

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN  
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
AGAMA PADA SD NEGERI 3 IDI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**KAMARUZZAMAN**  
**NIM. 1012010110**

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
ZAWIYAH COT KALA LANGSA  
2015 M / 1437 H**

Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa,  
Dinyatakan Lulus dan Diterima Sebagai Tugas Akhir  
Penyelesaian Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah

Pada Hari / Tanggal

Minggu : 06 Desember 2015 M  
24 Safar 1437 H

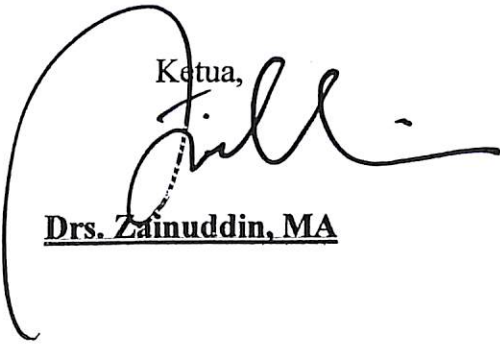
Di

L A N G S A

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Dewan Penguji

Ketua,

  
Drs. Zainuddin, MA

Sekretaris,

  
Sapakuddin Rambe, M.Pd.I

Anggota

  
Drs. H. Basri Ibrahim, MA

Anggota

  
Junaidi, M.Pd.I



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)  
Zawiyah Cot Kala Langsa

  
Dr. H. AHMAD FAUZI, M. Ag

Nip. 19570301198512 1 001

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Kegunaan penelitian .....	3
E. Penjelasan Istilah / Definisi Operasional .....	4
F. Hipotesis.....	7
<b>BAB II : LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>8</b>
A. Metode Pengajaran Bermain .....	8
1. Pengertian Metode Bermain .....	8
2. Tahapan Perkembangan Bermain .....	9
3. Manfaat Bermain .....	12
4. Berbagai Macam Bentuk Kegiatan Bermain .....	17
5. Aplikasi Metode Bermain pada Pelajaran PAI .....	19
B. Hasil Belajar Murid.....	21
1. Pengertian Hasil Belajar .....	21
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Murid ..	23
3. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Murid .....	26
C. Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain terhadap hasil Belajar Murid .....	28
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	32
B. Populasi dan Sampel .....	32
C. Metode dan Variabel Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	35
E. Teknik Analisis Data.....	36
F. Pedoman Penulisan .....	40
<b>BAB IV : SAJIAN DATA LAPANGAN.....</b>	<b>41</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	41
B. Hasil Penelitian .....	45
C. Hasil Uji Hipotesis .....	74
D. Pembahasan Hasil Pelitian.....	75
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran-Saran .....	77
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYA HIDUP</b>	

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tentang *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Pada SD Negeri 3 Idi*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya proses pembelajaran pendidikan agama Islam yang kurang kondusif. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi baik kepada pengajar maupun antar sesama teman sehingga ketika mengajar pendidikan agama Islam berpeluang besar gagalnya proses internalisasi nilai-nilai agama Islam pada diri siswa. Oleh karena itu penelitian ini mencoba menawarkan sebuah alternatif metode pembelajaran dimana metode pembelajaran ini lebih berpusat pada siswa yang disebut dengan metode bermain. Dalam pelaksanaannya siswa ditempatkan ke dalam tim dengan anggota yang heterogen. Di dalam kelompok tersebut mereka mempelajari materi yang telah ada, setelah siap baru mereka di letakkan pada kursi-kursi Turnament untuk belajar bersama.

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pengaruh metode bermain pada pelajaran pendidikan agama Islam terhadap hasil belajar murid di SD Negeri 3 Idi, (2) Bagaimana penggunaan metode bermain pada pelajaran pendidikan agama terhadap hasil belajar murid SD Negeri 3 Idi dan (3) Hambatan apa saja yang dihadapi guru dalam menerapkan metode bermain bagi murid di SD Negeri 3 Idi?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data melalui angket. Peneliti mencoba menjawab dengan metode analisa deskriptif, penjabaran hasil data dihitung dengan nilai frekuensi prosentasi relatif. Sedangkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode bermain terhadap hasil belajar siswa digunakan rumus *paired samples T-test*.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode bermain terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 3 Idi dan berdasarkan analisis penggunaan metode bermain dapat diketahui bahwa, hasil belajar peserta didik tergolong baik. Hal ini dapat diketahui dari jumlah rata – rata hasil belajar peserta didik selama tiga pertemuan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah rata-rata hasil belajar tidak baik peserta didik kurang dari hasil belajar baik peserta didik ( $3,0 < 7,0$ ) ini menunjukkan bahwa peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Motivasi murid sangat erat hubungannya dengan hasil belajar, motivasi belajar tersebut sangat dekat hubungannya dengan metode pembelajaran yang disampaikan kepada murid oleh guru. Dalam penetapan suatu metode pembelajaran kejelian dan kemampuan guru dalam menganalisa keadaan murid dan materi pembelajaran yang akan disampaikan juga sangat penting. Dalam penetapan metode pembelajaran ada beberapa criteria yang harus diperhatikan oleh seseorang guru antara lain:

1. Tingkat kesulitan materi pembelajaran
2. Keadaan murid yang mengikut pembelajaran tersebut
3. Sarana yang digunakan<sup>1</sup>

Belajar sangat diperlukan adanya motivasi, "*Motivation is an essential condition of learning*". Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi,<sup>2</sup> makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para murid.

Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi:

- (1). Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- (2). Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian

---

<sup>1</sup>Kosasi Jahiri, *Pengajaran Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Cakrawala, 1999), hal. 35.

<sup>2</sup>*Ibid.*, hal. 36

motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. (3). Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang murid yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.<sup>3</sup>

Penggunaan metode belajar dengan menggunakan metode bermain adalah salah satu cara agar efektifitas belajar yang berlangsung dapat diterima dan dicerna oleh murid dengan baik. Namun dalam pelaksanaannya guru kurang menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain tersebut terhadap proses belajar mengajar di sekolah terutama pada SD Negeri 3 Idi. Penggunaan metode bermain dalam proses belajar mengajar sangat membantu anak dalam menalar serta mencerna apa makna dari materi penelitian, belajaran yang akan disampaikan sehingga hasil belajar yang akan dicapai akan lebih baik. Penggunaan metode bermain merupakan salah satu solusi yang tepat dalam pencapaian hasil belajar murid sehingga motivasi belajar akan meningkat juga.

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Pada SD Negeri 3 Idi**

## **B. Rumusan Masalah**

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh metode bermain pada pelajaran pendidikan agama Islam terhadap hasil belajar murid di SD Negeri 3 Idi?

---

<sup>3</sup>Ali Abu Bakar, *Guru dan Tugas-tugasnya*, (Jakarta: Majalah Pendidikan, 1999), hal. 23.

2. Bagaimana penggunaan metode bermain pada pelajaran pendidikan agama terhadap hasil belajar murid SD Negeri 3 Idi?
3. Hambatan apa saja yang dihadapi guru dalam menerapkan metode bermain bagi murid di SD Negeri 3 Idi?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh metode bermain pada pelajaran pendidikan agama terhadap hasil belajar murid di SD Negeri 3 Idi.
- b. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode bermain pada pelajaran pendidikan agama terhadap hasil belajar murid SD Negeri 3 Idi.
- c. Untuk mengetahui hambatan apa saja yang dihadapi guru dalam menerapkan metode bermain bagi murid di SD Negeri 3 Idi.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegunaan penelitian secara teoritis: diharapkan dapat menjadi pedoman bagi para guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar murid.
- b. Kegunaan secara praktis: untuk memberikan inspirasi bagi guru/mahasiswa untuk menambah wawasan dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

- c. Sebagai pengembangan ilmu sesuai dengan disiplin ilmu sebagai guru di sekolah.

## E. Penjelasan Istilah / Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah dalam judul skripsi ini maka penulis menjelaskan istilah-istilah yang digunakan antara lain adalah:

### 1. Pengaruh

*Pengaruh* adalah sesuatu yang dapat membentuk perilaku, kepercayaan atau tindakan seseorang; sesuatu yang menimbulkan akibat.<sup>4</sup>

Pengaruh yang dimaksud disini adalah pengaruh penggunaan metode bermain terhadap hasil belajar pendidikan agama di SD Negeri 3 Idi.

### 2. Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa latin "*meta*" yang berarti melalui, dan "*hodos*" yang berarti jalan atau ke atau cara ke. Dalam bahasa arab metode disebut "*tariqah*" artinya jalan, cara, sistem atau ketertiban dalam mengerjakan sesuatu. Sedangkan menurut istilah, adalah suatu sistem atau cara yang mengatur suatu cita-cita.<sup>5</sup> Ramly Maha mengatakan "pembelajaran" hanya berlangsung manakala usaha tertentu telah dibuat untuk mengubah suatu keadaan sedemikian rupa, sehingga suatu hasil belajar tertentu dapat dicapai. Dengan demikian kesengajaan adalah

---

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamariah dan Azwar Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hal. 3

<sup>5</sup> Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam (IPI)*, Cet. I, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), hal. 136.



merupakan ciri karakteristik dari upaya pembelajaran.<sup>6</sup> Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah terjadinya interaksi belajar mengajar antara guru dan peserta didik.

Adapun metode pembelajaran yang penulis maksudkan dalam penelitian ini adalah metode yang dipergunakan dalam proses interaksi belajar-mengajar antara guru dan peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 3 Idi.

### 3. *Bermain*

Bermain berasal dari kata *main* yang ditambah dengan awalan *ber*. "Bermain" (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang. Menurut Harlock arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>7</sup>

### 4. *Hasil Belajar*

*Hasil Belajar* berasal dari dua kata yaitu Hasil dan Belajar. *Hasil* adalah sesuatu yang diadakan, dibuat dan dijadikan oleh usaha pikiran<sup>8</sup>. Sedangkan *Belajar* adalah sesuatu perbuatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan atau suatu keterampilan, berlatih dan sebagainya.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup>Ramli Maha, *Perancangan Pembelajaran Sistem PAI*, Cet. I, (Banda Aceh: IAIN Ar-Raniry, 2000), hal. 4.

<sup>7</sup> Moeslichatoen, , *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, ( Jakarta, Rineka Cipta, 1999 ) hal. 27

<sup>8</sup> Poerwadarminta W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, ( PN Balai Pustaka, 1976 ), Hal 348

<sup>9</sup>*Ibid*, hal. 16.

Jadi hasil belajar yang penulis maksudkan dalam skripsi ini adalah kemampuan murid dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain di SD Negeri 3 Idi.

### 5. Pendidikan Agama

Pendidikan agama berasal dari dua kata yaitu pendidikan dan agama. *Pendidikan* adalah perbuatan (usaha) mendidik untuk membawa manusia kearah dewasa yang dapat membedakan antara yang baik dan yang buruk/benar salah.<sup>10</sup> Sedangkan *Agama* adalah suatu kepercayaan yang dianut oleh ummat manusia untuk menemukan hakekat hidup dan hubungannya dengan Tuhannya, dalam istilah agama (ad-Diin).<sup>11</sup> Jadi Pendidikan agama yang dimaksudkan adalah upaya mendorong anak didik agar terbentuk kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.

M. Yusuf al-Qardawi mengatakan, "Pendidikan agama adalah pendidikan manusia seutuhnya, yaitu akal dan hatinya, rohani dan jasmaninya, akhlak dan keterampilannya. Karena itu, pendidikan agama menyiapkan manusia untuk hidup baik dalam keadaan damai maupun perang, dan menyiapkannya untuk menghadapi masyarakat dengan segala kebaikan dan kejahatannya, manis dan pahitnya."<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup>M. Sastra Pradja, *Kamus Istilah Pendidikan dan Umum*, (Surabaya: Usaha Natiaonal, 1978), hal. 368.

<sup>11</sup>Nur Khalif Hazin dan Ar. Elhan, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Karya Ilmu, t.t.), hal. 21.

<sup>12</sup>Azyumardi Azra, *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi Menuju Melenium Baru*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hal. 5.

Sementara itu, Hasan Langgulung merumuskan pendidikan agama sebagai suatu “Proses penyiapan generasi muda untuk mengisi kehidupannya dengan pengetahuan dan nilai-nilai Islam yang diselaraskan dengan fungsi manusia untuk beramal di dunia dan memetik hasilnya di akhirat.”<sup>13</sup>

Dari dua defenisi di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa pendidikan agama adalah mengabdikan diri untuk menuju kesejahteraan hidup di dunia tetapi juga untuk kebahagiaan di akhirat kelak. Adapun kesejahteraan hidup di dunia yaitu dengan mencapai kehidupan yang layak, bahagia sejahtera dengan jalan tidak menyimpang dari tuntutan agama.

#### **F. Hipotesis**

Hipotesa menurut Winarno Surakhmad adalah “penjelasan problematik yang dicari permasalahan”.<sup>14</sup> Sedangkan menurut penulis adalah anggapan sementara yang memerlukan pembuktiannya kembali. Yang menjadi hipotesa dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan metode bermain telah mempengaruhi hasil belajar pendidikan agama murid di SD Negeri 3 Idi.
2. Hasil belajar pendidikan Agama di SD Negeri 3 Idi meningkat, karena penggunaan metode belajar telah sesuai.

---

<sup>13</sup>*Ibid.*, hal. 5.

<sup>14</sup>*Ibid.*, hal. 63