

**PENERAPAN PERMAINAN *GAMPARAN*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII B
SMP ALI MAKSUM *BILINGUAL-ISLAMIC BOARDING SCHOOL*
SYSTEM KRAPYAK YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

Lisa Handayani

NIM. 08410158

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

2012

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lisa Handayani
NIM : 08410158
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 15 Februari 2012

Yang menyatakan



Lisa Handayani
NIM : 08410158.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Handayani
NIM : 08410158
Tempat/ Tanggal lahir : Klaten, 13 Januari 1990
Prodi/ Semester : Pendidikan Agama Islam/ VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat Asal : Jlogedan, Mandaong, Trucuk, Klaten, Jawa
Tengah.

dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan pakaian jilbab dalam berfoto untuk kepentingan kelengkapan pembuatan ijazah S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Segala resiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain, termasuk institusi dimana saya menempuh program S1. Demikian surat pernyataan ini saya buat tanpa ada paksaan dari siapapun.

Yogyakarta, 14 Februari 2012

Yang menyatakan,



Lisa Handayani
NIM : 08410158



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Lisa Handayani
Lamp : 3 ekslembar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas 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 : Lisa Handayani
NIM : 08410158

Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN *GAMPARAN* DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VII B SMP ALI MAKSUM
BILINGUAL-ISLAMIC BOARDING SCHOOL SYSTEM
KRAPYAK YOGYAKARTA

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas 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/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 24 Februari 2012

Pembimbing,

Drs. Rofik, M.Ag

NIP. 19650405 199303 1 002



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/82/2012

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENERAPAN PERMAINAN *GAMPARAN* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VII B SMP ALI MAKSUM *BILINGUAL ISLAMIC BOARDING SCHOOL*
SYSTEM KRAPYAK YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Lisa Handayani

NIM : 08410158

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Jum'at tanggal 2 Maret 2012

Nilai Munaqasyah : A-

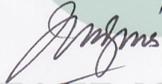
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

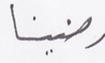
Ketua Sidang


Drs. Rofik, M.Ag
NIP. 19650405 199303 1 002

Penguji I


Suwadi, M.Ag., M.Pd.
NIP. 19701015 199603 1 001

Penguji II


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

Yogyakarta, 13 MAR 2012

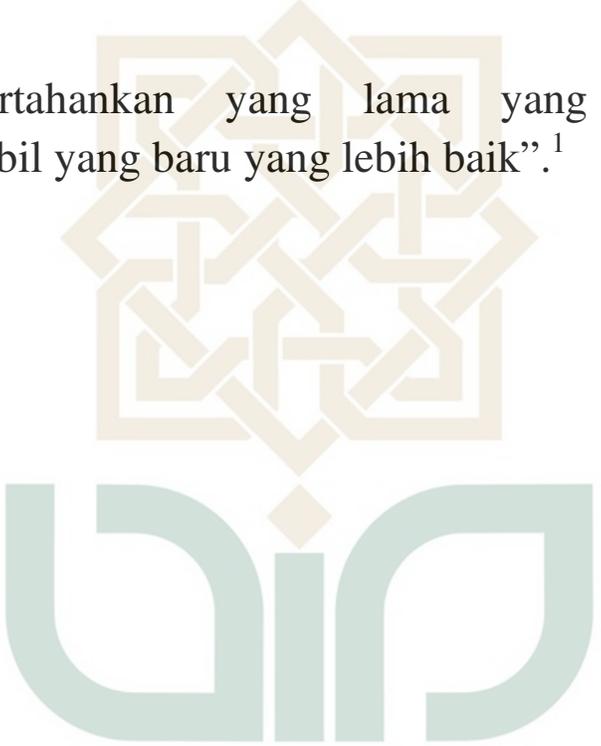
Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga


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

Motto

المُحَافَظَةُ عَلَى الْقَدِيمِ الصَّالِحِ وَالْأَخْذُ بِالْجَدِيدِ الْأَصْلَحِ

“Mempertahankan yang lama yang baik dan mengambil yang baru yang lebih baik”.¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Sholih Hasyim, “Nilai Tambah Muhasabah”, <http://majalah.hidayatullah.com> dalam Google.com, 2010, diakses pada tanggal 17 Februari 2012.

Persembahan

Kupersembahkan skripsi ini untuk

Almamaterku Tercinta

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله ربّ العالمين، أشهد أن لا إله إلا الله و أشهد أن محمّدا رسول الله و الصلاة و

السلام على الأشرف الأنبياء و المرسلين و على اله و أصحابه أجمعين، أما بعد

Puji dan syukur kepada Allah swt. yang senantiasa memberikan nikmat dan karunia kepada hamba-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana strata satu Pendidikan Islam yang diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selama penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun material. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih 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. Bapak Drs. Rofik, M.Ag. selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mengarahkan serta memberi petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. H. Sarjono, M.Si. selaku pembimbing akademik yang telah memberi nasehat dan masukan yang tidak ternilai.
5. Kedua orang tua tercinta, pendidik terbaikku. Terima kasih atas doa, dukungan moril dan material.
6. Kepada seluruh keluarga besar kompleks GP Ponpes Ali Maksum, guru-guru terbaik dalam memandang kehidupan.
7. Kepada Seluruh Sahabat PAI-D 2008 teman seperjuangan.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dan memotivasi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya kepada Allah swt. penulis serahkan segalanya serta panjatkan doa semoga amal kebajikan mereka diterima disisi-Nya. Penulis menyadari bahwa di dalam proses penelitian dan penyusunan jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat, amin.

Yogyakarta, 08 Februari 2012

Penulis

Lisa Handayani
NIM. 08410158

ABSTRAK

LISA HANDAYANI. Penerapan Permainan *Gambaran* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2012.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah adanya keprihatinan terhadap permainan tradisional yang mulai ditinggalkan, padahal permainan tradisional bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan inovasi pembelajaran di dunia pendidikan agar pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan. Namun kenyataannya, pembelajaran PAI yang diterapkan di kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta berjalan monoton, guru selalu menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga tidak sepenuhnya siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Ini menyebabkan pencapaian tujuan pembelajaran tidak benar-benar maksimal karena tidak semua siswa di kelas tersebut memiliki motivasi yang baik. Untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, agar seluruh siswa tertarik mengikuti pembelajaran dilakukanlah penerapan permainan tradisional *gambaran*. Adapun pembahasan penelitian ini mengenai motivasi siswa pra tindakan, pelaksanaan tindakan, dan motivasi siswa setelah tindakan. Penelitian ini bertujuan mengungkap ada tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa kelas dengan menerapkan permainan *gambaran* dalam pembelajaran PAI.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dilakukan sebanyak tiga siklus, masing-masing siklus satu kali pertemuan, dan terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII B SMP yang berjumlah 21 siswa. Obyek penelitiannya adalah keseluruhan proses pelaksanaan pembelajaran PAI. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan, dan angket. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Pemeriksaan kabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi data.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Motivasi siswa pra tindakan adalah cukup baik, dengan indikator minat dan perhatian siswa sebesar 75%, semangat siswa untuk melakukan tugas belajar 77,8%, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas 75,9%, reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus 73,3%, dan rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas sebesar 73,8%. 2) Motivasi siswa setelah dilakukan tindakan berangsur meningkat menjadi baik di setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan indikator yang ada yaitu: minat dan perhatian siswa pada siklus I sebesar 78,4%, siklus II sebesar 85,4%, siklus III sebesar 86,3%, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya pada siklus I sebesar 83,3%, siklus II sebesar 85,7 %, dan siklus III sebesar 86,5%, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas siklus I sebesar 86,9%, siklus II sebesar 88%, dan siklus III sebesar 88,9%, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus siklus I sebesar 79,5%, siklus II sebesar 85,5%, dan siklus III sebesar 87,1%, rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan siklus I sebesar 80,9%, siklus II sebesar 81,5%, dan siklus III sebesar 87,5%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
SURAT PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Hipotesis Tindakan	8
E. Kajian Pustaka	9
F. Landasan Teori	11
G. Metode Penelitian	20
H. Sistematika Pembahasan	32
BAB II GAMBARAN UMUM SMP ALI MAKSUM <i>BILINGUAL- ISLAMIC BOARDING SCHOOL SYSTEM</i> KRAPYAK YOGYAKARTA	35
A. Letak Geografis	35
B. Sejarah Singkat	37
C. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah	38
D. Struktur Organisasi	43
E. Keadaan Guru dan Karyawan	45
F. Keadaan Siswa	49
G. Sarana dan Prasarana	50
BAB III PEMBELAJARAN PAI DAN ANALISIS PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII B SMP ALI MAKSUM <i>BILINGUAL-ISLAMIC BOARDING SCHOOL SYSTEM</i> KRAPYAK YOGYAKARTA	54
A. Motivasi Belajar Siswa Kelas VII B SMP Ali Maksum <i>Bilingual-Islamic Boarding School System</i> Krapyak Yogyakarta Sebelum Diterapkan Permainan <i>Gamparan</i> dalam Pembelajaran PAI	54

B. Penerapan Permainan <i>Gamparan</i> dalam Pembelajaran PAI Kelas VII B SMP Ali Maksum <i>Bilingual-Islamic Boarding School System</i> Krapyak Yogyakarta.....	58
1. Siklus I	59
2. Siklus II	73
3. Siklus III	86
C. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII B SMP Ali Maksum <i>Bilingual-Islamic Boarding School System</i> Krapyak Yogyakarta Setelah Diterapkan Permainan <i>Gamparan</i> dalam Pembelajaran PAI	99
1. Siklus I	101
2. Siklus II	103
3. Siklus III.....	105
BAB IV PENUTUP	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran-Saran	112
C. Kata Penutup	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	116



DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Daftar Guru SMP Ali Maksum <i>Bilingual-Islamic Boarding School System</i> Krapyak Yogyakarta	45
Tabel 2	: Daftar Karyawan SMP Ali Maksum <i>Bilingual-Islamic Boarding School System</i> Krapyak Yogyakarta	47
Tabel 3	: Jumlah Siswa SMP Ali Maksum <i>Bilingual-Islamic Boarding School System</i> Krapyak Yogyakarta	49
Tabel 4	: Luas Bangunan SMP Ali Maksum	51
Tabel 5	: Hasil Angket Motivasi Siswa Pra Tindakan	56
Tabel 6	: Daftar Kelompok Permainan <i>Gamparan</i> Kelas VII B	67
Tabel 7	: Kisi-Kisi Angket Motivasi Siswa dalam Pembelajaran PAI	100
Tabel 8	: Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus I	101
Tabel 9	: Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus II	103
Tabel 10	: Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus III	107
Tabel 11	: Hasil Perhitungan Angket Motivasi Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Bagan Siklus dalam PTK.....	23
Gambar 2 : Struktur Organisasi SMP Ali Maksum <i>Bilingual-Islamic Boarding School System</i> Krapyak Yogyakarta.....	44
Gambar 3 : Suasana Pembelajaran PAI Kelas VII B Pra Tindakan	55
Gambar 4 : <i>Gacuk</i>	60
Gambar 5 : <i>Gasang</i> (Kertas Penulisan Jawaban)	60
Gambar 6 : Suasana Pembelajaran PAI Kelas VII B Siklus I.....	69
Gambar 7 : Suasana Pembelajaran PAI Kelas VII B Siklus II.....	82
Gambar 8 : Siswa Kelas VII B yang Sedang Asik Membaca pada Pembelajaran PAI Siklus II.....	83
Gambar 9 : Suasana Pembelajaran dengan Menerapkan Permainan <i>Gampan</i> Siklus II.....	84
Gambar 10 : Suasana Pembelajaran PAI Kelas VII B Siklus III	97
Gambar 11 : Suasana Pembelajaran dengan Menerapkan Permainan <i>Gampan</i> Siklus III.....	98
Gambar 12 : Diagram Peningkatan Motivasi Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Materi Pelajaran.....	116
Lampiran II	: Catatan Lapangan.....	123
Lampiran III	: Pedoman Pengumpulan Data.....	140
Lampiran IV	: Lembar Observasi Siswa dan Guru.....	142
Lampiran V	: Angket Motivasi Siswa dan Tabulasi Hasil Angket	152
Lampiran VI	: Hasil Validitas dan Reliabilitas Angket	160
Lampiran VII	: Bukti Seminar Proposal.....	161
Lampiran VIII	: Surat Penunjukkan Pembimbing.....	162
Lampiran IX	: Kartu Bimbingan Skripsi.....	163
Lampiran X	: Surat Ijin Penelitian.....	164
Lampiran XI	: Sertifikat-sertifikat	168
Lampiran XII	: Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	173

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bagi seorang guru, mengajar adalah aktivitas utama, karena dalam proses belajar mengajar guru memiliki peranan yang sangat penting dalam mendidik, membimbing dan membina peserta didik. Dari posisi penting tersebut, sebagai seorang pendidik guru haruslah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, sehingga tujuan utama dari pendidikan akan dapat dicapai secara maksimal.

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi edukatif yang menghendaki perencanaan yang sistematis dan matang khususnya dalam prosedur pelaksanaannya, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilakukan serampangan.

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan inilah yang disebut dengan motivasi.¹ Motivasi terbagi menjadi dua, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar.² Untuk dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar maka guru harus dapat menggunakan strategi

¹ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 40.

² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 115.

tertentu dalam pemakaian metodenya sehingga dia dapat mengajar dengan tepat, efektif dan efisien untuk membantu meningkatkan kegiatan belajar serta memotivasi siswa untuk belajar dengan baik.³ Dengan begitu peserta didik akan dapat memahami materi dengan lebih optimal.

Akan tetapi, sekarang ini masih banyak pendidik khususnya guru pendidikan agama Islam yang kebingungan untuk melakukan pembelajaran, sehingga alternatif yang digunakan dari awal sampai akhir pembelajaran adalah ceramah. Komunikasi searah dan monoton yang dilakukan guru tersebut cenderung membuat siswa bosan, jenuh dan mengantuk. Pada akhirnya siswa tidak tertarik dengan materi yang diajarkan, motivasi siswa menurun, dan tujuan dari pendidikan tidak akan mungkin dapat tercapai dengan maksimal. Indikasinya, siswa akan malas mengamalkan nilai-nilai ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya, inovasi dan kreatifitas guru dalam mengajar tidak harus selalu berbasis teknologi modern, meski teknologi pada abad ini menjadi trend pada setiap lapisan masyarakat termasuk dunia pendidikan. Pembelajaran dapat diilhami dari permainan-permainan tradisional seperti permainan *gambaran*. Permainan tradisional Jawa ini, dapat dijadikan alternatif dalam melakukan proses pembelajaran. Permainan *gambaran* adalah permainan tradisional anak-anak pulau Jawa. Permainan ini memiliki variasi

³ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, (Semarang: Rasail, 2008), hal. 25.

yang berbeda-beda dalam aplikasinya, tergantung dari kesepakatan para pemain. Namun pada intinya, permainan ini dilakukan dengan berkelompok. Disebut *gamparan* karena masing-masing kelompok berusaha *menggampar* sasaran menggunakan senjata yang berbentuk pipih seperti pecahan genting atau tegel yang biasa dinamakan *gacuk*. Sasaran yang dimaksud bisa berupa pecahan genting yang ditancapkan, bisa batu, bisa juga kayu. Kelompok yang *gacuknya* berhasil mengenai sasaran adalah pemenang. Permainan ini diaplikasikan dalam pembelajaran PAI dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dimana masing-masing kelompok harus ada satu siswa yang menjadi pemegang *gacuk* atau alat pelempar, masing-masing kelompok berusaha untuk melempar *gacuk* pada jawaban yang tepat setelah soal dibacakan oleh guru, sedangkan anggota kelompok bertugas sebagai otak pemikir jawaban.

Peneliti memilih permainan *gamparan*, karena merasa prihatin terhadap permainan-permainan tradisional yang mulai ditinggalkan oleh anak-anak Indonesia dan lambat laun pasti akan punah. Hal itu disebabkan oleh permainan-permainan modern yang mulai menjamur di kalangan anak-anak. Bila di bandingkan, zaman sekarang orientasi permainan anak-anak sudah beralih ke permainan yang sifatnya elektronik dengan teknologi yang lebih canggih. Sebut saja, *Play Station 1, 2, dan 3, PSP, Nintendo* dan lain-lain, sudah mampu menggantikan permainan tradisional yang sebenarnya banyak sekali manfaatnya.

Karena permasalahan yang telah dipaparkan itulah, peneliti sangat tertarik untuk meneliti permainan ini guna diterapkan dalam proses pendidikan. Permainan *gambaran* ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi para guru untuk menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar terutama dalam pembelajaran pendidikan agama islam, agar siswa dapat menguasai dan menghayati materi-materi agama yang diajarkan, serta mau mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilakukan di SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System*. SMP ini memiliki program utama mengakselerasikan kurikulum standar nasional pendidikan dan kurikulum pesantren yang diperkaya dengan muatan internasional. Di dalam pelaksanaan pendidikannya siswa di SMP ini, dituntut untuk dapat menguasai bahasa Arab dan Inggris sebagai gerbang ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu, sekolah ini sangat memperhatikan fasilitas-fasilitas berbasis teknologi modern untuk menunjang kenyamanan dan kelancaran belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di kelas VII B, yang memiliki motivasi lebih rendah dibanding kelas lain, meski bisa dikatakan cukup baik, tapi kurang bila dibandingkan dengan kelas lain yang motivasi belajarnya baik. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung tidak semua siswa mendengarkan penjelasan guru, malah ada siswa yang *slendehan* di tembok dan bermalas-malasan padahal pembelajaran baru saja dimulai. Sedang siswa yang duduk di

bangku belakang asyik mengobrol dengan teman di sebelahnya, ada juga yang asyik melamun ketika guru sedang menerangkan materi tajwid, padahal siswa di kelas lain tampak tenang ketika guru menjelaskan materi dan aktif sewaktu diberi kesempatan untuk bertanya atau menjawab pertanyaan.

Pembelajaran PAI di kelas VII B SMP Ali Maksum ini diampu oleh bapak Ihsanuddin M., Lc., M.Pd.I. Dalam menyampaikan materi, guru memang masih sering menggunakan metode ceramah dan sesekali menulis di *white board*, sehingga tidak semua siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Meski kadang dalam ceramahnya guru sudah menggunakan komunikasi dua arah, tapi ada saja siswa kelas VII B yang cenderung pasif di tempat duduk, bosan, diam, akhirnya mengantuk, dan tidur, karena memang suasana kelas yang dingin berAC sangat mendukung untuk tidur. Kurang maksimalnya motivasi yang dimiliki siswa itulah yang menyebabkan pembelajaran PAI di kelas VII B juga tidak dapat dilakukan secara maksimal.⁴

Dari realitas masalah yang ada, peneliti dan guru sepakat untuk menerapkan permainan *gambaran* yang berbasis tradisional dalam proses pembelajaran, disamping kecenderungan anak-anak usia sekolah menengah yang masih sangat menyukai permainan, lebih-lebih bila permainan dihadirkan dalam lingkup pendidikan agama Islam, agar anak merasa nyaman

⁴ Hasil Observasi Kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Mata Pelajaran PAI pada Hari Senin Tanggal 09 Januari 2012.

dalam mengikuti pembelajaran dan motivasi siswa dapat ditingkatkan lagi secara maksimal.

Hasil wawancara dengan Bapak Ihsanuddin M., Lc., M.Pd.I:

“Pembelajaran yang dilakukan disini memang masih didominasi ceramah mbak. Apalagi problem yang sering saya hadapi di sini itu ada saja anak yang tidur sendiri kalau sedang dijelaskan materi PAI, meski sudah saya beri ultimatum. Pengennya saya itu siswa aktif semua di dalam kelas, kan jadi enak menyampaikan materinya kalau semuanya cepat faham. Kalau mbak Lisa ingin mencoba menerapkan permainan *gambaran* dalam pembelajaran PAI agaknya menjadi hal yang baik mbak, biar pembelajarannya lebih bervariasi dan bisa membuat seluruh siswa di dalam kelas itu menikmati materi PAI yang disampaikan.”⁵

Dengan demikian gagasan penerapan permainan tradisional *gambaran* dalam pembelajaran PAI siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* menjadi hal yang menarik untuk diterapkan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, masalah pokok yang hendak diketahui adalah:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* sebelum diterapkan permainan *gambaran* dalam pembelajaran PAI?

⁵ Hasil Wawancara dengan Ihsanuddin M., Lc., M.Pd.I Guru Mata Pelajaran PAI Kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* pada Hari Rabu Tanggal 10 November 2011.

2. Bagaimana penerapan permainan *gambaran* di kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* dalam pembelajaran PAI?
3. Bagaimana hasil motivasi belajar siswa di kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* setelah diterapkan permainan *gambaran* dalam pembelajaran PAI.

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian:
 - a. Mengetahui motivasi belajar siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* sebelum diterapkan permainan *gambaran* dalam pembelajaran PAI.
 - b. Mengetahui penerapan permainan *gambaran* di kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* dalam pembelajaran PAI.
 - c. Mengetahui hasil motivasi belajar siswa di kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* setelah diterapkan permainan *gambaran* dalam pembelajaran PAI.
2. Kegunaan Penelitian:

- a. Kegunaan Secara Teoritis

Menambah kontribusi ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya untuk memberikan alternatif pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar motivasi belajar siswa dapat meningkat.

b. Kegunaan Secara Praktis

1) Bagi Peneliti

Sebagai jalan untuk membangun semangat dalam melatih dan mengasah intelektualitas, sebagai bukti implementasi ilmu-ilmu yang telah diperoleh peneliti di bangku kuliah. Juga untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana strata satu (S1).

2) Bagi Guru

Sebagai inspirasi para guru untuk melakukan inovasi pembelajaran di dalam kelas yang bisa dicangkok dari permainan-permainan tradisional, sehingga dapat meningkatkan profesionalitas guru.

3) Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat menambah perbendaharaan model kegiatan pembelajaran dalam dunia pendidikan, sehingga dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

D. Hipotesis Tindakan

Penerapan permainan *gambaran* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta.

E. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan ada beberapa penelitian yang membahas tentang hal yang berkaitan dengan tema yang akan diteliti, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Imayyah Pendidikan Biologi Jurusan Tadris MIPA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Biologi Pokok Bahasan Sistem Ekskresi pada Manusia Melalui Strategi *Jigsaw* pada Siswa Kelas VII B MTsN Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam skripsi ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar IPA Biologi pada setiap aspek motivasi siswa kelas VII B setelah menggunakan strategi *Jigsaw*.⁶
2. Skripsi yang ditulis oleh Dina Zanuarita, yang berjudul “Penerapan Strategi *Bowling Kampus* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejeran Bantul.” Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus adalah dua kali tatap muka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas III A MI N Jejeran Bantul dalam

⁶ Imayyah, “Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Biologi Pokok Bahasan Sistem Ekskresi pada Manusia Melalui Strategi *Jigsaw* pada Siswa Kelas VII BI MTsN Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”, *Skripsi*, Pendidikan Biologi Jurusan MIPA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007, hal. 95.

pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *bowling kampus* dapat meningkat.⁷

3. Skripsi Nurrochim Ngalimun, Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2011 yang berjudul “Peningkatan Motivasi Siswa Kelas VIII A Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Melalui Strategi *Gallery of Learning* di MTs N Bantul Kota”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan strategi *Gallery of Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasilnya peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadits dengan strategi *Gallery of Learning* cukup signifikan. Peningkatan motivasi siswa terlihat pada proses pembelajaran yang menarik, siswa tampak bersemangat mengikuti pembelajaran.⁸

Perbedaan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan strategi yang sudah ada sebelumnya. Strategi *Jigsaw*, Strategi *Bowling Kampus*, dan strategi *Gallery of Learning* merupakan strategi yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman, sehingga penelitian yang

⁷ Dina Zanuarita, “Penerapan Strategi *Bowling Kampus* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejeran Bantul”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011, hal. 128.

⁸ Nurrochim Ngalimun, “Peningkatan Motivasi Siswa Kelas VII BI A Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadist Melalui Strategi *Gallery of Learning* di MTs N Bantul Kota”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011, hal. 129.

dilaksanakan hanya bersifat menerapkan teori yang merujuk pada strategi pembelajaran barat.

Sedangkan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan adalah dengan mengadopsi permainan tradisional *gampara* yang belum pernah dibahas dalam buku-buku strategi pembelajaran barat. Dengan demikian, penelitian ini sangatlah berbeda karena berusaha untuk mengembangkan permainan tradisional di dalam pembelajaran. Adapun tempat penelitian akan dilaksanakan di SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* kelas VII B. Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian yang berupa pengembangan sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

F. Landasan Teori

1. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan agama islam dapat diartikan sebagai usaha sadar, sistematis, berkelanjutan untuk mengembangkan potensi rasa agama, menanamkan sifat, dan membebaskan kecakapan sesuai dengan tujuan pendidikan islam.⁹ Pendidikan agama islam juga berarti upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia mengamalkan

⁹ Susilaningsih, "Handout Psikologi Belajar PAI", Semester VI. Tidak dipublikasikan.

ajaran islam dari sumber utama kitab suci Al-Qur'an dan hadist melalui bimbingan, pengajaran, latihan, serta pengalaman.¹⁰

PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh seluruh siswa sekolah umum di Indonesia, dan di khususkan untuk siswa yang beragama Islam. Oleh karena itu, siswa harus dapat menguasai dan memahami materi yang diajarkan agar dapat memenuhi kompetensi yang telah ditetapkan, dan juga mengamalkan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

2. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Banyak para ahli yang sudah mengemukakan pengertian motivasi dengan berbagai sudut pandang mereka masing-masing, namun intinya sama, yakni sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.¹¹

b. Motivasi Belajar

Dari uraian yang tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang

¹⁰ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hal. 222.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar...*, hal. 148.

menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.¹²

Peserta didik yang malas berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas seperti mengantuk, asik dengan lamunan dan imajinasinya sendiri, mencoret-coret meja atau buku, atau mengobrol dengan teman sebangku adalah pertanda tidak adanya motivasi belajar dalam diri peserta didik. Maka dari itu dalam proses belajar, motivasi sangatlah diperlukan, karena tanpa adanya motivasi belajar tidak akan ada minat belajar, dan tanpa adanya minat belajar maka tidak akan ada aktivitas belajar. Guru haruslah memberikan suntikan motivasi bagi peserta didik agar dapat aktif dalam belajar dan tujuan pembelajaran pun akan dapat tercapai secara lebih mudah.

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam hal:

- 1) Minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran.
- 2) Semangat siswa dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
- 3) Tanggung jawab siswa dalam melaksanakan tugas-tugasnya.

¹² Arya, "Pengertian Motivasi Belajar", <http://belajarpsikologi.com/pengertian-motivasi-belajar>. dalam www.google.co.id, 2011, diakses pada tanggal 25 Mei 2011.

- 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru.
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.¹³

Beberapa teknik motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pernyataan penghargaan secara verbal. Pernyataan seperti “bagus sekali”, “hebat”, “pintar” merupakan cara yang paling mudah untuk meningkatkan motif belajar siswa. Selain itu pernyataan verbal mengandung makna interaksi langsung antara siswa dan guru sehingga merupakan suatu persetujuan atau pengakuan sosial.
- 2) Menggunakan nilai ulangan sebagai pengacu keberhasilan. Pengetahuan siswa atas hasil pekerjaan yang telah dilakukan merupakan cara untuk meningkatkan motif belajar siswa.
- 3) Menimbulkan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu dapat ditimbulkan dari konflik konseptual yang membuat siswa merasa penasaran sehingga siswa berusaha keras untuk memecahkannya.
- 4) Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa.
- 5) Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar.

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 61.

- 6) Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya.
- 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemampuannya di depan umum.
- 8) Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
- 9) Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat.
- 10) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai.
- 11) Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai.
- 12) Membuat suasana persaingan sehat di antara para siswa.¹⁴

Adapun prinsip-prinsip dalam motivasi antara lain:

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman.
- 2) Para siswa mempunyai kebutuhan psikologis yang bersifat dasar yang perlu mendapatkan kepuasan.
- 3) Motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif daripada motivasi yang berasal dari luar.
- 4) Tingkah laku yang sesuai dengan keinginan perlu dilakukan penguatan (*reinforcement*).
- 5) Motivasi mudah menular ke orang lain.

¹⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya; Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 34-37.

- 6) Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi belajar.
- 7) Tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk melaksanakannya daripada tugas yang dipaksakan dari luar.
- 8) Ganjaran yang berasal dari luar kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat belajar.
- 9) Teknik dan prosedur pembelajaran yang bervariasi adalah efektif untuk memelihara minat siswa.
- 10) Minat khusus yang dimiliki siswa bermanfaat dalam belajar dan pembelajaran.
- 11) Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk merangsang minat belajar bagi siswa lamban ternyata tidak bermakna bagi siswa yang tergolong pandai, karena adanya perbedaan tingkat pengetahuan.
- 12) Kecemasan dan frustrasi yang lemah kadang-kadang dapat membantu siswa belajar lebih baik.
- 13) Kecemasan yang serius akan menyebabkan kesulitan belajar dan mengganggu perbuatan belajar siswa, karena perhatiannya akan terarah pada hal lain.
- 14) Tugas-tugas yang terlampaui sulit dikerjakan dapat menyebabkan frustrasi pada siswa, bahkan dapat mengakibatkan demoralisasi dalam belajar.

15) Masing-masing siswa mempunyai kadar emosi yang berbeda satu dengan yang lainnya.

16) Pengaruh kelompok umumnya lebih efektif dalam motivasi belajar dibandingkan dengan paksaan orang dewasa.

17) Motivasi yang kuat erat hubungannya dengan kreatifitas.¹⁵

3. Permainan *Gamparan*

Permainan *gamparan* mungkin sudah asing di telinga kebanyakan orang termasuk anak-anak saat ini. Namun tidak untuk anak-anak yang hidup di era sebelum tahun 1970-an lalu. Anak-anak masyarakat Jawa terutama yang hidup di kala itu, permainan tradisional *gamparan* begitu akrab di telinga mereka, karena permainan jenis ini sering dilakukan saat mereka sedang bermain-main di waktu senggang atau liburan.

Istilah *gamparan* berasal dari bahasa Jawa yang berasal dari kata dasar *gampar* yang berarti menendang atau melemparkan batu ke kaki.

Sedang istilah *gamparan* dalam kamus bahasa Jawa karangan Sudarmanto berarti nama permainan melempar batu dengan kaki.¹⁶

Sesuai dengan penjelasan di atas, permainan *gamparan* menggunakan media bermain berupa batu. Namun kadang kala dipadukan dengan media pecahan tegel atau batu bata. Permainan *gamparan* selalu

¹⁵ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2000), hal. 114-116.

¹⁶ Sudarmanto, *Kamus Lengkap Bahasa Jawa: Jawa – Indonesia, Indonesia – Jawa*, (Semarang: Widya Karya, 2011), hal. 65.

dimainkan oleh anak-anak sebaya secara berpasangan. Awalnya setiap anak yang akan bermain gamparan telah menyiapkan alat gampar batu yang disebut *gacuk* dengan diameter sekitar 5-7 cm. Batu yang menjadi *gacuk* sebaiknya berbentuk pipih dan agak lonjong. Selain itu juga setiap pasangan harus menyiapkan sebuah batu agak besar sebagai *gasangan* dengan diameter sekitar 10-20 cm. Setiap anak menfokuskan pada masing-masing batu *gasangan*. Setelah itu satu-persatu melemparkan batu *gacuk* ke arah batu *gasangan* dengan cara dilempar dengan tangan dan diusahakan mengenai batu *gasangan* sehingga roboh atau terlempar.¹⁷

Bila dikaitkan dengan strategi pembelajaran, maka permainan *gamparan* ini hampir mirip dengan dengan strategi *college ball* (permainan bola guling) milik Mel Silberman, dalam buku edisi revisi lebih dikenal dengan sebutan strategi *bowling* kampus. Permainan *gamparan* dengan strategi *bowling* kampus memiliki kesamaan yaitu sama-sama membagi siswa dalam kelompok dan memberi kesempatan pada kelompok peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan sistem pengumpulan skor. Perbedaannya terletak pada alat yang digunakan untuk menjawab dan cara menjawab dari pertanyaan yang ada.

¹⁷ Nuri Cahyono, "Permainan Gamparan", <http://permatanusantara.blogspot.com/2011/02/gamparan1.html>. dalam www.google.co.id, 2011, diakses pada tanggal 15 Oktober 2011.

Strategi *bowling* kampus menggunakan kartu indeks. Siswa akan mengacungkan kartu mereka untuk menunjukkan bahwa mereka ingin mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan. Setiap kali pertanyaan diajukan maka anggota tim boleh menunjukkan keinginannya untuk menjawab.¹⁸ Sedangkan permainan *gambaran* yang akan diterapkan dalam pembelajaran PAI menggunakan pecahan genteng (*gacuk*) untuk menjawab pertanyaan. Pecahan genteng tersebut dilemparkan pada jawaban yang tepat dari banyaknya jawaban pengecoh dan jawaban kunci yang disediakan oleh guru di lantai. Kelompok mana yang paling cepat dan tepat melempar dialah yang berhak mengambil jawaban dan mendapatkan skor.

Adapun prosedur pelaksanaan penerapan permainan *gambaran* dalam pembelajaran yaitu:

- a. Guru sebelumnya harus sudah mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan beserta jawaban-jawaban yang ditulis di kertas, masing-masing satu kertas untuk satu jawaban. Jawaban bisa terdiri dari jawaban kunci dan jawaban pengecoh.
- b. Siswa dibagi menjadi tim yang terdiri dari tiga atau empat kelompok setelah guru menyampaikan materi pelajaran. Siswa

¹⁸ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, penerjemah: Raisul Muttaqien, (Bandung: Nusamedia, 2006), hal. 261.

bekerja dalam kelompok mereka untuk memastikan semua anggota kelompok faham dengan materi yang diajarkan.

- c. Sebelum guru memulai membacakan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi, guru harus meletakkan jawaban-jawaban yang telah dipersiapkan di lantai.
- d. Setiap kelompok diberi modal berupa pecahan genting (*gacuk*). Kelompok harus memilih satu anggota untuk menjadi pemegang *gacuk*. Pemegang *gacuk* bertugas melemparkan pecahan genting pada jawaban, sedangkan anggota yang lain menjadi otak pemikir jawaban, peraturan ini sifatnya tidak mutlak, bisa berubah dan kondisional.
- e. Kelompok yang paling cepat dan tepat melemparkan *gacuk* pada jawaban kunci maka tim tersebut yang berhak mengambil jawaban, dan mendapatkan skor, skor dapat ditentukan sesuai dengan kesepakatan.¹⁹

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan

¹⁹ Secara teoritik penulis tidak menemukan teori pelaksanaan permainan *gamparan* dalam pembelajaran, adapun prosedur di atas merujuk pada langkah permainan *gamparan* yang ditemukan di desa Jlogedan serta strategi pembelajaran *Bowling Kampus* milik Mel Silberman.

kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pembahasan terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran tersebut dilakukan.²⁰ Dengan demikian, penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* ini bertujuan untuk menemukan *problem solving* bagi guru dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas dan memperbaiki pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian tindakan kelas ini mengambil bentuk kolaborasi antara peneliti dengan Bapak Ihsanuddin M., Lc., M.Pd.I. selaku guru mata pelajaran PAI di kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System*. Penulis berperan sebagai peneliti, pengamat, serta mempersiapkan hal-hal yang berkenaan dengan penerapan permainan *gambaran* dalam praktik pembelajaran yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PAI. Dalam pelaksanaannya, guru sebagai pelaksana tindakan (kolaborator). Untuk memperkuat observasi yang dilakukan, peneliti juga meminta satu *observer* lain untuk mengobservasi secara objektif dan keseluruhan, sehingga hasil observasi yg kurang bisa dilengkapi oleh *observer* pembantu.

²⁰ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 9.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan psikologis. Pendekatan psikologis yang dimaksud disini adalah mempelajari gejala jiwa peserta didik melalui gejala perilaku yang diamati.²¹ Penerapan permainan *gambaran* ini dimaksudkan untuk mempengaruhi peningkatan motivasi belajar PAI.

3. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta tepatnya di kelas VII B. Adapun pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga siklus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* dalam pembelajaran PAI dengan permainan *gambaran*.

4. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian sebagai sumber yang akan memberikan data dan informasi dalam penelitian, yakni siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* yang berjumlah 21 siswa.

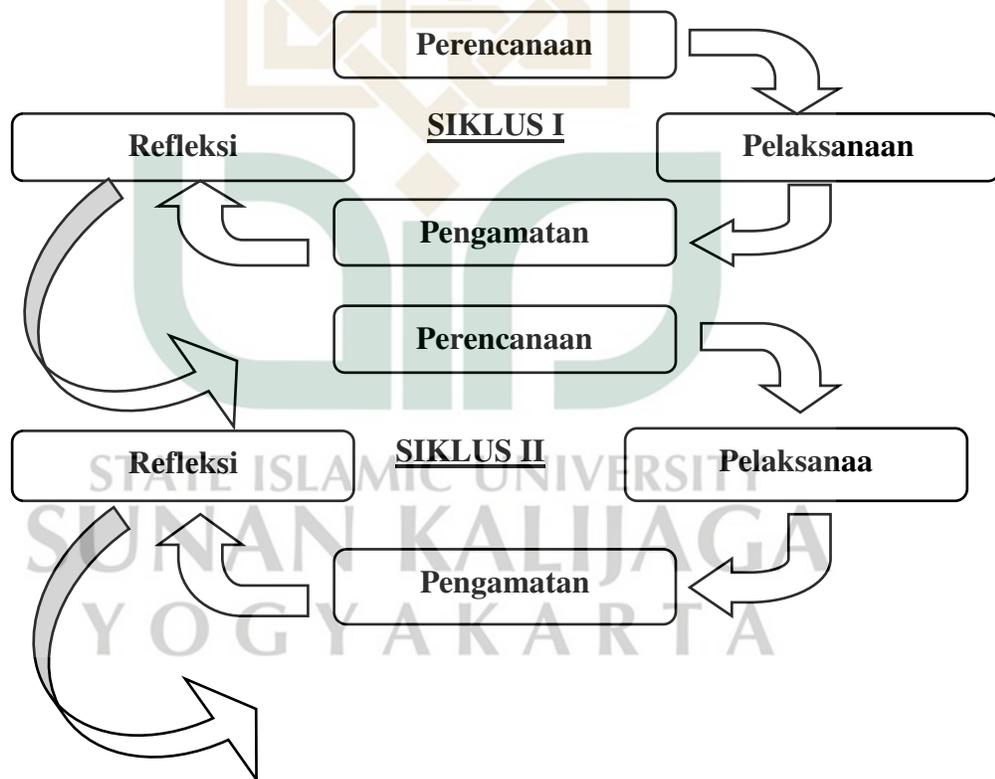
Adapun obyek penelitian tindakan kelas dengan permainan *gambaran* ini adalah keseluruhan proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan

²¹ Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), hal. 50.

agama islam kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System*.

5. Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas prosedurnya mencakup: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi serta perencanaan tindak lanjut. Desain penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian model siklus. Model ini dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, yakni sebagai berikut:²²



Gambar 1 : Bagan Siklus dalam PTK

²² Suharsimi Arikuntoro, *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*, (Yogyakarta: Aditya Media, 2010), hal. 17.

Dalam penelitian ini, tahapan dari perencanaan sampai refleksi merupakan unsur untuk membentuk sebuah siklus. Apabila belum didapatkan hasil sesuai yang diharapkan dalam refleksi, maka akan dilaksanakan siklus selanjutnya sampai terjadi perubahan yang telah diharapkan.

Penelitian ini akan dilaksanakan melalui tiga siklus, masing-masing siklus satu kali pertemuan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan adalah dengan membandingkan hasil refleksi siklus pertama, kedua, dan ketiga.

6. Prosedur (Langkah-Langkah Penelitian)

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan permainan *gambaran* pada siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus, masing-masing siklus adalah satu kali tatap muka. Adapun prosedur (langkah-langkah) pelaksanaan siklus pertama penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Tahap Perencanaan

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan permainan *gambaran* ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti mengadakan observasi awal untuk mengetahui keadaan kelas yang sesungguhnya. Dari hasil observasi yang dilaksanakan pada siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* selaku subyek penelitian, akan ditemukan problem pembelajaran yang dihadapi.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru maka diperoleh cara pemecahan masalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII B dengan menerapkan permainan *gambaran* dalam pembelajaran.²³

Pada Tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam menerapkan permainan *gambaran* dalam pembelajaran PAI kelas VII B, juga mempersiapkan instrument yang akan digunakan, kemudian dikonsultasikan kepada guru.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah melakukan perencanaan, guru melaksanakan tindakan pembelajaran menggunakan permainan *gambaran* dengan mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Ketika guru melakukan tindakan maka peneliti merekap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan merupakan tahap pengumpulan data, dimana peneliti (*observer*) serta *observer* pembantu mencatat setiap proses pembelajaran yang terjadi dikelas VII B menggunakan lembar

²³ Hasil Diskusi dengan Bapak Ihsanuddin M., Lc., M.Pd.I Selaku Guru Mata Pelajaran PAI Kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta, pada Hari Rabu Tanggal 10 November 2011.

pengamatan yang telah disiapkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui fakta yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan.

d. Tahap Refleksi

Setelah tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan peneliti bersama guru melakukan evaluasi tindakan yang telah diberikan kepada siswa. Pada tahap ini peneliti dan guru akan mendiskusikan kekurangan dari pelaksanaan penerapan permainan *gambaran* dan cara memperbaikinya sebagai acuan untuk melaksanakan siklus selanjutnya.

7. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.²⁴ Observasi tindakan kelas berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan dan prosesnya.²⁵

Observasi dilakukan untuk mengamati proses belajar mengajar guna mengetahui kondisi yang terjadi dalam kelas sebelum tindakan dan untuk mengetahui setiap yang terjadi ketika tindakan dilakukan.

²⁴ Nana Syaodih Sukamadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 220.

²⁵ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK...*, hal. 58.

b. Metode Wawancara

Wawancara adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dianggap perlu.²⁶

Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi nyata mengenai kondisi siswa, wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran PAI. Wawancara juga dilakukan kepada pihak terkait untuk mengetahui sejarah perkembangan sekolah serta identitas sekolah. Selain itu, wawancara yang juga dilakukan kepada siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang penerapan permainan *gambaran*.

c. Catatan Lapangan

Catatan lapangan menurut Bogdan dan Biklen seperti yang dikutip oleh Lexy J Moleong adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif.²⁷ Catatan lapangan dibuat dengan merujuk pada kondisi *real* pelaksanaan pembelajaran dalam kelas.

²⁶ Rochiati Wiraatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 117.

²⁷ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, edisi revisi, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 209.

d. Metode Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan dan pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.²⁸

Angket yang digunakan peneliti adalah angket siswa. Angket siswa ini digunakan untuk mengidentifikasi dan mengetahui respon siswa tentang dirinya sendiri, dalam peningkatan motivasi belajar PAI siswa dengan penerapan permainan *gambaran* di kelas VII B setelah dilakukan tindakan.

Data yang diperoleh melalui angket oleh peneliti dihitung dalam bentuk presentase. Presentase tersebut dapat diperoleh dengan Maksimal rumus berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Indikator}}{\text{Jumlah Siswa} \times \text{Jumlah Soal} \times \text{Skor Butir Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya data kuantitatif yang diperoleh ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Tafsiran yang digunakan untuk data kuantitatif terhadap data kualitatif adalah sebagai berikut:

- 1) 80%-100% = kategori baik
- 2) 40%-79% = kategori cukup baik
- 3) 0%-39% = kategori kurang.²⁹

²⁸ Suharsimi Arikuntoro, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 136.

e. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.³⁰

Metode ini digunakan untuk menghimpun data-data yang berkenaan dengan siswa, guru, maupun sekolah itu sendiri. Seperti foto-foto yang menggambarkan kondisi pembelajaran yang berlangsung, dan yang lainnya.

8. Instrument Penelitian

Definisi dari instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.³¹ Adapun instrument yang digunakan oleh penulis adalah:

a. Peneliti

Peneliti bertindak sebagai instrument sekaligus sebagai perencana, pengumpul data, penganalisis, penafsir dan juga pelapor hasil penelitian.

²⁹ Suharsimi Arikuntoro, *Prosedur Penelitian...*, hal. 107.

³⁰ *Ibid.*, hal. 221.

³¹ *Ibid.*, hal. 136.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati bagaimana kegiatan belajar mengajar berlangsung, baik itu kegiatan yang dilakukan oleh guru maupun siswa dan juga bagaimana motivasi siswa.

c. Dokumentasi.

Instrument dokumentasi ini mencakup data-data yang berkaitan dengan siswa, baik dokumentasi foto yang menggambarkan kondisi nyata pembelajaran yang berlangsung.

d. Lembar Angket

Lembar angket ini berupa pertanyaan kepada siswa mengenai aktivitas, sikap dan tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang menggunakan strategi *gambaran*.

e. Wawancara

Instrument wawancara merupakan pedoman yang berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui hal-hal yang kurang jelas saat observasi.

9. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode analisis kualitatif deskriptif.

Metode analisis kualitatif deskriptif adalah analisis data yang bertujuan menggambarkan fakta atau karakteristik tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat.³²

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Langkah awal penelitian adalah dengan mengumpulkan seluruh data-data yang di dapat di lapangan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan yang lainnya. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa maka menggunakan catatan maupun instrument lainnya.

Dalam proses pengumpulan data ini juga dilakukan uji keabsahan data dengan menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik ini dilakukan untuk membandingkan data hasil wawancara, observasi, maupun studi dokument yang diperoleh.

b. Reduksi Data

Reduksi data dimaksudkan untuk membuang data-data yang tidak dibutuhkan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, maupun catatan lapangan, agar terfokus pada apa yang dibutuhkan.

³² Sugiyono, *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 337.

c. Penyajian Data

Penyajian data adalah menyajikan informasi-informasi tersusun yang memungkinkan adanya pengambilan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data bisa berupa sajian tabel maupun sajian naratif yang dapat menjelaskan adanya permasalahan.

d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah langkah terakhir yang dilakukan dalam analisis data, dimana objek penelitian digambarkan secara utuh. Prosedur penarikan kesimpulan didasarkan pada gambaran informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu pada penyajian data. Lewat informasi-informasi itu lah dapat ditemukan kesimpulan yang benar mengenai objek penelitian dan peneliti dapat melihat apa yang ditelitinya.

H. Sistematika Pembahasan

Skripsi yang berjudul “Penerapan Permainan *Gamparan* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta” ini secara garis besar terdiri dari tiga bagian, yakni bagian awal, bagian utama dan bagian akhir. Untuk lebih jelasnya peneliti akan mengemukakan sistematika penulisannya sebagai berikut:

Bagian awal skripsi disebut dengan halaman-halaman formalitas, meliputi halaman judul skripsi, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian utama skripsi meliputi uraian penelitian dari bab pendahuluan sampai penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab sebagai satu kesatuan. Pada skripsi ini penulis menuangkan hasil penelitian dalam empat bab. Masing-masing bab akan terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan. Bab I skripsi ini berisi gambaran umum penulisan skripsi yang meliputi latar belakang pemilihan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, hipotesis tindakan, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas secara umum SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta yang mencakup letak geografis, sejarah berdiri, struktur organisasi, keadaan guru dan karyawan, keadaan siswa, dan sarana prasarana. Berbagai gambaran tersebut dikemukakan sebagai latar belakang tempat pelaksanaan penelitian.

Bab III berisi pembahasan yang menguraikan data hasil penelitian, yang akan terbagi menjadi tiga sub bab. Sub bab pertama mendeskripsikan kondisi pembelajaran sebelum pelaksanaan tindakan sebagai langkah awal untuk mengetahui dan merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan. Sub

bab kedua menjelaskan pelaksanaan tindakan dengan menerapkan permainan *gambaran* serta mendeskripsikan peningkatan yang terjadi pada setiap siklus. Sub bab ketiga terkait dengan analisis pelaksanaan tindakan penerapan permainan *gambaran*.

Adapun bagian akhir dari penulisan skripsi ini adalah bab IV. Bab ini disebut penutup yang memuat kesimpulan, saran, dan kata penutup.

Akhirnya, bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait dengan penelitian.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian kolaborasi antara peneliti dengan guru mata pelajaran PAI, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta dengan menerapkan permainan *gambaran*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta dalam pembelajaran PAI sebelum diterapkan permainan *gambaran* adalah cukup baik, namun kondisi motivasi ini masihlah kurang untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Adapun hal-hal yang kurang mendukung maksimalnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran diantaranya adalah metode pembelajaran yang hanya monoton dengan ceramah dan situasi yang menegangkan karena adanya ultimatum guru bila ada siswa yang ngatuk/tidur maka guru atau siswa itu yang keluar kelas. Sehingga siswa jenuh, bosan, dan takut dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket pembelajaran PAI pra tindakan, bahwa setiap indikator minat dan perhatian siswa sebesar 75%, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya sebesar 77,8%, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas sebesar 75,9%, reaksi yang

ditunjukkan siswa terhadap stimulus sebesar 73,3%, dan rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan sebesar 73,8%.

2. Pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menerapkan permainan *gambaran* dilaksanakan melalui tiga siklus, masing-masing siklus adalah satu kali pertemuan. Berdasarkan perolehan data baik dari siklus I, siklus II, maupun siklus III, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan permainan *gambaran* dalam pembelajaran pendidikan agama islam di kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.
3. Motivasi siswa setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan secara berangsur-angsur. Motivasi siswa sebelum dilakukan tindakan termasuk kategori cukup baik, setelah dilakukan tindakan menjadi berkategori baik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan indikator di setiap siklusnya, yakni minat dan perhatian siswa pada siklus I sebesar 78,4%, siklus II sebesar 85,4%, siklus III sebesar 86,3%, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya pada siklus I sebesar 83,3%, siklus II sebesar 85,7%, dan siklus III sebesar 86,5%, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas siklus I sebesar 86,9%, siklus II sebesar 88%, dan siklus III sebesar 88,9%, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus siklus I sebesar

79,5%, siklus II sebesar 85,5%, dan siklus III sebesar 87,1%, sedangkan rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan siklus I sebesar 80,9%, siklus II sebesar 81,5%, dan siklus III sebesar 87,5%.

B. Saran-saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas dan analisis tindakan yang telah dilakukan, maka perlu adanya saran yang dapat memberikan manfaat diantaranya adalah:

1. Bagi Kepala Sekolah

Meningkatkan kedisiplinan baik guru dan siswa serta memperhatikan sarana dan prasarana pembelajaran demi tercapainya mutu pendidikan yang diharapkan.

2. Bagi guru

Hendaknya lebih kreatif dalam mengembangkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar siswa tidak bosan.

3. Bagi siswa

a. Hendaknya menumbuhkan kesadaran diri tentang pentingnya ilmu pengetahuan, sehingga dapat memunculkan motivasi internal.

b. Siswa hendaknya lebih giat dalam belajar dan tidak menyepelekan materi yang disampaikan oleh guru.

C. Kata Penutup

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan *Gamparan* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII B SMP Ali Maksum *Bilingual-Islamic Boarding School System* Krapyak Yogyakarta” ini mampu diselesaikan dengan baik, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelas sarjana strata satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka dari itu peneliti mengharapkan masukan, saran, maupun kritik yang membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan dari peneliti, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca, serta semua orang yang berkecimpung di dunia pendidikan pada umumnya. Amin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2010.
- Arifin, M., *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 1992.
- Arikuntoro, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arikuntoro, Suharsimi, *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*, Yogyakarta: Aditya Media, 2010.
- Arya, "Pengertian Motivasi Belajar", <http://belajarpsikologi.com/pengertian-motivasi-belajar>. dalam www.google.co.id, 2011.
- Cahyono, Nuri, "Permainan Gambaran", <http://permatanusantara.blogspot.com/2011/02/gambaran1.html>. dalam www.google.co.id, 2011.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Hamalik, Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2000.
- Hasyim, Sholih, "Nilai Tambah Muhasabah", <http://majalah.hidayatullah.com> dalam Google.com, 2010.
- Imayyah, "Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Biologi Pokok Bahasan Sistem Ekskresi pada Manusia Melalui Strategi *Jigsaw* pada Siswa Kelas VII BI MTsN Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta", *Skripsi*, Pendidikan Biologi Jurusan MIPA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.
- Moleong, Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif*, edisi revisi, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Muslich, Masnur, *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

- Nata, Abuddin, *Metodologi Studi Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999.
- Ngalimun, Nurrochim, “Peningkatan Motivasi Siswa Kelas VII BI A Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadist Melalui Strategi *Gallery of Learning* di MTs N Bantul Kota”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.
- Silberman, Melvin L., *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, penerjemah: Raisul Muttaqien, Bandung: Nusamedia, 2006.
- SM, Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Semarang: Rasail, 2008.
- Sudarmanto, *Kamus Lengkap Bahasa Jawa: Jawa – Indonesia, Indonesia – Jawa*, Semarang: Widya Karya, 2011.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Sugiyono, *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2006.
- Sukamadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Susilningsih, “Handout Psikologi Belajar PAI”, Semester VI.
- Uno, Hamzah B., *Teori Motivasi dan Pengukurannya; Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Wiraatmadja, Rochiati, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Zanuarti, Dina, “Penerapan Strategi *Bowling Kampus* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III A Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejeran Bantul”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.