

**PENGARUH SISTEM PEMBELAJARAN *FULL DAY SCHOOL* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DI SD CENDIKIA FAIHA PALEMBANG**



**SKRIPSI SARJANA S1**

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

**Disusun Oleh:**

**KOMARIAH NINGSIH**

**NIM: 12210127**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam**

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

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada Yth  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
Di-  
Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb*

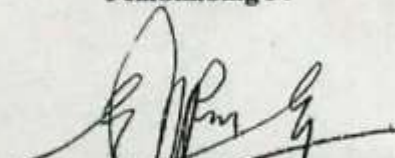
Setelah kami periksa dan diadakan perbaikan-perbaikan maka skripsi, dengan judul Pengaruh Sistem Pembelajaran *Full Day School* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Cendekia Fatma Palembang, yang ditulis oleh Komariah Ningisah NIM 12210127, sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah Jurusan PAI UIN Raden Fatah Palembang.

Demikian, atas kerjasama yang baik ini, kami ucapkan terimakasih.

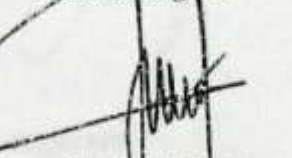
*Wassalamualikum Wr. Wb*

Palembang, -November - 2018

Pembimbing I :

  
Dra. Hj. Ely Manizar, M. Pd. I  
19531203 198003 2 002

Pembimbing II :

  
M. Fauzi, M. Ag  
19740612 200312 1 006

Skripsi berjudul

**PENGARUH SISTEM PEMBELAJARAN *FULL DAY SCHOOL* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DI SD CENDIKIA FAIHA PALEMBANG**

Yang ditulis oleh saudara **KOMARIAH NUNGSIH, NIM. 12210127**  
Yang telah dimunaqsyahkan 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, 29 November 2018  
Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Ketua

Dra. Hj. Elv Mahzar Hidi, M.Pd.I  
NIP. 19531203196003 2 002

Sekretaris

Dr. Nurlaila, M.Pd.I  
NIP. 19731029 200710 2 001

Penguji Utama : Dra. Misvaidah, M.H.I  
NIP. 19550424 198503 2 001

Anggota Penguji : Dra. Herman Zaini, M.Pd.I  
NIP. 195604281982031 003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. IL Kasinyo Harto, M.Ag  
NIP. 197109111997031004

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Motto:**

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

**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, 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 sekertaris 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. 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.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
<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.....	18
I. Definisi Operasional.....	18
J. Hipotesis Penelitian.....	19
K. Metodologi Penelitian.....	20
L. Sistematika Pembahasan .....	28
<b>BAB II    LANDASAN TEORI</b>	
A. Permainan Ular Tangga .....	29
1. Pengertian Permainan .....	29

2. Pengertian Ular Tangga .....	32
3. Karakteristik Permainan Ular Tangga .....	33
4. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga.....	34
5. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran .....	36
B. Media Pembelajaran.....	38
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	38
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	39
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	42
4. Pemilihan Media Pembelajaran .....	44
C. Motivasi Belajar .....	45
1. Pengertian Motivasi Belajar .....	45
2. Macam-Macam Motivasi Belajar .....	46
3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar.....	48
4. Fungsi Motivasi Belajar.....	49
D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	51
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	51
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	53
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam .....	54
4. Landasan Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam.....	55

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

A. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 13 Palembang.....	57
B. Visi dan Misi SMP Negeri 13 Palembang .....	59
C. Keadaan Guru dan Pegawai .....	60
D. Keadaan Siswa.....	65
E. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	65
F. Struktur Organisasi .....	66
G. Kegiatan-Kegiatan di SMP Negeri 13 Palembang .....	67



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

A. Deskripsi Data Penelitian.....	69
1. Perencanaan Penelitian .....	69
2. Pelaksanaan Penelitian.....	69
B. Hasil Penelitian .....	70
1. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Setelah diterapkan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran PAI .....	70
2. Data hasil angket Motivasi Belajar Sebelum diterapkan Permainan Ular Tangga .....	74
3. Perbedaan hasil skor angket variabel x (motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga) dan variabel y (motivasi belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga) .....	74
4. Analisis Data .....	78
C. Deskripsi Perolehan Skor Angket Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 13 Palembang.....	80

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	110
B. Saran.....	111

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	1.1	Jumlah Populasi .....	23
Tabel	1.2	Jumlah sampel .....	25
Tabel	3.1	Profil SMP Negeri 13 Palembang .....	58
Tabel	3.2	Daftar nama guru dan pegawai SMP N 13 Palembang .....	60
Tabel	3.3	Keadaan guru mata pelajaran .....	62
Tabel	3.4	Jumlah siswa SMP N 13 Palembang .....	65
Tabel	3.5	Keadaan Sarana Prasana .....	65
Tabel	4.1	Persentase Hasil Skor angket motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga.....	71
Tabel	4.2	Distribusi frekuensi hasil angket motivasi belajar sebelum diterapkan permainan ular tangga .....	73
Tabel	4.3	Persentase hasil skor angket motivasi belajar setelah diterapkan permainan ular tangga.....	74
Tabel	4.4	Hasil skor angket motivasi belajar setelah permainan ular tangga .....	77
Tabel	4.5	Merasa senang dalam mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran PAI di sekolah .....	81
Tabel	4.6	Suka mengunjungi perpustakaan sekolah untuk membaca buku PAI .....	81
Tabel	4.7	Menanyakan pelajaran yang belum dimengerti .....	82
Tabel	4.8	Memiliki keinginan kuat dalam pelajaran PAI.....	83
Tabel	4.9	Selalu memanfaatkan waktu luang untuk belajar PAI.....	84
Tabel	4.10	Selalu meminta bimbingan orangtua dalam menyelesaikan pelajaran PAI yang belum dipahami.....	85
Tabel	4.11	Terdorong untuk menjawab saat pelajaran .....	86
Tabel	4.12	Semangat mengerjakan latihan PAI setelah bimbingan Guru .....	87
Tabel	4.13	Sering membaca materi pelajaran PAI terlebih dahulu sebelum kesekolah .....	88
Tabel	4.15	Harapan nilai mengingat setelah menggunakan Media Permainan .....	89
Tabel	4.16	Rajin belajar supaya bisa melanjutkan ke sekolah favorit.....	90
Tabel	4.17	Sungguh-sungguh dalam menjawab soal-soal ujian.....	91
Tabel	4.18	Sungguh-sungguh dalam belajar untuk meraih Prestasi.....	92

Tabel	4.19	Berusaha dalam menjawab soal agar mendapat nilai yang baik.....	93
Tabel	4.20	Semangat belajar walaupun mendapat nilai rendah.....	94
Tabel	4.21	Kepala sekolah memberikan apresiasi ketika saya mendapat prestasi yang baik.....	95
Tabel	4.22	Guru selalu memberikan pujian ketika mendapatkan nilai yang baik.....	96
Tabel	4.23	Orang tua memberikan hadiah ketika mendapat nilai yang baik.....	97
Tabel	4.24	Berusaha tekun belajar agar dapat menguasai Pelajaran .....	98
Tabel	4.25	Belajar giat ketika mendapatkan nilai yang kurang memuaskan .....	99
Tabel	4.26	Rajin sekolah terutama ada pelajaran PAI .....	100
Tabel	4.27	Kurang memperhatikan pelajaran yang kurang saya senangi .....	101
Tabel	4.28	Kurang memperhatikan pelajaran yang kurang saya senangi .....	102
Tabel	4.29	Cepat merasa bosan yang hanya menggunakan metode ceramah .....	103
Tabel	4.30	Merasa semangat menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran PAI .....	104
Tabel	4.31	Berkonsentrasi dalam kelas ketika kelas tidak rebut .....	105
Tabel	4.32	Merasa nyaman dengan keadaan kelas yang sejuk.....	106
Tabel	4.33	Guru memberikan kesempatan untuk menjawab soal dengan media permainan ular tangga.....	108
Tabel	4.34	Termotivasi untuk menjawab soal setelah menggunakan media permainan ular tangga .....	109

## DAFTAR GRAFIK

Grafik Variabel (X) dan (Y) .....	18
Grafik Struktur Organisasi .....	67

## 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 sebelum penerapan permainan ular tangga siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang? Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah penerapan permainan ular tangga siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang? Apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan ular tangga siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Palembang? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah 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 angket, observasi dan dokumentasi sekolah yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner, 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 124,97. *Kedua*, Motivasi Belajar siswa sebelum diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI tergolong rendah, dilihat dari perolehan nilai rata-rata (mean) yakni 119,29. *Ketiga*, Hipotesis Nihil yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil angket 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 44,03. 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.*