

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA SISWA KELAS IV SDLB C NEGERI 1 YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2008/2009**



SKRIPSI

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

Disusun Oleh :

SITI BUDIYATI

08410238-E

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2010**



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp :

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 : Siti Budiwati
NIM : 08410238- E
Judul skripsi : Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dengan Media Permainan Ular tangga pada Siswa Kelas VI SDLB Negeri 1 Yogyakarta 2008/ 2009

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan/ Program studi Tarbiyah/ PAI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata satu dalam Bidang Pendidikan Agama Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/ tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 18 Juni 2010

Pembimbing

Drs. Nur Munajat, M.Si

NIP 19680110 199903 1 002



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 06 /2010

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI DENGAN MEDIA PERMAINAN
ULARTANGGA PADA KELAS IV SDLB C NEGERI I YOGYAKARTA TAHUN
2008-2009

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI BUDIYATI

NIM : 08410238-E

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Jum'at tanggal 30 Juli 2010

Nilai Munaqasyah : A/B

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

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Drs. Nur Munajat, M.Si

NIP. 19680110 199903 1 002

Penguji I

Penguji II

Dr. Karwadi, M.Ag

NIP. 19710315 199803 1 004

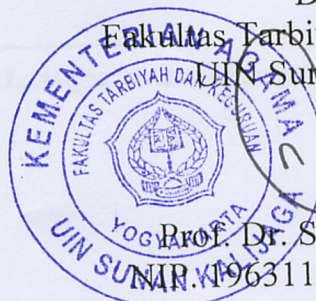
Dr. Sukiman, S.Ag., M.Pd

NIP. 19720315 199703 1 009

Yogyakarta, **25 AUG 2010**

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag.

NIP. 19631107 198903 1 003

ABSTRAK

SITI BUDIYATI. Meningkatkan Motivasi Belajar PAI dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SDLB Negeri I Yogyakarta tahun 2008/2009. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009.

Latar belakang penelitian ini adalah bahwa proses belajar mengajar PAI di SDLB Negeri 1 Yogyakarta yang berlangsung selama ini kurang optimal. Hal ini disebabkan karena guru kurang inovatif dan kreatif sehingga pembelajaran PAI yang dilangsungkan cenderung monoton, kurang variatif dan metode yang digunakannya terbatas pada metode ceramah sehingga terkesan membosankan. Dengan pembelajaran PAI yang demikian para siswa tidak termotivasi untuk belajar, melainkan kurang respon. Siswa juga tidak bersemangat sehingga ketika pembelajaran PAI berlangsung para siswa selalu ada saja alasan untuk meninggalkan pelajaran, selalu bergurau dengan teman-temannya bahkan diam dengan berpura-pura sakit. Solusinya dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Meningkatkan Motivasi Belajar PAI dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SDLB Negeri 1 Yogyakarta.

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan mengimplementasikan pembelajaran PAI dengan media permainan ular tangga dan untuk meningkatkan motivasi belajar PAI pada siswa kelas IV SDLB C Negeri 1 Yogyakarta. Subjek penelitian adalah para siswa kelas IV SDLB C Negeri 1 Yogyakarta yang berjumlah 6 orang. Penelitian dilakukan selama 2 siklus, dengan masing-masing siklus 2 kegiatan. Penelitian dilakukan dengan melalui 4 tahap, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ternyata pembelajaran PAI dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi tersebut tercermin dari semangat belajar para siswa, aktivitas dalam permainan, perasaan senang siswa ketika pembelajaran berlangsung dan para siswa tidak keluar masuk ruangan melainkan tenang dan konsentrasi mengikuti jalannya permainan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

الحمد لله رب العالمين، اشهد ان لا اله الا الله واشهد أن محمدا رسول الله والصلاة والسلام على اشرف الانبياء والمرسلين محمد وعلى اله وأصحابه أجمعين، أما بعد.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt., yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya kepada penulis sehingga skripsi yang berjudul *Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SDLB C Negeri 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2008/2009* dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Skripsi ini berisi upaya-upaya nyata yang telah dilakukan penulis selaku peneliti sebagai bentuk inovasi pembelajaran PAI yang kreatif dan menyenangkan.

Disadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak dapat terwujud seperti adanya sekarang ini. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Nur Munajat, M.Si selaku pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dengan sabar hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Kepala Sekolah SLB C Negeri 1 Yogyakarta yang telah memfasilitasi penulis
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
6. Bapak-Ibu guru dan segenap keluarga besar SLB C Negeri 1 Yogyakarta yang telah mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Suami dan anak-anakku tercinta atas doa dan kasih sayangnya yang tak pernah berhenti.

8. Sahabat terbaikku keluarga Dra. Darsiti M.Pd yang selalu memberikan motivasi dan bantuan yang saya butuhkan.
9. Semua pihak yang telah ikut dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak mungkin disebut satu persatu.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut diterima Allah swt. Akhirnya penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis memohon saran dan kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan pendidikan Agama Islam di sekolah-sekolah. Amin!

Yogyakarta, 1 Juni 2010
Penulis

Siti Budiyati
NIM. 08410238-E



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| HALAMAN ABSTRAK | vii |
| HALAMAN KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian | 5 |
| D. Kajian Pustaka | 6 |
| E. Landasan Teori | 7 |
| F. Metode Penelitian | 29 |
| G. Sistematika Pembahasan | 38 |
| | |
| BAB II. GAMBARAN UMUM SLB C NEGERI 1 YOGYAKARTA | 40 |
| A. Letak dan Keadaan Geografis SLB Negeri 1 Yogyakarta | 40 |
| B. Sejarah Singkat SLB negeri 1 Yogyakarta | 40 |
| C. Dasar dan Tujuan pendidikannya | 46 |
| D. Struktur Organisasi SLB negeri 1 Yogakarta | 53 |
| E. Keadaan Guru, Siswa dan Karyawan | 54 |
| F. Keadaan Sarana dan Prasarana Sekolah | 65 |
| | |
| BAB III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 74 |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian | 74 |
| B. Dialog Awal Peningkatan Motivasi Belajar PAI | 76 |
| C. Perencanaan Peningkatan Motivasi Belajar PAI | 77 |
| D. Pembahasan Hasil Penelitian | 95 |
| | |
| BAB IV. PENUTUP | 103 |
| A. Simpulan | 103 |
| B. Saran-saran | 103 |
| C. Kata Penutup | 104 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA. | 105 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 2 Foto-foto Penelitian
- Lampiran 3 Catatan lapangan (Hasil Observasi)
- Lampiran 4 Catatan lapangan (Hasil Wawancara)
- Lampiran 5 Angket Tanggapan Siswa
- Lampiran 6 Bukti Seminar Proposal
- Lampiran 7 Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 8 Penunjukkan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 9 Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 10 Permohonan Izin Riset.
- Lampiran 11 Keterangan telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 12 Hasil Tes Toefl
- Lampiran 13 Sertifikat TIK
- Lampiran 14 Sertifikat PPL-KKN
- Lampiran 15 Identitas Peneliti



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab¹. Terkait dengan hal tersebut, Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, baik negeri maupun swasta memiliki andil dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) harus diupayakan keberhasilannya agar tujuan PAI sebagai sub sistem pendidikan nasional dapat terwujud.

Dalam Pasal 31 UUD 1945 menyatakan bahwa “*setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan*” anak berkebutuhan khusus juga merupakan warga negara sehingga berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran. Pendidikan luar biasa bertujuan membantu peserta didik yang mempunyai keterbatasan kemampuan secara fisik, mental, perilaku atau sosial, agar mampu mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan, sebagai

¹ Depdiknas. *Undang-undang RI no. 20 Tahun 2003* (Depdiknas, 2003) hal. 11

pribadi atau anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sekitar, serta dapat mengembangkan kemampuan dalam dunia kerja atau untuk mengikuti pendidikan lanjutan untuk itu penanganan yang terpadu, terarah dan berkesikembangan haruslah menjadi pedoman dalam usaha mendirikan anak yang berkebutuhan khusus.²

Adapun tujuan Pendidikan Agama Islam diberikan di sekolah adalah membentuk manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia serta meningkatkan potensi spiritual. Sedangkan hasil yang diharapkan adalah manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, taqwa dan berakhlak serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan. Hal ini dikarenakan hanya manusia seperti itulah yang diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global³

Keberhasilan tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah tergantung pada guru, sarana prasarana, metode pembelajaran, materi, dan kondisi siswa ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDLB C untuk anak Tuna grahita ringan atau mampu didik harus diupayakan khusus dan berbeda dengan pendidikan agama Islam di SD pada umumnya. Hal ini mengingat bahwa para siswa yang tuna grahita sudah jelas mengalami

² PP NO.72 TH 1991 BAB II PS 2. Standar Pelayanan Minimal SLB (2003:10)

³ Puskur. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PAI SDLB* (Depdiknas, 2003) hal. 7

kelambatan berpikir sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak bisa dipaksakan ataupun diberikan seperti halnya pembelajaran di kelas-kelas reguler SD pada umumnya. Pendidikan di SDLB C Tuna Grahita harus dikemas secara khusus, menarik, menyenangkan siswa, bermakna, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan kontekstual.

Anak Tuna Grahita termasuk golongan terbelakang mental yang disebut dengan Anak Mampu didik (Debil). Anak tuna grahita ini secara pedagogis intelegensinya rendah, namun masih bisa dididik secara khusus dengan program dan metoda yang khusus pula.⁴ Adapun sifat yang menonjol dari anak mampu didik ini adalah sugestibel, mudah dipengaruhi dan suka melakukan perintah orang lain. Tidak dapat menilai baik dan buruk, apa yang menyenangkan itulah yang diperbuat⁵. Sifat tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan pelajaran dengan metode yang menyenangkan bagi siswa.

Sementara itu, pada kenyataannya proses belajar mengajar yang berlangsung selama ini belum seperti yang diharapkan. Hal ini terbukti dari sikap dan respon siswa terhadap pembelajaran PAI masih apatis, masa bodoh dan tidak bersemangat. Bahkan para siswa selalu saja memiliki alasan untuk ke belakang, bermain sendiri atau cenderung melakukan aktivitas lain yang tidak mendukung pembelajaran. Alhasil, prestasi belajar PAI pun kurang baik kalau tidak boleh dikatakan gagal. Apa lagi ditambah dengan guru yang kurang kreatif dan inovatif dan metode yang dipakai cenderung konvensional

⁴ Depdiknas, *Identifikasi dan Evaluasi Anak Luar Biasa*. (Jakarta: Ditjend.Pend. Dasar dan Menengah, 1984), hal. 54

⁵ Ibid, hal.55.

sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan serta kurang menarik bagi siswa.⁶

Oleh karena itu perlu dicari alternatif baru yang mampu mengubah pembelajaran dari yang membosankan menjadi menyenangkan, dari yang tidak menarik menjadi menarik, dari pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa termotivasi dan semangat mengikuti pembelajaran di kelas. Alternatif baru tersebut adalah pembelajaran dengan permainan ular tangga. Dengan pembelajaran PAI dengan ular tangga diharapkan motivasi belajar siswa meningkat, pembelajaran menarik, siswa semangat dan prestasi PAI meningkat pula.

Begitu pula halnya yang terjadi pada siswa SDLB Negeri C Yogyakarta. Para siswa kurang bersemangat di dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas khususnya Pelajaran PAI. Mereka tidak memiliki motivasi untuk belajar. Respon terhadap pelajaran pun rendah. Gaya mengajar guru pun cenderung yang itu-itu saja, sehingga terkesan membosankan, tidak kreatif dan inovatif. Padahal pelajaran PAI dimaksudkan agar siswa memiliki bekal iman dan taqwa untuk dapat hidup harmonis dan bermartabat serta aktif membangun peradaban sehingga mampu menghadapi tantangan baik lokal, nasional, regional bahkan global. Oleh karena itu, perlu diupayakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, mampu

⁶ Hasil wawancara tanggal 5 April 2009 dengan guru kelas dan hasil pengamatan pada tanggal 7 April 2009.

mengubah pembelajaran dari yang membosankan menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas IV SDLB C Negeri 1 Yogyakarta dengan Permainan Ular Tangga tahun pelajaran 2008/2009.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam PTK ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar PAI dengan Media Permainan Ular Tangga pada siswa kelas IV SDLB C Negeri 1 Yogyakarta tahun pelajaran 2008/2009?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Memperbaiki proses belajar mengajar PAI yang menjadi tanggungjawabnya.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- d. Menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat bagi Guru

- 1) Guru dapat memperbaiki proses belajar mengajar yang menjadi tanggungjawabnya.
- 2) Dapat menambah wawasan guru mengenai penelitian tindakan kelas dan implementasinya dalam pembelajaran.
- 3) Membantu meningkatkan kinerja dan profesionalisme guru.

b. Manfaat bagi Siswa

- 1) Meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa
- 2) Dapat meningkatkan prestasi belajar PAI siswa

c. Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar kebijakan lembaga/institusi di dalam menentukan kebijakan sekolah.

D. Kajian Pustaka

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang telah dilakukan antara lain, (1) penelitian yang dilakukan oleh Darsiti mengenai Upaya meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IX SMP N 3 Banguntapan dengan Model Mainan. Hasil penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dengan model mainan

ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya keterampilan menulis para siswa⁷.

Riningsih melakukan penelitian terhadap efektivitas penggunaan media kartu gambar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mengarang di kelas VI SD Jageran, Sewon, Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu gambar ternyata (a) mampu meningkatkan hasil belajar mengarang berdasarkan pre test dan dari siklus ke siklus mengalami kenaikan, (b) mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam mengarang, (c) membangkitkan semangat dan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) menjadi efektif.⁸

Sri Suharyati dalam penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Pengembangan Kebiasaan Belajar Melalui Layanan Bimbingan Belajar dengan Media Leaflet pada siswa kelas 3 SLTPLB N Sewon Bantul. Bimbingan belajar dilaksanakan dengan langkah-langkah pemberian media leaflet, simulasi kelas dan layanan bimbingan belajar secara klasikal dan individual dengan teknik eclectic. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan leaflet dapat meningkatkan atau mengembangkan kebiasaan konsentrasi belajar siswa.⁹

⁷ Darsiti, “Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Kontekstual dengan Model Mainan Siswa Kelas IX SMP N 3 Banguntapan”. *Laporan Hasil Penelitian Tindakan Kelas- KTI Online Dana Block Grant Tahun 2007*, hal 44.

⁸ Riningsih, “Efektuvitas Penggunaan Kartu Media Gambar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mengarang di Kelas VI SD Jageran”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dwiawara(Bantul: FIPTK, Vol 1 No. 1 September 2007) hal. 65-76.*

⁹ Sri Suharyati, “ Pengembangan kebiasaan Belajar melalui Layanan Bimbingan Belajar dengan Media Leaflet pada siswa Kelas 3 SLTPLB N Sewon” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dwiawara Vol 1 No. 1 September 2007, hal 51-64.*

Siti Sri Jayati meneliti tentang upaya meningkatkan kemampuan berbicara dengan permainan kuis pada siswa kelas I SMP N 1 Pleret. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan kuis mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan berbicara siswa. Para siswa yang tadinya malu-malu, tidak mau berbicara (minder) berbicara setelah mengikuti pembelajaran dengan permainan kuis, para siswa termotivasi dan mampu berbicara karena harus menjawab beberapa pertanyaan dalam kuis tersebut.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa ada banyak penelitian tindakan kelas (PTK) dengan berbagai media pendidikan yang sudah dilakukan orang, akan tetapi penelitian yang menggunakan media permainan ular tangga belum dilakukan orang terlebih untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dan sejauh pengalaman dan pengetahuan penulis, belum ada yang melakukan penelitian mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar PAI dengan media permainan ular tangga di SDLB C Negeri 1 Yogyakarta.

E. Landasan Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan aktifitas atau tingkah laku individu. Setiap individu yang belajar akan terjadi perubahan pada dirinya sekaligus dapat mengembangkan pribadinya. Sedangkan menurut Suparno, belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam

¹⁰ Siti Sri Jayati, "Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Permainan Kuis Pada Siswa Kelas I, SMP N 1 Pleret". *Laporan Penelitian Tindakan Kelas*, hal. 37.

suatu kecenderungan tingkah laku sebagai hasil dari suatu praktik atau latihan.¹¹

Belajar bersifat individualistik, dalam konteks belajar di sekolah apa yang dilakukan oleh pembelajar itulah yang dipelajari dan bukan yang dilakukan oleh guru. Guru dalam proses belajar sebenarnya hanya membantu dan mengarahkan siswa dalam belajar. Meskipun sebagai fasilitator, peranan guru tetap penting karena tanpa guru hal-hal negative yang tidak diharapkan dapat dihindari.¹²

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Mengingat bahwa kegiatan mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, maka kegiatan mengajar hanya bermakna apabila ada kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu adalah penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar murid, agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat bagi siswa.

Pengertian belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar secara umum dapat dijadikan pengetahuan yang berharga bagi guru dalam menentukan strategi pembelajaran apa yang akan dipakainya dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Secara umum prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

¹¹ Suparno, A. Suhaenah. *Membangun Kompetensi Belajar*. (Jakarta: Ditjend Pendidikan Tinggi, Depdiknas, 2001), hal. 2.

¹² Ibid, hal. 4

- a. Pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individu, hal ini mengingat masing-masing siswa berbeda secara individual baik dalam kemampuan intelektualnya, minat dan bakatnya.
- b. Siswa sebagai subjek belajar, guru menempatkan diri sebagai pembimbing, fasilitator dan pemantau.
- c. Pembelajaran menekankan pada proses dan hasil bukan pada apa yang dipelajari.
- d. Pembelajaran mempergunakan berbagai pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan minat anak.
- e. Guru memberikan umpan balik demi peningkatan dan efektivitas pembelajaran¹³.

Dalam kurikulum yang sekarang berlaku, yakni kurikulum 2004 berbasis kompetensi, dijelaskan bahwa prinsip-prinsip kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1) Berpusat pada Siswa

Kegiatan belajar mengajar perlu menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Artinya, kegiatan belajar mengajar memperhatikan bakat, minat, kemampuan, cara dan strategi belajar, motivasi belajar dan latar belakang sosial siswa. KBM perlu mendorong siswa untuk mengembangkan bakat dan potensinya secara optimal. Jika selama ini pembelajaran hanya bersumber dari guru, guru adalah pusat informasi yang akan ditransfer kepada siswanya, maka dalam kurikulum 2004

¹³ Puskur. *Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. (Jakarta: Depdikbud, 2002), hal.24-25

berbasis kompetensi paradigmanya dibalik. Guru hanya sebagai fasilitator, siswa adalah subjek belajar.

2) Belajar dengan Melakukan

Kegiatan belajar mengajar perlu memberikan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja terkait dengan penerapan konsep, kaidah, dan prinsip disiplin ilmu yang dipelajari. Hal ini senada dengan teori yang dikemukakan Peter Seal¹⁴, bahwa jika seorang guru mengajar dengan meminta siswa untuk melakukan sesuatu dan melaporkannya, maka siswa akan mengingat sebanyak 90% dari apa yang ia pelajari atau apa yang kita berikan.

3) Mengembangkan Kemampuan Sosial

Dalam belajar siswa akan merasa lebih mudah membangun pemahamannya dengan bekerja sama dengan orang lain. Artinya, siswa akan mengkomunikasikan gagasannya dengan berinteraksi dengan teman atau guru. Interaksi ini memungkinkan terjadinya perbaikan terhadap pemahaman siswa melalui diskusi, saling bertanya, dan saling menjelaskan. Interaksi dapat ditingkatkan dengan belajar kelompok. Karena itu dalam kurikulum berbasis kompetensi kerja kelompok sudah semestinya dilakukan pada setiap pembelajaran di kelas. Dengan demikian KBM memungkinkan siswa bersosialisasi dengan menghargai

¹⁴ Ibid. hal 24

perbedaan (pendapat, sikap, kemampuan, prestasi) dan berlatih bekerja sama.

4) Mengembangkan Keingintahuan, Imajinasi, dan Fitrah Bertuhan.

Siswa dilahirkan dengan rasa ingin tahu, imajinasi dan fitrah bertuhan. Dua yang pertama merupakan modal dasar untuk bersikap peka, kritis, mandiri dan kreatif. Sedang yang ketiga untuk bertaqwa kepada Tuhan. KBM perlu memperhatikan rasa ingin tahu siswa, imajinasi, dan fitrah bertuhan agar pembelajaran bermakna bagi siswa.

5) Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah

Siswa memerlukan keterampilan memecahkan masalah agar berhasil dalam kehidupannya. Untuk itu KBM hendaknya dipilih dan dirancang agar mampu mendorong dan melatih siswa untuk mampu mengidentifikasi masalah dan memecahkannya dengan menggunakan kemampuan kognitif dan metakognitif. Selain itu KBM hendaknya merangsang siswa untuk secara aktif mencari jawaban atas permasalahannya dengan menggunakan prosedur ilmiah.

6) Mengembangkan Kreativitas Siswa

Karena siswa memiliki potensi yang berbeda, maka KBM perlu dirancang dan dipilih agar siswa berpeluang untuk berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas siswa. KBM dikemas sesuai dengan pola pikir, imajinasi, fantasi serta karya siswa secara kreatif.

7) Mengembangkan Kemampuan Menggunakan Iptek

Siswa perlu dikenalkan dengan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Setidak-tidaknya dalam penyajian materi dan penggunaan media pembelajaran.

8) Menumbuhkan Kesadaran sebagai Warga Negara yang Baik

Siswa perlu memperoleh wawasan dan kesadaran untuk menjadi warga negara yang produktif dan bertanggungjawab. Artinya, KBM perlu memberikan nilai-nilai moral dan sosial yang dapat membekali siswa agar menjadi warga yang bertanggungjawab, sehingga tumbuh kesadaran atas kemajemukan bangsa, akibat kerataan latar geografis, budaya, sosial, adat istiadat, agama, sumber daya alam dan sumber daya manusia. Kemudian KBM hendaknya mampu menggugah kesadaran siswa akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

9) Belajar Sepanjang Hayat

Siswa memerlukan kemampuan belajar sepanjang hayat untuk ketahanan fisik dan mentalnya. KBM perlu mendorong siswa untuk dapat melihat dirinya secara positif, mengenali dirinya sendiri baik kelebihan dan kekurangannya untuk kemudian dapat mensyukuri apa yang telah dianugerahkan Tuhan YME kepadanya. Demikian pula KBM perlu membekali siswa dengan ketrampilan belajar yang meliputi rasa percaya diri, keingintahuan, kemampuan memahami orang lain, kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama supaya mendorong

dirinya untuk senantiasa belajar, baik secara formal di sekolah maupun secara informal di luar kelas.

10) Perpaduan Kompetensi, Kerjasama, dan Solidaritas

Siswa perlu berkompetisi, bekerjasama, dan mengembangkan solidaritasnya. KBM perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan semangat berkompetisi sehat untuk memperoleh insentif, bekerjasama, dan solidaritas. KBM perlu menyediakan tugas-tugas yang memungkinkan siswa bekerja secara mandiri.

3. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “motif” berarti alasan atau sebab seseorang melakukan sesuatu¹⁵. Sedangkan menurut Sardiman, kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.¹⁶ Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Selanjutnya Sardiman berpendapat bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan,

¹⁵ Moelinono, Anton, (ed.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), hal. 593.

¹⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004) hal.73

menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat dicapai.¹⁷

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Winkel yang mengatakan bahwa motivasi belajar adalah kondisi psikis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, yang berarti pula mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi juga berarti keseluruhan yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan belajar.¹⁸

Sedangkan, menurut Mc Donald motivasi mengandung tiga elemen penting :

Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi didalam sistem “neurophysiological” yang ada pada organisasi manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia maka penampaanannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa / felling afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.

Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yaitu tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini menyangkut soal kebutuhan.¹⁹

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya yang khas adalah menimbulkan gairah, merasa

¹⁷ Ibid, hal.103

¹⁸ Winkel, WS. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. (Jakarta: Gramedia, 2001), hal. 23.

¹⁵ Sardiman, *op.cit.* hal.74.

senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Sebaliknya siswa yang memiliki intelegensia tinggi boleh jadi prestasinya kurang baik karena kurangnya motivasi. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat, oleh sebab itu maka guru sebaiknya memahami kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk belajar. Sudah menjadi tugas guru mengatur strategi, menggunakan metode dan media yang tepat sehingga dapat mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi untuk belajar.

Dari pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang ditimbulkan dari dalam diri siswa untuk melakukan usaha dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar siswa dapat terlihat dari keaktifan siswa dalam kegiatan proses belajar di kelas.

4. Jenis-jenis Motivasi

Menurut Sardiman pada pokoknya motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis: a) motivasi intrinsik dan b) motivasi ekstrinsik²⁰. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah

²⁰ Ibid, hal. 89.

motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah dan hukuman.

Jenis motivasi intrinsik dan ekstrinsik juga dikemukakan oleh Hamalik.²¹ Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Secara umum, dapat disimpulkan ada dua motivasi yang mempengaruhi belajar siswa, yaitu 1) motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Belajar bagi siswa memang benar-benar ingin mengetahui segala sesuatu, bukan karena pujian atau ganjaran. 2) motivasi ekstrinsik, motivasi yang muncul dari luar diri siswa yang sangat berpengaruh bagi belajarnya. Meskipun munculnya dari luar proses belajarnya tetapi motivasi ini baik dan penting untuk meningkatkan hasil belajarnya.

5. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi dalam belajar sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa. Menurut Hamalik motivasi mendorong timbulnya kelalaian atau suatu perbuatan.²² Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar. Motivasi menentukan tingkat berhasil atau

²¹ Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003). Hal.162.

²² *Ibid.* hal 161.

gagalnya perbuatan belajar murid. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil.

Pendapat senada dikemukakan oleh Sardiman yakni Seorang siswa yang memiliki intelegensi yang cukup tinggi (boleh jadi) gagal karena kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.²³

Lebih lanjut Sardiman menjelaskan, bahwa fungsi motivasi ada tiga, antara lain :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Dalam hal ini motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah kegiatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Fungsi lainnya, motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Begitu pula halnya, jika seseorang memiliki motivasi yang baik dalam belajar, akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun berdasarkan motivasi, seorang siswa akan dapat

²³ Sardiman, *op.cit.* hal 7

berprestasi lebih baik. Intesitas motivasi seseorang akan sangat menentukan tingkat pencapaian belajarnya.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi berfungsi untuk mendorong siswa dalam belajar demi tercapainya hasil belajar yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, akan dapat meraih keberhasilan, sebaliknya siswa yang kurang memiliki motivasi belajar (motivasi belajar siswa rendah) akan menemui kegagalan.

Indikasi motivasi belajar siswa dapat dilihat antara lain dengan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas. Adapaun mengenai beberapa ciri siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dapat dikenali selama mengikuti proses pembelajaran. Menurut Brown ada delapan ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi , yaitu sebagai berikut :

- 1) Tertarik pada guru artinya tidak bersikap acuh tak acuh.
- 2) Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan.
- 3) Antusias tinggi, serta mengendalikan perhatian dan energinya kepada kegiatan belajar.
- 4) Ingin selalu tergabung dalam suatu kelompok kelas.
- 5) Ingin identitas diri diakui orang lain.
- 6) Tindakan dan kebiasannya, serta moralnya selalu dalam kontrol diri.
- 7) Selalu mengingat pelajaran dan selalu mempelajarinya kembali di rumah.

8) Selalu terkontrol oleh lingkungan.²⁴

6. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran PAI

Menumbuhkan motivasi belajar sangat penting artinya dalam proses belajar siswa, sebab kegagalan atau keberhasilan belajar siswa tergantung motivasi yang dimiliki siswa.

Fungsi dan peranan guru dalam proses belajar mengajar adalah sebagai pengelola kelas yang sangat menentukan dalam keberhasilan belajar siswa. Menurut Muhibbin Syah, pada azasnya, fungsi dan peranan guru dalam proses belajar mengajar (PBM) ialah sebagai “*director of learning*” (pengarah belajar) artinya, setiap guru diharapkan untuk pandai-pandai mengarahkan kegiatan belajar siswa agar mencapai keberhasilan belajar (kinerja akademik) sebagaimana yang telah ditetapkan dalam sasaran proses belajar mengajar (PBM).²⁵

Sesuai dengan fungsi dan peran guru dalam PBM, guru diharapkan pandai mengarahkan kegiatan belajar siswa untuk mencapai keberhasilan belajar. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru antara lain dengan menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Menurut Sardiman, ada beberapa bentuk dan cara menumbuhkan motivasi kegiatan belajar di sekolah. a) memberi angka/nilai, b) hadiah, c) saingan/kompetisi, d) ego involvement, e) memberi ulangan, f) mengetahui

²⁴ Brown, James, *College Teaching: A Systematic Approach*. (Toronto: Mc GrawHill Book Company, 1971), hal.46

²⁵ Syah, Muhibin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: Remaja Karya, 2003) hal 250.

hasil, g) pujian, h) hukuman, i) hasrat untuk belajar, j) minat, k) tujuan yang diakui.²⁶

Dalam penelitian ini, motivasi belajar ditumbuhkan melalui media permainan ular tangga. Dengan bermain ular tangga anak-anak diharapkan termotivasi dengan belajar PAI. Hal ini mengingat bahwa siswa SDLBC 1 Yogyakarta yang tergolong sebagai anak mampu didik memang harus mendapatkan pembelajaran dengan teknik, strategi dan metode yang berbeda dengan anak normal pada umumnya. Karena itu dengan media permainan ular tangga yang diformat dengan KBM PAI diharapkan mampu membangkitkan motivasi anak yang terlihat dalam minat mereka. Di samping itu, belajar dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk di dalamnya dengan bermain. Dengan bermain ular tangga para siswa SDLB C 1 Yogyakarta dapat termotivasi untuk belajar PAI.

7. Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran PAI

a. Arti Permainan

Permainan merupakan hal yang penting dan menjadi kebutuhan setiap individu terutama anak-anak. Karena hampir setiap individu ingin mendapatkan kesenangan atau kepuasan, ingin menghilangkan ketegangan-ketegangan baik fisik, maupun mental, ingin

²⁶ Sardiman, op.cit. hal 93-100

mengekspresikan sesuatu, ingin menyalurkan bakat-bakatnya dan lain-lain²⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), permainan diartikan sesuatu yang digunakan untuk bermain²⁸ Bermain artinya melakukan sesuatu untuk bersenang-senang saja. Sedangkan menurut Horlock, bermain adalah kegiatan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain berkaitan dengan 3 hal, yaitu 1) keikutsertaan dalam kegiatan, 2) aspek afektif dan 3) orientasi tujuan.²⁹

Permainan harus mengandung unsure a) menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, anak menikmati kegiatan bermain tersebut, b) dorongan bermain harus muncul dari dalam diri anak, bukan paksaan dari orang lain, c) anak melakukan secara spontan dan suka reka, d) anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi orang lain, maupun aturan yang baru, aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta, e) anak berlaku aktif, melompat, menggerakkan tubuh, tangan dan tidak sekedar melihat, dan f) permainan bersifat fleksibel (anak bebas memilih).

b. Belajar melalui Permainan atau Belajar Sambil Bermain

Dalam penelitian ini belajar diartikan sebagai suatu perubahan yang relative permanen dalam suatu kecenderungan tingkah laku

²⁷ Sukintaka. *Permainan dan Metodik*. (Jakarta: PT. Enka Parahiyangan, 1990) hal.2

²⁸ Muliono, Anton, *op.cit.* 544

²⁹ Musfiroh, Taqdiroatun. *Cerdas Melalui Bermain*. (Jakarta: Grasindo, 2008) hal.1

sebagai hasil dari suatu praktik atau latihan/pengalaman. Belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melihat, mendengarkan, membaca, menyentuh, membaui, bergerak, berbicara, bertindak, berinteraksi, merefleksi, dan bahkan dengan bermain.

Bermain sambil belajar dimaknai sebagai satu kegiatan anak belajar melalui bermain / permainan. Artinya aktivitas anak lebih ditekankan pada cirri-ciri bermain. Porsi bermain lebih menonjol daripada belajar. Kegiatan belajar dalam perspektif “Belajar sambil Bermain” merupakan efek bawah sadar sehingga hasil belajar diidentikkan dengan hasil perolehan. Melalui bermain itulah anak memperoleh berbagai kemampuan seperti, kemampuan berkomunikasi, berbahasa, bersosialisasi, manajemen emosi, dan kemampuan berpikir logis matematis. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajarannya menjadi bermakna.³⁰

Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain, sama saja memberi kesempatan kepada mereka untuk belajar. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara bermain, berarti telah mengusahakan pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersepsikan

³⁰. Musfiroh, Taqdiroatun. *Op.cit.* hal 29

secara alami oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya³¹

Bermain dalam kegiatan pembelajaran merupakan strategi sekaligus media. Karena itu seorang guru perlu merancang program pembelajaran yang memungkinkan anak belajar melalui bermain. Adapun kriteria yang harus diperhatikan ketika memilih permainan yang dapat dimainkan di kelas, antara lain:

- 1) Mengandung unsur tantangan. Dengan adanya tantangan permainan menjadi lebih efektif. Aturan permainan harus jelas bagi anak, dan hasil permainan itu tidak dapat dipastikan.
- 2) Mengandung motivasi anak, yakni fantasi. Lewat permainan ular tangga anak berfantasi ketemu sesuatu atau menjadi sesuatu.
- 3) Kriteria keingintahuan dari anak mendorong anak untuk terus bereksperimen dengan suara, tangan, dan gerakan.
- 4) Sedangkan alat permainan dalam pembelajaran yang harus dipilih, menurut Bronson³² kriterianya sebagai berikut:
 - a) Menarik bagi siswa,
 - b) Sesuai dengan kapasitas fisik anak,
 - c) Sesuai dengan perkembangan mental social anak,
 - d) Sesuai untuk kelompok anak-anak, dan
 - e) dikonstruksi dengan baik, tahan lama, dan aman untuk anak dalam kelompok.

³¹ Sholehudin. *Permainan dalam Pendidikan*. (Bandung: CV. Rosda Karya, 2000) hal. 34

³² Musforoh, Taqdiroatun. *Op.cit.* hal 42

c. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin “Medium” yang artinya perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Menurut Gagne³³ mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar.

Media pembelajaran beraneka ragam dan memiliki berbagai karakteristik. Untuk itu, maka di dalam pemilihan media pembelajaran harus betul-betul cermat dan tepat sehingga dapat digunakan secara tepat guna dan efektif.

2) Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media³⁴.

- a) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu system pengajaran.
- b) Media pembelajaran dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c) Guru hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media yang digunakan.

³³ Rahadi, Aristo. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Depdiknas, 2003). Hal.10

³⁴ Basrudin, Usman. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002). Hal. 19

- d) Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media.
- e) Penggunaan media diorganisir secara sistematis jangan sembarangan.

3) Syarat Media Pembelajaran

Sedangkan syarat umum pemanfaatan media dalam pembelajaran antara lain ³⁵:

- (1) Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- (2) Dapat dilihat atau didengar.
- (3) Dapat merespon siswa belajar
- (4) Sesuai dengan kondisi siswa dan
- (5) Media tersebut merupakan perantara dalam proses pembelajaran.

4) Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam KBM yakni sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, konkret dan mudah dipahami.

Dalam perkembangannya berikutnya media juga dapat berfungsi

³⁵ *Ibid.* hal 20.

mempertinggi daya serap dan retensi siswa terhadap materi pelajaran.³⁶

5) Kriteria Pemilihan Media

Media yang kita gunakan dalam pembelajaran harus memperhatikan hal-hal antara lain (1) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2) ketepatan guna, (3) kondisi siswa, (4) ketersediaan perangkat keras dan lunak, dan (5) mut teknis dan biaya.³⁷

Beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan dalam pemilihan media di samping faktor-faktor yang dikemukakan diatas, ada 4 kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Dick dan Carey³⁸. *Pertama*, ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*, apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga, dan fasilitasnya. *Ketiga*, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (*portable*). *Keempat*, efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun

³⁶ Basrudin Usman, *op.cit.* hal 21

³⁷ *Ibid.* hal.15

³⁸ *Ibid.* hal 126

mungkin lebih murah dibanding media lainnya yang hanya digunakan sekali pakai.

Media Pendidikan Agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik / metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan tujuan agama islam. Menurut Basrudin Usman bahwa semua alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai pendidikan dan pengajaran agama kepada orang lain, segala sesuatu atau benda dapat dipakai sebagai media pengajaran agama seperti bulletin, computer, TV, dan permainan³⁹. Dalam hal ini media permainan ular tangga menjadi pilihan untuk menyampaikan materi PAI dengan prosedur pemilihan menitik beratkan pada kesesuaian media dengan tingkat kesulitan si pemakai (control pemakai).

6) Manfaat Praktis Media Pembelajaran

Menurut Dayton, manfaat media dalam pembelajaran⁴⁰ yaitu:

- (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- (4) Efisien dalam waktu dan tenaga
- (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

³⁹ *Ibid.* hal. 117

⁴⁰ Rahadi, Aristo. *Op. Cit.* hal.15

- (6) Memungkinkan PBM dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi proses belajar
- (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sedangkan manfaat praktis lainnya menurut Aristo Rahadi⁴¹, penggunaan media :

- (a) Mampu membuat materi abstrak menjadi konkrit
- (b) Mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
- (c) Mengatasi keterbatasan indra manusia
- (d) Dapat menyajikan objek pelajaran peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.
- (e) Memberikan kesan yang mendalam dan lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa.

8. Anak Mampu Didik

Mampu didik adalah istilah lain dari pada debil atau moron. Mengapa dipakai istilah mampu didik, karena secara pedagogis tingkat inteligensi anak dari golongan ini sudah tergolong rendah, namun masih dapat dididik secara khusus dengan program dan metoda yang khusus pula.

Adapun ciri-ciri anak mampu didik⁴² ialah : IQ nya antara 50-70. Tingkatan intelligensi seperti ini sama dengan anak normal berumur 7-12

⁴¹ *Ibid.* hal 18

tahun. Paling tinggi dapat menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar sampai kelas IV atau V.

Keadaan fisiknya tidak jauh berbeda dengan anak normal, tetapi perkembangan inteligensi nampak terlambat. Geraknya tidak lincah, bicaranya sukar dan sulit dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Sifatnya sugestibel, mudah dipengaruhi dan suka melakukan perintah orang lain. Tetapi ada kalanya mempunyai gerak yang berlebih-lebihan tanpa pengontrolan. Kurang mampu mengadakan koordinasi.

Emosinya meledak-ledak, mudah naik darah apabila diganggu sedikit saja. Keras kepala dan cemburuan, tetapi lekas putus asa. Dorongan sexnya kuat, hal ini disebabkan karena tidak mampu mengadakan pengontrolan terhadap perbuatannya sendiri. Tak dapat menilai baik dan buruk, apa yang menyenangkan, itulah yang diperbuat. Oleh karena itulah anak-anak debil sering mudah terjerumus kedalam perbuatan-perbuatan yang terlarang. Napsunya berkobar-kobar, agresif dan sering melakukan perkosaan terhadap gadis-gadis. Perempuan-perempuan golongan ini sering menjual diri dan menjalankan prostitusi jadi pelacur kelas rendah.

7. Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-

⁴² Riyadi, Slamet dkk. *Identifikasi dan Evaluasi Anak Luar Biasa*. (Jakarta: Depdikbud, 1984) hal.54.

kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga - setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.⁴³

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.

Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya. Begitulah seterusnya sehingga permainan betul-betul berhasil dan imbasnya motivasi belajar siswa meningkat.

8. Penelitian Tindakan (Action Research)

Penelitian tindakan adalah terjemahan dari *Action Research* yang dipakai pertama kali oleh Kurt Lewin pada tahun 1946 sebagai nama istilah suatu kegiatan yang terdiri dari tiga langkah berulang melalui daur ulang ialah *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), dan *evaluation* (penilaian hasil

⁴³ http://permainan_ular_tangga- yahoo.com.

tindakan)⁴⁴. Menurut Elliot, penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan. Sedangkan menurut Suwarsih⁴⁵ proses Penelitian Tindakan melibatkan telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, serta pengaruh menciptakan hubungan yang diperlukan antara evaluasi diri dan perkembangan profesional.

Kemmis⁴⁶ mendefinisikan Penelitian Tindakan:

“Action research is form of collective self-inquiry undertaken by participants in social situation in order to improve the rationality and justice of their own social or educational practices, as well as the understanding of the seried out. Groups of the participants can be teachers, students, principals, parents and other community members, any group with a shared concern. The approach is onlyaction research when it is colaborative, through it is important to realise that the action research of group is achieved through the critically examined action of individual group members” .

Penelitian tindakan adalah suatu bentuk *self inquiry* yang dilakukan oleh partisipan di dalam situasi sosial agar dapat memperbaiki praktek kerja mereka sendiri (dalam pekerjaan sosial atau pendidikan). Penelitian Tindakan juga memberi pemahaman tentang praktik pekerjaan serta situasi dimana pekerjaan itu dilaksanakan oleh kelompok partisipan sendiri dapat berupa guru, siswa, kepala sekolah, orangtua siswa atau warga masyarakat lainnya. Pendekatan yang mereka lakukan disebut penelitian tindakan dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran dan mengatasi masalah yang ada di kelas.

Dengan kata lain tujuan utama penelitian tindakan adalah untuk mengubah perilaku penelitinya, perilaku orang lain, dan atau mengubah

⁴⁴ Basuki Wibawa. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Depdiknas, 2003), hal.16

⁴⁵ Suwarsih Madya. *Panduan Penelitian Tindakan*. (Yogyakarta: lemlit IKIP Yogyakarta, 1994), hal. 2

⁴⁶ Kemmis, S & McTaggart,R. *The Action Research Planner*. 3rd ed.Victoria (Australia: Deakin University, 1988), hal.5

kerangka kerja, organisasi, atau struktur lain yang pada gilirannya menghasilkan perubahan pada perilaku peneliti-penelitinya dan atau perilaku orang lain⁴⁷. Fungsi penelitian tindakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan kerja baik di industri maupun di sekolah dan ruangan kelas.

Penelitian tindakan kelas, cukup potensial untuk membantu memecahkan masalah guru dalam menjalankan profesinya sekaligus guna meningkatkan kinerjanya. Akan tetapi, dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas masih banyak kendala yang dihadapi oleh guru. Menurut pengamatan dari berbagai pelatihan kepada guru, kendala-kendala tersebut antara lain : (a) masih lemahnya pemahaman guru tentang konsep dan prinsip penelitian tindakan kelas; (b) belum diyakininya penelitian tindakan kelas ini merupakan strategi pengembangan profesi guru; (c) belum membudayanya *reflectif thinking* di kalangan guru; (d) tidak adanya pembimbing latihan; (e) adanya mentalitas guru yang suka kemapanan daripada mengikuti perkembangan dan (f) tidak adanya dana untuk penelitian⁴⁸. Solusi yang dapat diambil untuk memecahkan masalah ini adalah dengan mengadakan sosialisasi, menginstruksikan setiap unit pelaksana untuk melaksanakan penelitian, membudayakan *reflecting thinking* melalui portfolio, menyediakan anggaran yang memadai, serta perlunya program kemitraan sekolah dengan lembaga pendidikan tinggi. Pendapat tentang portfolio sebagai bahan *reflectif thinking* adalah sebagai bahan refleksi untuk meyakinkan guru atas

⁴⁷ Madya, Suwarsih, *Op. Cit.* hal. 12

⁴⁸ Kunandar. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008) hal. 69

F. Metode Penelitian

1. Seting penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDLB C Negeri Yogyakarta pada pertengahan awal semester II yaitu pada bulan Januari sampai dengan April 2009. SDLB C terletak di tengah kota Yogyakarta Tepatnya jalan Bintara Tengah No. 3. Yogyakarta.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDLB C yang berjumlah 6 siswa. Karakteristik siswa tersebut jika pembelajaran pendidikan agama berlangsung para siswa kurang responsif, tidak aktif, tidak berminat bahkan senang keluar masuk kelas dengan berbagai alasan seperti ke belakang, pinjam pencil atau bermain sendiri, dan mengganggu temannya sehingga belajarnya tidak fokus. Para siswa cenderung cepat bosan dengan pembelajaran sehingga perlu ditemukan solusinya melalui penelitian tindakan kelas yakni pembelajaran dengan media ular tangga. Adapun yang menjadi kolaborator adalah guru Agama SDLB C Negeri 1 Yogyakarta.

Sarana prasarana di SLB C Negeri 1 Yogyakarta cukup memadai. Komputer, internet, media pelajaran dan lain-lainnya suda tersedia. Guru-gurunya pun jumlahnya cukup memadai baik dari aspek kualitas maupun kuantitas. Hampir semua guru sudah berkualifikasi izasah S1 bahkan ada 2 orang guru yang berizasah S2.. Masih ada beberapa guru yang masih

belum S1, namun saat ini mereka sedang menempuh pendidikan S1 dengan biaya dari Pemda Prtovinsi.

SLB C Negeri 1 Yogyakarta merupakan sekolah terpadu yang terdiri dari berbagai jenjang pendidikan mulai dari TK LB sampai dengan SMALB. Sedangkan yang menjadi fokus penelitian adalah SDLB C Kelas IV. Adapun keadaan siswa, kelas dan guru di SDSLBC Negeri 1 Yogyakarta adalah seperti tertera pada tabel berikut:

Tabel 1.

Keadaan Siswa dan Guru SDLB C Negeri 1 Yogyakarta

| Kelas | Jumlah Siswa | Jumlah Guru Kelas |
|--------|--------------|-------------------|
| IA | 2 | 1 |
| IB | 4 | 1 |
| IIA | 2 | 1 |
| IIB | 3 | 1 |
| IIIA | 4 | 1 |
| IIIB | 3 | 1 |
| IV | 6 | 1 |
| VA | 3 | 1 |
| VB | 3 | 1 |
| VI | 5 | 1 |
| Jumlah | 38 | 13 |

Keterangan: Guru Agama dan Olah raga masing-masing 1 orang.

3. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus 2 kali tatap muka⁴⁹. Adapun mengenai rencana tindakan secara umum melalui tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan adalah:

- 1). Guru Peneliti dan Kolaborator melakukan identifikasi masalah (mendiskusikan permasalahan) yang muncul berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran PAI pada siswa kelas IV SDLB C negeri Yogyakarta. Untuk melakukan identifikasi masalah ini dilakukan melalui pengamatan dalam kegiatan belajar siswa di kelas dan juga wawancara dengan guru kelas.
- 2) Rendahnya motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI sangat berpengaruh dengan hasil nilai akademik.
- 3). Guru Peneliti merancang pelaksanaan tindakan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran PAI.
- 4). Guru Peneliti dan Kolaborator menyusun format observasi dan instrumen penelitian untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media ular tangga.

⁴⁹ Kunandar, *Op.Cit.* hal. 121

- 5). Guru Peneliti dan Kolaborator menetapkan jenis data yang akan dikumpulkan dan teknik analisis data yang digunakan dalam PTK ini.
- 6). Guru Peneliti dan Kolaborator menetapkan kriteria keberhasilan pembelajaran dalam PTK.

b. Tahap Implementasi Tindakan

Dalam implementasi tindakan, Guru Peneliti dan Kolaborator diharapkan mampu melaksanakan tindakan yang telah disepakati bersama. Adapun rencana tindakan yang disepakati adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini direncanakan akan dilaksanakan selama 2 siklus, dengan masing-masing siklus 2 kali tatap muka:
- 2) Tatap muka pertama untuk pendahuluan yang mencakup apersepsi, memperdengarkan surat pendek yang akan dihafalkan, menjelaskan seputar permainan ular tangga dan cara bermain, serta latihan ringan permainan ular tangga.
- 3) Pertemuan kedua siswa bermain ular tangga secara kelompok. Caranya sebagai berikut:
 - a) Guru dan siswa membuat kesepakatan siapa yang mulai bermain terlebih dahulu.
 - b) Siswa memulai permainan dengan melempar dadu yang berisi angka mulai dari 1 sampai dengan angka 6.

- c) Jika keluar angka 3 misalnya, maka bidak dijalankan tiga langkah. Kemudian siswa mengambil kartu soal nomor 3 dan isi kartu dibacakan oleh guru. Isi kartu nomor 3 tersebut berisi “tirukan surat Al Ikhlas secara benar!
- d) Permainan dilanjutkan giliran teman berikutnya melempar dadu, dan mengambil kartu soal. Guru membacakannya lagi. Begitu seterusnya, sampai akhirnya ada pemain yang mencapai kotak terakhir pertama sebagai pemenangnya.
- e) Pemain yang berhasil menang, mendapatkan hadiah dari gurunya.

Pada siklus kedua, siswa bermain ular tangga lagi, langkahnya hampir sama dengan kondisi siklus pertama, namun perlu perbaikan-perbaikan sesuai masukan yang disampaikan oleh kolaborator maupun catatan lapangan.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan, Tim Peneliti melakukan observasi dan monitoring, serta evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Kriteria keberhasilan tindakan adalah jika para siswa bersemangat dan aktif mengikuti pelajaran, termotivasi untuk belajar, tidak lagi bermain sendiri ketika pelajaran berlangsung, atau keluar masuk kelas dan tidak lagi mengganggu temannya.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini Tim Peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis, dan memaknai hasil tindakan pertama untuk kemudian disimpulkan apakah perlu merevisi gagasan umum atau mungkin memikirkan dan merencanakan kembali jenis tindakan berikutnya yang perlu diterapkan agar siswa dapat termotivasi untuk belajar dengan baik. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi selanjutnya dirumuskan kembali rencana tindakan berikutnya sebagai perbaikan sehingga penelitian tindakan ini benar-benar berhasil.

4. Instrumen Penelitian

Ada beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, yakni:

1. **Angket siswa** untuk mengetahui sikap siswa terhadap penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran PAI, Jenisnya angket tertutup atau pilihan ganda⁵⁰
2. **Tes** untuk mengetahui penguasaan materi pelajaran yang dicapai siswa (hafalan surat pendek)
3. **Lembar observasi** untuk mengetahui keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, yang mencakup panduan observasi belajar siswa dan panduan observasi mengajar guru.

Dengan demikian instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

⁵⁰ Suwarsih Madya. *Op. Cit.* hal 36

- a. Panduan observasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media permainan ular tangga
- b. Panduan observasi mengajar guru dalam pembelajaran dengan media permainan ular tangga
- c. Soal Tes Penilaian hasil pembelajaran (dalam RPP).
- d. Angket pendapat siswa setelah siklus terakhir mengenai pelaksanaan pembelajaran PAI dengan media permainan ular tangga.

Panduan observasi diisi oleh peneliti dan kolaborator dengan cara memberi tanda \surd pada kolom menit-menit yang telah disediakan, dengan cara mengamati tiap pernyataan dilihat dan disesuaikan dengan kenyataan yang tampak.

Caranya peneliti dan kolaborator setiap melihat siswa melakukan tindak belajar yang sesuai dengan indikator yang telah dijabarkan dalam pedoman Observasi pada lampiran 1, peneliti dengan segera mencatat dan memberi tanda pada kolom yang telah disediakan. Akhir kegiatan pembelajaran peneliti beserta pengamat yang lain menjumlahkan dari hasil pemberian tanda, sebagai pedoman untuk mendeskripsikan masalah-masalah.

Pedoman observasi guru (lampiran 2) digunakan untuk melihat sejauh mana guru memahami dan dapat mengajar sesuai dengan tindakan yang dicobakan. Pengisian lembar observasi dilaksanakan dengan memberi tanda pada kolom yang telah disediakan. Akhir kegiatan pembelajaran peneliti beserta kolaborator menjumlahkan hasil pemberian

tanda, sebagai pedoman untuk mendeskripsikan masalah-masalah pelajaran.

Untuk mengamati proses pembelajaran kooperatif diperlukan pedoman observasi (lampiran 5 dan 6) yang berbeda karena dalam pembelajaran ini kegiatan siswa berkelompok dan guru hanya memfasilitasi. Pengisian dengan memberi tanda pada kolom yang telah disediakan. Pada akhir kegiatan pembelajaran peneliti beserta pengamat yang lain menjumlahkan dari hasil pemberian tanda, sebagai pedoman untuk mendeskripsikan masalah-masalah pelajaran.

5. Validitas Instrumen

Validasi instrumen didasarkan pada kesesuaian gejala yang ingin dipantau dengan aktivitas belajar sehari-hari dikelas. Validasi instrumen dilakukan dengan *expert judgment*, yaitu meminta pendapat para ahli. Cara tersebut juga digunakan untuk angket pendapat siswa setelah PBM selesai.

Sebelum data dianalisis, data diperiksa dengan triangulasi. Ada empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan sumber, metode, penyidik dan teori⁵¹.

Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan penyidik. Triangulasi sumber dalam penelitian ini dicapai dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara dan angket. Triangulasi penyidik yaitu dengan jalan memanfaatkan pengamat

⁵¹ Maleong, L. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1994), hal. 178

lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamat lainnya membantu mengurangi kekurangan dalam pengumpulan data.

6. Teknik Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah tindakan⁵². Untuk kemudian dideskripsikan dan dibuat kesimpulan.

Sebelum data dianalisis, data diperiksa dengan triangulasi. Ada empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan sumber, metode, penyidik dan teori⁵³.

Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan penyidik. Triangulasi sumber dalam penelitian ini dicapai dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara dan angket. Triangulasi penyidik yaitu dengan jalan memanfaatkan pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamat lainnya membantu mengurangi kekurangan dalam pengumpulan data.

Teknik analisis data yang digunakan untuk data motivasi belajar dianalisis dengan statistik deskriptif dan data kualitatif dianalisis dengan model alur. Teknik ini terdiri dari tiga alur kegiatan yang berlangsung

⁵² Suhardi Sigit. *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: FE Universitas Sarjana Wiyata, 2001), hal 189

⁵³ Moleong, *Op.Cit.* hal 178

bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Reduksi data adalah kegiatan pemilihan data, penyederhanaan data serta transformasi data kasar dari catatan pengamatan. Hasil reduksi berupa uraian singkat yang telah digolongkan dalam suatu kegiatan tertentu dalam bentuk teks naratif yang disusun secara ringkas dalam bentuk kategori-kategori sehingga mudah dipahami makna yang terkandung didalamnya. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap, disimpulkan sementara, kemudian diverifikasi bersama mitra kolaborasi.

Sedangkan untuk validasi instrumen didasarkan pada kesesuaian gejala yang ingin dipantau dengan aktivitas belajar sehari-hari dikelas. Validasi instrumen dilakukan dengan *expert judgment*, yaitu meminta pendapat para ahli. Cara tersebut juga digunakan untuk angket pendapat siswa setelah PBM selesai.

7. Kriteria Keberhasilan Pembelajaran dengan Media Ular Tangga.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini dikelompokkan menjadi tiga aspek, yaitu indikator keberhasilan proses, indikator keberhasilan produk dan indikator keberhasilan akademik. **Indikator keberhasilan proses** dilihat dari keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui permainan ular tangga. Keberhasilan proses tersebut didasarkan atas temuan dari tahapan pemantauan (tahapan pengamatan).

Sementara itu, **indikator keberhasilan produk** didasarkan atas keberhasilan siswa dalam menghafalkan surat pendek yang diajarkan.

G. Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam penyusunan skripsi ini mengikuti alur laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan sistematika bagian awal, bagian tengah dan bagian akhir.

Pada bagian awal, terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.⁵⁴

Pada bagian inti terdiri dari bab I, II, III, dan IV. Pada bab I berisi pendahuluan, akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, landasan teori, kerangka berfikir, dan rumusan hipotesis penelitian, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Pada Landasan Teori mengetengahkan berbagai referensi yang dipakai dan hasil-hasil penelitian yang relevan serta hipotesis penelitian. Dalam bab tersebut antara lain dijelaskan tentang pengertian belajar, pengertian motivasi dan jenis-jenis motivasi, cara menumbuhkan motivasi belajar pada pelajaran PAI dengan media permainan ular tangga.

Pada uraian metodologi penelitian, mencakup setting penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta kriteria keberhasilan penelitian. Juga diuraikan tentang bagaimana penelitian ini dilakukan.

⁵⁴ UIN, *Panduan Penulisan Skripsi*. (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah JPAI, 2008), hal. 35

Pada bab II diuraikan tentang gambaran umum tentang SDLB C Negeri 1 Yogyakarta. Keadaan siswa, guru, karyawan dan sarana prasarannya. Diuraikan juga struktur organisasinya, visi misi sekolah tersebut. Pada bab III berisi hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini akan diuraikan hasil-hasil pembelajaran PAI dengan media permainan ular tangga yang dilakukan pada siswa kelas IV SDLB C Negeri 1 Yogyakarta dan pembahasan terhadap hasil penelitian tersebut. Sedangkan pada bab IV atau bab terakhir, diuraikan simpulan, saran-saran dan kata penutup.



BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran PAI dengan media permainan ular tangga ternyata mampu menjadikan proses pembelajaran PAI menjadi lebih baik.
2. Pembelajaran PAI dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Pembelajaran PAI yang dikemas dan terintegrasi dalam permainan ular tangga dapat memberikan pengalaman berkreasi dan berinovasi pada guru dan siswa.
4. Pembelajaran PAI dengan permainan ular tangga menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi siswa.

B. Saran-saran

Ada beberapa saran terkait dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Anak –anak SLB mampu didik, tidak sama dengan anak normal pada umumnya. Oleh karena itu, para guru agama harus bisa memahami betul karakteristik anak-anak SLB agar dapat memperlakukan mereka sesuai dengan kondisi kemampuannya.

2. Mengingat para siswa SLB tidak bisa menyerap pengetahuan layaknya siswa normal, maka guru PAI SLB harus mampu mendesain pembelajaran yang khusus dengan metode yang khusus pula bagi anak-anak mampu didik tersebut.
3. Guru mata pelajaran lain di lingkungan SLB hendaknya mencoba pembelajaran dengan permainan ular tangga ini agar pembelajaran yang menjadi tanggungjawabnya menyenangkan bagi siswa.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah puji syukur, akhirnya penulisan skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan lancar. Namun demikian, tiada gading yang tak retak. Skripsi ini pun penuh dengan keterbatasan-keterbatasan penelitian. Untuk itu, mohon kritik dan saran pada para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pembelajaran PAI pada umumnya, dan pembelajaran PAI SLB pada khususnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S. Sadiman,dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatanny*. Jakarta: Rajawali, 1986
- Basrudin, Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama, 2002
- Basuki Wibawa. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas, 2003
- Brown, James W. *College Teaching: A Sistematic Aproach*. Toronto:Mc Graw Hill Book Company.
- Darsiti. “Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Keterampilan Mnulis Bahasa Petunjuk dengan Model Mainan Siswa Kelas VIII SMP N 3 Banguntapan.” *Laporan Penelitian Tindakan Kelas Online Dana Block Grant*. Yogyakarta, 2007.
- Depdiknas. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas RI, 2003.
- Depdiknas. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Dit. PLP Ditjen Dikdasmen, 2003
- Depag RI. *Pengembangan Profesional dan Petunjuk Penulisan karya Ilmiah*. Jakarta: Dit.Jend Pendidikan kelembagaan Agama Islam, 2001
- Depdikbud. *Identifikasi dan Evaluasi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Dit.Jend Pendidikan Dasar dan Menengah, 1984
- Depdikbud. *Kurikulum Pendidikan Luar Biasa: Landasan, Program dan Pengembangan*. Jakarta: Depdikbud, 1994.
- Elisabet, B. Hurlock. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga, 1978
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Penerbit Alumni, 1986
- , *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003
<http://permainan.ular.tangga-yahoo.com>.
- Jayati, Siti Sri. “Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Permainan Kuis pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Pleret” *Laporan Penelitian Tindakan Kelas*. Bantul, 2005.

- Kemmis, S & McTaggart, R. *The Action Research Planner*. 3rd ed. Victoria Australia: Deakin University, 1988
- Kunandar. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008
- Moleong, L. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1994
- Moelinono, Anton, (peny.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1998
- Musfiroh, Taqdiroatun. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo, 2008
- Puskur. *Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdikbud, 2002
- Rahadi, Aristo. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas, 2003
- Rininingsiyh. “Efektivitas Media Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mengarang di Kelas VI SD Jageran” *Jurnal Ilmiah Kependidikan Dwijawara*. Bantul: FIPTK, 2007
- Riyadi, Slamet dkk. *Identifikasi dan Evaluasi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud, 1984
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004
- Sholehudin. *Permainan dalam Pendidikan*. Bandung; CV. Rosda Karya, 2000
- Syamsi, Kastam. *Penyusunan Proposal dan Laporan Penelitian Tindakan Kelas*, Makalah, 2006
- Suhardi Sigit. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: FE Univeritas Sarjana Wiyata, 2001
- Suharyati, Sri. “Pengembangan Kebiasaan Belajar Melalui Layanan Bimbingan Belajar dengan Media Liaflet pada Siswa Kelas 3 SLTPLB Sewon, Bantul” *Jurnal Ilmiah Kependidikan Jawara*. Bantul : FIPTK, 2007.
- Sukintaka. *Permainan dan Metodik*. Jakarta: PT. Enka Parahiyangan, 1990.
- Suparno, A. Suhaenah. *Membangun Kompetensi Belajar*. Jakarta: Ditjend Pendidikan Tinggi, Depdiknas, 2001
- Suwarsih Madya. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lemlit IKIP Yogyakarta, 1994

Syah, Muhibin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Karya, 2003.

UIN. *Panduan Penulisan Skripsi*. Yogyakarta: fakultas Tarbiyah Jurusan PAI, 2008

Usman, Basyirudin dan Asnawir. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama, 2002

Winkel, WS. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia, 1983

