

**PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM DI SMP NEGERI 13 PALEMBANG**



**SKRIPSI SARJANA S1**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

**Disusun Oleh:**

**SEPTIANANDA RAHMADIANI**

**NIM: 14210220**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN FATAH PALEMBANG  
2018**

Hal: Persetujuan Pembimbing

Kepada Yth.

Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan UIN Raden Fatah  
Palembang di –

Palembang

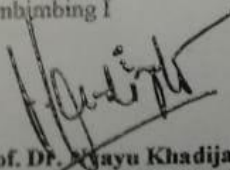
Asalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi berjudul **"PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 13 PALEMBANG"** yang ditulis oleh saudara **SEPTIANANDA RAHMADIANI**, NIM. 14210220 telah dapat diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

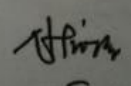
Demikian terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I

  
Prof. Dr. Ajayu Khadijah, M.Si  
NIP. 197008251995032001

Palembang, November 2018  
Pembimbing II

  
Dr. Nur'aila, M.Pd.I  
NIP. 197310292007102001

Skripsi berjudul

**PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM DI SMP NEGERI 13 PALEMBANG**

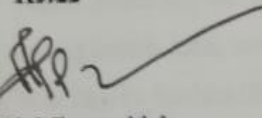
yang ditulis oleh saudari SEPTIANANDA RAHMADIANI, NIM. 14210220  
yang telah dimunaqasyahkan dan dipertahankan di  
depan panitia Penguji Skripsi pada  
tanggal 29 November 2018

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

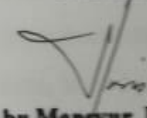
Palembang, pada tanggal 29 November 2018  
Universitas Islam Negeri Raden Fatah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Panitia Penguji Skripsi

Ketua

  
Dra. Hj. Misyuraidah  
NIP. 195504241985032001

Sekretaris

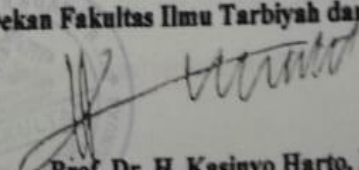
  
Abu Mansyur, M.Pd.I  
NIP. 196603281993031002

Penguji Utama : Dr. Muh. Misdar, M.Ag  
NIP. 196305021994031002

Anggota Penguji : Sofyan, M.H.I  
NIP. 197107151998031001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

  
Prof. Dr. H. Kasinvo Harto, M.Ag  
NIP. 197109111997031004

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Motto:**

*“Kesuksesan itu bukan ditunggu, tetapi diwujudkan lewat  
usaha dan kegigihan”*

(Septiananda Rahmadiani)

**Skripsi ini Ku Persembahkan kepada:**

- ❖ ALLAH SWT, terima kasih atas segala rahmat dan hidayah-Mu, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Kedua orangtua ku, Ayahanda Tsaminan Rahmat S.Ag (Alm) & Ibunda Siti Rodhiah yang sudah membesarkanku, mendidikku, menyayangiku, serta tak henti-hentinya berdoa untuk masadepanku.
- ❖ Paman Sohirnadi, S.E & Bibinda Siti Mirzani yang telah memberikan kasih sayang kepada kami, memberikan seluruhnya untuk kebahagiaan kami.
- ❖ Wak Drs. H. Ibrahim HB & Wak Dra. Hj. Suramun Hasni, M.Pd.I yang telah memberikan support, memberikan refrensi yang sangat berharga untuk kelancaran skripsi ini.
- ❖ Adik-adik Zakiah Nurjannah, Falah Harlina, M.Salman AlFajri, Sarah Dwi Hirzani Azara, Syifa Aulia Marsya Aqila, Orang terkasih dan para sahabat-sahabat yang sangat saya sayangi selalu memotivasi saya.
- ❖ Almamaterku UIN Raden Fatah Palembang

Tak banyak kata yang dapat kupersembahkan untuk kalian, selain ucapan terimakasih yang tak terhingga, saya tidak akan sampai ketitik ini jika tanpa kalian, pencapaian ini merupakan motivasi terbesar saya.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt., Dzat yang menjadi sumber segala kebaikan, yang telah memberikan petunjuk kepada kita menuju ketaatan dan menjauhkan kita dari berbuat maksiat kepada-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada manusia termulia, Nabi Agung Muhammad Saw, beserta segenap keluarga beliau yang bercahaya dan mulia dan segenap sahabat beliau beserta para pengikutnya hingga akhir zaman.

Alhamdulillah, atas rahmat dan ridho-Nya, skripsi peneliti yang berjudul *“Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 13 Palembang.”* telah dapat diselesaikan dengan baik guna meraih gelar sarjana strata 1 Pendidikan Agama Islam. Dengan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti karena masih sedikitnya pengalaman, peneliti berharap kritik dan saran guna hasil yang lebih baik pada penelitian dan karya peneliti selanjutnya.

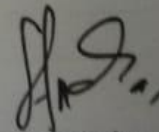
Selanjutnya, dengan rasa hormat yang dalam peneliti mengucapkan ribuan terima kasih yang tiada tara dan tiada terhingga kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan secara moril maupun materil kepada peneliti, yang telah membimbing, memberikan nasihat, arahan-arahan, saran yang membangun, yakni kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Sirozi, Ph.D, selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang yang telah memberikan kelengkapan fasilitas kampus.
2. Bapak Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag, sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang telah memberikan fasilitas berupa sarana dan prasarana serta pelayanan yang baik.
3. Bapak H. Alimron, M.Ag, dan ibu Mardeli, MA. selaku ketua Program Studi dan sekretaris Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan kepada peneliti selama kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.

4. Ibu Prof. Dr. Hj. Nyayu Khadijah, M.Si., Selaku Pembimbing I dan Ibu Dr. Nurlaila, M.Pd.I selaku pembimbing II, sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya, memberikan motivasi kepada peneliti serta membimbing dan mengarahkan peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Ibu Aida Imtihana, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selama ini telah menyempatkan waktunya memberi masukan serta arahan kepada kami disetiap semester.
6. Para Dosen-dosen, yang telah mengajarkan kami ilmu yang bermanfaat untuk bekal kami nanti.
7. Bapak Sabarrudin, S.Pd., M.Si Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 13 Palembang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Serta Ibu Khairunnisa, M.Pd.I selaku guru Mata Pelajaran yang telah memberikan ilmu nya kepada kami. Serta para guru, siswa-siswi, para staf TU dan segenap warga sekolah SMP Negeri 13 Palembang yang telah memberikan informasi yang peneliti butuhkan serta membantu hingga akhir penelitian dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan, pengorbanan dan amal baik semuanya mendapat balasan pahala dari Allah Swt. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan dalam penelitian mendatang.

Palembang, November 2018  
Peneliti,



**Septiananda Rahmadiani**  
NIM. 14210220

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
ABSTRAK .....	xii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
F. Tinjauan Pustaka .....	7
G. Kerangka Teori .....	10
H. Variabel Penelitian.....	16
I. Definisi Operasional.....	17
J. Hipotesis Penelitian.....	18
K. Metodologi Penelitian.....	18
L. Sistematika Pembahasan .....	27

## **BAB II    LANDASAN TEORI**

A. Permainan Ular Tangga .....	28
1. Pengertian Permainan .....	28
2. Pengertian Ular Tangga .....	31
3. Karakteristik Permainan Ular Tangga .....	32
4. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga.....	33
5. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran .....	35
B. Media Pembelajaran.....	37
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	37
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	38
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	41
4. Pemilihan Media Pembelajaran .....	42
C. Motivasi Belajar .....	43
1. Pengertian Motivasi Belajar .....	43
2. Macam-Macam Motivasi Belajar .....	45
3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar.....	47
4. Fungsi Motivasi Belajar.....	48
D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	50
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	50
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	52
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam .....	53
4. Landasan Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam.....	54

### **BAB III GAMBARAN UMUM SMP NEGERI 13 PALEMBANG**

A. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 13 Palembang.....	56
B. Visi dan Misi SMP Negeri 13 Palembang .....	57
C. Keadaan Guru dan Pegawai .....	57
D. Keadaan Siswa .....	59
E. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	59



F. Struktur Organisasi .....	60
G. Kegiatan-Kegiatan di SMP Negeri 13 Palembang .....	62

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN**

A. Deskripsi Data Penelitian.....	63
1. Perencanaan Penelitian .....	63
2. Pelaksanaan Penelitian.....	66
B. Hasil Penelitian .....	66
1. Data skor (Tes) Motivasi Belajar Setelah diterapkan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran PAI .....	66
2. Data skor (Tes) Motivasi Belajar Sebelum diterapkan Permainan Ular Tangga .....	71
3. Perbedaan hasil tes variabel x (motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga) dan variabel y (motivasi belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga) .....	75
4. Analisis Data .....	76

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	79
B. Saran.....	80

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	1.1	Jumlah Populasi.....	21
Tabel	1.2	Jumlah sampel .....	23
Tabel	3.1	Daftar nama guru dan pegawai SMP N 13 Palembang .....	58
Tabel	3.2	Jumlah siswa SMP N 13 Palembang .....	59
Tabel	3.3	Keadaan Sarana Prasana .....	60
Tabel	4.1	Nilai post-test (Y) sesudah diterapkan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran.....	66
Tabel	4.2	Distribusi Frekuensi Hasil Motivasi Belajar Setelah diterapkan Permainan Ular Tangga Untuk Memperoleh Mean dan Standar Deviasi .....	68
Tabel	4.3	Persentase Hasil Skor tes Motivasi Belajar Setelah Diterapk Permainan Ular Tangga .....	70
Tabel	4.4	Nilai pre-test (X) sebelum diterapkan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran.....	71
Tabel	4.5	Distribusi Frekuensi Hasil Motivasi Belajar Sebelum diterapk Permainan Ular Tangga Untuk Memperoleh Mean dan Standar Devi	73
Tabel	4.6	Persentase Hasil Skor tes Motivasi Belajar Sebelum Diterapk Permainan Ular Tangga .....	75

## DAFTAR GRAFIK

Grafik Variabel (X) dan (Y) .....	16
Grafik Struktur Organisasi .....	61

## ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini membahas tentang “*Penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang*”. Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar terciptanya suasana yang kondusif serta peserta didik pun dapat lebih mudah menangkap apa yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan permainan ini.

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah penerapan permainan ular tangga siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang? Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum penerapan permainan ular tangga siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang? Apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa sesudah dan sebelum penerapan permainan ular tangga siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sesudah dan sebelum penerapan permainan ular tangga pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang.

Penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif, dengan populasi yang dipilih dari penelitian ini adalah seluruh kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang yang berjumlah 374 siswa yang terdiri dari 11 rombel, dari jumlah populasi tersebut kelas VIII<sup>2</sup> dijadikan sebagai sampel yang berjumlah 34 siswa. Sumber data primer adalah yang diperoleh dari kepala sekolah, guru dan siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari hasil tes, observasi dan dokumentasi sekolah yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Data diperoleh dengan menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik uji t.

Hasil penelitian, dapat disimpulkan: *Pertama*, Motivasi Belajar siswa setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tergolong tinggi, dilihat dari perolehan nilai rata-rata (mean) yakni 87,64. *Kedua*, Motivasi Belajar siswa sebelum diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tergolong rendah, dilihat dari perolehan nilai rata-rata (mean) yakni 77,14. *Ketiga*, Hipotesis Nihil yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil tes antara motivasi belajar sebelum dan setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI tidak diterima/ditolak dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan nilai t hitung sebesar 23,28. Pada t tabel taraf signifikan 5% t tabel atau  $T_t = 0,244$ , sedangkan pada taraf 1 % = 0,317.

**Kata Kunci :** *Permainan ular tangga dan motivasi belajar siswa.*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena tekanan-tekanan terlepas di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah dalam kehidupan. Permainan dapat memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam.<sup>1</sup> Apa yang dimaksud dengan permainan itu ialah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu juga.

Hutt et al, mendefinisikan permainan bersifat problematis, meskipun kata 'permainan' digunakan secara bebas dan dengan asumsi bahwa maknanya dipahami. Permainan pada gilirannya diumumkan sebagai cara penting anak-anak belajar.<sup>2</sup> Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran ini adalah permainan yang dibuat agar siswa termotivasi terhadap pelajaran yang dimana saat permainan ular tangga ini dibagikan ke siswa dan siswa pun menjalankan permainan sesuai prosedur dari guru, mereka akan merasakan pembelajaran itu asyik dan secara perlahan akan memahami pelajaran yang dibahas pada saat itu.

Ular tangga yaitu permainan tradisional yang sudah ada dari zaman dahulu, menurut Sadiman dkk, menyatakan bahwa media permainan adalah setiap kontes antara

---

<sup>1</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm.137

<sup>2</sup> Cathy Nutbrown & Peter Clough, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), hlm 251

para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu: 1) adanya pemain (pemain-pemain), 2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, 3) adanya aturan-aturan main dan 4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.<sup>3</sup>

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.<sup>4</sup> Melaksanakan pembelajaran seorang guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Maka demikian media pembelajaran sangat berperan penting dalam kelangsungan proses belajar mengajar yang berguna untuk mendorong siswa untuk aktif saat pembelajaran berlangsung.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti ”perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyuhur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.<sup>5</sup>

Gagne, di dalam bukunya Sadiman menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup>Arief S.Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 76

<sup>4</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset, 2011), hlm. 15

<sup>5</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 136

<sup>6</sup>Arief S.Sadiman dkk, *Op. Cit.*, hlm. 6

Syaiful Djamarah mengatakan di dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara.<sup>7</sup>

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>8</sup>

Motivasi (*motivation*) adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang mengerakkan perilaku. Motivasi juga dapat menimbulkan faktor-faktor tertentu didalam organisme yang membangkitkan, mengelola, mempertahankan dan menyalurkan tingkah laku menuju satu sasaran. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi dengan tujuan tertentu.<sup>9</sup>

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, sedangkan faktor *ekstrinsik* adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh

---

<sup>7</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.*, hlm. 136

<sup>8</sup>Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, hlm. 15

<sup>9</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 182

rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil observasi dengan salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang diketahui bahwa motivasi belajar siswa rendah. Hal ini ditandai dengan perhatian siswa yang tidak fokus pada pelajaran di kelas, ketika guru menjelaskan pelajaran hanya sebagian kecil  $\leq 30\%$  siswa yang memperhatikan. Siswa lebih banyak mencurahkan perhatian pada teman sebangku bahkan sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Siswa juga mudah menyerah saat mendapatkan tugas yang dianggap sulit, bahkan mereka kurang berusaha dalam menyelesaikan tugas tersebut. Salah satu penyebab dari rendahnya motivasi belajar siswa yaitu guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran tertentu.<sup>11</sup>

Pemahaman guru terhadap kondisi psikologi siswa akan membawa guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Apabila guru mampu merancang media pembelajaran yang tepat maka siswa akan termotivasi untuk fokus pada aktivitas belajarnya. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat sehingga tujuan pembelajaran pun tercapai.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini kedalam sebuah penelitian yang berjudul **“Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk**

---

<sup>10</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 23

<sup>11</sup>Wawancara dan Observasi, Khairunnissa, *Guru Pendidikan agama islam*, pada tanggal 4 juni 2018 pukul 08:00 Wib



## **Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa masih rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar
2. Siswa banyak yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani
3. Siswa belum sepenuhnya memahami apa yang telah disampaikan oleh guru
4. Ada sebagian guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran tertentu.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah merupakan batas dari pemahaman untuk menghindari pembahasan yang melebar luas, maka peneliti menetapkan batasan masalah yang akan menjadi objek penelitian. Batasan masalah sebagai berikut:

1. Permainan yang akan diterapkan sebagai media pembelajaran adalah *permainan ular tangga*
2. Mata pelajaran yang akan diteliti adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Lebih Dekat Kepada Allah Dengan Mengamalkan Sholat Sunnah di kelas VIII<sup>2</sup> di SMP Negeri 13 Palembang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis dapat memaparkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah penerapan permainan ular tangga siswa kelas VIII<sup>2</sup> di SMP Negeri 13 Palembang?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum penerapan permainan ular tangga siswa kelas VIII<sup>2</sup> di SMP Negeri 13 Palembang?
3. Apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa sesudah dan sebelum penerapan permainan ular tangga siswa kelas VIII<sup>2</sup> di SMP Negeri 13 Palembang?

#### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui motivasi siswa sesudah penerapan permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang
- b. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum penerapan permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang

- c. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sesudah dan sebelum penerapan permainan ular tangga pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang.

## **2. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan mengenai penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang dapat dijadikan acuan lebih lanjut bagi seorang guru agar meningkatkan proses pembelajaran pendidikan Agama Islam.
- b. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan petunjuk dan bimbingan kepada guru agar meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran.
- c. Bagi penelitian, wawasan pengetahuan bagi penulis tentang media pembelajaran yang akan diajarkan pada mata pelajaran Agama Islam.

## **F. Tinjauan Pustaka**

Maksud kajian pustaka di sini adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan yaitu apakah permasalahan yang diteliti sudah ada mahasiswa yang meneliti. Berikut ini peneliti akan mengemukakan berbagai kajian pustaka penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini dan berguna untuk membantu dalam penyusunan nanti.

*Pertama*, Nanang Yulianto, mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam skripsinya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*.<sup>12</sup> Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan Ular Tangga Administrasi Pajak: 1) Analisis (Analysis), 2) Desain (Design) 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Tingkat kelayakan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,30 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rerata skor 4,11 yang termasuk dalam kategori Layak. Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,39 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan siswa uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,21 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Ular Tangga Administrasi Pajak ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 5,808 > t_{tabel} = 1,997$  dan  $sig\ p = 0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Penelitian diatas terdapat kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang permainan ular tangga dan motivasi belajar, terdapat perbedaannya yaitu peneliti membahas tentang mata pelajaran

---

<sup>12</sup>Nanang Yulianto, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), diakses pada tanggal 23 juni 2018

pendidikan agama islam sedangkan skripsi diatas membahas mata pelajaran Mata Pelajaran Administrasi Pajak.

*Kedua*, Nafiah Nurul Ratnaningsih, mahasiswa program studi Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, dalam skripsi yang berjudul *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas IIIA Sdn Nogopuro, Sleman*.<sup>13</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS selama dua siklus. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,89% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74%. Penelitian diatas terdapat kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang permainan ular tangga dan motivasi belajar, terdapat perbedaannya yaitu peneliti membahas tentang mata pelajaran pendidikan agama islam sedangkan skripsi diatas membahas mata pelajaran IPS.

*Ketiga*, Zaimawati, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang dalam skripsinya yang berjudul *Pengaruh Metode Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Pemulutan Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir*.<sup>14</sup> Penelitian yang dilakukan Zaimawati menggunakan jenis data kuantitatif, hasil penelitian

---

<sup>13</sup>Nafiah Nurul Ratnaningsih, *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas IIIA Sdn Nogopuro, Slema*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), diakses pada tanggal 23 juni 2018

<sup>14</sup>Zaimawati, *Pengaruh Metode Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Pemulutan Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir*, (Palembang: Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang, 2012).

dalam penelitian ini menunjukkan bahwa metode mengajar guru di SMP Negeri 1 Pemulutan Kecamatan Ogan Ilir tergolong sedang, sedangkan Motivasi Belajar siswa di SMP Negeri 1 Pemulutan Kecamatan Ogan Ilir tergolong sedang. Maka dengan demikian, hipotesa kerja dalam penelitian ini dapat diterima. Artinya ada pengaruh positif yang signifikan antara metode mengajar guru terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Pemulutan Kecamatan Ogan Ilir.

Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa ada kesamaan dengan penelitian yang penulis rencanakan, yaitu dari permasalahan yang akan diuraikan tentang motivasi belajar pada siswa. Namun terdapat perbedaannya yaitu peneliti sebelumnya adalah membahas tentang pengaruh metode mengajar guru terhadap motivasi belajar pada siswa, sedangkan peneliti membahas mengenai penerapan media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar pada siswa tersebut.

## **G. Kerangka Teori**

### **1. Permainan Ular Tangga**

Pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Dalam program permainan (*game*) biasanya berisi tentang: (a) pendahuluan, memuat tentang identitas mata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk langkah pembelajaran dalam bentuk permainan, (b) uraian materi yang dikemas dalam bentuk

permainan seperti kuis, peragaan, dan bermain peran, (c) fasilitas berupa ikon-ikon tertentu untuk melakukan proses pengulangan permainan, (d) adanya tokoh-tokoh pemeran pengganti siswa yang melaksanakan pembelajaran, (e) selesai melaksanakan pembelajaran melalui permainan diberikan *reward* tertentu, (f) evaluasi disajikan secara terpadu dalam bentuk permainan atau secara terpisah.<sup>15</sup>

Husna, mengatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Jika bidak atau pemain berhenti di ekot ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak *finish* adalah pemenangnya.<sup>16</sup>

Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran.<sup>17</sup> Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat

---

<sup>15</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 203

<sup>16</sup>M. Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009), hlm.145

<sup>17</sup>Rahina Nurgrahani dkk, *media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar*, lembaran ilmu kependidikan jilid 36, no.1, juni 2007

menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok.<sup>18</sup>

Permainan ular tangga ialah sarana bermain yang terdiri dari selembur papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, di mana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat sebuah tabung atau gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding. Pada sisi dadu terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik, dimainkan 2 atau lebih anak laki-laki maupun perempuan.<sup>19</sup> Sadiman dkk, menyatakan bahwa media permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:<sup>20</sup>

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e. Permainan bersifat luwes.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sedangkan menurut Sadiman permainan juga mempunyai kekurangan, antara lain:<sup>21</sup>

- a. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan atau teknis pelaksanaan.

---

<sup>18</sup>Rifqi F. Karimah dkk, *pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTs kelas VIII*, jurnal pendidikan fisika 2014, Vol.2 No.1 Hal. 6

<sup>19</sup> Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), hlm.121

<sup>20</sup>Arief S.Sadiman dkk, *Op, Cit.*, hlm. 78

<sup>21</sup>*Ibid.*, hlm. 78



- b. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
- c. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa atau warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga ialah alat peraga untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada siswa melalui permainan ular tangga agar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru.

## **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).<sup>22</sup> Daryanto mengatakan bahwa media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar.<sup>23</sup> Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

---

<sup>22</sup>Zainal Aqib, *Model-Model,Media,Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Yrama Widya, 2017), hlm. 50

<sup>23</sup>Daryanto, *Strategi dan Tahapan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm.32

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>24</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar agar pelajaran dapat diserap cepat atau dapat dipahami dengan jelas apa yang telah disampaikan oleh guru.

### 3. Motivasi Belajar

Diantara berbagai faktor yang mempengaruhi belajar, motivasi sering dipandang sebagai faktor yang cukup dominan. Meski diakui bahwa intelegensi dan bakat merupakan modal utama dalam usaha mencapai prestasi belajar, namun keduanya tidak akan banyak berarti bila siswa sebagai individu tidak memiliki motivasi untuk berprestasi sebaik-baiknya.<sup>25</sup> Jhon W. Santrock menyatakan bahwa motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku, artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.<sup>26</sup> Mc. Donald, mengatakan bahwa “*motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions.*” Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>27</sup>

Sumadi Suryabrata mengatakan bahwa “Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas

---

<sup>24</sup>Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, hlm. 15

<sup>25</sup>Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rawawali Pers, 2014), hlm. 149

<sup>26</sup>Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2015). Hlm. 510

<sup>27</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 148

tertentu guna pencapaian suatu tujuan.”<sup>28</sup> Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya.

Slameto mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor kejiwaan yang berasal dari dalam diri seseorang yang tidak bersifat intelektual (non intelektual), dan memiliki peranan khusus dalam meningkatkan gairah, mendorong semangat, rasa nyaman, senang, rindu untuk belajar.<sup>29</sup>

Pada dasarnya suatu motivasi belajar itu dimunculkan pada diri siswa pribadi adalah untuk menumbuhkan rasa semangat siswa dalam melakukan suatu proses pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau tujuan yang sudah diterapkan. Sedangkan motivasi belajar juga dapat mengubah gaya belajar seseorang untuk menjadi lebih baik karena hasrat ingin selalu dapat mencapai tujuan belajar.<sup>30</sup> Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B.Uno dapat di klasifikasikan sebagai berikut:<sup>31</sup>

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

---

<sup>28</sup>Djaali, *Psikologi Pendidikan*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 101

<sup>29</sup>Slameto, *belajar dan faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.58

<sup>30</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2012), hlm. 75

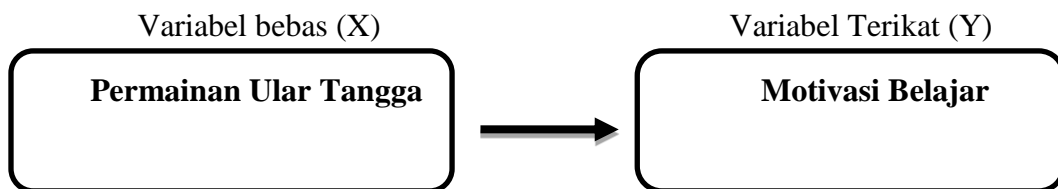
<sup>31</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 23

- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi ialah suatu dorongan dari guru kepada siswa agar terciptanya situasi aktif saat pembelajaran berlangsung supaya dapat tercapainya suatu tujuan dan pembelajaran menjadi efektif.

## H. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek atau kegiatan mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>32</sup> Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian pokok, yaitu *media pembelajaran ular tangga* sebagai variabel bebas, dan *motivasi belajar* sebagai variabel terikat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:



## I. Definisi Oprasional

Definisi operasional ialah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau “mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat

---

<sup>32</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.60

diamati dan yang dapat diuji dan ditemukan kebenarannya.”<sup>33</sup> Untuk menghindari kekeliruan penulisan terhadap variabel penelitian, maka penulis memandang perlu memberikan definisi oprasional sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga ialah suatu permainan yang dilakukan 2 anak atau lebih yang bisa dimainkan anak laki-laki ataupun perempuan, dengan menggunakan dadu kecil berbentuk kotak, lalu ada sebuah lagi plastik kecil berbentuk kerucut, dan cara memainkannya bergantian satu per satu anak. Dalam penelitian ini permainan ular tangga dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok (5 sampai 6 orang siswa perkelompok).
- b. Setiap kelompok diberi satu set permainan ular tangga.
- c. Setelah itu satu orang siswa dalam setiap kelompok maju untuk menentukan siapa yang pertama dan terakhir menjalankan permainan ular tangga.
- d. Yang mendapatkan giliran pertama langsung menjalankan permainan ular tangga.
- e. Ada beberapa kotak yang salah satunya memiliki tanda ‘?’ yang berarti kelompok tersebut harus mengambil kartu soal yang ada disamping permainan ular tangga tersebut, lalu menuliskan di kertas yang telah disiapkan.
- f. Jika bidak berhenti di kotak yang bergambar ular maka mereka akan turun ke nomor yang telah ditentukan, sebaliknya jika bidak berhenti dikotak yang mempunyai tangga, mereka bisa naik kekotak selanjutnya.
- g. Kelompok yang pertama sampai kekotak *finish* dialah pemenangnya.
- h. Setiap kelompok harus mempersentasikan soal-soal yang telah mereka dapat dari permainan tersebut.

---

<sup>33</sup>Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuanitatif dan Kualitatif*, (Yogjakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 67

2. Motivasi belajar merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Dalam hal ini yaitu berupa motivasi guru kepada siswa untuk mendorong siswa agar menjadi aktif dalam menerima soal-soal yang telah diberikan guru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun indikator motivasi belajar menurut Hamzah B.Uno dapat di klasifikasikan sebagai berikut:
- a. Adanya harsat dan keinginan berhasil.
  - b. Adanya dorongan kebutuhan dalam belajar.
  - c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
  - d. Adanya penghargaan dalam belajar.
  - e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
  - f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

## **J. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian. Yatim Riyantomenyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian.<sup>34</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>a</sub>: Ada perbedaan motivasi belajar siswa setelah penerapan permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang.

---

<sup>34</sup>Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2006), hlm. 162

H<sub>0</sub>: Tidak ada perbedaan motivasi belajar siswa setelah penerapan permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang.

## **K. Metode Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian untuk dapat memperoleh hasil yang optimal maka suatu penelitian ilmiah harus mendasarkan pada metode yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Sehubungan dengan hal tersebut maka dalam hal ini akan di bahas hal-hal sebagai berikut:

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen (*experimental method*), metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.<sup>35</sup> Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian yaitu *pre-experimental design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* menurut Sugiyono pada desain ini dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.<sup>36</sup>

### **2. Jenis dan Sumber Data**

---

<sup>35</sup>Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Cet.23, (Bandung : Alfabeta, 2016), hlm. 107

<sup>36</sup>*Ibid*, hlm. 110

Data adalah sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang suatu masalah.

a. Jenis data

Jenis data dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Data kualitatif adalah data yang berbentuk bukan bilangan.<sup>37</sup> Data kualitatif berbentuk verbal, simbol atau gambar. Data kualitatif penelitian ini berbentuk gambar terdiri dari dokumentasi serta observasi di SMP Negeri 13 Palembang.
- 2) Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan.<sup>38</sup> Data yang dinyatakan dalam bentuk angka-angka tentang letak geografis sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, sarana dan prasarana serta hal-hal yang berkaitan dengan penelitian di SMP Negeri 13 Palembang.

b. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

- 1) Sumber data primer adalah data yang hanya didapat kita peroleh dari sumber asli atau pertama.<sup>39</sup> Sumber data dalam penelitian ini meliputi sumber data primer, yaitu jawaban tes tentang motivasi belajar siswa di SMP Negeri 13 Palembang.

---

<sup>37</sup>Sedarmayanti, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: Mandar Maju, 2002), hlm. 73

<sup>38</sup>*Ibid*, hlm. 73

<sup>39</sup>Jonathan Sarwono, *Op.Cit.*, hlm. 123



2) Sumber data sekunder adalah data yang dikumpulkan sudah tersedia sehingga tinggal mencari dan mengumpulkan data.<sup>40</sup> Sumber data sekunder yang meliputi jumlah siswa, guru, karyawan dan sarana prasarana serta kegiatan-kegiatan yang ada di SMP Negeri 13 Palembang.

### 3. Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.<sup>41</sup> Pengertian lain, menyebutkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.<sup>42</sup> Dari definisi tersebut, maka yang menjadi populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VIII<sup>1</sup>, VIII<sup>2</sup>, VIII<sup>3</sup>, VIII<sup>4</sup>, VIII<sup>5</sup>, VIII<sup>6</sup>, VIII<sup>7</sup>, VIII<sup>8</sup>, VIII<sup>9</sup>, VIII<sup>10</sup>, VIII<sup>11</sup> untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut :

**Tabel 1.1**  
**Jumlah populasi**

No	Kelas	Jumlah
1	VIII <sup>1</sup>	34
2	VIII <sup>2</sup>	34
3	VIII <sup>3</sup>	34

---

<sup>40</sup>*Ibid.*, hlm. 123

<sup>41</sup>*Ibid.*, hlm. 116

<sup>42</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 118

4	VIII <sup>4</sup>	34
5	VIII <sup>5</sup>	34
6	VIII <sup>6</sup>	34
7	VIII <sup>7</sup>	34
8	VIII <sup>8</sup>	34
9	VIII <sup>9</sup>	34
10	VIII <sup>10</sup>	34
11	VIII <sup>11</sup>	34
<b>Jumlah</b>	<b>11 Kelas</b>	<b>374</b>

Sumber: Data dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII tahun 2018

## b. Sampel

Sampel sering didefinisikan sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang di ambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.<sup>43</sup> Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Misalnya, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dan populasi.<sup>44</sup> Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>45</sup> Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Teknik ini memilih sampel

---

<sup>43</sup>*Ibid.*, hlm. 119

<sup>44</sup>Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2014), hlm.47

<sup>45</sup>*Ibid.*, hlm. 118

bukan didasarkan pada individual, tetapi pada kelompok subjek yang secara alami berkumpul bersama.<sup>46</sup> Teknik *Cluster Random Sampling* dalam penelitian ini melalui dua tahap yaitu:

- 1) Menentukan kelompok yang ingin dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan cara mengundi sebelas kelas yaitu kelas VIII<sup>1</sup>, VIII<sup>2</sup>, VIII<sup>3</sup>, VIII<sup>4</sup>, VIII<sup>5</sup>, VIII<sup>6</sup>, VIII<sup>7</sup>, VIII<sup>8</sup>, VIII<sup>9</sup>, VIII<sup>10</sup> dan VIII<sup>11</sup>.
- 2) Setelah dilakukan pengundian, maka yang didapat adalah kelas VIII<sup>2</sup>.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1.2**  
**Jumlah Sampel**

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Lk	Pr	
1	VIII <sup>2</sup>	12	22	34

*Sumber: Data dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII tahun 2018*

### c. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan, maka peneliti menggunakan teknik-teknik dan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

- 1) Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.<sup>47</sup> Observasi

---

<sup>46</sup>Sugiyono, *Op.cit.* hlm. 126

<sup>47</sup>Suharsimi, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm.44

dengan cara melihat langsung proses penelitian dari awal sampai akhir di SMP Negeri 13 Palembang.

- 2) Tes adalah latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.
- 3) Dokumentasi ialah cara atau teknik dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sejumlah dokumen yang terkait dengan masalah penelitian.<sup>48</sup> Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai sejarah berdirinya SMP Negeri 13 Palembang, jumlah siswa, jumlah guru dan tenaga administrasi, sarana dan prasarana, serta arsip yang berkenaan dengan penelitian di sekolah.

#### **d. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengklarifikasi, memberikan kode-kode tertentu, mengolah dan menafsir data hasil penelitian, sehingga data hasil penelitian menjadi bermakna.<sup>49</sup> Setelah data-data dikumpulkan, selanjutnya data dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara membahas, menjabarkan, menguraikan dan mencari hubungan-hubungan masalah yang kemudian ditarik kesimpulan secara deduktif. Untuk mengetahui data dalam penelitian ini maka penulis menggunakan rumus uji- T atau tes “t”.

- a) Uji T-tes

---

<sup>48</sup>Amri Darwis, *Op,Cit.*, hlm. 57

<sup>49</sup>Amri Darwis, *Op,Cit.*, hlm. 57

Rumusan untuk mencari tes “t” untuk dua sampel besar yang satu sama lain saling berhubungan rumusnya yaitu:<sup>50</sup>

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Untuk data kelompok (R sama atau lebih dari 30)

1. Mencari Mean untuk variabel I:  $M_x \mid M_1 = \frac{\sum x}{N_1}$
2. Mencari Mean untuk variabel II:  $M_y \mid M_2 = \frac{\sum y}{N_1}$
3. Mencari deviasi standar variabel I :

$$SD_x \mid SD_1 = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N^1}}$$

4. Mencari deviasi standar variabel II :

$$SD_y \mid SD_2 = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N^2}}$$

5. Mencari *standar error* Mean Variabel I :

$$SE_{mx} \text{ atau } SE_{m1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

6. Mencari *standar error* Mean Variabel II:

$$SE_{my} \text{ atau } SE_{m2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

---

<sup>50</sup>Anas Sudijono, *Statistic Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014) hlm. 315

7. Mencari *standar error* perbedaan antara Mean variabel 1 dan MeanVariabelII, dengan rumus :

$$SE_{m1} \text{ atau } SE_{m2} = \sqrt{SE_{M1^2} + SE_{M2}^2}$$

8. Mencari  $t_o$  dengan rumus :

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1} - M_2}$$

Seterusnya, baik untuk data tunggal maupun data kelompok, setelah diperoleh harga  $t_o$ , lalu diberikan interpretasi terhadap  $t_o$  dengan prosedurkerja sebagai berikut.

9. Mencari df dengan rumus ;  $Df = (N_1 + N_2) - 2$
10. Berdasarkan besarnya df tersebut, kita cari harga kritrik “t” yang tercantum dalam Tabel Nilai “t” pada tarafsignifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% dengan catatan :
- Apabila  $t_o$  sama dengan atau lebih besar daripada  $t_1$  maka *hipotesis Nihil ditolak*; berarti di antara kedua variabel yang kita selidiki, terdapat perbedaan Mean yang signifikan.
  - Apabila  $t_o$  lebih kecil dari pada  $t_t$  maka *hipotesis Nihil* di terima atau di setuju; berarti diantara kedua variabel yang kita selidiki tidak dapat perbedaan Mean yang signifikan.

## **L. Sistematika Pembahasan**

**Bab I Pendahuluan**, menguraikan latarbelakang masalah, Identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teori kajian pustaka, definisi oprasional, variabel penelitian, hipotesis penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

**Bab II Landasan Teori**, menjelaskan tentang *permainan ular tangga sebagai media pembelajaran*, yang menyangkut tentang pengertian *permainan ular tangga sebagai media pembelajaran*, langkah-langkah *permainan ular tangga sebagai media pembelajaran*, kelebihan dan kekurangan *permainan ular tangga sebagai media pembelajaran*, serta pengertian motivasi belajar.

**BAB III Deskripsi Objek Penelitian**, membicarakan tentang keadaan situasi dan kondisi SMP Negeri 13 Palembang, historis, dan geografisnya, keadaan guru, keadaan tenaga administrasi, srana dan prasarana, keadaan siswa, kurikulum dan kegiatan ekstrakurikulernya.

**BAB IV Hasil Penelitian**, merupakan analisis tentang hasil penelitian dan pembahasan yang membahas tentang penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang.

**BAB V Kesimpulan dan Saran**, pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Permainan Ular Tangga**

##### **1. Pengertian Permainan**

Arief S. Sadiman dkk, mengatakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.<sup>51</sup>

Wina Sanjaya, mengatakan bahwa pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui

---

<sup>51</sup> Arief S.Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 75



prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah menantang yang perlu dicari solusinya oleh pemakai.<sup>52</sup>

Muhammad Yaumi, mengatakan bahwa belajar sambil bermain sering mendapatkan perhatian serius bagi para pendidik karena dapat memberi kontribusi positif dalam menyegarkan suasana belajar. Permainan yang dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang dinamis, menarik perhatian, dan mendorong antusiasme belajar yang menyenangkan. Permainan yang disajikan dengan baik dapat menciptakan situasi serius yang dilakukan dengan santai, mengubah suasana yang pasif menjadi aktif, membangun suasana jenuh menjadi riang dan penuh semangat.<sup>53</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kontes antara pemain yang saling berinteraksi satu sama lain, yang mengikuti suatu aturan yang telah ditentukan, agar terciptanya suasana yang pasif menjadi aktif, membangun suasana jenuh menjadi riang dan penuh semangat.

Dalam program permainan (*games*) biasanya berisi tentang:<sup>54</sup>

- a. Pendahuluan, memuat tentang identitas mata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk langkah pembelajaran dalam bentuk permainan.

---

<sup>52</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 203

<sup>53</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm.72

<sup>54</sup> Wina Sanjaya, *Op, Cit.*, hlm. 203

- b. Uraian materi yang dikemas dalam bentuk permainan seperti kuis, peragaan, dan bermain peran.
- c. Fasilitas berupa ikon-ikon tertentu untuk melakukan proses pengulangan permainan.
- d. Adanya tokoh-tokoh pemeran pengganti siswa yang melaksanakan pembelajaran.
- e. Selesai melaksanakan pembelajaran melalui permainan diberikan *reward* tertentu.
- f. Evaluasi disajikan secara terpadu dalam bentuk permainan atau secara terpisah.

Arief S. Sadiman dkk, juga menjelaskan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu:<sup>55</sup>

- a. Adanya pemain (pemain-pemain)
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat (misalkan catur) dan yang aturannya luwes (misalkan permainan peran). Atas dasar sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan yang non kompetitif. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya permainan yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakekatnya pemain berkompetisi dengan system permainan itu sendiri.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup>Arief S. Sadiman, *Op, Cit.*, hlm. 76

<sup>56</sup>*Ibid.*, hlm. 78

Muhammad Yaumi, mengatakan bahwa ada langkah-langkah permainan sebagai berikut:<sup>57</sup>

- a. Instruktur menentukan jenis dan pola permainan sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Instruktur membagi kelompok (jika permainan itu melibatkan kelompok) atau menunjuk peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut.
- c. Instruktur melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi (aktif atau pasif) dalam permainan.
- d. Peserta didik mengikuti, melibatkan diri, atau mengendalikan permainan.
- e. Peserta didik merayakan kemenangan dengan menggunakan yel-yel atau ucapan yang dapat memberi semangat.
- f. Peserta didik menjelaskan pengalaman baik sikap dan perilaku yang diperoleh selama dalam permainan (dilakukan di akhir permainan)
- g. Instruktur memberi umpan balik dengan menekankan bentuk pengalaman yang dikaitkan dengan bahan atau materi pembelajaran.

Menurut Arief S. Sadiman dkk, kelebihan dan kelemahan permainan adalah sebagai berikut:<sup>58</sup>

a. Kelebihan

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun situasi peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

b. Kekurangan

- 1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan teknis pelaksanaan.
- 2) Dalam mensimulasikan situasi sosialpermainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan salah.

---

<sup>57</sup>Muhammad Yaumi, *Op, Cit.*, hlm.73

<sup>58</sup>Arief S. Sadiman, *Op, Cit.*, hlm. 79-80

- 3) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang saja padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar bisa efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan mempunyai suatu kelebihan serta kelemahan yang dimilikinya salah satu kelebihan yang dimiliki oleh permainan yaitu sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar serta dapat memberikan umpan balik langsung. Sedangkan kelemahannya ialah karena terlalu asyik, atau karena belum mengenai aturan teknis pelaksanaan.

## **2. Pengertian Ular Tangga**

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan no 1-100, serta bergambar ular tangga.<sup>59</sup>

Sri Mulyani mengatakan bahwa permainan ular tangga ialah sarana bermain yang terdiri dari selembar papan atau kertas tebal begambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding.pada sisi-sisi dadu ini terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik. Dadu ini juga terbuat dari plastik. Lalu ada sebuah lagi

---

<sup>59</sup> M. Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009), hlm.145

plastik kecil berbentuk kerucut, yang cara bermainnya bergantian satu per satu anak.<sup>60</sup>

Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga ialah permainan yang terdiri dari kotak-kotak yang berjumlah 100 buah, yang terdapat gambar ular dan tangga, mempunyai dadu beserta bidik untuk dipertandingkan oleh anak-anak yang memainkan secara bergantian.

### **3. Karakteristik Permainan Ular Tangga**

Spodek di dalam bukunya Soemiarti mengatakan bahwa bermain di dalam pembelajaran merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikologi ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Sedangkan menurut Bergen bermain dalam tatanan sekolah dapat di gambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada *bermain bebas*, *bermain dengan bimbingan* dan berakhir pada *bermain dengan diarahkan*.<sup>61</sup>

Ular tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman, bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang

---

<sup>60</sup> Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), hlm.121

<sup>61</sup>Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm.102

berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

#### 4. Langkah-langkah permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan ular tangga, yaitu:<sup>62</sup>

- a. Anak meletakkan kerucut pada kotak pertama di lembar kertas ular tangga.
- b. Lalu memasukkan dadu ke dalam gelas kecil setelah itu di kocok-kocok, lalu dadu dijatuhkan perlahan.
- c. Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintang yang muncul, jika bintangnya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah.
- d. Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa.
- e. Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi.
- f. Dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya, dialah pemenangnya.

Iva Rifa mengatakan bahwa ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum memulai game ini:<sup>63</sup>

- a. Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5 orang.
- b. Masing-masing kelompok mendapatkan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan.
- c. Sampaikan aturan main kepada siswa:  
Setiap siswa mendapatkan satu bidak. Permainan ular tangga sama seperti permainan ular tangga yang biasa, yaitu bidak bisa berjalan sesuai angka yang keluar dari kocokan dadu. Namun, sebelum mengocok dadu, siswa harus mengambil satu buah kartu pertanyaan dahulu. Bila dapat menjawab, ia boleh

---

<sup>62</sup>Sri Mulyani, *Op. Cit.*, hlm.122

<sup>63</sup>Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, (Yogyakarta: Flashbooks, 2012), hlm. 95

mengocok, jika tidak bisa, maka ia tidak boleh mengocok. Penentu jawaban benar atau tidak adalah teman sekelompok. Bila tidak yakin boleh bertanya dengan guru.

- d. Guru memberikan aba-aba permainan dimulai.
- e. Permainan selesai ketika salah satu pemain sudah sampai di garis akhir atau *finish*.

Dalam penelitian ini permainan ular tangga dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- i. Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok (5 sampai 6 orang siswa perkelompok).
- j. Setiap kelompok diberi satu set permainan ular tangga.
- k. Setelah itu satu orang siswa dalam setiap kelompok maju untuk menentukan siapa yang pertama dan terakhir menjalankan permainan ular tangga.
- l. Yang mendapatkan giliran pertama langsung menjalankan permainan ular tangga.
- m. Ada beberapa kotak yang salah satunya memiliki tanda ‘?’ yang berarti kelompok tersebut harus mengambil kartu soal yang ada disamping permainan ular tangga tersebut, lalu menuliskan di kertas yang telah disiapkan.
- n. Jika bidak berhenti di kotak yang bergambar ular maka mereka akan turun ke nomor yang telah ditentukan, sebaliknya jika bidak berhenti di kotak yang mempunyai tangga, mereka bisa naik ke kotak selanjutnya.
- o. Kelompok yang pertama sampai ke kotak *finish* dialah pemenangnya.
- p. Setiap kelompok harus mempersentasikan soal-soal yang telah mereka dapat dari permainan tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga mempunyai langkah-langkah permainan yang sama seperti permainan ular tangga biasanya, yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Para pemain harus diundi untuk siapa yang bermain pertama kali, dan yang pertama kali sampai di kotak *finish* dialah pemenangnya.

## **5. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran**

Pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, menurut Ismail dalam bukunya Iva Rifa menyebutkan beberapa manfaat media permainan:<sup>64</sup>

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Iis Nurhayati menyebutkan beberapa manfaat permainan didalam pembelajaran:<sup>65</sup>

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual
- b. Mengembangkan kecerdasan emosional
- c. Mengembangkan daya kreatifitas
- d. Anak menjadi lebih kreatif
- e. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
- f. Mengembangkan kecerdasan majmuk anak, yang meliputi:  
mengembangkan kecerdasan intelektual anak, kecerdasan emosi, dan antar personal anak, kecerdasan logika anak, kecerdasan kinestetik anak, kecerdasan natural anak, kecerdasan spasial anak, kecerdasan musikal anak, dan kecerdasan spiritual anak.

Eka Supriatna, mengatakan manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain sebagai berikut:<sup>66</sup>

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
- b. Bermain untuk perkembangan aspek motorik
- c. Bermain untuk perkembangan aspek sosial

---

<sup>64</sup>*Ibid.*, hlm.12

<sup>65</sup>Iis Nurhayati, *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jurnal STKIP Siliwangi Bandung, Volume 1, No 2 September 2012, Diakses pada tanggal 16 Oktober 2018

<sup>66</sup>Eka Supriatna, *Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Anak usia Pra Sekolah*, Jurnal FKIP Universitas Tanjung Pura Pontianak, diakses pada tanggal 16 Oktober 2018.



- d. Bermain untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian
- e. Bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
- f. Bermain untuk perkembangan aspek kognisi

Selain terkait dengan pembelajaran, Iva Rifa berpendapat permainan juga terkait dengan perkembangan siswa, antara lain:<sup>67</sup>

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk kompetisi)
- d. Melatih keterampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*
- g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri.

Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar siswa belajar secara menyenangkan. Selain itu dapat juga melatih siswa tentang sikap jujur dan mengerti peraturan.<sup>68</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar siswa bisa merasakan belajar secara menyenangkan, dan dapat mengembangkan sikap siswa mengenai peraturan serta dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengembangkan daya kreatifitas, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, mengembangkan kecerdasan intelektual.

---

<sup>67</sup>*Ibid.*, hlm.15

<sup>68</sup>*Ibid.*, hlm.95

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut bahasa istilah media berasal dari kata *medium*, yang artinya perantara. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi, perantara, atau penghubung. Menurut AECT (*Association of Education and Communication*) sebagaimana dikutip Hamzah media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.<sup>69</sup>

Gagne, menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.<sup>70</sup>

Scram, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Heinich dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.<sup>71</sup>

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

---

<sup>69</sup>M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 196

<sup>70</sup>Arief S. Sadiman, *Op, Cit.*, hlm. 6

<sup>71</sup>M. Fadlillah, *Op, Cit.*, hlm. 196

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki peran yang signifikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampaian pesan, media juga mempunyai banyak manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton sebagaimana dikutip Suwarna media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, diantaranya:<sup>72</sup>

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat terjadi di mana dan kapan saja.
- g. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sudjana dan Rivai di dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:<sup>73</sup>

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

---

<sup>72</sup>*Ibid.*, hlm. 197-198

<sup>73</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, hlm. 28

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Wina Sanjaya, menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat:<sup>74</sup>

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat di abadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk mencapaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film.

- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat

---

<sup>74</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 70

menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu agar dapat bisa mempermudah penyampaian materi yang disampaikan oleh guru, dan yang lebih pentingnya lagi media dapat membangkitkan motivasi serta merangsang siswa untuk belajar.

### **3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, *media grafis* seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, *media tiga dimensi* yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain. Ketiga, *media proyeksi* seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan *lingkungan* sebagai media pembelajaran.<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup>Nana Sudjana dan A. Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Zainudin, 2015), hlm. 3-4

Zainal Aqib menyatakan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu:<sup>76</sup>

a. Media Grafis (simbol-simbol komunikasi visual)

- 1) Gambar/foto.
- 2) Sketsa.
- 3) Diagram.
- 4) bagan/*chart*.
- 5) Grafik/*Graphs*.
- 6) Kartun.
- 7) Poster.
- 8) Peta/*Globe*.
- 9) Papan flannel.

b. Media Audio(dikaitkan dengan indra pendengaran).

- 1) Radio.
- 2) Alat perekam pita magnetik.

c. Multimedia (dibantu proyektor LCD), misalnya file program komputer multimedia.

Sedangkan menurut Daryanto mengatakan bahwa jenis-jenis media sebagai berikut:<sup>77</sup>

- a. Papan tulis/*white board* dan *flip chart*.
- b. Gambar, foto,dan *walchart*.
- c. Radio dan *tape recorder*.
- d. Televisi, film, video, VCD, dan DVD.
- e. Model, maket, globe, dan benda nyata.
- f. OHP, LCD, dan komputer.

---

<sup>76</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Yrama Widya, 2017), hlm. 52

<sup>77</sup> Daryanto, *Strategi dan Tahapan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm 32

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran yaitu papan tulis, LCD, gambar, foto, radio, televisi dan lain-lain, yang berupa alat atau benda yang dijadikan perantara didalam pembelajaran.

#### **4. Pemilihan Media Pembelajaran**

Terdapat sebuah prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pada komunikasi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa dalam upaya memahami materi pelajaran.
- b. Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Media yang digunakan harus sesuai dengan pembelajaran.
- d. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- e. Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- f. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.<sup>78</sup>

Dick dan Carey, menyebutkan bahwa selain kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:<sup>79</sup>

- a. Ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber yang ada, harus diberi atau dibuat sendiri.
- b. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya.
- c. Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama.
- d. Efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang lama.

Dalam pemilihan media sangat perlu dipertimbangkan dulu sebelum pemakaiannya yaitu media yang dipakai harus sesuai dengan guru yang

---

<sup>78</sup>Wina Sanjaya, *Op, Cit.*, hlm.75-76

<sup>79</sup>Azhar Arsyad, *Op, Cit.*, hlm. 86

mengoperasikannya, harus sesuai dengan pembelajaran, ketersediaan tempat, penggunaannya dalam jangka waktu yang lama. Yang harus lebih utama lagi jika media yang bersangkutan tidak ada, guru pun harus diberi atau membuat sendiri.

## **C. Motivasi Belajar**

### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi menurut Sumandi Suryabrata adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Sementara menurut Gates dkk, mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi fisiologi dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Adapun Greenberg menyebutkan bahwa motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan.<sup>80</sup> Dari tiga definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi dari diri seseorang yang mengatur tindakannya agar dapat memantapkan perilaku arah suatu tujuan.

Santrock mengemukakan bahwa motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama.<sup>81</sup>

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkahlaku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi

---

<sup>80</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 101

<sup>81</sup> Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm.510



sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinstik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.<sup>82</sup>

Hamzah B. Uno menyebutkan indikator motivasi belajar yang berbeda, dapat diklarifikasikan sebagai berikut:<sup>83</sup>

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil  
Hasrat dan keinginan berhasil dari dalam diri siswa tersebut akan timbul sendirinya jika mereka telah termotivasi, siswa akan lebih giat lagi dalam belajar dikelas maupun dirumah.
- b. Adanya dorongan kebutuhan dalam belajar.  
Dalam belajar mereka tidak perlu dipaksa untuk memperhatikan pelajaran didepan, tidak perlu dipaksa untuk mengerti, karena dengan sendirinya siswa akan memperhatikan pelajaran didepan serta siswa lebih mudah untuk memahami pelajaran.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.  
Dalam belajar yang giat seorang siswa mempunyai harapan untuk kedepannya agar mereka bisa menjadi apa yang mereka inginkan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.  
Jika mereka mempunyai prestasi disekolah ataupun keberhasilan yang mereka capai dikelas mereka harus diberikan penghargaan agar semangat siswa dalam belajar lebih meningkat.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.  
Guru berperan penting dalam memotivasi siswa, misalkan penggunaan metode yang membuat siswa semangat, adanya media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk menangkap pelajaran lebih mudah.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.  
Sarana prasarana pun harus diperhatikan oleh pihak sekolah, belajar dengan rasa yang nyaman dapat meningkatkan motivasi siswa saat pembelajaran berlangsung.

---

<sup>82</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm.

<sup>83</sup> *Ibid.*, hlm.23

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ialah dimana ia mendorong dirinya sendiri untuk pencapaian suatu tujuan. Dimana ia akan lebih giat dalam mengerjakan sesuatu, bersungguh-sungguh dalam mengerjakan suatu tugas, dan selalu ingin menjadi kebanggaan untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

## **2. Macam-Macam Motivasi Belajar**

Dalam membicarakan tentang macam-macam motivasi, hanya akan dibahas dalam dua sudut pandang yaitu sebagai berikut.<sup>84</sup>

- a. Motivasi instrinsik ialah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi instrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar, motivasi instrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi instrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus-menerus. Seseorang yang memiliki motivasi instrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatar belakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan akan sangat berguna kini dan dimasa mendatang.

---

<sup>84</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 149

b. Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi instrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar (*resides in home factor outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak diluar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan, dan sebagainya. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya, yang akan diuraikan pada pembahasan mendatang.

Winkel didalam bukunya Nyayu Khodijah menyatakan bahwa, motivasi belajar ada dua macam jenis, yaitu:<sup>85</sup>

a. Motivasi Instrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri orang yang bersangkutan tanpa rangsangan, atau bantuan orang lain. Seseorang yang secara instrinsik termotivasi akan melakukan pekerjaan karena mendapatkan pekerjaan itu menyenangkan dan bisa memenuhi kebutuhannya, tidak tergantung pada penghargaan-penghargaan eksplisit atau paksaan eksternal lainnya.

---

<sup>85</sup> Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rawawali Pers, 2014), hlm 152

- b. Motivasi Ekstrinsik disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman. Motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal seperti ganjaran atau hukuman.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa macam-macam motivasi ada dua jenis yaitu motivasi instrinsik yaitu motivasi yang memang timbul dari dalam diri orang yang bersangkutan, sedangkan motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang di dorong dari luar untuk menghindari suatu hukuman.

### 3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Teeven dan Smiith yang dikutip Nyayu Khadijah dalam bukunya *Psikologi belajar*, dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa individu yang mempunyai motivasi yang tinggi selalu berusaha secara terus menerus sehingga tercapai tujuan yang dicita-citakan yakni akan berhasil menyelesaikan setiap masalah belajar yang dihadapi dan mempunyai respon yang kuat dalam menyelesaikan setiap persoalan yang membutuhkan pikiran.<sup>86</sup>

Sedangkan menurut teori Psikoanalisis Freud ciri-ciri motivasi adalah:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- d. Lebih senang bekerja sendiri
- e. Cepat bosan terhadap tugas rutin
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya jika sudah yakin akan sesuatu
- g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang sudah diyakini
- h. Suka mencari dan menyelesaikan masalah.

---

<sup>86</sup>*Ibid.*, hlm. 142

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan ciri-ciri motivasi belajar dimulai dari ketekunan dalam dirinya, mengerjakan tugas sendiri, suka menyelesaikan masalah, hal ini memang harus diawali dari dalam diri sendiri, jika ia berkeinginan ingin berhasil maka ia sudah menciptakan motivasi di dalam dirinya.

#### **4. Fungsi Motivasi Belajar**

Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa ada fungsi Motivasi dalam belajar sebagai berikut:<sup>87</sup>

a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari munculah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan.

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kegiatan yang tak terbendung, yang kemudia terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Disini anak didik sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal fikiran berproses dengan sikap raga yang cenderung tunduk dengan kehendak perbuatan belajar. Sikap berada dalam kepastian perbuatan dan akal pikiran mencoba membedah nilai yang terpatri

---

<sup>87</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.*, hlm. 157

dalam wacana, prinsip, dalil, dan hukum, sehingga mengerti betul isi yang dikandungnya.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Seorang anak didik yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, tidak mungkin dipaksakan untuk mempelajari mata pelajaran yang lain. Pasti anak didik akan mempelajari mata pelajaran dimana tersimpan sesuatu yang akan dicari itu. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan yang akan dicapainya. Tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.<sup>88</sup>

Sardiman mengatakan bahwa ada tiga fungsi motivasi.<sup>89</sup>

- a. 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.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

---

<sup>88</sup>*Ibid.*, hlm. 157

<sup>89</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 85

- c. Menyeleksi tujuan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari motivasi dalam belajar yaitu sebagai pendorong perbuatan, sebagai penggerak perbuatan, sebagai pengarah perbuatan pengarah agar dapat memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.

## **D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukkan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah maupun dikampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan. Djumberansyah Indar di dalam bukunya Akhmal Hawi, menyatakan bahwa pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.<sup>90</sup>

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimami, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam

---

<sup>90</sup> Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 54

dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.<sup>91</sup> Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu bagian dari Pendidikan Islam, Pendidikan Islam merupakan sistem pendidikan yang diselenggarakan atau didirikan dengan niat untuk mengejawantahkan ajaran dan nilai-nilai Islam dalam kegiatan pendidikannya.<sup>92</sup>

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.<sup>93</sup>

Menurut Marimba dikutip oleh tafsir memberikan defenisi Pendidikan Pendidikan Agama Islam sebagai bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum Agama Islam menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran Agama.<sup>94</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya untuk sadar dalam meningkatkan pelajaran agama baik itu melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.

## **2. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

---

<sup>91</sup>Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 11

<sup>92</sup>Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*, ( Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 6-8

<sup>93</sup>Akmal Hawi, *Op. Cit.*, hlm. 19

<sup>94</sup>Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet.ke -2, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 201



Tujuan pendidikan agama yaitu untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan, memahami, menghormati dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam, penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.<sup>95</sup>

Tujuan pendidikan Agama Islam adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah melakukan serangkaian proses Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah. Terdapat beberapa pendapat mengenai tujuan pendidikan agama ini. Diantaranya Al-attas, ia menghendaki tujuan Pendidikan (Agama) Islam adalah terciptanya orang berkepribadian muslim.<sup>96</sup>

Secara ideal pendidikan Islam berfungsi dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi maupun dalam karakter, sikap moral dan penghayatan dan pengamalan ajaran agama.<sup>97</sup>

Pendidikan Agama Islam mempunyai tujuan yang besar untuk peserta didik salah satunya ialah untuk mengembangkan, memahami, menghormati nilai-nilai agama Islam. Tujuan pendidikan Islam ini sangat berpengaruh dalam keseharian peserta didik.

### **3. Fungsi Pendidikan Agama Islam**

Akmal Hawi mengemukakan fungsi Pendidikan Agama Islam:<sup>98</sup>

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah Swt

---

<sup>95</sup>Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2005), hlm 21

<sup>96</sup>*Ibid*, hlm. 205

<sup>97</sup>Akmal Hawi, *Op. Cit.*, hlm. 183

<sup>98</sup>*Ibid.*, hlm. 20

- b. Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan diakhirat
- c. Penyesuaian mental, yaitu menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Agama Islam
- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan- kesalahan, kekurang- kuranga, dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari
- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia indonesia seutuhnya
- f. Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nirnyata), sistem dan fungsionalnya
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus dibidang Agama Islam agar agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuknya sendiri dan bagi orang lain.

Dari uraian di atas dapat dilihat fungsi Pendidikan Agama Islam meliputi pengembangan, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan penyaluran.

#### **4. Landasan Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam**

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah berdasarkan pada beberapa landasan. Abdul Majid mengatakan, paling tidak, ada tiga landasan yang mendasari pelaksanaan Agama Islam di lembaga Pendidikan dasar dan menengah. Ketiga landasan tersebut adalah:<sup>99</sup>

a. Landas yuridis Formal

Landasan yuridis formal ialah landasan yang berkaitan dengan dasar dan undang-undang yang berlaku pada suatu negara.

b. Landasan Psikologis

Landasan psikologis ialah landasan yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan masyarakat. hal ini didasarkan bahwa manusia dalam hidupnya baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dihadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tentram, sehingga memerlukan suatu pegangan hidup.

c. Landasan Religius

Landasan religius ialah landasan yang bersumber dari ajaran islam. menurut ajaran Islam Pendidikan Agama adalah perintah Allah SWT dan merupakan perwujudan beribada kepada nya.<sup>100</sup>

Berdasarkan uraian diatas Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah ada beberapa landasan yaitu landasan yuridis formal, landasan psikologis, landasan

---

<sup>99</sup> Heri Gunawan, *Op.cit*, hlm. 202

<sup>100</sup> *Ibid.*, hlm. 202

religius masing-masing mempunyai arti yang berbeda-beda tapi sangat penting untuk diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.

### **BAB III**

#### **GAMBARAN UMUM SMP NEGERI 13 PALEMBANG**

##### **A. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 13 Palembang**

SMP Negeri 13 adalah salah satu sekolah unggulan yang ada di Palembang. Sekolah ini adalah salah satu sekolah yang memiliki segudang prestasi. Baik dalam bidang akademik maupun non-akademik. SMP Negeri 13 Palembang terletak di Jln. Gubah No. 1, 29 Ilir Palembang, tepatnya terletak di kota Palembang. SMP Negeri 13 didirikan pada tahun 1979, kemudian pada tahun 1994/1995 dirubah sebagian yaitu bagian depannya menjadi bangunan berlantai dua. Pada Tahun Pelajaran 1997/1998 pembangunan dilanjutkan kembali sehingga seluruh bangunan bentuknya menjadi yang sekarang ini.<sup>101</sup>

SMP Negeri 13 Palembang ini mempunyai gedung utama yang didalamnya terdiri dari beberapa ruangan, diantaranya adalah ruang kantor kepala sekolah, ruang administrasi, ruang guru, dan ruang kelas yang terdiri 15 lokal. Untuk kelas belajar siswa SMP Negeri 13 Palembang mempunyai sebuah lapangan untuk melaksanakan upacara atau pada pagi hari senin dan penurunan bendera pada hari sabtu, yang terletak di depan bangunan sekolah dan juga dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas olahraga, dan memiliki

---

<sup>101</sup> Dokumentasi SMP Negeri 13 Palembang, tahun 2018

ruang penunjang, seperti: Mushola, Ruang UKS, Kantin, Koperasi, Perpustakaan, Ruang Komputer, dan Ruang Osis.<sup>102</sup>

## **B. Visi dan Misi SMP Negeri 13 Palembang**

### **a. VISI**

Mewujudkan sekolah yang berprestasi, berakhlak mulia, berbudaya dan berwawasan lingkungan global.

### **b. MISI**

- 1) Menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang efektif.
- 2) Memotivasi dan membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
- 3) Mengembangkan pengetahuan sesuai minat dan bakat siswa.
- 4) Meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.
- 5) Meningkatkan rasa kesadaran siswa sebagai makhluk sosial dalam tatanan kehidupan masyarakat dan berbudaya.
- 6) Menciptakan sekolah yang berwawasan lingkungan global.<sup>103</sup>

## **C. Keadaan Guru dan Pegawai**

Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar SMP Negeri 13 Palembang sekarang telah memiliki guru-guru yang berkompeten dalam bidang dan tugasnya sebagai seorang

---

<sup>102</sup> *Ibid.*, tahun 2018

<sup>103</sup> *Ibid.*, tahun 2018

guru, sertifikat pendidikan atau dengan kata lain telah menyelesaikan jenjang pendidikan S1. Jumlah guru di SMP Negeri 13 Palembang berjumlah 52 orang, sedangkan pegawai berjumlah 6 orang. Uraian secara lengkap dapat dilihat dalam tabel berikut:<sup>104</sup>

**Tabel 3.1**

**Daftar nama Guru PAI SMP N 13 Palembang Th.2018/2019**

No	NAMA	L/I	NIP	Program St	Mengajar Bidang Studi
1	Syamsiah, S.Pd.I	P	196011101983032012	Agama	Pend. Agama
2	Khairunissa, M. Pd.I	P	197801232005012000	M.PAI	Agama

Sumber data: Arsip T.U SMP N 13 Palembang Th.2018/2019

Berdasarkan arsip T.U di SMP Negeri 13 Palembang dilihat dari tingkat pendidikannya bahwa terdapat 4 orang yang pendidikannya S2, yang pendidikan S1 terdapat 44 orang, yang pendidikan D3 5 orang, dan yang tidak memiliki gelar terdapat 10 orang. Bila dipersentasikan maka tingkat pendidikan S2 sebanyak 4 orang yaitu 6,34%, yang pendidikan S1 sebanyak 44 orang yaitu 69,8%, yang pendidikan D3 sebanyak 5 orang yaitu 7,93%, dan yang tidak memiliki gelar sebanyak 10 orang yaitu 15,8%.

Karyawan adalah tenaga administrasi dan karyawan lain yang tidak termasuk sebagai tenaga pendidik secara langsung maupun tidak langsung dalam membantu proses belajar mengajar, serta pemimpin di SMP Negeri 13 Palembang. Disekolah ini sendiri karyawan terdiri atas, kepala tata usaha, karyawan tata usaha, satpam, dan pesuruh. Mereka (karyawan) memiliki tugas masing-masing hingga tidak ada tumpang tindih

<sup>104</sup>Meri Hasmainsi (Operator Sekolah), *Wawancara*, pada tanggal 30 agustus 2018

pekerjaan antara guru dan karyawan atau dengan sesama karyawan. Karyawan SMP Negeri 13 Palembang berjumlah 8 orang, terdiri atas 3 orang tenaga administrasi, 3 kebersihan sekolah, dan 2 orang satpam.<sup>105</sup>

#### D. Keadaan Siswa

Jumlah siswa-siswi SMP Negeri 13 Palembang menurut data pada bulan Agustus 2018 adalah sebanyak 1.066 orang, jumlah ini bisa mengalami perubahan setiap saat dikarenakan siswa yang berhenti (stop out). Untuk mengetahui jumlah kelas dan jenis kelaminnya dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Siswa SMP Negeri 13 Palembang**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VII	155	165	320
2	VIII	176	198	374
3	IX	178	194	372
Jumlah Total				1.066

Sumber data: Arsip T.U SMP Negeri 13 Palembang.

#### E. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana adalah alat penting yang menunjang proses pencapaian tujuan pendidikan disuatu sekolah. Sarana dan prasarana yang dimiliki SMP Negeri 13

---

<sup>105</sup>*Ibid.*, tanggal 30 Agustus 2018

Palembang sudah cukup baik, layak, serta lengkap. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.3**  
**Keadaan Sarana Prasarana**

No	Jenis Prasarana	Jumlah	Keadaan
1	Ruang belajar teori	16 Lokal	Baik
2	Ruang praktek (IPA)	1 Lokal	Baik
3	Ruang Tata Usaha	1 Lokal	Baik
4	Ruang perpustakaan	1 Lokal	Baik
5	Ruang BK	1 Lokal	Baik
6	Ruang Guru	1 Lokal	Baik
7	Ruang Kepala Sekolah	1 Lokal	Baik
8	Ruang UKS	1 Lokal	Baik
9	Ruang Musholla	1 Lokal	Baik
10	WC Kepala Sekolah	1 Lokal	Baik
11	WC Tata Usaha	1 Lokal	Baik
12	WC Guru	2 Lokal	Baik
13	Wc siswa	12 lokal	Baik

Sumber data: Arsip T.U SMP Negeri 13 Palembang

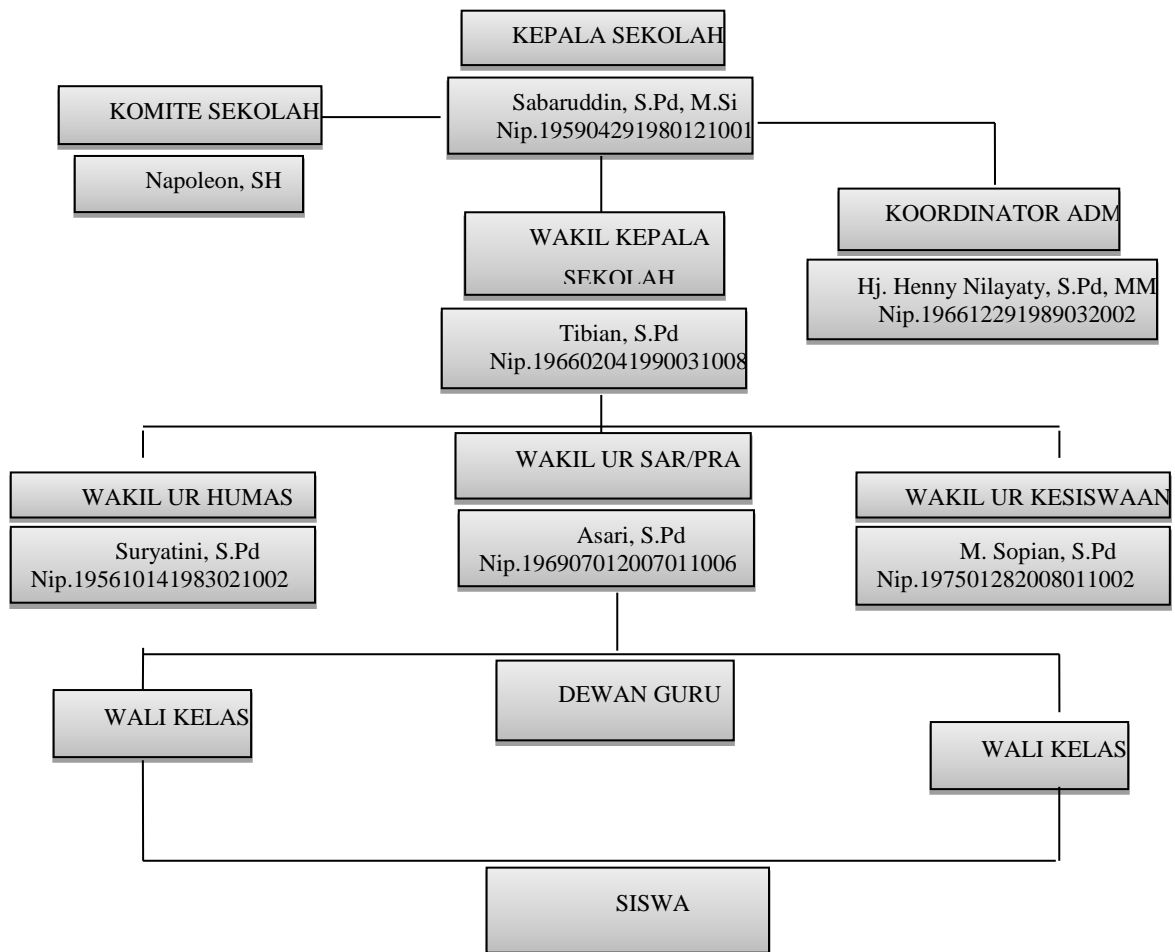
## **F. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi lembaga pendidikan. Struktur organisasi bertujuan untuk mempermudah jalannya roda organisasi dan koodinasi dalam lembaga pendidikan. Sebuah lembaga pendidikan akan berhasil apabila keorganisasian dan sekolahnya berjalan dengan efektif. Sebuah sekolah yang organisasinya terkonsep dengan baik maka proses belajar mengajar dalam lembaga pun



akan berjalan dengan lancar. Dengan demikian, belajar mengajar dalam suatu lembaga pendidikan dapat berjalan dengan baik.<sup>106</sup> Berikut ini struktur organisasi SMP Negeri 13 Palembang:

### Struktur Organisasi



Sumber data: Dokumentasi SMP Negeri 13 Palembang

<sup>106</sup>*Ibid.*, tanggal 30 Agustus 2018

## **G. Kegiatan-Kegiatan di SMP Negeri 13 Palembang**

Berdasarkan data yang diperoleh dari Tata Usaha Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Palembang ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

### **1. Kegiatan Kurikulum/Intra Kurikuler**

Kegiatan kurikulum atau kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada pagi hari dan siang hari yaitu mulai dari jam 06:40 WIB sampai 12:00 WIB (Pagi) sedangkan dari jam 12:10 WIB sampai dengan 17:00 WIB (Siang).

### **2. Kegiatan Ekstra Kurikuler**

Kegiatan ekstra kurikuler merupakan suatu kegiatan tambahan yang berlangsung di luar jam pelajaran, kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMP Negeri 13 Palembang diantaranya: Pramuka, Beladiri Karate, Volly Ball, Bola Basket, Pencak Silat, 3R, LPI, Seni Tari, Rohis.<sup>107</sup>

## **BAB IV**

---

<sup>107</sup>*Ibid.*, Tanggal 30 Agustus 2018

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Data Penelitian**

#### **1. Perencanaan Penelitian**

Pada bab ini merupakan bab analisis penelitian sekaligus merupakan jawaban terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya sebagaimana telah dijelaskan pada bab pendahuluan. Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang.

Peneliti menggunakan soal tes yang berjumlah 5 pertanyaan esai terhadap 34 responden. Pembagian soal tes dilakukan sebelum dan sesudah penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti ingin melihat motivasi belajar siswa sebelum diterapkan dan setelah diterapkan permainan ular tangga tersebut.

Adapun yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran di kelas VIII<sup>2</sup> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah terdapat 3 tahap, yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

#### **1. Tahap perencanaan**

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Palembang. Dari hasil observasi, peneliti menentukan kelas yang akan dijadikan sampel dengan menggunakan teknik sampling *cluster random sampling*. Peneliti membuat dan merancang instrumen penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), *soal pre-test dan post-test* selanjutnya peneliti melakukan validasi tentang instrumen penelitian dengan dosen, sesuai dengan mata pelajaran yang akan diteliti oleh peneliti tersebut

## 2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.

### a. Deskripsi pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu pukul 07.00 WIB – 09.30 WIB Peneliti menjelaskan sedikit materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah, kemudian peneliti memberikan soal *pre-test* agar mengetahui kemampuan siswa sebelum memakai permainan ular tangga yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Setelah *pre-test* selesai dikerjakan lalu dikumpulkan pada peneliti.

Peneliti menjelaskan materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah dengan metode pembelajaran biasa dan tidak menggunakan media, peneliti memberikan latihan soal kepada siswa, setelah itu peneliti menjelaskan kembali agar siswa lebih memahami materi lebih dekat kepada Allah dengan

mengamalkan sholat sunnah, selanjutnya peneliti meminta siswa memberi kesimpulan materi yang telah di pelajari. Peneliti memberikan tugas rumah kepada siswa tentang materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah agar siswa dapat mengulangi lagi yang telah di pelajari di sekolah.

b. Deskripsi pertemuan kedua

Pertumbuhan kedua dilaksanakan hari Sabtu 07.00 WIB – 09.30 WIB pada pertemuan kedua peneliti menggunakan permainan ular tangga yang dijadikan sebagai media pembelajaran, dimana permainan ular tangga dijadikan sebagai media pembelajaran ini adalah untuk menumbuhkan motivasi siswa, di mana siswa akan menjawab soal yang ada dipertandingan tersebut secara aktif dan menyenangkan. Pada tahap pembelajaran ini terlebih dahulu menyampaikan kompetisi yang ingin dicapai. Peneliti menjelaskan materi tentang lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah setelah peneliti menjelaskan peneliti membagi kelompok menjadi 6 Setelah itu peneliti menyuruh siswa untuk menyimpan bukunya ke dalam tas dan yang ada hanya pena dan kertas, kemudian peneliti memberikan soal *post-tes* kepada seluruh siswa, setelah siswa mengerjakan soal *post-test* peneliti mengahiri pembelajaran dengan membaca hamdallah

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, setelah peneliti mendapatkan dari hasil test pre-test dan post-test yang telah dikerjakan oleh siswa, selanjutnya peneliti mengelolah data dan

menganalisis data sesuai dengan media yang digunakan yaitu menggunakan rumus skor tinggi, sedang dan rendah ( TSR) dan menganalisis data dengan rumus Uji “t”.

## **2. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 September 2018 sampai tanggal 22 September 2018 di SMP Negeri 13 Palembang di kelas VIII<sup>2</sup> semester ganjil pada materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah. Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu menentukan materi, menyusun rencana pembelajaran, serta menyusun soal-soal (tes) untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Kemudian sebelum peneliti menerapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI peneliti memberi soal (tes), setelah diterapkan permainan ular tangga tersebut peneliti memberi soal (tes) lagi untuk melihat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI di SMP Negeri 13 Palembang.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Data skor (tes) Motivasi Belajar Setelah diterapkan Permainan Ular Tangga**

**Tabel 4.1**

**Nilai post-test (X) sesudah diterapkan Permainan Ular Tangga Sebagai  
Media Pembelajaran**

No	Nama	Nilai Post Test
1	Azzahra Ramadhani	85
2	Clarissa Widya P	85
3	Dhea Nabila A	70
4	Dina Salsabila	100
5	Fatimah Tri Wulandari	80
6	Faydza Aisyah Cahya U	80
7	Ferni Tri Muharani	100
8	Hafizoh	80
9	Kayla Nabila	70
10	Kharani Agustina	100
21	Luciana Caroline A	100
12	M. Aditya Farhan	70
13	M. Afif Ramadhania	85
14	M. Akbar Pratama	100
15	M. Andika Pratama	90
16	M. Daffa Khoir	85
17	M. Indra Galih Tegar	100
18	M. Irfan Nur Wahid	70
19	M. Rizki Brahmantio	85
20	M. Salam Alaika	85
21	M. Syauqi Aziz Ridho	90
22	Nadila	100
23	Nabella Sakinah	90
24	Nazwa Syifaul Laili	80
25	Nur Aulia Az-Zahra	90

26	Nyayu Mifta Aliiffiah	70
27	R. Ahmad Zaki	90
28	Regita Cahyani	100
29	Rianti Agustin	80
30	Syakila Salsabila	100
31	Vina Andien Praghira	100
32	Wilang Ridho Fadillah	90
23	Zahrah Syarifah Putri	70
34	Zakiyyah Nuraini	100
Jumlah nilai siswa		$\Sigma Y = 2980$

Sumber: Data Pengelolaan Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Palembang

Dapat dilihat dari beberapa penjelasan di atas bahwa jumlah seluruh nilai yang didapatkan yaitu berjumlah 2980 dari 34 siswa. Dari data motivasi belajar Setelah diterapkan Permainan Ular Tangga tersebut maka dilakukan pengelolaan data sebagai berikut :

**a. Melakukan penskoran kedalam tabel distribusi**

100 100 100 100 100 100 70 70 70 70  
70 70 100 100 100 100 100 100 85 85  
85 85 85 85 80 80 80 80 80 90  
90 90 90 90

Dari data diatas, kemudian dilakukan perhitungan terlebih dahulu yang disiapkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

**Tabel 4.2**



## Distribusi Frekuensi Hasil Motivasi Belajar Setelah diterapkan Permainan Ular

### Tangga Untuk Memperoleh Mean dan Standar Deviasi

No	Interval Kelas	F	X	x'	Fx'	x' <sup>2</sup>	Fx' <sup>2</sup>
1	100-95	12	97,5	+3	36	9	108
2	94-90	5	92	+2	10	4	20
3	89-85	6	87	+1	6	1	6
4	84-80	5	82	0	0	0	0
5	79-75	0	77	-1	0	1	0
6	74-70	6	74	-2	-12	4	24
		N=34			$\sum Fx' =$		$\sum Fx'^2 =$

Dari tabel diatas diketahui :

$$\sum Fx' = 40$$

$$\sum Fx'^2 = 158$$

$$N = 34$$

Selanjutnya dilakukan tahap menghitung rata-rata atau mean variabel x (Motivasi Belajar Setelah diterapkan Permainan Ular Tangga).

#### b. Mencari nilai rata-rata

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x = \frac{2980}{34}$$

$$M_x = 87,64$$

#### c. Mencari SDx :

$$\begin{aligned}
SD_x &= i \sqrt{\frac{\sum Fx'^2}{N} - \left(\frac{\sum Fx'}{N}\right)^2} \\
&= 5 \sqrt{\frac{158}{34} - \left(\frac{40}{34}\right)^2} \\
&= 5 \sqrt{4,647 - (1,176)^2} \\
&= 5 \sqrt{4,647 - 1,382} \\
&= 5 \sqrt{3,265} \\
&= 5 \times 1,806 \\
&= 9,03
\end{aligned}$$

**d. Mengelompokkan motivasi belajar Setelah diterapkan Permainan Ular**

**Tangga kedalam 3 kelompok yaitu tinggi, sedang, dan rendah (TSR)**

M + 1 SD keatas	= Tinggi
M- 1 SD s/d M+ 1 SD	= Sedang
M- 1 SD kebawah	= Rendah

Lebih lanjut untuk mengetahui pengkategorian TSR dapat dilihat dari skala

perhitungan dibawah ini :

$87,64 + 1 (9,03) = 87$ Keatas →	Motivasi Belajar setelah diterapkan permainan ular tangga dikategorikan nilai tinggi
$87$ s/d $77$ →	Motivasi Belajar setelah diterapkan permainan ular tangga dikategorikan nilai sedang
$87,64 - 1 (9,03) = 77$ kebawah →	Motivasi Belajar setelah diterapkan permainan ular tangga Dikategorikan nilai rendah

Dari hasil perhitungan skor tes motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga pada skala diatas, jika dilihat kedalam bentuk persentase adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.3**

**Persentase Hasil Skor tes Motivasi Belajar Setelah Diterapkan Permainan Ular  
Tangga**

No	Skor	Frekuensi	Persentase $P = \frac{F}{N} \times 100\%$
1	Tinggi	17	50 %
2	Sedang	11	32,35 %
3	Rendah	6	17,64 %
<b>Jumlah</b>		<b>N= 34</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat skor tes motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga dengan kategori nilai tinggi 17 orang siswa ( 50 %), nilai sedang 11 orang siswa (32,35%), dan nilai rendah 6 orang siswa (17,64%). Dengan demikian sebagian besar skor tes dari kelas eksperimen atau setelah diterapkan permainan ular tangga dapat dikategorikan “tinggi” dengan 17 orang (50%).

**2. Data Skor (Tes) Motivasi Belajar Sebelum diterapkan Permainan Ular  
Tangga sebagai Media Pembelajaran PAI**

**Tabel 4.4**

**Nilai pre-test (Y) sebelum diterapkan Permainan Ular Tangga Sebagai  
Media Pembelajaran**

No	Nama	Nilai Pre Test
1	Azzahra Ramadhani	90
2	Clarissa Widya P	90
3	Dhea Nabila A	85
4	Dina Salsabila	95
5	Fatimah Tri Wulandari	85
6	Fayaza Aisyah Cahya U	70
7	Ferni Tri Muharani	98
8	Hafizoh	82
9	Kayla Nabila	80
10	Kharani Agustina	95
21	Luciana Caroline A	90
12	M. Aditya Farhan	80
13	M. Afif Ramadhania	75
14	M. Akbar Pratama	75
15	M. Andika Pratama	80
16	M. Daffa Khoir	78
17	M. Indra Galih Tegar	90
18	M. Irfan Nur Wahid	80
19	M. Rizki Brahmantio	65
20	M. Salam Alaika	95
21	M. Syauqi Aziz Ridho	65
22	Nadila	60
23	Nabella Sakinah	75
24	Nazwa Syifaul Laili	65
25	Nur Aulia Az-Zahra	60
26	Nyayu Mifta Aliiffiah	85

27	R. Ahmad Zaki	85
28	Renita Cahyani	90
29	Rianti Agustin	60
30	Syakila Salsabila	65
31	Vina Andien Praghira	65
32	Wilang Ridho Fadillah	60
23	Zahrah Syarifah Putri	65
34	Zakiyyah Nuraini	60
Jumlah nilai siswa		$\Sigma Y = 2623$

Sumber: Data Pengelolaan Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Palembang

Dapat dilihat dari beberapa penjelasan di atas bahwa jumlah seluruh nilai yang didapatkan yaitu berjumlah 2623 dari 34 siswa. Dari data Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tersebut maka dilakukan pengelolaan data sebagai berikut :

**a. Melakukan penskoran kedalam tabel distribusi :**

90 95 98 90 85 85 70 82 80 95

90 80 75 75 80 78 90 80 65 95

65 60 75 65 60 65 60 85 85 90

65 65 60 60

Dari data diatas, kemudian dilakukan perhitungan terlebih dahulu yang disiapkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

**Tabel 4.5**

## Distribusi Frekuensi Hasil Motivasi Belajar Sebelum diterapkan Permainan Ular

### Tangga Untuk Memperoleh Mean dan Standar Deviasi

No	Interval Kelas	F	Y	Y'	Fy'	Y' <sup>2</sup>	Fy' <sup>2</sup>
1	98-93	4	95,5	+3	12	9	36
2	92-87	5	89,5	+2	10	4	20
3	86-81	5	83,5	+1	5	1	5
4	80-75	7	77,5	0	0	0	0
5	74-69	1	71,5	-1	-1	1	1
6	68-63	12	65,5	-2	-24	4	48
		N=34			$\sum Fy' =$		$\sum Fy'^2 =$

Dari tabel diatas diketahui :

$$\sum Fy' = 2$$

$$\sum Fy'^2 = 110$$

$$N = 34$$

Selanjutnya dilakukan tahap menghitung rata-rata atau mean variabel y (motivasi belajar siswa sebelum diterapkan permainan ular tangga)

#### b. Mencari nilai rata-rata

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$

$$M_y = \frac{2623}{34}$$

$$M_y = 77,14$$

#### c. Mencari SDy :

$$\begin{aligned}
SD_y &= i \sqrt{\frac{\sum Fy'^2}{N} - \left(\frac{\sum Fy'}{N}\right)^2} \\
&= 5 \sqrt{\frac{110}{34} - \left(\frac{2}{34}\right)^2} \\
&= 5 \sqrt{3,235 - 0,058^2} \\
&= 5 \sqrt{3,235 - 0,0033} \\
&= 5 \sqrt{3,2317} \\
&= 5 \times 1,7976 \\
&= 10,78
\end{aligned}$$

**d. Mengelompokkan Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga kedalam 3 kelompok yaitu tinggi, sedang, dan rendah (TSR)**

- M + 1 SD keatas = Tinggi  
M- 1 SD s/d M+ 1 SD = Sedang  
M- 1 SD kebawah = Rendah

Lebih lanjut untuk mengetahui pengkategorian TSR dapat dilihat dari skala

perhitungan dibawah ini :

$77,14 + 1(10,78) = 88$ Keatas —————→	Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga dikategorikan nilai tinggi
88 s/d 65 —————→	Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga dikategorikan nilai sedang
$77,14 - 1(10,78) = 65$ kebawah —————→	Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga Dikategorikan nilai rendah

Dari hasil perhitungan skor Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga pada skala diatas, jika dilihat kedalam bentuk persentase adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.6**  
**Persentase Hasil Skor tes Motivasi Belajar Sebelum Diterapkan Permainan Ular Tangga**

No	Hasil	Frekuensi	Persentasi $P = \frac{f}{N} \times 100\%$
1	Tinggi	8	23,52 %
2	Sedang	14	41,17 %
3	Rendah	12	35,29 %
<b>Jumlah</b>		N = 34	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat skor angket Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga dengan kategori nilai tinggi 8 orang siswa (23,52%), nilai sedang 14 orang siswa (41,17%), dan nilai rendah 12 orang siswa (%). Dengan demikian sebagian besar skor tes dari kelas kontrol atau sebelum diterapkan permainan ular tangga dapat dikategorikan “sedang” dengan 14 orang (41,17%).

**3. Perbedaan hasil tes variabel x (motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga) dan variabel y (motivasi belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga)**

Dari hasil angket yang telah dijelaskan diatas sebelumnya bahwa terdapat perbedaan mean antara keduanya. Dalam hal ini untuk menindaklanjuti perbedaan hasil



tes tersebut digunakan rumus tes t penggunaan tes t pada penelitian ini mengasumsikan Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa " tidak terdapat perbedaan antara motivasi belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI dan motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI.

Apabila  $t_0$  yang diperoleh lebih besar dari t tabel maka hipotesis Nihil ( $H_0$ ) yang diajukan ditolak, sedangkan jika  $t_0$  lebih kecil daripada t tabel maka hipotesis nilai ( $H_0$ ) yang diajukan diterima. untuk menguji hipotesis diatas, peneliti menggunakan test dengan bentuk sebagai berikut :

1. Mencari mean variabel I (variabel x) dengan rumus :

$$M_x | M_1 = \frac{\sum x}{N_2} = \frac{2980}{34} = 87,64$$

2. Mencari mean variabel II (variabel y) dengan rumus :

$$M_y | M_2 = \frac{\sum y}{N_1} = \frac{2623}{34} = 77,14$$

3. Mencari standar deviasi skor variabel x dengan rumus :

$$SD_x | SD_1 = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N^1}} = \sqrt{\frac{9,03}{34}} = \sqrt{0,265} = 0,514$$

4. Mencari standar deviasi skor variabel y dengan rumus :

$$SD_y | SD_2 = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N^2}} = \sqrt{\frac{10,78}{34}} = \sqrt{0,317} = 0,563$$

5. Mencari standar eror mean variabel x dengan rumus :

$$SE_{mx} \text{ atau } SE_{m1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1-1}} = \frac{0,514}{\sqrt{34-1}} = \frac{0,514}{\sqrt{33}} = \frac{0,514}{5,744} = 0,089$$

6. Mencari standar eror mean variabel y dengan rumus :

$$SE_{my} \text{ atau } SE_{m2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2-1}} = \frac{0,563}{\sqrt{34-1}} = \frac{0,563}{\sqrt{33}} = \frac{0,563}{5,744} = 0,098$$

7. Mencari standar eror perbedaan mean antara variabel x dan variabel y dengan rumus :

$$\begin{aligned} SE_{m1} \text{ atau } SE_{m2} &= \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2} \\ &= \sqrt{(0,089)^2 + (0,098)^2} \\ &= \sqrt{0,0079 + 0,196} \\ &= \sqrt{0,2039} \\ &= 0,451 \end{aligned}$$

8. Mencari  $t_0$  dengan rumus yang telah disebutkan di muka yaitu :

$$\begin{aligned} t_o &= \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1} - M_2} \\ &= \frac{87,64 - 77,14}{0,451} \\ &= \frac{10,5}{0,451} \\ &= 23,28 \end{aligned}$$

9. Menguji kebenaran/ kepalsuan

Setelah mendapatkan harga  $t_0$  maka langkah selanjutnya adalah memberikan intepretasi terhadap  $t_0$  Df =  $(N_1 + N_2) - 2 = (34 + 34) - 2 = 66$ . Dengan df sebesar 66

dikonsultasikan dengan tabel nilai "t", baik taraf signifikansi 5 % maupun taraf signifikansi 1 %. Ternyata dengan df 66 itu diperoleh kritik "t" atau tabel pada  $t_{\text{tabel}}$  taraf signifikansi 5 % t tabel atau  $t_t = 0,244$ , sedangkan pada taraf signifikansi 1 % 0,317

Karena  $t_0$  telah diperoleh 23,28 sedangkan  $t_t = 0,244$  dan 0,317. maka  $t_0$  adalah lebih besar dari pada  $t_t$ , baik pada taraf signifikansi 5 % maupun taraf signifikansi 1% dengan rincian :  $0,244 < 23,28 > 0,317$

Dengan demikian Hipotesis Nihil yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan soal tes antara motivasi belajar sebelum dan motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI tidak diterima/ ditolak dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan, ada perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa yang diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 13 Palembang.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **C. Deskripsi Data Penelitian**

##### **3. Perencanaan Penelitian**

Pada bab ini merupakan bab analisis penelitian sekaligus merupakan jawaban terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya sebagaimana telah dijelaskan pada bab pendahuluan. Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang.

Peneliti menggunakan soal tes yang berjumlah 5 pertanyaan esai terhadap 34 responden. Pembagian soal tes dilakukan sebelum dan sesudah penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti ingin melihat motivasi belajar siswa sebelum diterapkan dan setelah diterapkan permainan ular tangga tersebut.

Adapun yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran di kelas VIII<sup>2</sup> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah terdapat 3 tahap, yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

##### **3. Tahap perencanaan**

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Palembang. Dari hasil observasi, peneliti menentukan kelas yang akan dijadikan sampel dengan menggunakan teknik sampling *cluster random sampling*. Peneliti membuat dan merancang instrumen penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), *soal pre-test dan post-test* selanjutnya peneliti melakukan validasi tentang instrumen penelitian dengan dosen, sesuai dengan mata pelajaran yang akan diteliti oleh peneliti tersebut

#### 4. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.

##### d. Deskripsi pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu pukul 07.00 WIB – 09.30 WIB Peneliti menjelaskan sedikit materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah, kemudian peneliti memberikan soal *pre-test* agar mengetahui kemampuan siswa sebelum memakai permainan ular tangga yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Setelah *pre-test* selesai dikerjakan lalu dikumpulkan pada peneliti.

Peneliti menjelaskan materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah dengan metode pembelajaran biasa dan tidak menggunakan media, peneliti memberikan latihan soal kepada siswa, setelah itu peneliti menjelaskan kembali agar siswa lebih memahami materi lebih dekat kepada Allah dengan

mengamalkan sholat sunnah, selanjutnya peneliti meminta siswa memberi kesimpulan materi yang telah di pelajari. Peneliti memberikan tugas rumah kepada siswa tentang materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah agar siswa dapat mengulangi lagi yang telah di pelajari di sekolah.

e. Deskripsi pertemuan kedua

Pertumbuhan kedua dilaksanakan hari Sabtu 07.00 WIB – 09.30 WIB pada pertemuan kedua peneliti menggunakan permainan ular tangga yang dijadikan sebagai media pembelajaran, dimana permainan ular tangga dijadikan sebagai media pembelajaran ini adalah untuk menumbuhkan motivasi siswa, di mana siswa akan menjawab soal yang ada dipertandingan tersebut secara aktif dan menyenangkan. Pada tahap pembelajaran ini terlebih dahulu menyampaikan kompetisi yang ingin dicapai. Peneliti menjelaskan materi tentang lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah setelah peneliti menjelaskan peneliti membagi kelompok menjadi 6 Setelah itu peneliti menyuruh siswa untuk menyimpan bukunya ke dalam tas dan yang ada hanya pena dan kertas, kemudian peneliti memberikan soal *post-tes* kepada seluruh siswa, setelah siswa mengerjakan soal *post-test* peneliti mengahiri pembelajaran dengan membaca hamdallah

f. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, setelah peneliti mendapatkan dari hasil test pre-test dan post-test yang telah dikerjakan oleh siswa, selanjutnya peneliti mengelolah data dan

menganalisis data sesuai dengan media yang digunakan yaitu menggunakan rumus skor tinggi, sedang dan rendah ( TSR) dan menganalisis data dengan rumus Uji “t”.

#### **4. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 September 2018 sampai tanggal 22 September 2018 di SMP Negeri 13 Palembang di kelas VIII<sup>2</sup> semester ganjil pada materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat sunnah. Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu menentukan materi, menyusun rencana pembelajaran, serta menyusun soal-soal (tes) untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Kemudian sebelum peneliti menerapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI peneliti memberi soal (tes), setelah diterapkan permainan ular tangga tersebut peneliti memberi soal (tes) lagi untuk melihat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI di SMP Negeri 13 Palembang.

#### **D. Hasil Penelitian**

##### **4. Data skor (tes) Motivasi Belajar Setelah diterapkan Permainan Ular Tangga**

**Tabel 4.1**

**Nilai post-test (X) sesudah diterapkan Permainan Ular Tangga Sebagai  
Media Pembelajaran**

No	Nama	Nilai Post Test
1	Azzahra Ramadhani	85
2	Clarissa Widya P	85
3	Dhea Nabila A	70
4	Dina Salsabila	100
5	Fatimah Tri Wulandari	80
6	Faydza Aisyah Cahya U	80
7	Ferni Tri Muharani	100
8	Hafizoh	80
9	Kayla Nabila	70
10	Kharani Agustina	100
21	Luciana Caroline A	100
12	M. Aditya Farhan	70
13	M. Afif Ramadhania	85
14	M. Akbar Pratama	100
15	M. Andika Pratama	90
16	M. Daffa Khoir	85
17	M. Indra Galih Tegar	100
18	M. Irfan Nur Wahid	70
19	M. Rizki Brahmantio	85
20	M. Salam Alaika	85
21	M. Syauqi Aziz Ridho	90
22	Nadila	100
23	Nabella Sakinah	90
24	Nazwa Syifaul Laili	80
25	Nur Aulia Az-Zahra	90



26	Nyayu Mifta Aliiffiah	70
27	R. Ahmad Zaki	90
28	Regita Cahyani	100
29	Rianti Agustin	80
30	Syakila Salsabila	100
31	Vina Andien Praghira	100
32	Wilang Ridho Fadillah	90
23	Zahrah Syarifah Putri	70
34	Zakiyyah Nuraini	100
Jumlah nilai siswa		$\Sigma Y = 2980$

Sumber: Data Pengelolaan Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Palembang

Dapat dilihat dari beberapa penjelasan di atas bahwa jumlah seluruh nilai yang didapatkan yaitu berjumlah 2980 dari 34 siswa. Dari data motivasi belajar Setelah diterapkan Permainan Ular Tangga tersebut maka dilakukan pengelolaan data sebagai berikut :

**e. Melakukan penskoran kedalam tabel distribusi**

100 100 100 100 100 100 70 70 70 70  
70 70 100 100 100 100 100 100 85 85  
85 85 85 85 80 80 80 80 80 90  
90 90 90 90

Dari data diatas, kemudian dilakukan perhitungan terlebih dahulu yang disiapkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

**Tabel 4.2**

## Distribusi Frekuensi Hasil Motivasi Belajar Setelah diterapkan Permainan Ular

### Tangga Untuk Memperoleh Mean dan Standar Deviasi

No	Interval Kelas	F	X	x'	Fx'	x' <sup>2</sup>	Fx' <sup>2</sup>
1	100-95	12	97,5	+3	36	9	108
2	94-90	5	92	+2	10	4	20
3	89-85	6	87	+1	6	1	6
4	84-80	5	82	0	0	0	0
5	79-75	0	77	-1	0	1	0
6	74-70	6	74	-2	-12	4	24
		N=34			$\sum Fx' =$		$\sum Fx'^2 =$

Dari tabel diatas diketahui :

$$\sum Fx' = 40$$

$$\sum Fx'^2 = 158$$

$$N = 34$$

Selanjutnya dilakukan tahap menghitung rata-rata atau mean variabel x (Motivasi Belajar Setelah diterapkan Permainan Ular Tangga).

#### f. Mencari nilai rata-rata

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x = \frac{2980}{34}$$

$$M_x = 87,64$$

#### g. Mencari SDx :

$$\begin{aligned}
SD_x &= i \sqrt{\frac{\sum Fx'^2}{N} - \left(\frac{\sum Fx'}{N}\right)^2} \\
&= 5 \sqrt{\frac{158}{34} - \left(\frac{40}{34}\right)^2} \\
&= 5 \sqrt{4,647 - (1,176)^2} \\
&= 5 \sqrt{4,647 - 1,382} \\
&= 5 \sqrt{3,265} \\
&= 5 \times 1,806 \\
&= 9,03
\end{aligned}$$

**h. Mengelompokkan motivasi belajar Setelah diterapkan Permainan Ular**

**Tangga kedalam 3 kelompok yaitu tinggi, sedang, dan rendah (TSR)**

- M + 1 SD keatas = Tinggi  
M- 1 SD s/d M+ 1 SD = Sedang  
M- 1 SD kebawah = Rendah

Lebih lanjut untuk mengetahui pengkategorian TSR dapat dilihat dari skala

perhitungan dibawah ini :

- $87,64 + 1 (9,03) = 87$  Keatas → Motivasi Belajar setelah diterapkan permainan ular tangga dikategorikan nilai tinggi
- $87$  s/d  $77$  → Motivasi Belajar setelah diterapkan permainan ular tangga dikategorikan nilai sedang
- $87,64 - 1 (9,03) = 77$  kebawah → Motivasi Belajar setelah diterapkan permainan ular tangga Dikategorikan nilai rendah

Dari hasil perhitungan skor tes motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga pada skala diatas, jika dilihat kedalam bentuk persentase adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.3**

**Persentase Hasil Skor tes Motivasi Belajar Setelah Diterapkan Permainan Ular  
Tangga**

No	Skor	Frekuensi	Persentase $P = \frac{F}{N} \times 100\%$
1	Tinggi	17	50 %
2	Sedang	11	32,35 %
3	Rendah	6	17,64 %
<b>Jumlah</b>		<b>N= 34</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat skor tes motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga dengan kategori nilai tinggi 17 orang siswa ( 50 %), nilai sedang 11 orang siswa (32,35%), dan nilai rendah 6 orang siswa (17,64%). Dengan demikian sebagian besar skor tes dari kelas eksperimen atau setelah diterapkan permainan ular tangga dapat dikategorikan “tinggi” dengan 17 orang (50%).

**5. Data Skor (Tes) Motivasi Belajar Sebelum diterapkan Permainan Ular  
Tangga sebagai Media Pembelajaran PAI**

**Tabel 4.4**

**Nilai pre-test (Y) sebelum diterapkan Permainan Ular Tangga Sebagai  
Media Pembelajaran**

No	Nama	Nilai Pre Test
1	Azzahra Ramadhani	90
2	Clarissa Widya P	90
3	Dhea Nabila A	85
4	Dina Salsabila	95
5	Fatimah Tri Wulandari	85
6	Fayaza Aisyah Cahya U	70
7	Ferni Tri Muharani	98
8	Hafizoh	82
9	Kayla Nabila	80
10	Kharani Agustina	95
21	Luciana Caroline A	90
12	M. Aditya Farhan	80
13	M. Afif Ramadhania	75
14	M. Akbar Pratama	75
15	M. Andika Pratama	80
16	M. Daffa Khoir	78
17	M. Indra Galih Tegar	90
18	M. Irfan Nur Wahid	80
19	M. Rizki Brahmantio	65
20	M. Salam Alaika	95
21	M. Syauqi Aziz Ridho	65
22	Nadila	60
23	Nabella Sakinah	75
24	Nazwa Syifaul Laili	65
25	Nur Aulia Az-Zahra	60
26	Nyayu Mifta Aliiffiah	85

27	R. Ahmad Zaki	85
28	Renita Cahyani	90
29	Rianti Agustin	60
30	Syakila Salsabila	65
31	Vina Andien Praghira	65
32	Wilang Ridho Fadillah	60
23	Zahrah Syarifah Putri	65
34	Zakiyyah Nuraini	60
Jumlah nilai siswa		$\Sigma Y = 2623$

Sumber: Data Pengelolaan Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Palembang

Dapat dilihat dari beberapa penjelasan di atas bahwa jumlah seluruh nilai yang didapatkan yaitu berjumlah 2623 dari 34 siswa. Dari data Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tersebut maka dilakukan pengelolaan data sebagai berikut :

**e. Melakukan penskoran kedalam tabel distribusi :**

90 95 98 90 85 85 70 82 80 95

90 80 75 75 80 78 90 80 65 95

65 60 75 65 60 65 60 85 85 90

65 65 60 60

Dari data diatas, kemudian dilakukan perhitungan terlebih dahulu yang disiapkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

**Tabel 4.5**

## Distribusi Frekuensi Hasil Motivasi Belajar Sebelum diterapkan Permainan Ular

### Tangga Untuk Memperoleh Mean dan Standar Deviasi

No	Interval Kelas	F	Y	Y'	Fy'	Y' <sup>2</sup>	Fy' <sup>2</sup>
1	98-93	4	95,5	+3	12	9	36
2	92-87	5	89,5	+2	10	4	20
3	86-81	5	83,5	+1	5	1	5
4	80-75	7	77,5	0	0	0	0
5	74-69	1	71,5	-1	-1	1	1
6	68-63	12	65,5	-2	-24	4	48
		N=34			$\sum Fy' =$		$\sum Fy'^2 =$

Dari tabel diatas diketahui :

$$\sum Fy' = 2$$

$$\sum Fy'^2 = 110$$

$$N = 34$$

Selanjutnya dilakukan tahap menghitung rata-rata atau mean variabel y (motivasi belajar siswa sebelum diterapkan permainan ular tangga)

#### f. Mencari nilai rata-rata

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$

$$M_y = \frac{2623}{34}$$

$$M_y = 77,14$$

#### g. Mencari SDy :

$$\begin{aligned}
SD_y &= i \sqrt{\frac{\sum Fy'^2}{N} - \left(\frac{\sum Fy'}{N}\right)^2} \\
&= 5 \sqrt{\frac{110}{34} - \left(\frac{2}{34}\right)^2} \\
&= 5 \sqrt{3,235 - 0,058^2} \\
&= 5 \sqrt{3,235 - 0,0033} \\
&= 5 \sqrt{3,2317} \\
&= 5 \times 1,7976 \\
&= 10,78
\end{aligned}$$

**h. Mengelompokkan Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga kedalam 3 kelompok yaitu tinggi, sedang, dan rendah (TSR)**

M + 1 SD keatas = Tinggi

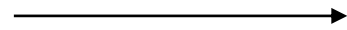
M- 1 SD s/d M+ 1 SD = Sedang

M- 1 SD kebawah = Rendah

Lebih lanjut untuk mengetahui pengkategorian TSR dapat dilihat dari skala

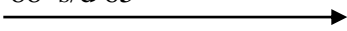
perhitungan dibawah ini :

$$77,14 + 1(10,78) = 88 \text{ Keatas}$$



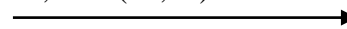
Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga dikategorikan nilai tinggi

$$88 \text{ s/d } 65$$



Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga dikategorikan nilai sedang

$$77,14 - 1(10,78) = 65 \text{ kebawah}$$



Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga Dikategorikan nilai rendah



Dari hasil perhitungan skor Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga pada skala diatas, jika dilihat kedalam bentuk persentase adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.6**  
**Persentase Hasil Skor tes Motivasi Belajar Sebelum Diterapkan Permainan Ular Tangga**

No	Hasil	Frekuensi	Persentasi $P = \frac{f}{N} \times 100\%$
1	Tinggi	8	23,52 %
2	Sedang	14	41,17 %
3	Rendah	12	35,29 %
<b>Jumlah</b>		N = 34	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat skor angket Motivasi Belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga dengan kategori nilai tinggi 8 orang siswa (23,52%), nilai sedang 14 orang siswa (41,17%), dan nilai rendah 12 orang siswa (%). Dengan demikian sebagian besar skor tes dari kelas kontrol atau sebelum diterapkan permainan ular tangga dapat dikategorikan “sedang” dengan 14 orang (41,17%).

**6. Perbedaan hasil tes variabel x (motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga) dan variabel y (motivasi belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga)**

Dari hasil angket yang telah dijelaskan diatas sebelumnya bahwa terdapat perbedaan mean antara keduanya. Dalam hal ini untuk menindaklanjuti perbedaan hasil

tes tersebut digunakan rumus tes t penggunaan tes t pada penelitian ini mengasumsikan Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa " tidak terdapat perbedaan antara motivasi belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI dan motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI.

Apabila  $t_0$  yang diperoleh lebih besar dari t tabel maka hipotesis Nihil ( $H_0$ ) yang diajukan ditolak, sedangkan jika  $t_0$  lebih kecil daripada t tabel maka hipotesis nilai ( $H_0$ ) yang diajukan diterima. untuk menguji hipotesis diatas, peneliti menggunakan test dengan bentuk sebagai berikut :

10. Mencari mean variabel I (variabel x) dengan rumus :

$$M_x | M_1 = \frac{\sum x}{N_2} = \frac{2980}{34} = 87,64$$

11. Mencari mean variabel II (variabel y) dengan rumus :

$$M_y | M_2 = \frac{\sum y}{N_1} = \frac{2623}{34} = 77,14$$

12. Mencari standar deviasi skor variabel x dengan rumus :

$$SD_x | SD_1 = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N^1}} = \sqrt{\frac{9,03}{34}} = \sqrt{0,265} = 0,514$$

13. Mencari standar deviasi skor variabel y dengan rumus :

$$SD_y | SD_2 = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N^2}} = \sqrt{\frac{10,78}{34}} = \sqrt{0,317} = 0,563$$

14. Mencari standar eror mean variabel x dengan rumus :

$$SE_{mx} \text{ atau } SE_{m1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1-1}} = \frac{0,514}{\sqrt{34-1}} = \frac{0,514}{\sqrt{33}} = \frac{0,514}{5,744} = 0,089$$

15. Mencari standar eror mean variabel y dengan rumus :

$$SE_{my} \text{ atau } SE_{m2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2-1}} = \frac{0,563}{\sqrt{34-1}} = \frac{0,563}{\sqrt{33}} = \frac{0,563}{5,744} = 0,098$$

16. Mencari standar eror perbedaan mean antara variabel x dan variabel y dengan rumus :

$$\begin{aligned} SE_{m1} \text{ atau } SE_{m2} &= \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2} \\ &= \sqrt{(0,089)^2 + (0,098)^2} \\ &= \sqrt{0,0079 + 0,196} \\ &= \sqrt{0,2039} \\ &= 0,451 \end{aligned}$$

17. Mencari  $t_0$  dengan rumus yang telah disebutkan di muka yaitu :

$$\begin{aligned} t_o &= \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1} - M_2} \\ &= \frac{87,64 - 77,14}{0,451} \\ &= \frac{10,5}{0,451} \\ &= 23,28 \end{aligned}$$

18. Menguji kebenaran/ kepalsuan

Setelah mendapatkan harga  $t_0$  maka langkah selanjutnya adalah memberikan intrepretasi terhadap  $t_0$  Df =  $(N_1 + N_2) - 2 = (34 + 34) - 2 = 66$ . Dengan df sebesar 66

dikonsultasikan dengan tabel nilai "t", baik taraf signifikansi 5 % maupun taraf signifikansi 1 %. Ternyata dengan df 66 itu diperoleh kritik "t" atau tabel pada  $t_{\text{tabel}}$  taraf signifikansi 5 % t tabel atau  $t_t = 0,244$ , sedangkan pada taraf signifikansi 1 % 0,317

Karena  $t_0$  telah diperoleh 23,28 sedangkan  $t_t = 0,244$  dan 0,317. maka  $t_0$  adalah lebih besar dari pada  $t_t$ , baik pada taraf signifikansi 5 % maupun taraf signifikansi 1% dengan rincian :  $0,244 < 23,28 > 0,317$

Dengan demikian Hipotesis Nihil yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan soal tes antara motivasi belajar sebelum dan motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI tidak diterima/ ditolak dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan, ada perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa yang diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 13 Palembang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan pengujian terhadap hipotesis yang dilakukan oleh peneliti serta hasil pembahasan yang didapat. Secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mata pelajaran PAI di SMP Negeri 13 Palembang.

1. Motivasi Belajar siswa setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tergolong tinggi. Dilihat dari perolehan nilai rata-rata (mean) yakni 87,64.
2. Motivasi Belajar siswa sebelum diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tergolong rendah. Dilihat dari perolehan nilai rata-rata (mean) yakni 77,14.
3. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI di SMP Negeri 13 Palembang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes tentang motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI di SMP Negeri 13 Palembang. Dengan nilai  $t$  hitung sebesar 23,28. Pada  $t$  tabel taraf signifikan 5%  $t$  tabel atau  $T_t = 0,244$ , sedangkan pada taraf 1 % = 0,317.

## **B. Saran**

Adapun saran yang bisa disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada siswa SMP Negeri 13 Palembang dengan adanya media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI.
2. Kepada guru-guru SMP Negeri 13 Palembang sebaiknya lebih sering memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah maupun yang tidak ada di sekolah demi memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran PAI.
3. Pihak sekolah, terutama kepala sekolah agar dapat memfasilitasi semua kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011 *Media Pembelajaran*, Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal. 2017. *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Darwis, Amri. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Islam*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Djaali. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, Muhammad. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Gunawan, Heri. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Hawi, Akmal. 2014. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Husna, Muhammad. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Khairunnissa, *Guru Pendidikan agama islam*. Pada tanggal 4 juni 2018 pukul 08:00 WIB
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rawawali Pers.
- Karimah, Rifqi F dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga fisika untuk Siswa SMP/MTs kelas VIII*, jurnal pendidikan fisika 2014, Vol.2 No.1 Hal. 6
- Majid, Abdul. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Muhaimin. 2010. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nurhayati, Iis. Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, *Jurnal STKIP Siliwangi Bandung*, Volume 1, No 2 September 2012, Diakses pada tanggal 16 Oktober 2018
- Nutbrown, Cathy dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diterjemah oleh Early Childhood Education, History, Philosophy and Experience. 2015. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rahina, Nurgrahani dkk. *media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar*, *lembaran ilmu kependidikan* jilid 36, no.1, juni 2007.
- Ratnaningsih, Nafiah Nurul. *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas IIIA Sdn Nogopuro, Slema*, (Yogyakarta: Universitas Yogyakarta), diakses pada tanggal 23 juni 2018
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, Jhon W. *Psikologi Pendidikan*. Di terjemah oleh Tri Wibowo BS. 2015. Jakarta: Kencana. Prenada Group.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuanitatif dan Kualitatif*. Yogjakarta: Graha Ilmu.
- Sedarmayanti. 2002. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.



- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudijono, Anas. 2014. *Statistic Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana & Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Bary Zainudin.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- Shaleh, Abdul Rachman. 2005. *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Supriatna, Eka. Model Bermain Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Anak usia Pra Sekolah, Juranl FKIP Universitas Tanjung Pura Pontianak, diakses pada tanggal 16 Oktober 2018.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shaleh, Abdul Rachman. 2005. *Pendidikan Agama & Pengembangan Watak Bangsa*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yulianto, Nanang. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*, (Yogyakarta: Universitas Yogyakarta), diakses pada tanggal 23 juni 2018.
- Zaimawati. 2012. *Pengaruh Metode Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Pemulutan Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir*. Palembang: Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang.
- Zuriah, Nurul. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.

## Dokumentasi



**Gambar 1**  
**Suasana belajar tidak menggunakan Permainan Ular Tangga**



**Gambar 2**  
**Suasana belajar tidak menggunakan Permainan Ular Tangga**



**Gambar 3**  
**Peneliti Membagi Soal *Pre-Test***



**Gambar 4**  
**Siswa Mengerjakan Soal *Pre-Test***



**Gambar 5**  
**Suasana belajar menggunakan Permainan Ular Tangga**



**Gambar 6**  
**Suasana belajar menggunakan Permainan Ular Tangga**



**Gambar 7**  
**Suasana belajar menggunakan Permainan Ular Tangga**



**Gambar 8**  
**Suasana belajar menggunakan Permainan Ular Tangga**



**Gambar 9**  
**Suasana belajar menggunakan Permainan Ular Tangga**



**Gambar 10**  
**Pemberian Reward setelah Permainan Ular Tangga**



**Gambar 11**  
**Siswa Mengerjakan Soal *Post-Test***



**Gambar 12**  
**Peneliti Mengambil Hasil Soal *Post-Test***