan (leluhur, orang tua yang bersifat genetik) berwujud dalam bakat, kecerdasan, dan temperamen. Dalam hal ini, temperamen merupakan sesuatu yang sulit untuk diubah. Sisi yang didapat dari pendidikan serta yang dibentuk dan didapat dari pengalaman hidup berwujud dalam pengetahuan, ketrampilan dan watak (karakter). Watak ini dapat diubah.

Karakter dipahami sebagai struktur antropologis dalam diri individu sehingga pendekatan atasnya bersifat prosesual, menekankan dimensi pertumbuhan menuju kesempurnaan. Sejalan dengan prinsip psikologi humanistik ini, menjelaskan bahwa proses perubahan, entah dari baik menjadi jahat atau sebaliknya, mengindikasikan kepada kita bahwa manusia itu memiliki daya-daya dinamis yang bisa berubah, baik ke arah kebaikan maupun ke arah kejahatan. Jika manusia memiliki dayadaya dinamis ini, pendidikan karakter adalah sebuah peluang bagi penyempurnaan diri manusia. Dengan demikian, kita bisa memahami pendidikan karakter sebagai sebuah usaha manusia untuk menjadikan dirinya sebagai manusia yang berkeutamaan. Pendidikan karakter merupakan hasil dari usaha manusia dalam mengembangkan dirinya sendiri Manusia membentuk kualitas dalam dirinya sehingga menjadi karakter yang membuat pribadi tersebut memiliki identitas yang berbeda dengan yang lain. Ia tidak sekedar mengusahakan adanya kualitas tambahan dalam struktur kepribadiannya berupa hasil-hasil

pengembangan, melainkan dengan struktur itu manusia membentuk kualitas kepribadiannya secara berkesinambungan melalui jatuh bangun dalam pengambilan keputusan hidup sehari-hari. Pada dasarnya tantangan-tantangan yang sulit merupakan “laboratorium kehidupan” untuk pertumbuhan dan perkembangan pribadi yang berkarakter. Pada akhirnya yang menentukan kualitas kehidupan seseorang adalah karakter, dan bukan kepribadian. Karakter secara esensial adalah segala sesuatu yang dipelajari untuk dipikirkan, dirasakan, atau dilakukan yang sebenarnya tidak alamiah dan membutuhkan usaha untuk mengembangkannya.²¹

Pendidikan karakter anak harus dikembangkan di sekolah-sekolah, khususnya di Sekolah Dasar yang merupakan dasar pembentukan karakter atau kepribadian anak agar saat mereka dewasa mempunyai akhlak yang baik (akhlakul kharimah).

Fenomena yang terjadi saat ini, anak kurang mengerti sopan santun dalam berbicara, bersikap kepada guru, orang tua ataupun orang yang lebih tua dan kurangnya rasa peduli kepada orang lain. Nilai kesopanan dan keegoisan itu seakan-akan mulai luntur di masyarakat kita, khususnya generasi penerus bangsa. Hal inilah yang harus menjadi “koreksi” kita sebagai seorang guru dan juga didukung oleh peran orang tua dalam membentuk karakter anak. Pendidikan karakter sangat penting dalam pembentukan karakter siswa, khususnya di tingkat Sekolah Dasar karena anak cenderung menuruti apa yang diperintahkan dan diucapkan sang guru kepada

²¹ Kusuma, D. (2007). *Pendidikan Karakter. Strategi Mendidik anak di Zaman Global*. (Jakarta:Grasindo), hal. 42-45.

mereka. Anak di tingkat Sekolah Dasar lebih mengagumi, mempercayai dan bahkan meniru apapun yang dilakukan gurunya dibandingkan orang tua mereka.

Oleh sebab itu, pendidikan karakter lebih tepat ditanamkan kepada anak saat mereka duduk di bangku Sekolah Dasar . Hal ini juga dipertegas oleh Menteri Pendidikan Nasional Mohammad Nuh yang menyatakan pendidikan karakter akan semakin dikuatkan implementasinya di semua jenjang pendidikan sejak tahun ajaran baru 2011/2012 yang dimulai pada Agustus nanti.²² Pendidikan karakter tidak hanya menunjukkan kepada anak mengenai perilaku mana yang benar maupun yang salah, tetapi juga menanamkan kebiasaan dan pemahaman anak sehingga mereka dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun di masyarakat. Pendidikan karakter berkaitan erat dengan moral dalam proses pembentukan atau perubahan akhlak peserta didik yang dapat diaktualisasikan dengan menerapkan nilai-nilai kejujuran, kesopanan, keadilan, kedisiplinan, tanggung jawab dan lain sebagainya. Di samping itu juga dapat ditanamkan nilai-nilai luhur bangsa kita yang saat ini mulai luntur, misalnya nilai gotong royong, kerjasama dan toleransi khususnya toleransi antar umat beragama.

Begitu pentingnya pembentukan karakter anak di tengah situasi negeri dimana generasi penerus bangsa banyak yang terjebak kasus narkoba, tawuran antar pelajar, terlibat genk motor, perkelahian, seks bebas dan juga

²² (dikutip dari koran Tempo tanggal 3 Mei 2011)

peristiwa lain yang dapat merusak moral generasi penerus bangsa. Jika kita pandang lebih jauh, sepuluh tahun atau dua puluh tahun mendatang negara kita akan terpuruk jika generasi penerusnya memiliki karakter yang jauh dari kepribadian yang bermartabat dan berakhlak mulia.

F. Metode Penelitian

Untuk memahami tentang penelitian ini, maka ada baiknya jika mengetahui definisi penelitian itu sendiri. Penelitian (research) merupakan rangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu permasalahan.²³ Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²⁴ Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian, yaitu :

1. Metode Penentuan Subjek

Sebelum meneliti lebih lanjut, penulis terlebih dahulu menentukan subjek yang akan penulis teliti yaitu siswa kelas IV dan V SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014, yang berjumlah 20 anak, sehingga menjadi penelitian populasi.

Menurut DR. Suharsimi Arikunto, apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.²⁵ Subyek dalam penelitian penulis ini adalah :

1. Guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo.

²³ Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 1998), hal 1

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung; Alfabeta, 2011), hal . 2

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta; PT Rineka Cipta, 1993), hal. 107.

2. Seluruh siswa kelas V SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Metode Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode diantaranya adalah :

a. Metode Wawancara.

Metode wawancara adalah “pengumpulan data melalui tanya jawab bercakap-cakap secara lisan untuk memperoleh informasi dari terwawancara”.²⁶ Dalam metode ini penulis mengumpulkan data dengan cara tanya jawab agar mendapatkan informasi dan keterangan dari pihak – pihak yang bersangkutan seperti Kepala Sekolah para guru di Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo.

b. Metode Observasi atau Pengamatan.

Metode observasi adalah metode yang paling efektif untuk melengkapi data baik langsung maupun tidak langsung, baik di dalam maupun di luar sekolah.²⁷ Metode ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan data tentang bagaimana kreativitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo.

Lembar observasi ini berisi tentang catatan yang menggambarkan aktivitas belajar mengajar baik itu guru, maupun siswa, mengenai keaktifannya. Lembar observasi yang digunakan untuk siswa adalah

²⁶*Ibid*, hal. 126

²⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 153.

lembar observasi keaktifan siswa yaitu lembar yang digunakan peneliti untuk mengamati tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menetapkan empat indikator, yaitu:

- a) Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran.
 - b) Minat atau antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI.
 - c) Siswa senang dengan memecahkan masalah atau bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.
 - d) Mengajukan atau menjawab pertanyaan guru.
- c. Metode Kuesioner atau Angket

Metode kuesioner atau angket adalah “sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden”.²⁸ Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data dari responden dengan cara memberikan suatu pertanyaan secara tertulis kepada murid – murid Kelas V SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo.

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumen, notula rapat, catatan harian dan sebagainya.²⁹ Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui tentang gambaran umum SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo.

²⁸*Ibid*, hal. 124

²⁹*Ibid*, hal. 131

3. Metode Analisa Data

Untuk menganalisa data yang ada, penulis menggunakan metode analisa data kuantitatif. Analisa data kuantitatif adalah analisa yang berbasis pada kerja hitung-menghitung angka. Oleh karena itu data yang diolah atau akan diolah hanya dan harus berupa angka serta olahannya juga selalu hanya berupa angka.³⁰ Angka tersebut diambil dari hasil angket yang diajukan kepada reesponden. Kemudian dari tabel distribusi frekuensi itu dilakukan perhitungan dengan persentasi. Jadi analisa kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan metode statistik sederhana. Adapun rumus yang digunakan dalam mencari persentasi adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan analisa kuantitatif :

P = Angka persentasi

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya.

N = Number of Cases (jumlah frekuensi / banyaknya individu).³¹

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah secara signifikan terdapat hubungan yang positif antara metode permainan (variabel X) terhadap pembentukan karakter kerjasama (variabel Y). Selanjutnya untuk mencari angka indeks hubungan “r” product moment itu perhitungannya didasarkan pada deviasi standar dari data yang sedang dicari hubungannya.

³⁰ Burhan Nurgiyanto, *Statistik Terapan*, (Yogyakarta; UGM Press, 2004), hal. 3

³¹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta; Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 40.

Analisis ini akan menganalisis tentang keeratan hubungan antara metode permainan (variabel X) terhadap pembentukan karakter kerjasama (variabel Y). Yang ditunjukkan oleh satuan nilai berupa koefisien korelasi (r). Besarnya koefisien korelasi dihitung dengan menggunakan rumus korelasi product moment dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” product moment

N = Jumlah responden

ΣX = Jumlah sektor X (metode permainan)

ΣY = Jumlah sektor Y (pembentukan karakter kerjasama)³²

G. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

yang meliputi latar belakang masalah, rumuan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini berisi tentang letak geografis, sejarah berdiri, struktur pengurus SD Negeri madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo, keadaan guru, keadaan karyawan, keadaan siswa, serta sarana prasarana.

³² Nana Sudjana, *Pengantar Statistic Pendidikan*, (Jakarta; Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 206.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang laporan hasil penelitian, bagaimana pelaksanaan dan hasil dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode permainan.

BAB IV PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan kata penutup. Sedangkan bagian akhir dari skripsi meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan landasan teori dan didukung oleh analisis data serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab-bab di depan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode permainan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa SD Negeri Madigondo wetan Samigaluh Kulon Progo adalah dengan menggunakan metode permainan jenis *index card match* yaitu metode permainan yang menggunakan media kartu dalam belajar. Metode ini merupakan penerapan metode yang dianggap relevan terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari hasil pengamatan yang kami lakukan selama proses pembelajaran berlangsung, kondisi belajar sangat efektif, yaitu adanya kerjasama siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket karakter kerjasama yang telah dibagikan. dapat diketahui bahwa persentase nilai siswa 65 % responden sejumlah 13 siswa tersebut diketahui dalam kategori baik, 30 % responden sejumlah 9 dalam kategori cukup, dan 5 % responden sejumlah 1 siswa dalam kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan metode permainan *index card match* dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Terdapat efektifitas antara penggunaan metode permainan terhadap pembentukan karakter kerjasama siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh Kulon Progo. Diperoleh nilai hubungan yang dihitung dari *product moment* menghasilkan nilai 0,849, hal ini menunjukkan adanya hubungan yang tinggi. Dengan demikian hipotesis terdapat efektifitas antara metode permainan dengan pembentukan karakter kerjasama siswa kelas IV dan V SD Negeri Madigondo Wetan Samigaluh, Kulon Progo, **terbukti**

B. SARAN-SARAN

1. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya mampu mengubah cara belajarnya sesuai dengan metode yang diterapkan guru
- b. Siswa hendaknya lebih menghargai temannya sehingga karakter kerjasama yang diinginkan guru bisa tercapai

2. Bagi Guru

Guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Karena keberhasilan sebuah pembelajaran itu, terletak dari bagaimana seorang guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan siswa namun tidak melupakan tujuan awal dari pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah juga berperan penting dalam memberikan semangat dan dukungan kepada guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

yang lebih profesional dengan cara mengikutsertakan guru dalam pelatihan atau memberikan bimbingan terkait dengan kemajuan pembelajaran yang saat ini sedang berkembang.

C. KATA PENUTUP

Alhamdulillah segala puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan inayahnya sehingga peneliti memiliki semangat dan akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tanpa rasa memberatkan. Tak lupa peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu memperlancar segala urusan dalam menulis skripsi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan oleh karena itu peneliti mengharap kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun guna perbaikan dalam penulisan dan demi sempurnanya tulisan ini, agar menjadi pemacu semangat bagi peneliti dan merupakan nilai tersendiri bagi peneliti.

Akhirnya, semoga karya skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, para pembaca pada umumnya, bagi para guru, calon guru, calon peneliti, dan para aktivis pendidikan lainnya. Semoga karya ini bisa memberikan sumbangsih bagi peningkatan kualitas dan pengembangan mutu Pendidikan Agama Islam.

Peneliti

Sudarisman

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu dan Tri Prasetya Joko, *SBM (Strategi Belajar Mengajar)* (Bandung: Pustaka Setia, 2005)
- Sudijono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003
- Arismantoro, *Tinjauan Berbagai Aspek. Character Building*, PT Tiara Wacana, Yogyakarta, 2008
- Nurgiyanto Burhan, *Statistik Terapan*, UGM Press, Yogyakarta, 2004
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, PT Toha Putra, Semarang, 1989
- Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Tim RaSAIL Media Group, 2008)
- S.Rahman Hibana, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002)
- Kusuma, D. (2007). *Pendidikan Karakter. Strategi Mendidik anak di Zaman Global*. Jakarta:Grasindo
- Tedjasaputra Mayke S., *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: grasindo, 2007)
- Usman M. Basyiruddin, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002
- M. Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, PT Bina Aksara, Jakarta, 1987

- Muhaimin dkk, *Strategi belajar Mengajar* (Surabaya: CV Citra Media, 1996)
- Mustaqim dan Wahib Abdul, *Psikologi Pendidikan*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1991
- Sudjana Nana, *Pengantar Statistic Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003
- Hamalik Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: CV. Sinar Baru, (1992)
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 *Tentang Standar Nasional Pendidikan*
- Prayudi, *Definisi. Computer. Game.* [online], tersedia: [http// cgrg.wordpress.com](http://cgrg.wordpress.com), 2008
- Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1991
- Azwar Saifudin, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1998
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2011
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktek*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1993
- Djamarah Syaiful B. dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 2006

WJS. Poerwadarmita, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta:Balai Pustaka, 1986)

Darajat Zakiyah, *Peranan Agama Dalam Kesehatan Mental*. (Jakarta: Gunung Agung:1987)

Rika, *Pengertian Permainan* [online], tersedia: <http://definicinta.blogspot.com>, 2009

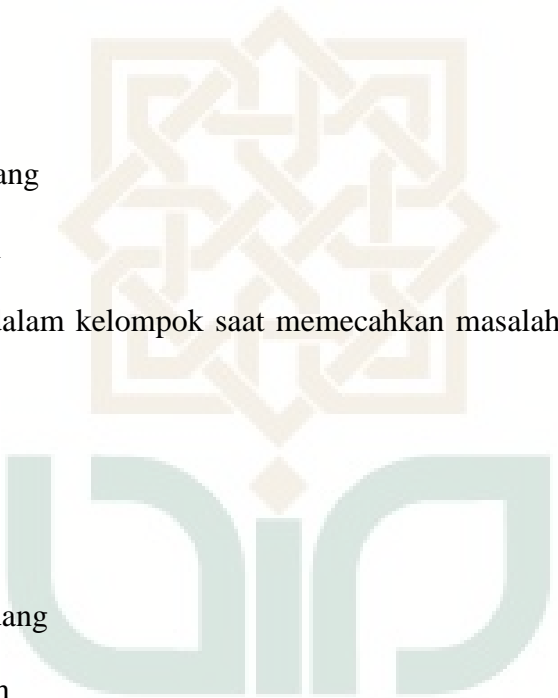
Riri, *Pengertian Metode* [online], tersedia: <http://kriptk.blogspot.com>



Lampiran - lampiran



ANGKET KARAKTER KERJASAMA

1. setiap ada mata pelajaran pendidikan agama Islam, saya mengikuti dengan serius
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-Kadang
 - d. Tidak Pernah
 2. saya memperhatikan dan mendengarkan apabila guru sedang menerangkan materi
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-Kadang
 - d. Tidak Pernah
 3. saya selalu aktif dalam kelompok saat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-Kadang
 - d. Tidak Pernah
 4. saya berusaha bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal Pendidikan Agama Islam
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-Kadang
 - d. Tidak Pernah
- 

5. saya berusaha mengeluarkan pendapat untuk menjawab pertanyaan guru saat pelajaran berlangsung
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-Kadang
 - Tidak Pernah
6. sewaktu saya mengeluarkan pendapat saya juga memberi kesempatan pada teman yang lain untuk mengeluarkan pendapatnya
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-Kadang
 - Tidak Pernah
7. saya mencoba ikut menjawab pertanyaan saat ada teman yang bertanya
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-Kadang
 - Tidak Pernah
8. saya berusaha mencari tambahan materi pelajaran kimia selain dari buku paket yang diberikan Bapak/Ibu guru
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-Kadang

d. Tidak Pernah

9. Saya menjaga ketertiban saat belajar Pendidikan Agama Islam di kelas

a. Selalu

b. Sering

c. Kadang-Kadang

d. Tidak Pernah

10. Saya mencatat setiap materi yang diberikan guru dalam buku catatan yang rapi

a. Selalu

b. Sering

c. Kadang-Kadang

d. Tidak Pernah

11. Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh

a. Selalu

b. Sering

c. Kadang-Kadang

d. Tidak Pernah

12. Saya mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam membuat saya gembira

a. Selalu

b. Sering

c. Kadang-Kadang

d. Tidak Pernah

13. Saya tertarik belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode permainan

- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-Kadang
 - d. Tidak Pernah
14. Saya merasa cara menggunakan metode permainan mudah dan lebih cepat dimengerti
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-Kadang
 - d. Tidak Pernah
15. Saya merasa setelah menggunakan metode permainan, sifat individualisme saya mulai hilang
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-Kadang
 - d. Tidak Pernah
16. Saya merasa, dengan metode permainan suasana pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi tidak menegangkan
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-Kadang
 - d. Tidak Pernah
17. Saya merasa tertarik mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode permainan
- a. Selalu

- b. Sering
- c. Kadang-Kadang
- d. Tidak Pernah

18. Dengan metode permainan, teman-teman saya selalu aktif mengajak saya berkomunikasi

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-Kadang
- d. Tidak Pernah

19. Metode permainan adalah metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diperlukan siswa

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-Kadang
- d. Tidak Pernah

20. Metode permainan adalah metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diperlukan untuk membangun karakter kerjasama

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-Kadang
- d. Tidak Pernah

KISI – KISI LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK DENGAN METODE PERMAINAN

No	Indikator	No Item Instrumen	Responden
1.	Perhatian dalam KBM	1, 3, 4, 5, 9, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 29, 30.	Peserta Didik
2.	Ketepatan dan kelengkapan dalam mengumpulkan tugas.	6, 7, 14, 24, 27.	
3.	Kemampuan menyelesaikan tugas.	2, 10, 13, 16, 25, 26.	
4.	Kerjasama dalam kelompok.	11, 12, 15, 28	

INSTRUMEN ANGKET SIKAP PESERTA DIDIK DENGAN METODE PERMAINAN

No	Pernyataan	Pilihan Sikap			
		STS	TS	S	SS
1.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat penting dalam kehidupan.				
2.	Saya merasa kesulitan dalam menjawab soal-soal Pendidikan Agama Islam .				
3.	Menurut saya Pendidikan Agama Islam adalah pelajaran yang menyenangkan.				
4.	Dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam memerlukan konsentrasi dan pemahaman yang cukup.				
5.	Saya cepat bosan saat mempelajari Pendidikan Agama Islam .				
6.	Apabila guru memberikan tugas saya selalu mengerjakannya.				
7.	Tugas atau PR yang diberikan guru saat pelajaran selesai tidak saya kerjakan di rumah.				
8.	Tugas atau PR yang di berikan guru membantu saya lebih memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam.				
9.	Saya tidak pernah belajar Pendidikan Agama Islam di rumah kecuali saat di sekolah saja.				
10.	Apabila menyelesaikan tugas, saya memulai dari soal yang lebih mudah.				
11.	Belajar secara berkelompok membantu saya lebih memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam .				
12.	Ketika belajar kelompok di kelas menjadikan suasana kelas kurang kondusif.				
13.	Apabila kesulitan belajar Pendidikan Agama Islam maupun dalam menyelesaikan soal, saya bertanya kepada guru.				
14.	Saya kurang berkonsentrasi dalam belajar Pendidikan Agama Islam akibatnya saat diberikan				

	tugas, saya tidak bisa menjawabnya.				
15.	Dengan adanya belajar secara berkelompok saya dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam .				
16.	Contoh soal yang diberikan guru adalah contoh soal yang mudah dan sudah bisa di pahami peserta didik.				
17.	Pelajaran Pendidikan Agama Islam mudah di pahami karena banyak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.				
18.	Guru memberikan banyak latihan soal saat pembelajaran untuk memudahkan peserta didik memahami pelajaran.				
19.	Saat pembelajaran berlangsung saya tidak membuat ringkasan pelajaran yang disampaikan guru.				
20.	Sebelum memulai pelajaran guru memberikan motivasi atau arahan agar peserta didik lebih semangat belajar.				
21.	Saya sering mengantuk saat belajar Pendidikan Agama Islam .				
22.	Guru mengajarkan materi dengan jelas, mudah dimengerti dan tidak bertele-tele.				
23.	Belajar Pendidikan Agama Islam membuat saya stess dan tegang.				
24.	Ketika ada tugas yang sulit dan saya tidak dapat mengerjakannya saya mencontek jawaban teman.				
25.	Saya harus banyak berlatih mengerjakan soal-soal agar pintar dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.				
26.	Saya mengerjakan soal-soal dari yang paling susah.				
27.	Beberapa tugas yang diberikan guru tidak dapat saya jawab dan ketika mengumpulkannya sering terlambat.				
28.	Semua peserta didik akan mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya kedepan dan mendiskusikannya bersama-sama.				
29.	Guru tidak dapat mengatasi situasi kelas saat belajar dengan metode permainan berlangsung atau saat peserta didik membuat keributan.				
30.	Saya suka Pendidikan Agama Islam dengan metode permaiann karena saya bisa bekerjasama dengan teman kelompok.				