

**PENERAPAN METODE PERMAINAN TIPE MAKE – A MATCH AND
ARTICULATION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
DALAM MATERI PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS KELAS VII A
DI SEKOLAH MTS NU BERBEK WARU SIDOARJO**



PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

No. KLAS

No. REG

7-2012/PAI/255

ASAL BUKU :

TANGGAL :

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana**

**Disusun Oleh :
Chifriya
NIM. D01208075**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2012**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Chifriya

NIM :D01208075

Judul :PENERAPAN METODE PERMAINAN TIPE
MAKE – A MATCH AND ARTICULATION
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SISWA DALAM MATERI PEMBELAJARAN AL-
QUR’AN HADITS KELAS VII DI SEKOLAH MTS
NU BERBEK WARU SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 23 Juli 2012

Pembimbing,



Drs. H. Achmad Zaini, MA
NIP. 197005121995031002

Data penelitian ini berupa aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan permainan Make a Match serta nilai tes siklus I dan siklus II.

Hasil analisis dalam penelitian ini menyatakan bahwa pemahaman siswa pada siklus I mencapai 56,08%, hal tersebut tergolong dalam kategori cukup baik, sedangkan pada siklus II mencapai 77,82% tergolong dalam kategori baik. Dalam penerapan metode permainan *Make A-Match and Articulation* dalam proses belajar mengajar siklus I masih tergolong cukup baik dengan perolehan 62,5%, sedangkan pada siklus II sudah mencapai perolehan 87,5% dan tergolong baik. Dari perolehan tersebut diketahui bahwa pemahaman siswa dan penerapan metode permainan *Make A-Match and Articulation* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits mengalami peningkatan yang baik.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa melalui penerapan metode permainan *Make A-Match and Articulation* dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VII A MTs NU Berbek Waru Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan dengan diketahui bahwa pada hasil angket atau respon siswa yang diberikan pada saat siklus I dan siklus II.

DAFTAR TABEL

01 Data Keadaan Guru	70
02 Data Keadaan Siswa.....	72
03 Data Kegiatan Ekstrakurikuler	73
04 Data Sarana dan Prasarana.....	74
05 Hasil Angket Pembelajaran al-Qur'an Hadits Metode Permainan	78
06 Hasil Angket tentang Pemahaman Siswa Siklus I.....	81
07 Hasil Angket tentang Pemahaman Siswa Siklus II	84
08 Hasil Pre-Tes Siswa.....	87
09 Data Aktivitas Guru Siklus I.....	94
10 Data Aktivitas Siswa Siklus I.....	96
11 Nama Peserta Permainan Siklus I.....	97
12 Hasil Post-Tes siklus I.....	97
13 Data Aktivitas Guru Siklus II.....	105
14 Data Aktivitas Siswa Siklus II.....	107
15 Nama Peserta Permainan Siklus II.....	108
16 Hasil Ulangan Harian	109
17 Perolehan Nilai Siswa.....	116

DAFTAR GAMBAR

01 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	76
02 Penguasaan Siswa Dalam Penerapan Metode Permainan Siklus I	96
03 Penguasaan Siswa Dalam Penerapan Metode Permainan Siklus II.....	108
04 Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa.....	115
05 Perbandingan Hasil Tes Tiap Siklus	117

DAFTAR LAMPIRAN

Biografi Penulis	127
Pernyataan Keaslian Tulisan	128
Lembar Observasi Guru Siklus I	129
Lembar Observasi Guru Siklus II	132
Lembar Observasi Siswa Siklus I	135
Lembar Observasi Siswa Siklus II	137
Contoh Angket	139
Angket Tentang Pemahaman Siswa Siklus I	143
Angket Tentang Pemahaman Siswa Siklus II	144
Angket Tentang Pembelajaran al-Qur'an Hadits	145
Pedoman Interview	147
Daftar Nama Siswa Kelas VII A	150
Struktur Organisasi MTs NU Berbek Waru Sidoarjo.....	151
Album Foto Pada Saat Pembelajaran Berlangsung	152

Dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila ia tidak menguasai satupun metode mengajar yang telah dirumuskan dan dikemukakan oleh para ahli psikologi dan ahli pendidikan.¹

Pendidikan pada hakikatnya adalah “usaha sadar membudayakan manusia atau memanusiakan manusia. Manusia itu sendiri adalah pribadi yang utuh dan pribadi yang kompleks sehingga sulit dipelajari secara tuntas”.²

Pendidikan tetap memerlukan inovasi-inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai manusia, baik sebagai makhluk sosial maupun sebagai makhluk religious. Mengingat pendidikan selalu bergantung pada unsur manusianya. Unsur manusia yang paling menentukan berhasilnya pendidikan adalah pelaksanaan pendidikan, yaitu guru. Gurulah ujung tombak pendidikan sebab guru secara langsung berupaya mempengaruhi, membimbing, membina dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang cerdas,

² Nana Sudjana, *CBSA Dalam Proses Belajar-Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1996), hal.1

memiliki strategi itu adalah harus menguasai tehnik-tehnik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Dengan demikian, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.⁵

membaca, mengartikan, menulis dan memahami ayat-ayat yang menjadi pokok bahasan. Keempatnya sinergis dan integratif.

Dalam kenyataannya, guru menggunakan metode yang monoton dan itu-itu saja dalam proses pembelajarannya sehingga terkadang membuat siswa merasa bosan dengan metode yang sering digunakan. Oleh karena itu, guru sebagai motivator dituntut untuk mencari inovasi baru dalam pembelajaran yang dipakai, salah satunya yaitu dengan mengadakan permainan karena dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran dapat memotivasi siswa dan mengubah situasi lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Metode pengajaran dengan permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Permainan dalam arti permainan pendidikan (permainan edukatif), siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme.

Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik. Guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat

Ditinjau dari penjelasan diatas, penulis ingin meneliti bagaimana pelaksanaan dan penerapan metode permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi al-Qur'an Hadits kelas VII A MTs NU Berbek Waru Sidoarjo. Maka dari itu, penulis tertarik dan perlu untuk mengangkat masalah tersebut dalam sebuah skripsi dengan judul penelitian: ***"Penerapan Metode Permainan Tipe Make – A Match And Articulation Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII A Di MTs NU Berbek Waru Sidoarjo"***.

pembelajaran al-Qur'an Hadits kelas VII A di MTs NU Berbek Waru Sidoarjo.

D. Kegunaan Penelitian

Disamping untuk memenuhi tujuan-tujuan diatas, hasil penelitian diharapkan dapat berguna untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini sebagai bekal teoritis dan praktis dalam menerapkan metode permainan dalam pembelajaran PAI khususnya bidang studi al-Qur'an Hadits.
2. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru atau calon guru agama dalam menentukan alternatif model pembelajaran al-Qur'an Hadits.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran al-Qur'an Hadits.
4. Sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian metode pembelajaran dengan metode permainan dengan strategi yang lain.
5. Sebagai pengetahuan dan pengalaman bagi penulis.

E. Definisi Operasional

Untuk memudahkan pemahaman judul penelitian ini, penulis akan menjelaskan istilah tersebut sebagai berikut:

Selain itu, usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan Agama Islam sesuai dengan ajaran yang terdapat dalam al-Qur'an dan Hadist melalui bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan sosial.

Jadi, yang dimaksud dengan penerapan metode permainan dalam Bidang Studi al-Qur'an Hadits adalah memberikan dan mempraktekkan sebuah cara atau seperangkat langkah yang menyenangkan dan mengasyikan dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits sebagai upaya untuk mendapat ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar dengan menciptakan suasana kelas seperti dunia mereka. Selain itu dapat dimaksud dengan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan yang telah terencana dalam suatu bentuk kegiatan yang nyata, menyenangkan dan mengasyikkan melalui model pembelajaran aktif untuk menarik perhatian siswa didalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun contoh permainan dalam Bidang Studi al-Qur'an Hadits dengan metode permainan dalam hal ini penulis memberikan demonstrasi yaitu menggunakan kartu atau tulisan dalam kertas dengan cara mengurutkan

Rangkaian kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam siklus berulang, yaitu²²:

Perencanaan tindakan merupakan sesuatu yang menjelaskan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan itu dilakukan. Perencanaan tindakan pada siklus pertama harus berdasarkan pada identifikasi masalah yang dilakukan pada tahap pra Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

- 1) Mengidentifikasi dan menganalisis masalah, yaitu secara jelas dapat dimengerti masalah apa yang diteliti. Masalah tersebut harus benar-benar faktual terjadi di lapangan, masalah yang bersifat umum di kelasnya, masalah yang cukup penting, dan bermanfaat bagi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran, yang masalahnya yang terjangkau oleh kemampuan peneliti.
- 2) Menetapkan alasan mengapa penelitian tersebut dilakukan, yang akan melatarbelakangi Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

²² Zainal Aqib, *Pengembangan Profesi Guru dan Pengawas Sekolah dengan Penelitian Tindakan Kelas/Sekolah* (Bandung: Yrama Widya, 2009), hal.36

- 3) Merumuskan masalah secara jelas, baik dengan kalimat tanya maupun dengan kalimat pernyataan.
- 4) Menetapkan cara yang akan dilakukan untuk menemukan jawaban, berupa rumusan hipotesis tindakan. Umumnya dimulai dengan menetapkan berbagai alternatif tindakan pemecahan masalah, kemudian dipilih tindakan yang paling menjanjikan hasil terbaik dan yang dapat dilakukan oleh guru/dosen (peneliti).
- 5) Menentukan cara untuk menguji hipotesis tindakan dengan menjabarkan indikator-indikator keberhasilan serta berbagai instrumen pengumpulan data yang dapat dipakai untuk menganalisis indikator keberhasilan itu.
- 6) Membuat secara rinci rancangan tindakan.²³

(b) Tindakan (*acting*)

Action tersebut dilaksanakan untuk memperbaiki masalah. Langkah-langkah praktis tindakan diuraikan. Pada saat pelaksanaan ini, guru benar-benar harus terlebih dahulu memahami masing-masing siswa jangan sampai ada yang menjadi obyek tindakan. Membagi kelas menjadi kelompok kontrol dan *treatment* harus dihindari.²⁴

(c) Pengamatan (*observing*)

²³ Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Kegiatan Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 76

²⁴ Saminanto, *Ayo Praktik PTK (Penelitian Tindakan Kelas)* (Semarang: RaSAIL Media Group, 2011) hal. 10

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, serta dampaknya terhadap proses dan hasil intruksional yang dikumpulkan dengan alat bantu instrumen pengamatan yang dikembangkan oleh peneliti.

Peneliti (guru/dosen) melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan dalam pengamatan/observasi ini, bisa berupa data kuantitatif (hasil ujian/tes, kuis, presentasi, nilai tugas dan sebagainya), dan juga data kualitatif (motivasi belajar peserta didik, keaktifan dalam pembelajaran di kelas, dan lain sebagainya).

Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pengamatan tindakan ini bisa melalui soal ujian/tes, lembaran observasi, catatan lapangan, dokumentasi. Data yang dikumpulkan perlu dicek kebenarannya atau keabsahannya dengan menggunakan beberapa teknik, seperti triangulasi, diskusi teman sejawat, dan lain sebagainya.²⁵

(d) Refleksi (*reflecting*)

Reflecting adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi yaitu siswa, suasana kelas dan guru. Pada tahap ini, guru sebagai peneliti menjawab pertanyaan mengapa, bagaimana dan sejauhmana

²⁵ Suhardjono, *Penelitian.....*, hal. 118

²⁹ Ngaliw Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Rosdakarya, 1984), hal. 149

Dalam hal ini, peneliti mengamati dan mencatat secara langsung untuk mengetahui beberapa hal, antara lain:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran al-Qur'an Hadist dengan menggunakan metode permainan.
- 2) Aktivitas guru pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan.
- 3) Aktivitas siswa saat mengerjakan tugas yang diberikan dalam proses pembelajaran.
- 4) Tingkat pemahaman siswa dalam materi yang diberikan.

Wawancara atau interview adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam topik tertentu.³⁰ Sedangkan menurut S. Margono mengemukakan bahwa

Adapun wawancara mendalam ini secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab

³¹ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal.168

sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, yaitu pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.

3) Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.³² Menurut Pohan, 2007: 74 telaah dokumen adalah cara pengumpulan informasi yang didapatkan dari dokumen, yakni peninggalan tertulis, arsip-arsip, akta ijazah, rapor, peraturan perundang-undangan, buku harian, surat-surat pribadi, catatan biografi, dan lain-lain yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang diteliti.

Metode dokumentasi ini, penulis gunakan untuk memperoleh data tentang:

- Kegiatan pembelajaran al-Qur'an Hadits dengan menggunakan metode permainan make a match and articulation di kelas VII A MTs NU Berbek Waru Sidoarjo.
- Silabus dan rencana pelajaran.
- Berbagai macam tes.
- Laporan tugas peserta didik.

³² Husaini Ustman dan Purnomo Setiadi, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hal.73

soal yang mengukur hasil belajar belajar sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diteliti.³⁴

4. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Yaitu data yang berasal dari keterangan atau informasi seseorang atau sumber data yang berkaitan langsung dengan objek penelitian. Dalam hal ini data yang diambil dalam menerapkan metode permainan antara lain:

- 1) Guru bidang studi al-Qur'an Hadist di MTs NU Berbek Waru Sidoarjo.
- 2) Kepala Sekolah, para staf, guru maupun karyawan MTs NU Berbek Waru Sidoarjo.
- 3) Siswa-siswi kelas VII A MTs NU Berbek Waru Sidoarjo.

b. Sumber Data Sekunder

Yaitu sumber data yang diperoleh secara tidak langsung yang diberikan kepada peneliti³⁵, seperti dokumentasi mengenai keadaan lingkungan, dan literatur yang berkaitan dengan metode permainan diantaranya: *teaching through play*; *teachers' thinking and classroom practice* (Neville Bennett, Liz Wood, Sue Rogers), metode *edutainment* (Moh. Sholeh Hamid), *active learning* 101 cara belajar aktif (Melvin L. Silberman) dan *cooperative learning* (Anita Lie), dan lain-lain.

³⁴ Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: GaungPress, 2011), hal.73

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), hal.309

dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.³⁷

manfaat metode permainan; kelebihan dan kekurangan metode permainan.

Kemudian pada bagian kedua tentang permainan Make A-Match and Articulation; pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang meliputi: pengertian pemahaman siswa; pengertian materi pembelajaran; pengertian mata pelajaran al-Qur'an Hadits; ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an Hadits; tujuan Al-Qur'an Hadits; kompetensi dasar mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.

Terakhir pembahasan mengenai: penerapan metode permainan Make A-Match and Articulation untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Al-Qur'an Hadits.

BAB III: Bab ini berisi tentang laporan hasil penelitian dan pembahasan , yaitu mengenai paparan (deskripsi) obyek penelitian yang meliputi: sejarah berdiri dan perkembangan, visi, misi dan tujuan, struktur organisasi, keadaan guru, siswa, sarana dan prasarana pendidikan di MTs NU Berbek Waru Sidoarjo, dan penyajian data serta analisis data.

BAB IV: Pada bab terakhir ini yang merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan dari skripsi dan saran-saran dari penulis untuk perbaikan-perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa Greeka-Yunani yaitu *metha* (melalui atau melewati), dan *hodos* (jalan atau cara). Asal makna tersebut dapat diambil pengertian secara sederhana adalah jalan atau cara yang ditempuh oleh seorang guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada anak didiknya sehingga dapat

⁴⁰ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru, 1989), hal.30

a. Strategi Pembelajaran Picture and Picture

Strategi ini adalah sebuah strategi di mana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menrangkan sebuah materi dan menanamkan pesan yang ada dalam materi tersebut. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga, apa pun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati , serta dapat diingat kembali oleh siswa.

Langkah-langkah yang sebaiknya dilakukan oleh guru adalah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
3. Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan yang berkaitan dengan materi.
4. Guru menunjuk dan memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
5. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut.
6. Dari alasan atau urutan gambar tersebut, guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

7. Guru member kesimpulan/rangkuman dari materi yang baru saja dibahas.⁴⁸

b. Strategi Pembelajaran Cooperative Script⁴⁹

Strategi ini menarik bagi siswa, karena siswa akan berbicara dengan lawan bicara secara langsung dan akan mendapatkan respon langsung dari lawannya dalam membahas suatu tema atau materi yang diajukan oleh guru. Dalam hal ini, guru membagi siswa menjadi berpasangan dan setiap pasangan akan membahas suatu tema yang telah diberikan sebelumnya oleh guru dan saling mengutarakan pendapatnya masing-masing untuk menemukan suatu kesimpulan jawaban.

Dengan demikian, langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan strategi ini adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa untuk berpasangan.
2. Guru membagi wacana/materi kepada setiap siswa untuk dibaca, kemudian membuat kesimpulan atau ringkasan terhadap materi tersebut.
3. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
4. Pembicara membacakan kesimpulan atau ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.
5. Sementara siswa yang menjadi pendengar menyimak, mengoreksi, atau menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu

⁴⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment: menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hal.217

⁴⁹ Model pembelajaran *cooperative script* dikembangkan oleh Danserau, dkk pada tahun 1885

menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di kelas baik secara individual atau secara kelompok/klasikal agar pelajaran itu dapat diresap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Semakin baik metode mengajar, semakin efektif pula pencapaian tujuan.⁵⁵

⁵⁹ Andang Ismail, *Alat.....*, hal.27

dan antusiasme. Sebagai metode mengajar, metode permainan dapat dilakukan secara individual atau kelompok.

Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (*sersan*). Selain itu, permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Hal ini dapat diwujudkan apabila interaksi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan memadukan prinsip pendidikan dan hiburan (*edutainment*), sehingga siswa merasa terhibur dan bisa belajar tanpa ia sadari.

Selain itu, penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral dan norma dapat dicapai bilamana siswa secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan pemecahan masalah dilakukan melalui peragaan. Oleh karena itu, metode ini dapat menghasilkan suatu pengalaman yang berharga bagi siswa.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran dengan menggunakan permainan dapat menambah motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan harapan metode permainan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Sebelum dilaksanakan metode permainan, perlu diperhatikan beberapa hal yaitu:

- a. Siapkan materi yang akan disampaikan.

- ## B. Kelemahan Metode Permainan

- Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan sangat bermanfaat dalam pembelajaran karena dengan permainan suasana belajar akan semakin menyenangkan dan tidak membosankan, dan lebih memotivasi siswa untuk

belajar aktif dan kreatif serta melatih siswa untuk bekerja sama dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

B. PERMAINAN MENCARI PASANGAN (*MAKE A-MATCH*)⁶²

Permainan mencari pasangan membutuhkan alat bantu berupa kartu-kartu yang berisi dengan materi, konsep, atau topik yang cocok untuk sesi *review*. Hal ini sangat menarik dan menantang bagi siswa untuk bermain dan menjawab berbagai kartu yang berisi materi pelajaran tersebut.⁶³

Sintaks strategi pembelajaran tipe Make – A Macth adalah :

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa potongan-potongan ayat, sebaliknya satu bagian kartu yang berisi arti dari potongan-potongan ayat tersebut.
- b) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi penghargaan atau bisa berupa pujian atau berupa tambahan poin.

⁶² Lorna Curran, *Language arts and cooperative learning lessons for little ones*, (1994)

⁶³ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hal.228

1. Pengertian Pemahaman Siswa

Menurut W.J.S Poerwodarminto, pemahaman berasal dari kata “paham” yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal. Sedangkan pemahaman siswa adalah proses, perbuatan, cara memahami sesuatu.

⁶⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. (Cet.IX; Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 118–137

- a) Pemahaman diartikan sebagai melihat suatu hubungan. Pemahaman disini mengandung arti dari definisi yang pertama, yakni pemahaman diartikan mempunyai ide tentang persoalan. Sesuatu itu dipahami selagi fakta-fakta mengenai persoalan itu dikumpulkan.
- b) Pemahaman diartikan sebagai suatu alat menggunakan fakta. Pemahaman ini lebih dekat pada definisi yang kedua, yakni pemahaman tumbuh dari pengalaman, disamping berbuat, seseorang juga menyimpan hal-hal yang baik dari perbuatannya itu. Melalui pengalaman terjadilah pengembangan lingkungan seseorang hingga ia dapat berbuat secara intelegen melalui peramalan kejadian. Dalam pengertian disini kita dapat mengatakan seseorang memahami suatu obyek, proses, ide, fakta jika ia dapat melihat bagaimana menggunakan fakta tersebut dalam berbagai tujuan.
- c) Pemahaman diartikan sebagai melihat penggunaan sesuatu secara produktif.

Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta – fakta atau konsep. Adapun pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa untuk terlibat selama proses pembelajaran berlangsung akan menimbulkan interaksi antara guru

Terkait dengan pandangan di atas, saat ini, guru dituntut untuk melakukan inovasi terbaru. Dalam proses belajar al-Qur'an Hadits, prinsip belajar harus terlebih dahulu dipilih, sehingga sewaktu mempelajari al-Qur'an Hadits dapat berlangsung dengan lancar, misalnya mempelajari hukum bacaan mim sukun atau memahami dan menerapkan surah Al-Kafirun, Al-Bayyinah dalam kehidupan sehari-hari, seseorang perlu memahami lebih dahulu kemudian mempraktekkan dan mengamalkannya. Ini berarti mempelajari al-Qur'an Hadits haruslah bertahap dan berurutan serta berdasarkan pada pengalaman belajar yang lalu.

Selain itu pemahaman diartikan bilamana seseorang tersebut dapat mengimplikasikan dengan suatu prinsip yang nanti akan diingat dan dapat digunakannya pada situasi yang lain. Pencapaian pemahaman siswa dapat dilihat pada waktu proses belajar mengajar. Sebagaimana kegiatan kegiatan yang lainnya, kegiatan belajar mengajar berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang diterapkan maka evaluasi hasil belajar memiliki saran berupa ranah-ranah yang

a) Fungsi Bahan Ajar

- 1) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- 2) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
- 3) Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Dengan demikian, fungsi bahan ajar sangat akan terkait dengan kemampuan guru dalam membuat keputusan yang terkait dengan perencanaan (*planning*),

aktivitas-aktivitas pembelajaran dan pengimplementasian (*implementing*), dan penilaian (*assessing*).

b) Tujuan Bahan Ajar

Bahan ajar disusun dengan tujuan:

1. Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu
2. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran
4. Agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik.⁷³

c) Jenis-Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar jika dikelompokkan menurut jenisnya ada 4 jenis yakni bahan cetak (*matrrial printed*) seperti handout, buku, lembar kerja siswa, brosur, foto/gambar dan model. Bahan ajar dengar seperti kaset, radio, piringan hitam dan compact disk audio. Bahan ajar pandang dengan seperti video compact disk dan film. Bahan ajar interaktif seperti compact disk interaktif.⁷⁴

3. Pengertian Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Mata pelajaran Qur'an Hadits merupakan unsur mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada madrasah yang memberikan pendidikan kepada siswa untuk memahami al-Qur'an dan al-Hadits sebagai sumber ajaran agama Islam dan

⁷³ *Ibid*, hal. 176

⁷⁴ Iskandar Sunendar, Dadang dan Wassid, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 173

mengamalkan isi kandungannya sebagai petunjuk hidup dalam kehidupannya sehari-hari

4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist

Mata pelajaran Qur'an Hadits merupakan unsur mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada madrasah yang memberikan pendidikan kepada siswa untuk memahami al-Qur'an dan al-Hadits sebagai sumber ajaran agama Islam dan mengamalkan isi kandungannya sebagai petunjuk hidup dalam kehidupannya sehari-hari.

Ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- Membaca dan menulis yang merupakan unsure penerapan ilmu tajwid.
- Menerjemahkan makna (tafsiran) yang merupakan pemahaman, interpretasi ayat, dan hadis dalam memperkaya khazanah intelektual.
- Menerapkan isi kandungan ayat/hadis yang merupakan unsure pengamatan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Tema-tema yang ditinjau dari perspektif al-Qur'an dan al-Hadits, yaitu:

1. Manusia dan tugasnya sebagai khalifah di bumi.
2. Keikhlasan dalam beribadah
3. Nikmat Allah dan cara mensyukurinya
4. Perintah menjaga kelestarian lingkungan hidup
5. Pola hidup sederhana dan perintah menyantuni para dhuafa

Kompetensi dasar yang diharapkan dari siswa setelah menamatkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah adalah :

- a. Menjelaskan pengertian dan fungsi Al-Qur'an dan Hadits, menjelaskan cara-cara mengfungsikan Al-Qur'an dan Hadits, menerapkan Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman hidup umat Islam.
- b. Menjelaskan cara mencintai Al-Qur'an dan Hadits, menjelaskan perilaku orang yang mencintai Al-Qur'an dan Hadits, menerapkan perilaku mencintai Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan.
- c. Memahami isi kandungan Surah al-Fatihah, an-Nas, al-Falaq, dan al-Ikhlâs tentang *tauhid rububiyah* dan *uluhiyyah*, menerapkan kandungan Surah al-Fatihah, an-Nas, al-Falaq, dan al-Ikhlâs dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Menulis hadits tentang iman dan ibadah, menerjemahkan makna hadits tentang iman dan ibadah, menghafal hadits tentang iman dan ibadah,

[illegible]

- a. Menerapkan hukum bacaan mim sukun dalam Surah al-Bayyinah dan al-Kafirun.
- b. Memahami isi kandungan Surah al-Kafirun dan al-Bayyinah tentang toleransi, memahami keterkaitan isi kandungan Surah al-Kafirun dan al-Bayyinah tentang membangun kehidupan umat beragama dalam fenomena kehidupan, menerapkan isi kandungan Surah al-Kafirun dan al-Bayyinah tentang toleransi dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Memahami isi kandungan Surah al-Lahab dan an-Nasr tentang problematika dakwah, menerapkan kandungan Surah al-Lahab dan an-Nasr dalam kehidupan sehari-hari.⁷⁶

Pemahaman materi al-Qur'an Hadits terbilang cukup sulit bagi siswa yang berada di jenjang pendidikan tingkat menengah khususnya jenjang pendidikan madrasah tsanawiyah dikarenakan materi yang diberikan berupa penekanan pada

[illegible]

Peran guru sebagai pengelola kelas, mediator, fasilitator, dan motivator dituntut untuk mencari inovasi baru dalam pembelajaran yang dipakai, salah satunya yaitu dengan mengadakan permainan karena dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran dapat memotivasi siswa dan mengubah situasi lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Metode pengajaran dengan permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Permainan dalam arti permainan pendidikan (permainan edukatif), siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme.

Sedangkan artikulasi adalah salah satu permainan dan model pembelajaran yang menuntut siswa menjadi aktif dan berani mengutarakan pendapatnya.⁷⁹ Siswa dituntut untuk bisa berperan sebagai “penerima pesan” sekaligus berperan sebagai “penyampai pesan”. Artikulasi merupakan model pembelajaran dengan sintaks : penyampaian kompetensi, sajian materi, bentuk kelompok, berpasangan sebangku, salah satu siswa menyampaikan materi yang baru diterima kepada pasangannya kemudian bergantian, presentasi di depan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkannya.

⁷⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hal. 226

Timbulnya semangat atau kesepakatan mendirikan pendidikan ini bermula dari tokoh pendidikan di desa berbek yang sudah lama mengelola Madrasah Ibtida'iyah NU (MI NU) di desa itu, yang sekaligus sebagai kepala madrsaah pada bulan Januari 1995. Gagasan ini dimunculkan pada rapat pengurus MI NU Berbek yang kemudian disetujui oleh sejumlah pengurus kemudian program tersebut dilanjutkan di tingkat rapat desa, yang pada saat itu kepala dijabat oleh Bapak H. Kholil dan beliau setuju jika institusi pendidikan ini merupakan institusi satu atap dalam kepengurusannya, yakni jadi satu dengan MI NU Berbek. Disamping itu, MTs NU tersebut harus menginduk pada lembaga pendidikan Ma'arif NU.

Pada tahun kedua, pembangunan gedung baru dapat dimulai secara bertahap karena kondisi dana yang sangat terbatas. Hal ini tidak luput dari dukungan moril dan materil dari masyarakat Desa Berbek dan sekitarnya serta kerja sama antar

c) Pengelola : Pengurus MTs NU

10) Alamat Yayasan

a) Pendiri : Jl. KH. Mukmin 64 Sidoarjo

b) Pembina : Jl. KH. Mukmin 64 Sidoarjo

c) Pengelola : Jl. Brigjend Katamso Berbek Waru
Sidoarjo

11) Tahun Pendiri Madrasah : 1995

12) **Jenjang Akreditasi saat ini : Terakreditasi A**

13) Status fasilitas Madrasah : Milik Sendiri

14) Sifat bangunan : Permanen

15) Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (PBM): Pagi

16) Waktu Pembelajaran : 06.30 – 13.00 WIB

17) Website : www.mtsnuwaru.co.cc

18) E-Mail : mtsnuberbek@yahoo.co.id

b. Identitas Kepala Madrasah

1) Nama : Mas Husein MN, S.Pd. M.Pd.

2) Tempat dan Tanggal Lahir : Sidoarjo, 8 Oktober 1969

3) Jenis Kelamin : Laki-laki

4) Alamat Rumah : Berbek Dalem 54 Waru

5) Pendidikan Terakhir : S2 STIE Indonesia Malang

6) Penataran / kursus yang pernah diikuti 3 terakhir : -

				dan Guru Matematika
8.	Nur Sa'adah, S.Pd	P	S1 IAIN/2006	Wali Kelas IX B, Guru Al-Qur'an Hadits dan Kaligrafi
9.	Siti Aisyah, S.Pd	P	S1 UNESA/2006	Wali Kelas VIII A dan Guru Bhs. Indonesia
10.	Arif Rahman M, S.Pd	L	S1 UNIPA Surabaya/2001	Wali Kelas IX A, Guru PKN dan IPS
11.	Laili Muassomah, S.Pd	P	S1 PGRI Adi Buana/2008	Wali Kelas VIII B, Guru Bhs. Inggris dan Retorika
12.	Luluk Afifatul S, S.Pd	P	S1 IAIN/2002	Wali Kelas VII B, Guru Fiqih dan SKI
13.	Putri Liana Wahyu Fatmawati, S.Pd	P	UNESA	Wali Kelas VII A, Guru Fisika dan Matematika
14.	M. Masdar, BA	L	KGAA/1969	Guru Bahasa Daerah
15.	M. Syamsuddin, S.Pd	L	S1 IKIP Surabaya/1998	Guru Olahraga
16.	M. Fauzan, S.Pd.I	L	S1 UNSURI/2004	Kepala Tata Usaha dan Guru TIK
17.	Hj. Siti Aminah Thohir	P	-	Guru Diniyah
18.	Mas Abd. Mustain	L	-	Guru Diniyah
19.	M. Hasan Bisri, S.Pd	L	S1/2001	Guru Seni Budaya Keterampilan
20.	Lailatul Fitriyah, S.Pd	P	S1 UNESA/2008	Guru Biologi
21.	Mas Abd. S. Hidayatullah	L	S1 IAIN	Guru Akidah Akhlak
22.	Lailatul Farocha, S.HI	P	S1 IAIN	Tata Usaha dan Guru Pramuka
23.	Elok Cahyani	P	SMK Darma Siswa/2004	Kepala Perpustakaan
24.	Dewi Aisyah	P	SMAN 1	Kepala Koperasi

Sumber: Dokumentasi MTs NU Berbek Waru Sidoarjo

b. Keadaan Siswa

Tabel 02

No	Kelas	P	L	Jumlah
1	VII	19	27	46
2	VIII	22	36	58
3	IX	21	29	50
Jumlah				154

Data yang peneliti gunakan adalah data hasil angket siswa atau respon siswa pada siklus I dan siklus II melakukan tindakan dengan menggunakan metode permainan. Selain itu, peneliti juga menggunakan data tes untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengartikan mufradad yang diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist dengan metode permainan dengan tipe make a match dan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi al-Qur'an Hadits dengan menggunakan permainan artikulasi (*articulation*).

Data ini diperoleh dari angket yang telah disebarakan kepada 23 responden dengan jumlah 10 item. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Rekapitulasi angket teknik pembelajaran al-Qur'an Hadits dengan metode permainan.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{191}{23} \times 100\%$$

= 83,04%

Keterangan :

F: Frekuensi yang sedang dicari prosentasinya adalah

N: Number of casses(jumlah frekuensi atau banyaknya individu)
adalah 23

P: Angket Prosentasi.

Kemudian untuk memberikan interpretasi pada hasil perhitungan tersebut, ditetapkan standar sebagai berikut:

Baik : (76% - 100%)

Cukup : (56% - 75%)

Kurang Baik : (40% - 55%)

Tidak Baik : (Kurang dari – 40%)

Dari data yang diperoleh diatas maka dapat disimpulkan prosentasi ideal adalah nilai 4 dengan jumlah frekuensi 191 adalah 83,04%. Maka dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi al-Qur'an Hadits dengan menggunakan metode permainan make a-match untuk mengartikan mufradat dan artikulasi untuk pemahaman isi kandungan suatu ayat tergolong baik. Dengan

demikian penerapan metode permainan dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits berhasil memberikan perubahan yang lebih baik.

2. Data tentang Pemahaman Siswa dalam Materi Pembelajaran Al-Qur'an

Hadits Kelas VII A MTs NU Berbek Waru Sidoarjo

Data tentang pemahaman siswa dalam materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits MTs NU Berbek Waru Sidoarjo melalui penyebaran sejumlah angket yang diberikan kepada siswa kelas VII A. Peneliti memberikan angket kepada siswa pada saat siklus I dan siklus II melakukan tindakan dengan menggunakan metode permainan.

Angket tersebut terdiri dari 10 butir pertanyaan dan setiap pertanyaan memiliki empat jawaban. Masing-masing jawaban pertanyaan dalam angket tersebut disediakan alternatif jawaban pilihan dengan standar penilaian sebagai berikut:

- Untuk skor jawaban Ya(A) dinilai 4
- Untuk skor jawaban Sering(B) dinilai 3
- Untuk skor jawaban Kadang-kadang(C) dinilai 2
- Untuk skor jawaban Tidak pernah(D) dinilai 1

No	Nomer Item Pertanyaan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	14
2.	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	15
3.	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	16
4.	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	11
5.	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	18
6.	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	19
7.	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	15
8.	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	19
9.	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	19
10.	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	16
11.	3	1	1	2	2	2	2	2	1	2	18
12.	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	17
13.	3	2	1	2	1	2	2	2	2	1	18
14.	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	14
15.	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	15
16.	3	2	1	1	2	1	1	2	2	2	19
17.	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	18

Pada hasil angket siswa siklus I, siswa kurang merespon ketika guru memberikan apersepsi, kurang bersemangat, dan siswa juga kurang bisa menerjemahkan tiap-tiap ayat ataupun potongan-potongan ayat dalam Surat Al-Kafirun dan al-Bayyinah dengan baik. Selain itu, siswa belum mampu mempraktekkan permainan make A-match (mencari pasangan dengan menggunakan kartu) untuk memahami arti potongan ayat atau memahami terjemah ayat Surah Al-Kafirun dan Al-Bayyinah tentang toleransi dan fanatik dikarenakan masih kebingungan maksud dan tujuan dari permainan mencari pasangan ini. Ketika permainan artikulasi, siswa juga masih belum bisa menjelaskan kembali dengan bahasa mereka sendiri terhadap materi yang telah dijelaskan oleh guru. Dengan demikian pada saat pembelajaran memahami isi kandungan Q.S. Al-Kafirun dan Q.S. Al-Bayyinah, keadaan kelas masih ramai, ricuh dan kurang terkondisikan dalam proses belajar mengajar tersebut serta pemahaman siswa belum baik.

Sedangkan pada hasil angket siklus II, kebanyakan siswa bahkan hampir seluruh siswa merespons dengan baik ketika guru memberikan apersepsi, bersemangat dan berantusias dalam pembelajaran yang menggunakan metode permainan, serta siswa dapat mendemonstrasikan permainan dalam pembelajaran

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pemahaman siswa pada materi al-Qur'an Hadits dengan menggunakan penilaian aspek kognitif menunjukkan hasil yang diperoleh siswa (nilai rata-rata kemampuan siswa) adalah 7. Dengan mengacu pada reflexi awal, maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).⁸² Berikut ini adalah hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada setiap siklus:

a. Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada perencanaan tindakan I, peneliti menerapkan penggunaan metode permainan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi al-Qur'an Hadits di kelas VII A yang siswanya memiliki kemampuan yang heterogen dengan latar belakang yang berbeda. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti melakukan:

- a. Diskusi dengan guru pamong tentang kelas yang akan dipilih.
- b. Menganalisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran.
- c. Meminta bantuan guru pamong untuk membantu peneliti sebagai pengamat dalam kegiatan pembelajaran, memantau peneliti dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

⁸² Suharsimi arikanto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi, 2009), hal.16

- ### *Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan*

Pelaksanaan siklus ini terdiri dari satu pokok bahasan, yaitu bab Surat Al-Kafirun dan Al-Bayyinah dimana:

Pendahuluan Pertemuan I dan II

- Dalam kegiatan awal diawali dengan salam, apersepsi dan memberikan motivasi terkait dengan materi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan kompetensi dan langkah-langkah yang akan ditempuh pada pembelajaran kali ini, bahwa pada pelajaran ini siswa diajak untuk mengetahui bunyi ayat dan isi kandungan Q.S. Al-Kafirun dan Al-Bayyinah.

Kegiatan Inti Menggunakan Permainan Make A-Match

- Menyuruh siswa melafadzkan Surat Al-Kafirun dan Al-Bayyinah
- Membagikan beberapa kartu yang berisi potongan ayat yang beracak-acakan kepada masing-masing siswa.
- Meminta siswa untuk menyesuaikan dan menyusun ayat-ayat tersebut sehingga menjadi ayat yang utuh dan tepat.
- Menyuruh siswa untuk menempelkan kartu tersebut di papan tulis.
- Memberi penjelasan singkat mengenai isi kandungan Surat al-Kafirun dan Al-Bayyinah.

Kegiatan Inti Menggunakan Permainan Artikulasi

- Menyajikan materi tentang toleransi dan fanatik beragama.
- Mengelompokkan semua siswa berpasangan dua orang dan setiap kelompok mendiskusikan materi yang telah disampaikan oleh guru. Tiap kelompok menetapkan siapa yang pertama menjadi pembicara dan siapa yang menjadi pendengar.

- Menyuruh secara acak/bergiliran kepada seorang siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok yang lainnya.

Kegiatan Penutup

- Memberikan penguatan materi sesuai yang didapatkan.
- Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan.
- Menarik kesimpulan tentang isi kandungan Surat Al-Kafirun dan Al-Bayyinah.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada pertemuan pertama ini diawali dengan salam hangat dan memberikan motivasi pada siswa bahwa siswa di kelas ini adalah siswa yang pasti bisa. Lalu guru menyampaikan bahwa pembelajaran hari ini dibuat menjadi pembelajaran yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar. Guru menjelaskan maksud dan tujuan permainan kartu, kemudian masing-masing siswa diberi kartu yang berisi potongan ayat al-Qur'an terkait dengan tema Surat Al-Kafirun.

Pada waktu awal permainan ini, siswa kebingungan bagaimana cara yang dimaksudkan. Suasana kelas ricuh dan ramai akibat ulah siswa yang belum paham permainan ini. Akhirnya guru menjelaskan kembali permainan Make a-Match (mencari pasangan) kepada siswa dan siswa melanjutkan permainan tersebut. Setelah

itu, guru menyuruh siswa untuk menempelkan kartu yang berisi potongan ayat di papan tulis sesuai dengan urutan bunyi ayatnya. Sedikit siswa yang mengetahui bunyi ayat dan terjemahannya juga tidak bisa mengurutkan bunyi ayat sesuai dengan terjemahannya.

Kegiatan selanjutnya, guru melakukan tanya jawab pada kelompok belajar mengenai potongan ayat dengan guru yang menyebutkan ayatnya dan siswa yang menyebutkan terjemahannya dan sebaliknya. Namun, sedikit siswa yang aktif menjawab dikarenakan sebagian yang lainnya belum mengetahui makna dari ayat tersebut.

Selanjutnya, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kedua adalah melanjutkan pembahasan materi yaitu tentang memahami keterkaitan isi kandungan Surat Al-Kafirun dan Al-Bayyinah dengan menggunakan metode permainan artikulasi yang mana awal pertemuan diawali salam hangat, pemberian motivasi agar siswa semangat dan aktif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran al-Qur'an Hadits ini berada di pelajaran akhir yang menjadikan siswa sudah merasa lelah, bosan dan cuaca juga panas. Kemudian guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan juga menjelaskan materi tentang toleransi dan fanatik. Setelah guru memaparkan materi, guru membagi kelompok yang masing-masing kelompok beranggota 2 orang (berpasangan 2 orang). Setiap kelompok mendiskusikan materi yang telah disampaikan oleh guru selama beberapa menit kemudian guru menunjuk secara acak kelompok untuk menjelaskan kembali materi

Namun, tidak semua siswa bisa berpartisipasi aktif dalam melakukan permainan ini dikarenakan waktu yang tidak mencukupi. Ada juga siswa yang tidak memperhatikan dan tidak berdiskusi dengan teman sekelompoknya bahkan ada yang bersantai-santai karena malas dan tidak menuruti perintah guru dikarenakan mungkin kurang adanya persiapan dan minimnya pengetahuan tentang materi yang dijelaskan.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau prosentase keberhasilan siswa dan pemahaman siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis.

Pengamatan pada siklus I ini dilakukan terhadap: (a) aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar; (b) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran; (c) kemampuan siswa dalam mendemostrasikan dan melakukan permainan make a-match dan artikulasi; (d) evaluasi hasil belajar. Data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

- [illegible]

dikarenakan guru kurang bisa mengontrol kondisi siswa dan situasi siswa.

6. Aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran hanya mendapatkan nilai 60% dari kriteria pengamatan yang dilakukan, prosentase ini berada dalam kategori cukup baik. Hal tersebut disebabkan pada saat proses belajar mengajar tidak banyak melibatkan siswa dalam permainan, sebagian siswa masih merasa kejenuhan, dan pemahaman siswa masing berkurang.

Untuk memperbaiki kelemahan, kekurangan, serta permasalahan yang telah ditemukan pada siklus I, maka perlu diadakan pemecahan masalah, perbaikan dan peningkatan pada pelaksanaan tindakan selanjutnya yaitu pada siklus II.

b. Siklus II

Tahap Perencanaan

Pada pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan pada hari Sabtu dan Senin tanggal 07 Mei 2012 dan 12 Mei 2012 di jam pelajaran keenam, tujuh dan delapan dengan 2 kali pertemuan (2 x 40 menit) pada pembelajaran al-Qur'an Hadits yang menggunakan metode permainan tipe make a-match dan artikulasi. Perencanaan siklus II berdasarkan *replanning* yang terdapat pada siklus I. Pada siklus II, peneliti lebih meningkatkan kegiatan pembelajaran dari apa yang telah dilakukan pada siklus I. Peneliti yang berkolaborasi dengan guru pamong memberikan pemahaman yang

lebih mendalam mengenai maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari metode permainan make a-match dan artikulasi pada pembelajaran al-Qur'an Hadits.

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan bahan ajar, menyiapkan kartu potongan ayat dan terjemah yang digunakan untuk permainan make a-match dan materi yang akan digunakan pada permainan artikulasi, Lembar Kerja Siswa, Ulangan Harian, instrument kegiatan guru dan siswa, lembar angket, serta alat-alat pengajaran yang mendukung.

Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kali ini yaitu guru menerapkan metode permainan make a-match dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan selain itu mengutamakan ketelitian dan kerjasama siswa dalam menyelesaikan suatu masalah, serta memberikan kenyamanan dalam menyelesaikan masalahnya karena siswa mencari pasangan kelompoknya dengan sendiri.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode make a-match sebagai berikut:

Pendahuluan pertemuan III dan IV

- Mengawali dengan mengucapkan salam, apersepsi.

- Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
- Memberikan pemahaman mengenai pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan permainan.

Kegiatan Inti Menggunakan Permainan Make A-Match

- Menyiapkan beberapa kartu yang berisi potongan ayat dan terjemah Surat Al-Kafirun.
- Membagikan kepada seluruh siswa masing-masing sebuah kartu yang berbeda-beda.
- Menyuruh siswa mencocokkan dan memanggil siswa untuk menempelkan potongan ayat yang sesuai tata letaknya dan urutan surat. Atau guru memanggil siswa dan memberinya kartu untuk ditempelkan sesuai letak dan urutannya.
- Guru mendiskusikan hasil pekerjaan dengan siswa.
- Demikian seterusnya

Kegiatan Inti Menggunakan Permainan Artikulasi

- Guru menyampaikan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- Guru menyajikan materi sebagaimana biasanya.
- Untuk mengetahui daya serap dan pemahaman siswa, guru menyuruh siswa untuk membentuk kelompok berpasangan dua orang.

dipanggil untuk maju dan menempelkan kartu tersebut. Hal ini dapat dilihat dari ada beberapa siswa yang ingin lagi untuk mendapatkan potongan ayat tersebut ada beberapa siswa yang tidak masuk karena sakit dan berhalangan maka siswa yang lain ingin menggantikan siswa yang tidak masuk untuk melakukan permainan edukatif ini.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan hafalan siswa, setelah selesai pelaksanaan permainan ini guru memberikan pertanyaan pada semua siswa dengan guru yang melafadzkan potongan-potongan ayat dan siswa yang menyebutkan artinya dan kemudian bergantian guru yang menyebutkan artinya dan siswa yang menyebutkan lafadz ayatnya. Semua siswa dapat menjawab dengan baik dan benar. Tidak hanya itu saja, siswa juga dapat membedakan ayat dari Surat Al-Kafirun dan Al-Bayyinah yang mengandung isi tentang toleransi dan fanatik beragama.

Selanjutnya guru memberikan penguatan materi tentang Surat Al-Kafirun dan Al-Bayyinah tentang perlunya adanya fanatik dan bertoleransi dalam beragama serta menyimpulkannya. Kemudian siswa diberi arahan untuk belajar di rumah karena minggu depan akan diadakan ulangan harian terkait bab ini. Sebagai penutup pembelajaran, guru mengucapkan hamdalah dan salam.

Tahap Pengamatan

6.	Aulia Dwi Oktaviani	9	9
7.	Deny Setiyawan	8	8,8
8.	Dinda Tria Habibah	9	9,4
9.	Fandhie Septiawan	10	9,3
10.	Ibrahim Al-Ayyubi	9	8.8
11.	Ika Sherli Nuraini	10	9,3
12.	Ilham Kurnia Permadi	9	9,5
13.	M. Basori	7	9,2
14.	Mas Saidaturrohman	10	9
15.	Moch Ulul Albab	8	9,6
16.	M. Bahrul Afandi	9	9,5
17.	Muhammad Nadlirin	10	9,8
18.	Puput Alviana	10	9,5
19.	Salisatus Zahiroh	8	10
20.	Siti Rohmah	7	9,4
21.	Nur Azizah	10	10
22.	Fitri Susanti	10	10
23.	Hudza Anzahra	9	9,9
Jumlah skor		206	216,9
Jumlah skor maksimum		75	75
% Skor tercapai		86,9%	100%
Jumlah siswa tuntas		20	23
Jumlah siswa tidak tuntas		3	0
Standart nilai yang ditentukan		8	8
Rata-rata nilai		$206:23= 8,9$	$216,9:23= 9,4$

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pemahaman siswa pada materi al-Qur'an Hadits sangatlah baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua mengalami ketuntasan belajar klasikal, karena siswa memperoleh nilai diatas nilai yang ditentukan dalam KKM yaitu 75. Sehingga tidak perlu adanya perbaikan secara klasikal dan secara individual kepada siswa. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil nilai siswa dikarenakan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan dengan menggunakan metode permainan make a-match dan artikulasi mengalami perubahan yang baik.

Tahap Refleksi

- 1) Hasil pengamatan peneliti terhadap aktifitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan proses dan suasana pembelajaran yang mengarah pada metode permainan make a-match dan artikulasi dalam materi al-Qur'an Hadits telah mencapai kriteria keberhasilan 87,5% yang berada dalam kategori baik, karena guru dapat menggunakan dan menerapkan metode permainan make a-match dan artikulasi dalam proses belajar mengajar. Ini berarti bahwa kriteria keberhasilan aktifitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mengajar bidang studi al-Qur'an Hadits di kelas VII pada siklus II telah berhasil dengan baik dan mengalami peningkatan yang tinggi.
- 2) Aktivitas siswa dan PBM sudah mengarah ke metode permainan secara lebih baik. Hal ini terlihat pada keterlibatan dan antusias siswa

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sudah tidak ada lagi kesulitan siswa dalam memahami materi al-Qur'an Hadits yang berkaitan tentang mengartikan, menerjemahkan dan memahami isi kandungan suatu ayat al-Qur'an serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari tentang toleransi dan fanatik dalam beragama karena negara Indonesia ini beragam suku dan keyakinan.

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ini ternyata membawa dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas VII dimana siswa yang berada pada kelas VII A adalah siswa yang masih senang bermain.

Dari beberapa hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini di kelas VII A yang berkolaborasi dengan guru pamong al-Qur'an Hadits menyimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan selama siklus II sudah berhasil dengan baik, untuk itu tidak perlu diulang dan diperbaiki lagi pada tindakan siklus yang ketiga.

1. Hasil Temuan Tindakan

Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap situasi dan kondisi proses pembelajaran, banyak kendala-kendala yang dialami baik oleh guru maupun oleh siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan, tapi setelah dilakukan penelitian kelas banyak perubahan yang terjadi seperti semangat belajar siswa meningkat, aktivitas belajar siswa meningkat, pemahaman dan hasil belajarpun mengalami peningkatan. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ini menekankan pada peningkatan pemahaman siswa dimana pembelajaran dikemas sedemikian rupa dan semenarik mungkin yang dipadu dengan permainan-permainan yang edukatif dan menyenangkan.

Pada siklus I ini yang diperoleh dari aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran al-Qur'an Hadits dengan menggunakan metode permainan make a-match dan artikulasi adalah 19 atau dikategorikan cukup baik dari 8 aspek yang diamati yang tiap-tiap aspek terdiri dari 4 item tersebut dengan prosentase 62,5%. Sementara skor aktivitas siswa yang diperoleh dari siklus I adalah 12 atau dikategorikan cukup baik dari 5 aspek yang diamati dengan hasil prosentase 60%.

Pada siklus II ini nilai yang diperoleh dari aktivitas guru adalah 27 dengan prosentase 87,5 % yang masuk pada kategori baik dari 8 aspek dan tiap-tiap aspek terdiri 4 item yang diamati. Sedangkan hasil yang diperoleh dari aktivitas siswa adalah 17 atau 80% yang tergolong baik. Untuk lebih lengkapnya hasil pengolahan data observasi guru dan siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel bawah ini:

Tabel 17
Perolehan Nilai Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Tes	Nilai Post-Tes
1.	Agus M Khisbun Nadhor	3,5	6,3
2.	Ahmad Syukron Aqib	3,5	5,3
3.	Aldi Kurniawan	7	3,9
4.	Anisa Risky	3,5	3,5
5.	Anisah Mufidah	7	9
6.	Aulia Dwi Oktaviani	6,5	3,8
7.	Deny Setiawan	6	5,4
8.	Dinda Tria Habibah	6	5,4
9.	Fandhie Septiawan	5,5	7,3
10.	Ibrahim Al-Ayyubi	3	4,4
11.	Ika Sherli Nuraini	7	8,3
12.	Ilham Kurnia Permadi	7	8,3
13.	M. Basori	6,5	4,3
14.	Mas Saidaturrohman	7	4
15.	Moch Ulul Albab	5,5	5
16.	M. Bahrul Afandi	6	7,5
17.	Muhammad Nadlirin	7	8,3
18.	Puput Alviana	8	5,5
19.	Salisatus Zahiroh	7,5	9
20.	Siti Rohmah	6	4,4
21.	Nur Azizah	8,5	8,8
22.	Fitri Susanti	8,5	9
23.	Hudza Anzahra	8	6,8
Jumlah skor		144	140,8
Jumlah skor maksimum		75	75
% Skor tercapai		21,73%	30,43%

PENUTUP

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Metode permainan *Make A-Match* diterapkan dengan cara membagikan kartu yang berisi konsep atau topik pada masing-masing siswa agar mereka mencocokkan, menyesuaikan dengan benar. Permainan ini mudah dan tidak memakan waktu yang banyak. Sedangkan permainan *Articulation* dalam materi pembelajaran al-Qur'an Hadits diterapkan dengan cara guru menyampaikan materi kemudian membagi kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang yang nantinya akan menyampaikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru di depan teman-temannya sendiri layaknya seorang guru memberikan penjelasan pada siswanya. Pelaksanaannya pada saat proses belajar mengajar di kelas VII A dilaksanakan dengan 2 siklus. Siklus I mengalami banyak kendala yang terdapat pada saat pelaksanaan permainan maupun kondisi guru dan siswa yang belum mendukung serta hasil yang diperoleh juga belum sesuai dengan yang diharapkan dan ditentukan. Pada siklus II, penerapan dan pelaksanaan metode permainan ini sangat baik dan lancar, dilihat dari

- [illegible]

B. SARAN-SARAN

1. Pembelajaran al-Qur'an Hadits pada khususnya dapat menggunakan metode permainan *Make A-Match and Artikulasi* sebagai salah satu alternatif dalam proses penyampaian pembelajaran di Sekolah, tidak hanya itu saja metode ini juga dapat digunakan dan diterapkan pada saat mengajar mata pelajaran yang lain, misalnya: Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, PKN, dan lain-lain. Sehingga guru tersebut bisa lebih kreatif, inovatif, dan aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa.
2. Melalui pembelajaran metode permainan *Make A-Match and Artikulasi*, guru dapat dengan mudah menimbulkan antusias, semangat, merespon potensi dan meningkatkan pemahaman dalam belajar. Dengan demikian seorang guru yang profesional dapat lebih efektif dapat melakukan kegiatan proses belajar

mengajar, serta dengan mudah dapat menyampaikan kompetensi peserta didiknya.

3. Bersyukurlah kita semua kepada Allah SWT agar kita dapat diberi yang lebih baik. Bekerjalah hari ini lebih baik daripada hari kemarin, dan besok harus lebih baik daripada hari ini. Dengan demikian, maka kita termasuk orang-orang yang sukses.
4. Belajarlah dari pengalaman karena pengalaman adalah sebaik-baik guru.

- Belawati, Tian . *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar Edisi ke Satu*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2003
- Bennet, Neville dan Liz Wood, dan Sue Rogers. *Mengajar Lewat Permainan; Pemikiran Para Guru dan Praktik Di Kelas* . Diterjemahkan oleh Frans Kowa. Jakarta: PT. Grasindo Anggota Ikapi, 2005.
- Chaniago, Amran YS. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Cet. V; Bandung: Pustaka Setia, 2002.
- Curran, Lorna. *Language Arts and Cooperative Learning Lessons for Little Ones*. 1994
- Debdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1999.
- Diknas, *Kurikulum KTSP 2008*. Surabaya:_____2008
- Djamarah, Bahri. *Guru dan Anak Didik dalam interkatif Edukatif*. Jakarta: Bhineka Cipta, 2000.
- Hamid, Moh. Sholeh, S.Pd. *Metode Edutainment: menjadikan siswa kreatif dan nyaman di kelas*. Jogjakarta: DIVA Press, 2011.
- Haryati, Nik, S.Pd.I. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Hurlock, Elizabeth . *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa Meri Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Glora Aksara Pratama, 1997.
- Iskandar, Dr. ,M.Pd. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.
- Iskandar, Dr. ,M.Pd. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press, 2011.

- Norhasanah, *Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe Artikulasi*, (diakses dari internet: <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2136965-pengertian-pembelajaran-kooperatif-tipe-artikulasi/#>. Html, Maret 2011
- Purwanto, Ngalim, Drs. MP. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya, 1984.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- Qosimi, Ali . *Mengajarkan Keberanian dan Kejujuran pada Anak*. Bogor: Cahaya, 2003.
- Roestiyah.N.K. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara, 1989.
- Saminanto, Ayo *Praktik PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Semarang: RaSAIL Media Group, 2010.
- Senjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Sudjana, Nana . *CBSA Dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1996.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru, 1989.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Cet.III. Bandung: Alfabeta, 2007.

- Suhardjono. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Kegiatan Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Sunendar, Iskandar , Dadang dan Wassid. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008.
- Suprijono, Agus . *Cooperative Learning (teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Surya, Mohammad, Prof. Dr. H. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004.
- Ulihbukit Karo-Karo, Ign. S.,dkk,. *Suatu Pengantar ke Dalam Metodologi Pengajaran*. Salatiga: Saudara, 1979.
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Ustman, Husaini dan Purnomo Setiadi. *Metode Penelitian Sosial* . Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- Yamin, Martinis. *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.
- Zuhairi,dkk. *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usana Offset Printing