

**PENGARUH METODE PERMAINAN TEBAK KATA DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA BIDANG
STUDI AQIDAH AKHLAK DI SD KHADIJAH SURABAYA**

SKRIPSI

Oleh :

KINDI SOPHIA M.S
NIM : DO1205118



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

2010

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **KINDI SOPHIA M.S**

NIM : **DO1205118**

Jurusan/Program Studi : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)**

Fakultas : **TARBIYAH IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 09 Juni 2010
Yang Membuat Pernyataan

KINDI SOPHIA M.S

NIM. DO1205118

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : **KINDI SOPHIA M.S**

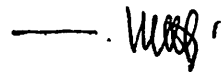
NIM : **DO1205118**

Judul : **PENGARUH METODE PERMAINAN TEBAK KATA
DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
PADA BIDANG STUDI AQIDAH AKHLAK DI SD
KHADIJAH SURABAYA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 09 Juni 2010

Pembimbing,



Rubaidi, M.Ag

NIP. 197106102000031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Kindi Sophia M.S. ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 30 Agustus 2010

Mengesahkan
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Dr. H. Nur Hamim, M. Ag
NIP. 196203121991031002

Ketua,

Rubaidi, M. Ag
NIP. 197106102000031003

Sekretaris,

Taufik Siroj, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

Penguji I,

Drs. H. Moch. Tolchah, M. Ag
NIP. 195303051986031001

Penguji II,

Dra. Husnivatus Salamah Z., M. Ag
NIP. 196903211994032003

ABSTRAK

Kindi Sophia M.S., 2010, *Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.*

Pembimbing: Rubaidi, M.Ag

Penelitian yang dilakukan dalam mengkaji Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya dengan beberapa rumusan masalah yaitu (1) bagaimana praktek penerapan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya, (2) bagaimana prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya dan (3) adakah pengaruh metode permainan tebak kata di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya?

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang dilakukan dengan metode observasi, wawancara, angket dan dokumenter. Kemudian data dianalisis menggunakan rumus statistik yaitu rumus prosentase, product moment dan rumus regresi agar mendapatkan hasil penganalisaan data secara aktual dan mendalam sesuai dengan topik penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup baik, karena nilai yang diperoleh dari hasil perhitungan persentase adalah 76%-100%. Dan prestasi belajar siswa pada materi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya tergolong baik mengalami pencapaian prestasi belajar siswa yang baik. Hal ini berdasarkan pada hasil perhitungan prosentase pada per-item pertanyaan nilai yang diperoleh berada antara 76%-100%. Dari hasil penghitungan *product moment*, hasil yang diperoleh adalah 0,837 dan pada nilai tabel "r" *product moment* baik pada taraf signifikan 5% yaitu 0,250 dan taraf signifikan 1% yaitu 0,325. Dengan mengkonsultasikan pada nilai, Dari tabel nilai "r" product moment dengan $n = 60$, diketahui bahwa pada taraf signifikan 5% adalah 0,250, sedangkan pada taraf signifikan 1% adalah 0,325. Jadi dari hasil konsultasi tersebut diketahui bahwasanya $r_{XY} = 0,837$ lebih besar daripada nilai tabel "r" product moment baik pada taraf signifikan 5% = 0,250 maupun 1% = 0,325. Jadi kesimpulannya yang dapat penulis tarik adalah hipotesis kerja (H_a) dapat diterima dan hipotesis nihil (H_o) di tolak. Sehingga yang berlaku adalah ada Pengaruh yang signifikan dalam metode permainan tebak kata terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Asumsi dan Hipotesis Penelitian	9
F. Definisi Operasional	10
G. Metode Penelitian	13
H. Sistematika Pembahasan	24
BAB II KAJIAN TEORI.....	26
A. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran Permainan Tebak Kata	26
1. Strategi Pembelajaran	26

2. Pengertian Metode Pembelajaran Tebak Kata	29
3. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Tebak Kata	31
4. Manfaat Permainan Tebak Kata	32
B. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak	33
1. Pengertian Prestasi Belajar	33
2. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	35
3. Tujuan Belajar	48
4. Pengertian Aqidah Akhlak	50
5. Tujuan dan Fungsi Aqidah Akhlak	53
C. Tinjauan Tentang Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata di dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak	54
BAB III LAPORAN HASIL PENELITIAN.....	59
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian	59
B. Penyajian Data	66
C. Analisa Data	72
BAB IV PENUTUP	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran-Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia dewasa ini dihadapkan pada ragam persoalan yang ditimbulkan oleh berbagai macam perubahan dan perkembangan perekonomian, sosial, politik dan budaya. Pada ranah pendidikan pun demikian segala kerumitan menghiasi hampir disetiap celah, sungguh perubahan dituntut dan menjadi kebutuhan. Hal itu dikarenakan sudah tidak mampu bertahan di tengah arus perkembangan dan tuntutan perbaikan nasib manusia. Oleh karena itu bangsa ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas, berkompeten dan berkinerja baik agar tidak hanya jadi penonton dalam dinamika perubahan dan perkembangan di berbagai sektor kehidupan.¹

Perkembangan masyarakat Indonesia berjalan kian hari kian cepat. Salah satu faktor yang berpengaruh sangat besar terhadap kecepatan ini adalah pembangunan nasional. Ada banyak pengaruh yang memberikan arah kepada pembangunan nasional. Pengaruh yang sangat menonjol berasal dari penerapan ilmu dan teknologi. Seirama dengan perkembangan itu, tidak hanya terjadi pembenturan dan pergeseran nilai-nilai yang dianut masyarakat, tetapi bahkan terjadi pula perubahan-perubahan nilai.

¹ Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis* (Jakarta: Kencana, 2004), 1

Fenomena empirik menunjukkan bahwa pada saat ini di Indonesia terdapat banyak kasus kenakalan dikalangan para pelajar, diantaranya isu perkelahian pelajar, tindak kekerasan, premanisme, konsumsi narkoba dan minuman keras, pemerkosaan, pembunuhan, kurangnya etika berlalu lintas dan kriminalitas-kriminalitas lain yang semakin hari semakin meningkat dan semakin kompleks telah mewarnai halaman surat kabar dan media massa.

Timbulnya kasus-kasus tersebut memang bukanlah semata-mata karena kegagalan pendidikan agama di sekolah, akan tetapi bagaimana semua itu dapat digerakkan oleh pemerintah, masyarakat dan sekolah dalam hal ini adalah guru agama untuk mencermati kembali dan mencari solusi lewat pengembangan metodologi pendidikan agama untuk tidak hanya berjalan secara konvensional-tradisional dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini yang telah mempengaruhi banyak para pelajar sehingga mereka berperilaku seperti itu.

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. Oleh karena itu, masalah pendidikan tidak akan pernah selesai, sebab hakikat manusia itu sendiri selalu berkembang mengikuti dinamika kehidupannya. Pendidikan adalah usaha

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

sadar bertujuan, namun tidaklah berarti pendidikan harus berjalan secara konvensional dan tradisional.

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 religius. 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, terampil dan bermoral tinggi.

Inilah hakikat pendidikan sebagai usaha memanusiakan manusia. Sebagai ujung tombak, guru dituntut memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik dan pengajar. Kemampuan tersebut tercermin dalam kompetensi guru. Sebagai pengajar paling tidak guru harus menguasai bahan yang diajarkannya dan terampil dalam hal cara mengajarkannya. Bahan yang harus diajarkan oleh guru tercermin dalam kurikulum (program belajar bagi siswa), sedangkan cara mengajarkan bahan tercermin atau berkaitan dengan proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar terjadi manakala ada interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Dalam interaksi tersebut guru memerankan fungsi sebagai pengajar atau pemimpin belajar atau fasilitator belajar, sedangkan siswa berperan sebagai pelajar atau individu yang belajar. Keterpaduan kedua fungsi tersebut mengacu kepada tujuan yang sama yakni 'memanusiakan siswa

yang secara operasional tercermin dalam tujuan pendidikan dan tujuan pengajaran (intruksional)³, yang sekarang dikenal dengan istilah standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator hasil belajar.

Demikianlah, dalam melaksanakan proses belajar mengajar diperlukan adanya langkah-langkah yang sistematis sehingga mencapai prestasi belajar siswa yang lebih optimal. Langkah yang sistematis dalam proses belajar mengajar merupakan bagian penting dari strategi mengajar, yakni usaha guru dalam mengatur dan menggunakan variabel-variabel pengajaran agar mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Upaya pengembangan strategi mengajar bertolak dari pengertian mengajar adalah: “sebagai upaya memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar ‘*teaching is the guidance of learning activities*’⁴. Pandangan atau pengertian mengajar tersebut pada hakikatnya adalah memberikan tekanan kepada optimalnya kegiatan belajar siswa. Dengan perkataan lain, mengajar tidak semata-mata berorientasi kepada hasil (*by product*), tetapi juga berorientasi kepada proses (*by process*) dengan harapan, makin tinggi proses makin tinggi pula hasil yang dicapai.

Atas dasar pemikiran tersebut maka upaya pengembangan strategi mengajar harus diarahkan kepada suasana yang menyenangkan salah satunya dengan metode permainan tebak kata.

³ Ibid. 2.

⁴ Ibid. 3.

Dengan metode ini maka siswa akan aktif dalam materi pelajaran yang telah di berikan dengan langkah-langkah:⁵

1. Guru menyampaikan materi dan kompetensi yang akan dicapai.
2. Guru mengajak siswa untuk berdiri dan berpasangan di depan kelas.
3. Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10 x 10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5 x 2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga.
4. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya-jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

Dari metode pembelajaran ini, siswa diharapkan pada proses pembelajaran selanjutnya dapat meningkatkan prestasi belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kreatif. Maka, para guru pun di tuntut untuk mengembangkan metode permainan tebak kata ini di dalam bidang studi Pendidikan Agama Islam.

SD Khadijah Surabaya adalah merupakan sebuah lembaga pendidikan tingkat dasar yang sistem pendidikan Agama Islam yang cukup efektif karena didukung oleh guru-guru Agama Islam yang memiliki kompetensi khusus serta ditunjang oleh fasilitas sekolah yang memadai.

Untuk mendukung kegiatan pembelajaran tersebut, guru-guru Agama Islam di SD Khadijah Surabaya memakai metode permainan tebak-kata yang dapat

⁵ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning; Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 131.

meningkatkan prestasi belajar para siswa-siswinya yang ada di SD Khadijah Surabaya. Namun, apakah metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya sudah sesuai dengan pelaksanaan kurikulum pendidikan yang berlaku? Apakah metode permainan tebak kata yang digunakan berpengaruh signifikan di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa?

Memperhatikan urgensi Pendidikan Agama Islam baik untuk kepentingan peserta didik maupun kondisi pengembangan pelaksanaan Pendidikan Agama Islam yang saat ini masih terabaikan, maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dan menyusun skripsi dengan judul penelitian: ***“Pengaruh Metode Permainan Tebak-Kata dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disebutkan sebagai berikut:

1. Bagaimana praktek penerapan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya?
3. Adakah pengaruh metode permainan tebak kata di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Seiring dengan permasalahan di atas maka tujuan yang ingin di capai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan praktek penerapan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya.
2. Untuk mendeskripsikan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.
3. Untuk membuktikan adakah pengaruh metode permainan tebak kata dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dalam skripsi ini adalah:

1. Bagi Peneliti:
 - a. Sebagai bahan pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam disiplin ilmu bidang Pendidikan Agama Islam (Akidah Akhlak). Serta tambahan pengetahuan sekaligus untuk mengembangkan pengetahuan penulis dengan landasan dan kerangka teoritis yang ilmiah atau pengintegrasian ilmu pengetahuan dengan praktek serta melatih diri dalam *research* ilmiah.

- b. Untuk memenuhi beban SKS (*sistem kredit semester*) dan sebagai bahan penyusunan skripsi serta ujian *munaqosah* yang merupakan tugas akhir penulis untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) pada jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI).

2. Bagi Obyek Penelitian

- a. Sebagai sumbangan pemikiran peningkatan kualitas/kompetensi pribadi guru Pendidikan Agama Islam (Aqidah Akhlak) untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan baik ke dalam dunia pendidikan khususnya di SD Khadijah Surabaya.
- b. Sebagai bahan masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya dan lembaga pendidikan yang bersangkutan pada khususnya, dalam rangka sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pelaksanaan metode permainan tebak kata dan profesionalitas guru Pendidikan Agama Islam.
- c. Sebagai bahan evaluasi terhadap pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (Aqidah Akhlak) yang ditetapkan di SD Khadijah Surabaya.

3. Sebagai sumbangan kepada IAIN Sunan Ampel Surabaya khususnya kepada perpustakaan sebagai bahan bacaan yang bersifat ilmiah dan sebagai kontribusi khasanah intelektual pendidikan.

E. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah suatu anggapan dasar yang harus di yakini oleh penulis yang terumuskan secara jelas. Di dalam penelitian anggapan-anggapan semacam ini sangatlah perlu dirumuskan secara jelas sebelum melangkah mengumpulkan data. Menurut Suharsimi Arikunto merumuskan asumsi adalah penting dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Agar ada dasar berpijak yang kokoh bagi masalah yang sedang diteliti.
- b. Untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian.
- c. Guna menentukan dan merumuskan hipotesis.⁶

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun asumsi yang penulis rumuskan adalah:

- a. Metode permainan tebak kata merupakan salah satu metode penyesuaian keseluruhan rangkaian kegiatan perencanaan pembelajaran tentang bidang studi Aqidah Akhlak dan berbagai pengembangannya.
- b. Upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak dapat dicapai melalui Metode permainan tebak kata.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis istilah sebenarnya terdiri dari kata “hipo” dan “tesa” yang berasal dari bahasa Yunani, “hipo” artinya di bawah, “tesa” artinya kebenaran.

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), 58.

Jadi hipotesis adalah di bawah kebenaran atau kebenarannya masih harus diuji lagi (kebenaran yang belum teruji).

Dengan demikian, penulis merumuskan dan akan membuktikan Hipotesis Nihil (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a) sebagai berikut:

- a. Hipotesis Nihil (H_0): Tidak ada pengaruh yang signifikan metode permainan tebak kata di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak.
- b. Hipotesis Alternatif (H_a): Ada pengaruh yang signifikan metode permainan tebak kata di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak.

Jika (H_0) terbukti setelah diuji maka (H_0) diterima dan (H_a) ditolak.

Namun sebaliknya jika (H_a) terbukti setelah diuji maka (H_a) diterima dan (H_0) ditolak.

F. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang pengertian dalam judul skripsi ini, maka penulis tegaskan judul yang terdapat dalam skripsi ini, yakni sebagai berikut:

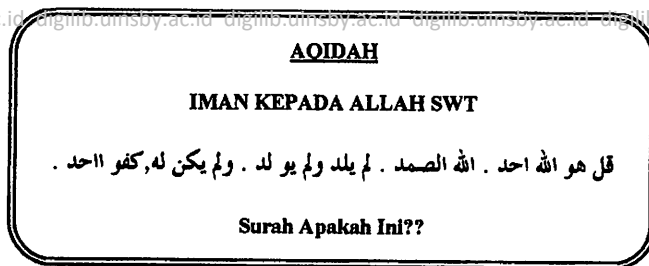
1. Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata

Yaitu daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda, atau lainnya) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁷

Metode yaitu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan.⁸

Permainan tebak kata adalah suatu model pembelajaran aktif yang dikembangkan untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya.⁹ Adapun contoh kartu tebak kata yaitu:

Kartu 1



Kartu 2



Jadi, yang dimaksud dengan pengaruh metode permainan tebak kata yaitu suatu perbuatan atau pembentukan untuk mencapai tujuan yang telah terencana dalam suatu bentuk kegiatan nyata (permainan kartu tebak kata) melalui model pembelajaran aktif tebak kata untuk menarik perhatian siswa didalam mengikuti proses pembelajaran.

⁷ Dikbud, *Kamus besar Bahasa Indonesia* (Jakarta; Balai pustaka, 1996), 747.

⁸ Wina Senjaya, *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 146.

⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 111.

2. Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam

Prestasi adalah hasil yang dicapai, sedangkan belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan.¹⁰

Belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lebih lengkap.¹¹

Bidang studi Aqidah Akhlak yakni, materi pelajaran yang menjelaskan tentang pembentukan karakter manusia yang Islami melalui pengetahuan, penghayatan, pengamalan dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi, prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak yaitu hasil yang dicapai melalui penguasaan pengetahuan dan keterampilan termasuk juga perbaikan perilaku dari materi pelajaran yang menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan ajaran-ajaran di dalam agama Islam. Yang termasuk dalam ajaran-ajaran agama Islam di sini yaitu:

Sumber	Aspek Kandungan Materi
Al-Qur'an dan Sunnah	Aqidah, Ibadah dan Akhlak

¹⁰ Sutratina Tirtonegoro, *Anak Super Normal dan Problem Pendidikannya* (Jakarta: Bina Aksara, 1984), 43

¹¹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1992), 45.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini menggunakan pendekatan *deskriptif kuantitatif* dengan model korelasional. Pendekatan deskriptif kuantitatif yaitu, suatu penelitian yang dituntut untuk menggunakan angka, nilai dari hasil penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasil dari penelitian. Adapun untuk menemukan besarnya korelasi, peneliti menggunakan statistik, sehingga kesimpulan yang diperolehnya dapat dirumuskan dalam data yang berupa angka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karena penelitian ini bermaksud untuk memperoleh data dan membuat gambaran secara sistematis tentang suatu keadaan secara faktual dan teliti. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan ada atau tidaknya hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya secara terperinci dan mendalam. Apabila hubungan itu ada, maka seberapa erat hubungan antara variabel yang satu dengan yang lain serta ada atau tidaknya hubungan tersebut.

2. Jenis Data

Data adalah suatu hal yang diperoleh di lapangan ketika melakukan penelitian dan belum diolah. Atau dengan pengertian lain, suatu hal yang dianggap atau diketahui. Data menurut jenisnya dibagi menjadi dua:

a. Data Kualitatif

Yaitu yang disajikan dalam bentuk kata verbal, bukan dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini, data kualitatif hanya bersifat data pelengkap (sekunder), dikarenakan penelitian ini penelitian kuantitatif. Yang termasuk data kualitatif adalah:

- 1) Gambaran umum SD Khadijah Surabaya.
- 2) Metode permainan tebak kata.
- 3) Literatur-literatur mengenai metode permainan tebak kata serta prestasi belajar siswa.

b. Data kuantitatif

Yaitu data yang berbentuk angka statistik. Data inilah yang menjadi data primer (utama) dalam penelitian ini. Yang termasuk data kuantitatif adalah:

- 1) Metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya.
- 2) Prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.
- 3) Pelaksanaan penerapan metode permainan tebak kata dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.

3. Sumber Data

Menurut sumber datanya dalam penelitian ini, data dibedakan menjadi dua macam yakni:

a. Sumber Data Primer

Yaitu sumber yang langsung memberikan data kepada peneliti,¹² diantara adalah:

- 1) Guru bidang studi Aqidah Akhlak SD Khadijah Surabaya.
- 2) Kepala Sekolah, para staf, guru maupun karyawan SD Khadijah Surabaya.
- 3) Siswa-siswi SD Khadijah Surabaya.

b. Data Sekunder

Yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti,¹³ seperti dokumentasi mengenai keadaan lingkungan, dan literatur-literatur mengenai metode permainan tebak kata.

4. Identifikasi Variabel

Variabel disebut juga sebagai obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.¹⁴ Menurut Hagul, Manning, dan Singarimbun inti penelitian ilmiah adalah mencari hubungan antar variabel. Adapun variabel dalam penelitian ini, yaitu:

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), 308

¹³ Ibid. 309

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur...*, 96.

a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *metode permainan tebak kata*. Variabel ini merupakan variabel yang secara logis dapat menimbulkan variabel pengaruh terhadap variabel terikat.

Indikator variabel bebas di atas yaitu:

- 1) Langkah-langkah permainan, dan
- 2) Kartu tebak kata (alat permainan)

b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak*, dan merupakan variabel yang diamati **variasinya sebagai hasil yang dipradugakan dari variabel pengaruh.**

Indikator variabel terikat di atas yaitu:

- 1) Raport
- 2) Hasil nilai bidang studi Aqidah Akhlak

5. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan siswa-siswi di SD Khadijah Surabaya yang berjumlah 590 siswa. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Kelas	A	B	C	Jumlah
I	35	36	32	103
II	35	35	33	103
III	26	27	26	79
IV	34	36	36	106
V	34	34	34	102
VI	33	32	32	97
Jumlah	197	200	193	590

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.¹⁵

Disini peneliti menggunakan *random sampling* (sampel acak) dengan cara *ordinal* (tingkatan sama) sebagai acuan dalam mengambil populasi untuk mempermudah penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto dalam pengambilan sampel ada ketentuan apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua sebagai penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyek atau obyeknya lebih dari 100 dapat diambil dengan ketentuan 10%-15% atau 20%-25% atau lebih penting bisa mewakili populasi yang ada.¹⁶

¹⁵ Ibnu Hajar, *Dasar-dasar Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*, 117.

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur*, 112.

Banyaknya populasi dan keterbatasan waktu menjadikan penulis sengaja menentukan sampel yang akan menjadi fokus penelitian, yaitu 10% dari populasi keseluruhan siswa-siswi SD Khadijah Surabaya yang berjumlah 60 siswa dari 590 siswa. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Kelas	Jumlah
I	9
II	19
III	20
IV	6
V	3
VI	3
Jumlah	60

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data yakni membicarakan tentang bagaimana cara penulis mengumpulkan data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode dalam mengumpulkan data, sebagai berikut:

a. Metode Observasi (pengamatan)

Metode observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata dan dibantu dengan

panca indera lainnya.¹⁷ Marshall menyatakan bahwa, “*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior*”. Melalui observasi, penulis belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.¹⁸ Adapun observasi yang dilakukan penulis termasuk dalam jenis *observasi partisipatif*. Yaitu penulis terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, penulis ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data.

Dalam metode observasi ini penulis tidak hanya mengamati obyek studi tetapi juga mencatat hal-hal yang terdapat pada obyek tersebut.

Selain itu metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang situasi dan kondisi secara universal dari obyek penelitian, yakni letak geografis/lokasi sekolah, kondisi sarana, struktur organisasi, kondisi kelas yang ada di SD Khadijah Surabaya.

b. Metode Wawancara (*interview*)

Metode wawancara/interview adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden/orang yang

¹⁷ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya : Airlangga University Press, 2001), 142.

¹⁸ Sugiyono, *Metode ...*, 310.

diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (guide) wawancara.¹⁹

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya-jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait sebagaimana yang tercantum dalam sumber data primer yang belum penulis peroleh dari angket dengan menginterview kepala sekolah, guru-guru, guru Aqidah Akhlak, staf-staf umum dan siswa di SD Khadijah Surabaya untuk mengetahui sejarah dan kondisi obyektif SD Khadijah Surabaya.

Dalam menggunakan metode ini peneliti mengadakan tanya jawab secara langsung dengan membawa instrumen penelitian sebagai pedoman pertanyaan tentang hal-hal yang akan ditanyakan dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan kemudian satu per-satu diperdalam dan mengoreknya lebih lanjut terhadap kepala sekolah, guru, karyawan dan siswa-siswi SD Khadijah Surabaya.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis.²⁰ Adapun metode dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku-buku, catatan-catatan,

¹⁹ Burhan Bungin, *Metodologi...*, 133.

²⁰ *Ibid.*, 152.

majalah-majalah, surat kabar, internet, koran, transkrip nilai yang berhubungan langsung dengan penelitian dalam skripsi ini yaitu tentang metode permainan tebak kata dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.

d. Metode Angket

Metode angket adalah metode yang berbentuk rangkaian atau kumpulan pertanyaan yang disusun secara sistematis dalam sebuah pertanyaan, kemudian dikirim kepada responden untuk diisi, setelah diisi angket dikirim kembali/dikembalikan ke peneliti.²¹

Dalam hal ini penulis menggunakan kuisisioner langsung, yaitu memberikan daftar langsung kepada responden (siswa) untuk memperoleh data yang dibutuhkan sehingga dapat diketahui pendapat atau sikap seseorang terhadap suatu masalah. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang metode permainan tebak kata dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.

7. Tehnik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data dengan mengorganisasikan, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih dan membuat kesimpulan data yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan dan

²¹ Ibid.,130.

bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain.

Dalam prosesnya, analisis data dilakukan secara simultan dengan pengumpulan data, artinya penulis di lapangan dalam mengumpulkan data juga menganalisis data yang diperoleh dilapangan. Secara garis besar, pekerjaan analisis data meliputi 3 langkah, yaitu: persiapan, tabulasi, dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian.²² Dalam tehnik analisis data penelitian ini, penulis menggunakan perhitungan dengan tehnik:

a. Analisa Data Kualitatif

Yaitu tehnik menganalisa dalam menggunakan proses berfikir induktif, artinya, dalam pengujian hipotesis-hipotesis bertitik tolak dari data yang terkumpul kemudian disimpulkan²³. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisa data statistik sederhana berupa prosentase:

$$P = \frac{f}{N} 100$$

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu).²⁴

p = angka prosentase.

²² Suharsimi Arikunto, *Prosedur ...*, 209.

²³ Ibid. 135.

²⁴ Soekidjo Notoatmodjo, *Metodologi Penelitian*, 186.

Kalimat yang bersifat kualitatif yaitu:

- 76% - 100% = Kategori Baik
 56% - 71% = Kategori Cukup
 40% - 55% = Kategori Kurang Baik
 0% - 40% = Kategori Jelek²⁵

b. Analisa Data Kuantitatif

Metode ini penulis gunakan untuk menganalisa data yang berbentuk angka. Data kuantitatif dari hasil penelitian ini nanti akan di analisa dengan analisa statistik *Product Moment*.

Product of Moment Correlation adalah salah satu teknik untuk mencari hubungan dua variabel yang sering kali digunakan.²⁶ Adapun

rumus tersebut adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

XY = Korelasi antara X dan Y

X = Variabel Independen

Y = Variabel Dependen

N = Jumlah Responden

\sum = Simbol yang bermakna jumlah

²⁵ Anas Sudiojono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), 40.

²⁶ Ibid, 177-178.

H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari empat bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : Berupa pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, asumsi dan hipotesis penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Adapun fungsi dari bab ini adalah untuk menertibkan dan mempermudah pembahasan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II : Berisi kajian teori mengenai perspektif teoritis yang meliputi: bagian *pertama* tinjauan tentang metode pembelajaran permainan tebak kata meliputi: strategi pembelajaran; pengertian metode pembelajaran tebak kata; langkah-langkah metode pembelajaran tebak kata; manfaat permainan tebak kata.

Kemudian pada bagian *kedua* tinjauan tentang prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak yang meliputi: pengertian prestasi belajar; faktor yang mempengaruhi prestasi belajar; tujuan belajar; pengertian Aqidah Akhlak; tujuan dan fungsi Aqidah Akhlak;

Terakhir pembahasan mengenai: pengaruh metode permainan tebak kata dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak.

BAB III : Bab ini berisi tentang paparan (deskripsi) sejumlah data empiris yang diperoleh melalui studi lapangan. Mencakup gambaran umum obyek penelitian, penyajian data dan analisis data.

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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran Permainan Tebak Kata

Secara etimologi, metode berasal dari kata *method* yang berarti suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan sebuah pelaksanaan kegiatan di dalam mencapai suatu tujuan. Apabila kata metode disandingkan atau dikaitkan dengan kata pembelajaran, maka berarti suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar anak didik dapat mengetahui, memahami, digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id menggunakan dan menguasai bahan pelajaran tertentu.

Dalam makna yang lain, metode pembelajaran diartikan sebagai prinsip-prinsip yang mendasari kegiatan mengarahkan perkembangan seseorang khususnya pada saat proses belajar mengajar. Metode juga bisa diartikan sebagai prinsip-prinsip yang mendasari kegiatan mengarahkan perkembangan seseorang khususnya dalam proses belajar mengajar atau dapat di sebut sebagai sebuah strategi tentang pembelajaran untuk tujuan proses belajar mengajar.

1. Strategi Pembelajaran

Dalam model strategi pembelajaran, sangat penting sekali untuk memfasilitasi siswa untuk dapat belajar dan bekerjasama dengan baik. Ada beberapa model strategi pembelajaran untuk bagaimana membuat dan

menjalankan skenario pembelajaran bagi siswa secara baik. Karena pada prinsipnya strategi di dalam sebuah pembelajaran ini berguna untuk mendengarkan satu sama lain serta memiliki kesempatan waktu yang lebih banyak bagi siswa dalam belajar. Setelah berdiskusi secara berpasangan, siswa diharapkan akan dapat belajar.

Dalam model pembelajaran kooperatif sangat penting untuk memfasilitasi siswa untuk dapat belajar dan bekerjasama dalam kelompok. Ada beberapa strategi bagaimana membuat dan menjalankan skenario pembelajaran secara kelompok. Berikut ini beberapa strategi pembelajaran yaitu:

a. Strategi Pembelajaran *Think-Share-Pair*

Strategi ini berguna untuk mendengarkan satu sama lain serta memiliki kesempatan waktu yang lebih banyak. Setelah berdiskusi secara berpasangan, siswa diharapkan akan dapat belajar berbicara dan mendengarkan orang lain.

Urutan strategi pembelajaran kelompok *think-share-pair* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mendengarkan sementara guru memberikan pertanyaan atau tugas.
- 2) Siswa diberi waktu untuk memikirkan jawaban/respon secara individu.
- 3) Siswa berpasangan dengan salah satu temannya dan membicarakan tanggapan mereka.

- 4) Siswa kemudian diundang untuk berbagi tanggapan dengan seluruh kelompok/pasangan lain.

Kelemahan cara ini adalah dengan kelompok yang hanya terdiri dari dua orang, siswa kurang mendapat sudut pandang pendapat yang beragam.

b. Strategi Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*)

Strategi ini berguna untuk memeriksa pemahaman, untuk meninjau, sebagai obat penawar untuk seluruh kelas menjawab pertanyaan-format.

Langkahnya siswa membentuk sebuah tim dari 3-5 siswa dan diberi nomor untuk tiap siswa. Kelompok merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin dan kemampuan belajar

c. Strategi Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisors*)

Secara umum, STAD dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok yang beranggotakan 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, atau suku),
- 2) Guru menyajikan pelajaran,
- 3) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggota kelompok yang sudah memahami materi, diharapkan menjelaskan apa yang sudah

dimengertinya kepada anggota kelompok yang lain sampai setiap anggota kelompok tersebut memahami materi yang dimaksud,

- 4) Guru memberikan kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat mengerjakan kuis/pertanyaan, siswa harus bekerja sendiri,
- 5) Memberi evaluasi,
- 6) Kesimpulan.

Dan masih banyak strategi-strategi pembelajaran yang dapat digunakan di dalam sebuah proses pembelajaran bagi siswa di kelas.

2. Pengertian Metode Pembelajaran Tebak Kata

Pendidikan menurut kamus besar Bahasa Indonesia ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam pengertian yang agak luas, pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Muhibbin Syah, 1995:10)

Metode Mengajar adalah suatu pengetahuan tentang tata cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Pengertian lain ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di kelas baik secara individual atau secara kelompok/klasikal agar pelajaran itu dapat diserap, difahami, dan

dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Semakin baik metode mengajar, semakin efektif pula pencapaian tujuan.

Metode permainan bahasa (tebak kata, acak kata dan komunikata) diterapkan bukan hanya untuk pelajaran Bahasa saja, akan tetapi bisa diterapkan di semua pelajaran. Mengingat jenjang umur siswa SD itu sangat jauh, maka yang dibedakannya hanya teknik penyampaiannya saja. Dalam kata lain penyampaian pertanyaan untuk usia anak SD lebih sederhana di banding dengan pertanyaan yang disajikan untuk usia dewasa.²⁷

Jadi, metode permainan tebak kata merupakan suatu alat pembelajaran yang berupa serangkaian pertanyaan (tebakan) yang harus di jawab (oleh siswa) secara sengaja dalam suatu situasi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang dimaksud untuk tujuan agar siswa mempelajari materi pelajaran melalui cara yang menyenangkan.

Sebelum dilaksanakan metode permainan tebak kata, perlu diperhatikan beberapa hal yaitu:

- a. Siapkan materi yang akan di sampaikan.
- b. Siapkan bahan ajar yang di butuhkan.
- c. Siapkan kata kunci yang akan di pertanyakan.

²⁷ Nafhania, *Inovasi Pembelajaran Dengan Permainan Bahasa (Tebak Kata, Acak Kata dan Komunikata)*, <http://nafhania.blogspot.com/2009/03/inovasi-pembelajaran.html>.

3. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Tebak Kata

Pengertian mengajar pada hakikatnya adalah memberikan tekanan kepada optimalnya kegiatan belajar siswa didalam kelas. Dengan perkataan lain, mengajar tidak semata-mata berorientasi kepada hasil (*by product*), akan tetapi juga berorientasi kepada proses (*by process*), dengan harapan makin tinggi proses makin tinggi pula hasil yang akan dicapai oleh siswa yang bersangkutan.

Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian kepada siswa. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam perencanaan ini metode yang akan dipakai dan cara penggunaannya harus dipertimbangkan dan ditentukan dengan saksama.

Atas dasar pemikiran tersebut maka upaya pengembangan strategi mengajar harus diarahkan kepada suasana yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan metode permainan tebak kata. Langkah-langkahnya yaitu:²⁸

- a. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi ± 45 menit.
- b. Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas.

²⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 131.

- c. Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10 x 10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5 x 2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga.
- d. Sementara siswa membawa kartu 10 x 10 cm membacakan kata-kata yang tertulis di dalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10 x 10 cm. Jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga.
- e. Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu), maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung member jawabannya.
- f. Dan seterusnya.

Dengan strategi ini, diharapkan pada proses belajar selanjutnya siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana menarik, kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan di saat siswa belajar.

4. Manfaat Permainan Tebak Kata

Permainan tebak kata bukan sekedar evaluasi untuk menentukan angka bagi siswa, akan tetapi berguna sebagai alat untuk mengukur keberhasilan guru didalam menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan Metode Permainan Tebak Kata.

Manfaat untuk siswa antara lain:

- a. Untuk mengetahui kekurangan siswa di dalam mempelajari setiap mata pelajaran dan mengetahui bagian materi yang belum di kuasai oleh siswa.
- b. Dapat mengetahui apakah siswa sudah menguasai materi pelajaran yang telah diajarkan atau belum sesuai dengan tujuan yang telah diterapkan.
- c. Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan.

Manfaat untuk guru antara lain:

- a. Sebagai umpan balik atau bahan pertimbangan bagi guru apakah strategi tersebut berhasil atau tidak dalam proses belajar mengajar yang telah diterapkan.
- b. Untuk mengetahui bagian-bagian materi pelajaran yang belum di kuasai oleh siswanya.
- c. Guru dapat mengetahui siswa mana yang memerlukan bantuan atau tidak tentang kesukaran-kesukaran yang dialami siswa terhadap materi pelajaran yang telah di ajarkan.

B. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak

1. Pengertian Prestasi Belajar

Sebelum penulis menjelaskan mengenai prestasi tentunya penulis akan mengulas kembali tentang belajar. Menurut Sardiman AM, belajar dibedakan menjadi 2 yaitu, dalam arti sempit dan luas, untuk arti sempit belajar adalah



sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya keperibadian seutuhnya. Sedangkan dalam arti luas belajar adalah sebagai kegiatan psikofisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya.²⁹

Menurut James Whittaker, belajar adalah sebagai proses dimana tingkah laku itu ditumbuhkan dan diubah melalui latihan dan pengalaman.³⁰ Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah perubahan yang dihasilkan oleh kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk pengetahuan, penguasaan, dan pemahaman yang diproses melalui latihan dan pengalaman.

Setelah membahas tentang belajar, selanjutnya penulis mengkaji mengenai prestasi. Dalam kamus bahasa Indonesia prestasi berarti hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya.³¹

Dengan demikian yang dimaksud dengan prestasi adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan. Jadi jika kata prestasi digabungkan dengan kata belajar maka akan bermakna suatu bukti keberhasilan dengan usaha yang dapat dicapai setelah adanya usaha belajar.

Masalah prestasi ini Sutratinah menjelaskan bahwa prestasi belajar ini dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, maupun simbol pada tiap-tiap periode tertentu misalnya, tiap catur wulan atau semester hasil prestasi belajar anak

²⁹ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: Rajawali 1998), 23

³⁰ Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta 1990), 99

³¹ Depdikbud, *Kamus Besar Indonesia*, (Jakarta: Balai pustaka 1990), 664

dapat dinyatakan dalam rapor.³² Jadi yang dimaksud dengan prestasi belajar disini adalah hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil usaha dari kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.

Sedangkan dalam kaitannya dengan pembahasan ini adalah minat belajar itu merupakan gejala psikis yang ada pada diri siswa yang di realisasikan dengan perasaan senang untuk belajar.

2. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar banyak sekali jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua yaitu: faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:

a. Faktor Intern

Di dalam faktor intern ini akan membahas tentang tiga hal yaitu: faktor jasmaniah, psikologi, dan kelelahan.³³

³² Tirtonegoro, *Anak Super Normal Dan Program Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta 1995), 54-60

³³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rieka Cipta, 1995), 54-60

1) Faktor Jasmaniah

a) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan keadaan atau hal sehat. kesehatan seseorang berpengaruh pada belajarnya.

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu dia juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan atau kelainan-kelainan fungsi alat indera serta tubuhnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Agar seorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, reaksi dan ibadah.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah suatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.

Cacat itu dapat berupa buta, tuli, patah kaki dan tangan, lumpuh dan lain-lain. Keadaan cacat tubuh ini dapat mempengaruhi

belajar. Siswa yang cacat tubuh belajarnya juga akan terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

2) Faktor Psikologi

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi prestasi belajar. Faktor-faktor itu antara lain:

a) Intelegensi

Untuk memberikan pengertian tentang intelegensi, J.P Chaplin merumuskan sebagai berikut:

- The ability to meet and adapt to novel situation quickly and effectively
- The ability to utilize abstract concept effectively.
- The ability to grasp realition ship and to learn quickly.

Jadi intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis, yaitu: kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian

Perhatian menurut Ghazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi dan jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda atau hal). Untuk dapat dalam menjamin hal hasil belajar dengan baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajari, jika bahan tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan sehingga ia tidak suka lagi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara menyesuaikan pelajaran itu dengan hobi atau bakat siswa tersebut.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan-kegiatan yang diminati seseorang terus-menerus yang disertai rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian bersifat sementara, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Minat besar sekali terhadap belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar sebaik-baiknya sebab tidak ada daya tarik baginya.

Jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar dapatlah diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan dan cita-citanya.

d) **Motif**

Dalam hal motif ini erat sekali hubungannya dengan tujuan yang dicapai dalam menentukan tujuan belajar ini harus ditimbulkan oleh suatu sebab dan sebab inilah yang dinamakan motif yaitu sebagai penggerak atau pendorong.

Untuk memperkuat kedudukan motif di dalam jiwa belajar siswa, maka di dalam membentuk perlu diadakan latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh lingkungan yang memperkuat. Jadi latihan atau kebiasaan itu sangat perlu dalam belajar.

e) **Bakat**

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan dapat terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar dan berlatih. Orang yang berbakat mengetik akan mahir dalam mengetik dibandingkan dengan orang tidak berbakat mengetik.

Berdasarkan uraian di atas, jelas jika bakat juga mempengaruhi belajar. Jadi adalah penting untuk mengetahui bakat siswa dan menempatkan siswa belajar di sekolah yang sesuai dengan bakatnya.

f) **Kematangan**

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap melaksanakan kecakapan baru. Dalam hal ini dapat dicontohkan pada seorang anak balita yang sudah siap berjalan , maka ia pun akan siap melakukan kegiatan berjalan berikut dengan segala anggota tubuhnya tak terkecuali organ yang paling penting sebagai koordinasi seluruhnya yaitu organ otak. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara teru-menerus, untuk itu diperlukan latih-latihan dan pelajaran. Dengan kata lain, seorang anak yang matang dalam melakukan sesuatu kecakapannya, belum tentu dapat melaksanakannya dengan baik tanpa adanya belajar. Dan belajarnya akan lebih siap jika anak tersebut sudah matang. Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melakukan kecakapan, kegiatan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, hal ini disebabkan jika siswa belajar dan sudah memiliki kesiapan, maka hasil prestasi belajarnya akan lebih baik.

3) Faktor Kelelahan

Pada faktor kelelahan ini penulis dapat membedakannya menjadi dua, antara lain: faktor kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Untuk kelelahan jasmani dapat di identifikasikan dengan lemahnya fisik seseorang. Kelelahan ini terjadi akibat kekacauan substansi sisa pembakaran dalam tubuh, sehingga menyebabkan kurang lancarnya peredaran darah di bagian-bagian tertentu.

Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuhan, kebosanan, sehingga minat dan dorongan menghasilkan sesuatu menjadi hilang. Dari uraian yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat diketahui, bahwa faktor kelelahan dapat mempengaruhi belajar.

Demikian perlu adanya usaha untuk menghilangkan rasa kelelahan ini melalui berbagai macam cara, diantaranya:

- a) Tidur secara teratur
- b) Istirahat yang cukup
- c) Mengusahakan variasi dalam belajar dan bekerja
- d) Menggunakan obat-obatan yang bersifat melancarkan peredaran darah.
- e) Reaksi dan beribadah secara teratur
- f) Olah raga secara teratur
- g) Mengimbangi makanan dengan makanan yang memenuhi syarat kesehatan, misalnya memenuhi 4 sehat 5 sempurna
- h) Jika kelelahan sangat serius, cepat-cepat menghubungi seorang ahli, misalnya dokter, psikiater, konselor, dan lain-lain.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu: faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.³⁴

³⁴ Kartini Kartono, *Bimbingan Belajar Di SMA Dan Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995), 5-6

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga yang berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

a) Cara Orang Tua Mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya sangat besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Hal ini dipertegas oleh Sucipto Wirowidjojo dengan pertanyaannya yang mengatakan bahwa: keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan adalah ukuran kecil tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, Negara dan dunia.³⁵

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Relasi Antara Keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi antara orang tua dan anak.³⁶ Selain itu relasi antara anak dengan saudara dan anggota keluarga yang lain dapat mempengaruhi prestasi belajar anak. Wujud relasi itu dapat di contohkan rasa kasih sayang dan pengerian, ataukah rasa benci, acuh tak acuh, keras kepala dan lain-lain.

³⁵ Slameto, *Belajar...*, 60-61

³⁶ Ibid 62

Dari beberapa wujud relasi tersebut dapat mengakibatkan problem hal belajar anak, sebab uraian di atas jika wujud relasinya berupa kasih sayang dan pengertian, maka akan menimbulkan kebaikan bagi prestasi belajar anak, sedangkan rasa benci, acuh tak acuh, keras kepala menimbulkan kegagalan dalam mencapai prestasi belajar yang baik.

Demi kelancaran dan keberhasilan anak, perlu di usahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut. Hubungan yang baik adalah hubungan penuh kasih sayang dan pengertian di sertai bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar anak sendiri.

c) Suasana Rumah Tangga

Suasana rumah yang di maksud adalah situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar.³⁷ Untuk membantu agar anak dapat belajar dengan baik di perlukan suasana rumah yang tenang dan tentram. Selain itu suasana tersebut dapat menyebabkan anak dapat belajar dengan baik, suasana tersebut dapat juga menyebabkan anak kerasan/betah tinggal di rumah.

³⁷ Kartini Kartono, *Bimbingan Belajar...*, 66

d) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat kaitannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, misalnya: makan, minum, pakaian, perlindungan kesehatan, dll, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis-menulis, buku-buku, dll. Fasilitas belajar itu dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang.

Jika anak dalam keluarga miskin, kebutuhan pokok anak kurang terpenuhi, akibatnya kesehatan anak terganggu, sehingga belajar anak dapat terganggu. Akibat yang lain selalu dirundung kesedihan sehingga anak merasa minder dengan teman lain, hal ini pasti akan mengganggu belajar anak. Bahkan mungkin anak harus bekerja mencari nafkah sebagai pembantu orang tuanya walaupun sebenarnya anak belum saatnya untuk bekerja, hal seperti itu juga dapat mengganggu belajar anak.³⁸ walaupun tidak dapat dipungkiri tentang adanya kemungkinan anak yang serba kekurangan dan selalu menderita akibat ekonomi keluarga sangat lemah, justru keadaan itu menjadi cambuk baginya untuk belajar lebih giat dan akibatnya sukses besar.

³⁸ Ibid, 66

2) Faktor Sekolah

- a) Kurikulum yaitu, kurikulum yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, maka akan dapat menghambat dalam hal belajar anak.
- b) Korelasi guru dengan siswa yaitu, hubungan guru dengan siswa perlu diperhatikan demi kelancaran proses belajar-mengajar di kelas. Karena jika seorang guru tidak disukai muridnya maka pengajarannya tidak akan berhasil.
- c) Relasi siswa dengan siswa yaitu, hubungan antara sesama siswa jika tidak baik dapat menimbulkan perasaan malas masuk sekolah dan menimbulkan perasaan rendah diri, dan sebagainya. Ini menyebabkan anak mengalami kemunduran di dalam belajar.
- d) Disiplin siswa yaitu, sebagai contoh anak datang terlambat di sekolah, oleh gurunya di biarkan saja. Hal ini dapat mengakibatkan seorang anak menjadi tidak mengindahkan peraturan sekolah dan anak didikpun menjadi tidak disiplin dalam segala hal.
- e) Alat pelajaran yaitu, dengan kurang lengkapnya peralatan sekolah dapat menyebabkan penyajian bahan kurang baik, ini berarti penerimaan anak terhadap pelajaran tidak jelas.
- f) Waktu sekolah yaitu, waktu sekolah perlu diperhatikan untuk melancarkan proses belajar-mengajar seperti contoh, sekolah

dibuka pada jam 2 siang. Maka anak akan merasa malas dan mengantuk dalam menerima pelajaran.

- g) Standart pelajaran diatas ukuran yaitu, dalam memberikan pelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan siswa di kelas. Dalam arti jangan memberi pelajaran diatas kemampuan siswa, sehingga menyebabkan siswa yang pandai dapat menyerap pelajaran dengan cepat, sedangkan siswa yang tidak pandai akan kewalahan.
- h) Keadaan gedung yaitu, keadaan gedung yang tidak memenuhi syarat jaga dapat menyebabkan proses belajar-mengajar menjadi terhambat. Misalnya, ruangan kelas gelap dan dekat jalan yang ramai akan kebisingan kendaraan.
- i) Metode belajar yaitu, termasuk mengenai pembagian waktu belajar, cara belajar, dan pembagian atas penggunaan waktu istirahat yang efektif.
- j) Tugas rumah yaitu, anak yang terlalu dibebani tugas rumah dapat menyebabkan terganggunya anak dalam belajar misalnya, mengasuh adik-adiknya membantu mencari penghasilan orang tua dalam mencukupi kebutuhan sehari-hari dan sebagainya.³⁹

³⁹ Kartini Kartono, *Bimbingan Belajar...*, 66-68

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Di dalam faktor masyarakat ini terdapat kegiatan siswa dalam masyarakat yang kesemuanya mempengaruhi dalam prestasi belajarnya yaitu:

- a) Kejadian siswa dalam masyarakat
- b) Mass media
- c) Teman bergaul
- d) Bentuk kehidupan masyarakat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan demikian sesuai dengan uraian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, penulis dapat menyimpulkan bahwa selaku orang tua sebagai pendidik yang pertama dan utama terhadap anaknya tidak boleh mengabaikan terhadap faktor-faktor yang ada, yaitu: faktor intern dan ekstern.⁴⁰

3. Tujuan Belajar

Disini penulis merumuskan tujuan belajar secara umum, antara lain:

- a. Belajar bertujuan untuk membentuk kemampuan informasi verbal.
- b. Belajar bertujuan untuk mendapatkan keterampilan intelektual.

⁴⁰ Slameto, *Belajar...*, 54

- c. Membentuk kemampuan strategi (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (motorik).⁴¹

Sedangkan menurut Sardiman A.M bahwa tujuan belajar itu sebenarnya banyak dan bervariasi, yaitu:

Tujuan-tujuan belajar yang eksplisit yang diusahakan untuk dicapai intruksional yang bisa berbentuk pengetahuan dan keterampilan, sedangkan tujuan yang lebih merupakan hasil sampingan tercapai karena peserta didik menjalani suatu system lingkungan belajar tertentu seperti kemampuan berfikir kritis, kreatif, sikap terbuka dan demokratis dalam menerima pendapat orang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari dua pendapat diatas pada dasarnya sama dan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi verbal, maksudnya pengetahuan yang diperoleh dari hasil belajar tersebut dari hasil sekolah atau mempelajari buku.
- b. Untuk mendapatkan keterampilan intelektual dan penanaman konsep maksudnya ialah siswa dididik untuk menjadi manusia terampil berfikir secara kreatif untuk mendapatkan suatu penyelesaian dan dapat merumuskan masalah atau konsep.
- c. Pembentukan sikap ataupun nilai-nilai. Pembentukan sikap ini ada tiga hal yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi dalam menumbuhkan sikap

⁴¹ J.J Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosda Karya,), 5.

mental, perilaku dan pribadi peserta didik sangat di perlukan kecakapan mengarahkan motivasi dan berfikir, supaya siswa tumbuh kesadaran dan kemampuannya untuk mempraktekkan atau melakukan suatu keaktifan tentang segala sesuatu yang dipelajarinya.

4. Pengertian Aqidah Akhlak

Islam adalah agama yang diturunkan kepada manusia sebagai rohmat bagi alam semesta. Ajaran-ajarannya selalu membawa kemaslahatan bagi kehidupan manusia di dunia ini. Di dalam agama Islam, banyak sekali ajaran-ajaran yang terbagi dalam sub-sub bagian, yang salah satunya yang akan kita bahas pada penelitian ini yaitu Aqidah Akhlak.

Aqidah adalah bentuk jamak dari kata *Aqidah* yaitu beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati, mendatangkan ketentraman jiwa, menjadi keyakinan yang tidak tercampur sedikitpun dengan keragu-raguan. Aqidah adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara mudah oleh manusia berdasarkan akal, wahyu (yang didengar) dan fitrah. Kebenaran itu dipatrikan dalam hati dan menolak segala sesuatu yang bertentangan dengan kebenaran itu.

Aqidah dalam Al-Qur'an dapat di jabarkan dalam surat (Al-Maidah, 5:15-16)

يَتَأْهَلُ الْكِتَابِ قَدْ جَاءَكُمْ رَسُولُنَا يُبَيِّنُ لَكُمْ كَثِيرًا مِمَّا كُنْتُمْ

تُخْفُونَ مِنَ الْكِتَابِ وَيَعْفُوا عَنْ كَثِيرٍ قَدْ جَاءَكُمْ مِنَ اللَّهِ

نُورٌ وَكِتَابٌ مُبِينٌ

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ

الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya:

“Hai ahli Kitab, Sesungguhnya telah datang kepadamu Rasul Kami, menjelaskan kepadamu banyak dari isi Al kitab yang kamu sembunyi kan, dan banyak (pula yang) dibiarkannya. Sesungguhnya telah datang kepadamu cahaya dari Allah, dan kitab yang menerangkan”*

“Dengan kitab Itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus”

**Cahaya Maksudnya: Nabi Muhammad s.a.w. dan kitab Maksudnya: Al Quran*

Akhlak berasal dari kata “*akhlaq*” yang merupakan jama’ dari “*khulqu*” dari bahasa Arab yang artinya perangai, budi, tabiat dan adab. Akhlak itu terbagi dua yaitu Akhlak yang Mulia atau Akhlak yang Terpuji (*Al-Akhlakul Mahmudah*) dan Akhlak yang Buruk atau Akhlak yang Tercela (*Al-Akhlakul Mazmumah*).

Akhlak yang mulia, menurut Imam Ghazali ada 4 perkara; yaitu bijaksana, memelihara diri dari sesuatu yang tidak baik, keberanian (menundukkan kekuatan hawa nafsu) dan bersifat adil. Jelasnya, ia merangkumi sifat-sifat seperti berbakti pada keluarga dan negara, hidup bermasyarakat dan bersilaturahmi, berani mempertahankan agama, senantiasa bersyukur dan berterima kasih, sabar dan rida dengan kesengsaraan, berbicara benar dan sebagainya. Masyarakat dan bangsa yang memiliki akhlak mulia adalah penggerak ke arah pembinaan tamadun dan kejayaan yang diridai oleh Allah Subhanahu Wataala. Seperti kata pepatah seorang penyair Mesir, Syauqi Bei: "*Hanya saja bangsa itu kekal selama berakhlak. Bila akhlaknya telah lenyap, maka lenyap pulalah bangsa itu*".⁴²

Mata pelajaran aqidah akhlak adalah sub mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar yang membahas ajaran agama Islam dalam segi aqidah dan akhlak. Mata pelajaran aqidah akhlak juga merupakan bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang memberikan bimbingan kepada siswa

⁴² <http://mediasauna.multiply.com/journal/item/8>

agar memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran Islam serta bersedia mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari

5. Tujuan dan Fungsi Aqidah Akhlak

Aqidah Akhlak sebagai kebenaran merupakan landasan keyakinan bagi seorang muslim akan memiliki fungsi dan peranan yang sangat besar dalam hidupnya.

Bidang studi aqidah akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukkan pengetahuan, penghayatan, pengalaman peserta didik tentang aqidah dan akhlak Islam, sehingga menjadi **manusia muslim yang terus berkembang dan meningkatkan kualitas keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.**

Di dalam bidang studi aqidah akhlak fungsinya adalah.⁴³

- a. Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan didunia dan akhirat.
- b. Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt., serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin yang mulai ditanamkan dilingkungan keluarga.

⁴³ <http://meetabied.wordpress.com/2009/10/30/aqidah-akhlak/>

- c. Penyesuaian mental dan peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui aqidah akhlak.
- d. Perbaiki kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Mencegah peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang akan dihadapinya sehari-sehari.
- f. Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak
- g. Penyaluran peserta didik untuk mendalami aqidah akhlak pada jenjang pendidikan yang lebih penting.

C. Tinjauan Tentang Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata di Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Aqidah Akhlak

Setelah kita ketahui uraian panjang lebar tentang metode permainan tebak kata serta unsur-unsur yang dimilikinya dan pengertian prestasi belajar serta usaha pencapaian penilaian prestasi belajar, maka pembahasan dalam bab ini merupakan rangkaian dari uraian yang telah penulis sajikan pada bab maupun sub-bab terdahulu yakni korelasi dari kedua variabel tersebut untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini.

Dalam Metode Permainan Tebak Kata, sesuai dengan namanya siswa diajak bermain tebak kata dengan menggunakan media kartu/karton. Pembelajaran tebak kata sangat besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar

siswa. Karena strategi dalam pembelajaran tebak kata ini bisa memberikan suatu daya tarik bagi siswa dan dapat memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang memberi kesempatan lebih kepada siswa untuk mencoba sendiri mencari jawaban suatu masalah (persoalan materi ajar) sambil bermain-main dengan teman akan membuat sesuatu materi pelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan. Tehnik ini juga dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa tentang apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

Sebagaimana diuraikan di atas, metode permainan tebak kata sebagai perencanaan kegiatan pembelajaran berusaha mempersiapkan dan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu materi ajar yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu dalam sistem pendidikan. Karena pelaksanaan metode pembelajaran dalam suatu tujuan pendidikan merupakan kebijakan institusi atau lembaga pendidikan yang mengelola metode pembelajaran tersebut, sehingga dalam menentukan tujuan institusinya tidak terlepas dari cita-cita suatu tujuan pendidikan nasional.

Prestasi belajar siswa terhadap bidang studi Aqidah Akhlak yang di maksud dalam penelitian ini yaitu:

- a) Siswa mengerti/mempelajari Aqidah Akhlak.
- b) Siswa memahami fungsi dan tujuan belajar Aqidah Akhlak.
- c) Siswa dapat mengaplikasikan materi Aqidah Akhlak dalam kehidupannya sehari-hari.

Maka dari itu, dengan model pembelajaran menggunakan tebak kata ini diharapkan siswa mampu untuk mandiri bertindak atau melakukan segala sesuatu kegiatan dalam proses belajarnya dengan lebih baik. Karena materi pelajaran akan dapat lebih mudah di kuasai dan lebih lama di ingat jika siswa mendapatkan pengalaman secara langsung di dalam belajar yang jika para gurunya menggunakan sebuah metode permainan tebak kata. Thorndie mengemukakan dalam bukunya bahwa belajar memerlukan adanya sebuah latihan-latihan mana kala seseorang tidak tahu bagaimana harus memberikan respon atau sesuatu. Dalam latihan ini seseorang mungkin akan menemukan respons yang tepat berkaitan dengan persoalan yang dihadapinya dalam belajar.⁴⁴

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh karenanya peran siswa di dalam berbagai kegiatan belajar mengajar secara aktif akan berpengaruh langsung ketika siswa yang bersangkutan terlibat secara mental dalam hal belajar mengajar di dalam kelas. Keterlibatan mental yang optimal tersebut sekaligus berarti meningkatkan prestasi belajar yang optimal pula pada diri siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengalaman belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba sendiri mencari jawaban suatu masalah, bekerja sama dengan teman sekelas ataupun membuat sesuatu yang lebih menantang, pengarahan kekuasaan dan perhatian murid dalam materi ajar di

⁴⁴ Ali Imran, *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: Pustaka Jaya, 1996), 8.

bandingkan dengan situasi dimana siswa hanya berkesempatan untuk menerima informasi secara terarah.⁴⁵

Metode permainan tebak kata ini merupakan suatu langkah didalam proses pembelajaran yang mengutamakan belajar secara langsung dari siswa dengan materi yang diberikan oleh guru sehingga akan timbul prestasi belajar siswa karena merasa senang melakukannya pekerjaan belajarnya.

Dalam prakteknya, proses metode permainan tebak kata akan dapat lebih efektif jika ditunjang oleh kapabilitas seorang guru yang mumpuni dalam bidang materi yang diajarkan. Tak lupa, guru pun harus memiliki kekreatifitasan di dalam sebuah proses pembelajaran dalam kelas agar tercipta model-model pengembangan dari metode permainan tebak kata pada proses ke depan.

Kekreatifitasan guru juga menjadi faktor utama selanjutnya jika metode permainan tebak kata telah berjalan secara *continue* di dalam proses pembelajaran. Kekreatifitasan tersebut dapat di bangun melalui mencari informasi-informasi pembelajaran yang efektif dan kreatif dari buku, majalah, Koran ataupun internet. Akan tetapi, semua proses itu akan dapat berhasil jika seluruh komponen yang ada di sekolah turut serta andil dalam pengembangan metode permainan tebak kata selanjutnya di kemudian hari. Karena pendidikan adalah sebuah tanggung jawab yang besar dan tidak dapat dipisahkan dari profesi yang dimiliki oleh guru. Seperti yang tertuang dalam al-Qur'an surah Ali 'Imran ayat 37:

⁴⁵ Salahudin Mahfud, *Pengantar ...*, 25.

فَتَقَبَّلَهَا رَبُّهَا بِقَبُولٍ حَسَنٍ وَأَنْبَتَهَا نَبَاتًا حَسَنًا وَكَفَّلَهَا زَكَرِيَّا كُلَّمَا

دَخَلَ عَلَيْهَا زَكَرِيَّا الْمِحْرَابَ وَجَدَ عِنْدَهَا رِزْقًا قَالَ يَمْرِئُ أُنَى لَكَ

هَذَا قَالَتْ هُوَ مِنْ عِنْدِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يَرْزُقُ مَنْ يَشَاءُ بِغَيْرِ حِسَابٍ

Artinya: Maka Tuhannya menerimanya (sebagai nazar) dengan penerimaan yang baik, dan mendidiknya dengan pendidikan yang baik dan Allah menjadikan Zakariya pemeliharanya. Setiap Zakariya masuk untuk menemui Maryam di mihrab, ia dapati makanan di sisinya. Zakariya berkata: "Hai Maryam dari mana kamu memperoleh (makanan) ini?" Maryam menjawab: "Makanan itu dari sisi Allah". Sesungguhnya Allah memberi rezeki kepada siapa yang dikehendaki-Nya tanpa hisab.

BAB III

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SD Khadijah Surabaya

SD Khadijah Surabaya adalah salah satu lembaga pendidikan yang berada dibawah payung Yayasan Khadijah Surabaya diantara sekian banyak bidang pendidikan formal yang dikembangkan.

Pada awal tahun 1960, Madrasah Muallimat NU yang semula berada di daerah kawatan gang VI no. 17 Surabaya yang pada akhirnya dipindahkan ke kampus baru yang terletak di Jl. Wonokromo no. 82 (sekarang Jl. Jend. A.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yani 2-4 Surabaya). Mencermati perkembangan masyarakat dengan berbagai permasalahan yang muncul dan karena lembaga ini telah merasa memiliki kesiapan-kesiapan tertentu seperti tersedianya fasilitas kampus yang sudah dibangun dan cukup memadai untuk memenuhi animo masyarakat yang semakin tinggi, maka pada tahun 1965 Madrasah Muallimat NU dirubah namanya menjadi “Taman Pendidikan Puteri NU” disingkat TPP-NU Surabaya yang membuka unit-unit sekolah sebagai berikut.⁴⁶

- a. TK (Taman Kanak-kanak)
- b. SD (Sekolah Dasar)

⁴⁶ Team Penyusun Yayasan Khadijah Surabaya, *Buku Panduan Siswa Baru*, (Surabaya: Khadijah Press, 2000), 18.

- c. SMP (Sekolah Menengah Pertama)
- d. SMA (Sekolah Menengah Atas)
- e. SPG (Sekolah Pendidikan Guru)
- f. Muallimat

Pembukaan unit-unit sekolah yang baru tersebut adalah berkat kemampuan pendekatan para pendiri dan pembina madrasah tersebut kepada semua pihak. Terutama setelah mendapat sambutan dari PP LP Ma'arif NU, maka pendirian komplek pendidikan yang diberi nama Taman Pendidikan Putri NU itu dapat terwujud dengan baik. Dan karena itu pula, lembaga ini mampu mengundang minat yang tinggi dari masyarakat muslim. Tidak hanya dari Surabaya dan sekitarnya, tapi TPP NU telah menjadi perhatian masyarakat di luar Surabaya, bahkan pada akhirnya dikenal luas secara nasional. Terbukti banyak tokoh-tokoh masyarakat baik itu ulama, politisi, birokrat maupun professional dari berbagai daerah di Indonesia mengirimkan anak-anaknya untuk belajar di TPP NU.⁴⁷

2. Lingkungan Operasional SD Khadijah Surabaya

SD Khadijah Surabaya berdiri di atas lahan seluas 7.145 M² yang berada di tengah-tengah jantung kota Surabaya yang juga masih menjadi satu naungan dalam Yayasan Khadijah Surabaya. Di sebelah selatan sekolah berdekatan dengan Rumah Sakit Islam (RSI). Ditambah lagi jalan raya sebelah timur sebagai akses jalan utama kota Surabaya. Kondisi lingkungan yang

⁴⁷ Hasil Interview dengan Kepala SD Khadijah Surabaya. Senin, 19 April 2010.

seperti ini memberikan nuansa yang sangat khas bagi keberadaan SD Khadijah Surabaya yang berdiri sejak tahun 1965 ini.⁴⁸

Masyarakat sekitar daerah SD Khadijah Surabaya yang heterogen menambah derajat keberagaman latar belakang siswa dan orang tuanya. Hal ini membuat SD Khadijah Surabaya banyak menjadi sekolah pilihan bagi masyarakat di daerah sekitar maupun luar daerah yang ingin anaknya diberikan bekal Agama yang cukup di dalam proses pendidikannya. Oleh karenanya para pengurus serta manajemen SD Khadijah Surabaya selalu berusaha bekerja keras demi keunggulan sekolah.⁴⁹

3. Visi dan Misi SD Khadijah Surabaya

a. Visi SD Khadijah Surabaya⁵⁰

Unggul dalam prestasi berdasarkan *Akhalqul Karimah*, terampil, dan siap berkompetisi dalam perubahan zaman.

b. Misi SD Khadijah Surabaya⁵¹

- 1) Mewujudkan pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan.
- 2) Mewujudkan pengembangan SDM pendidikan yang agamis.
- 3) Membangun kompetensi dasar anak melalui proses pendidikan yang utuh
- 4) Mewujudkan pengembangan proses pembelajaran yang efektif.

⁴⁸ Team Penyusun Yayasan Khadijah Surabaya, *Buku...*, 25.

⁴⁹ Hasil Observasi SD Khadijah Surabaya. Senin, 19 April 2010.

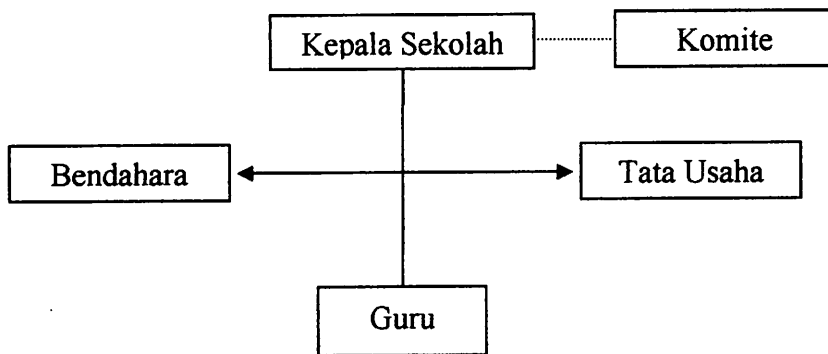
⁵⁰ Ibid.

⁵¹ Ibid.

- 5) Mewujudkan pengembangan sarana prasarana pendidikan.
- 6) Mewujudkan peningkatan prestasi akademik dan non akademik.
- 7) Mewujudkan pengembangan manajemen berbasis sekolah.

4. Struktur Organisasi SD Khadijah Surabaya

Struktur Organisasi Berdasarkan Fungsi dan Jabatan⁵²



5. Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan SD Khadijah Surabaya

Keadaan guru dan tenaga kependidikan SD Khadijah Surabaya pada tahun 2009/2010 kalau dilihat dari jumlahnya terdiri dari 30 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di tabel dibawah ini sebagai berikut:⁵³

Tabel 1

Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin dan Jumlah

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		GTY		GTTY		
		L	P	L	P	
1	S3/S2	-	-	-	-	-
2	S1	10	16	-	-	26
3	D4	-	-	-	-	-
4	D3/Sarmud	-	-	-	-	-
5	D2	-	4	-	-	4

⁵² Ibid.

⁵³ Dokumentasi SD Khadijah Surabaya. Senin, 19 April 2010.

6	D1	-	-	-	-	-
7	SMA/Sederajat	-	-	-	-	-
Jumlah		10	20	-	-	30

Sumber: Dokumentasi SD Khadijah Surabaya 2010

Tabel 3

Tenaga Kependidikan/Tenaga Pendukung

No	Tenaga Pendukung	Jumlah tenaga pendukung dan kualifikasi pendidikannya						Jumlah tenaga pendukung Berdasarkan Status dan Jenis Kelamin				Jumlah
		≤SMP	SMA	D1	D2	D3	S1	PNS		Honorer		
								L	P	L	P	
1	Tata Usaha	-	-	-	2	-	-	-	-	-	2	2
2	Perpustakaan	-	-	-	2	-	-	-	-	-	2	2
3	Lab. IPA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	Teknisi Lab. Komputer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	Lab. Bahasa	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	PTD (Pend. Tek. Dasar)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	Kantin	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	Penjaga Sekolah	-	2	-	-	-	-	-	-	2	-	2
9	Tukang Kebun	-	2	-	-	-	-	-	-	2	-	2
10	Keamanan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	Lainnya:	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah		-	4	-	4	-	-	-	-	4	4	8

Sumber: Dokumentasi SD Khadijah Surabaya

6. Keadaan Siswa SD Khadijah Surabaya

Keadaan siswa SD Khadijah Surabaya tahun Pelajaran 2009/2010 sebanyak 590 siswa. Adapun data sebagai berikut:⁵⁴

⁵⁴ Ibid.

Tabel 4

Data Keadaan Siswa SD Khadijah Surabaya Tahun Ajaran 2009/2010

Kelas	Kelas			Jumlah
	A	B	C	
I	35	36	32	103
II	35	35	33	103
III	26	27	26	79
IV	34	36	36	106
V	34	34	34	102
VI	33	32	32	97

Sumber: Dokumentasi SD Khadijah Surabaya

Sedangkan untuk mengetahui data tentang organisasi siswa dan ekstrakurikuler dapat dilihat pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

a. Organisasi Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mewadahi minat siswa serta untuk mengembangkan potensi siswa dalam bidang kreatifitasnya, SD Khadijah Surabaya memiliki sebuah wadah organisasi bagi siswa yaitu Pramuka SD Khadijah Surabaya. Adapun Organisasi ini adalah organisasi siswa yang dibina dan dibimbing oleh pihak sekolah melalui bidang ke-siswaan. Di dalam Pramuka inilah para siswa SD Khadijah Surabaya mengembangkan dirinya dalam bidang manajemen dan kepemimpinan baik dalam Pramuka sebagai organisasi induk ataupun melalui organisasi-organisasi di bawahnya.⁵⁵

⁵⁵ Hasil Observasi SD Khadijah Surabaya. Senin, 19 April 2010.

b. Ekstra-kurikuler

Untuk memberikan kesempatan bagi siswa SD Khadijah Surabaya yang ingin menyalurkan minat, bakat, dan kemampuan di bidang tertentu serta untuk memberikan pembinaan yang terarah dalam bidang-bidang tertentu, maka SD Khadijah Surabaya membuka kelas ekstra-kurikuler yang diselenggarakan di luar jam belajar mengajar reguler. Adapun pembina atau pelatihnya di rekrut dari kalangan guru, atau profesional yang berkompeten dengan bidang yang bersangkutan.

Adapun macam-macam kegiatan ekstrakurikuler di SD Khadijah Surabaya yaitu:⁵⁶

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- 1) Baca Tulis Al-Qur'an
- 2) Muhaddatsah Al-Arabi
- 3) Mansik Haji
- 4) English Convergence
- 5) Drumband
- 6) Komputer
- 7) Seni Bela Diri
- 8) Banjari

7. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Khadijah Surabaya

Untuk lebih mudah mengetahui sarana dan prasarana yang ada di SD Khadijah Surabaya dapat dilihat pada tabel dibawah ini sebagai berikut.⁵⁷

⁵⁶ Ibid.

Tabel 6

Sarana dan Prasarana SD Khadijah Surabaya

No	Jenis Ruang	Jumlah (buah)	Ukuran (pxl)	Kondisi
1	Kepala Sekolah	1	15x10	Baik
3	Guru	1	15x20	Baik
5	Tata Usaha	1	15x10	Baik
6	UKS	1	5x5	Cukup
8	Perpustakaan	1	10x10	Cukup
9	Teori/Kelas	18	7x9	Baik
13	Multimedia	1	10x8	Baik
14	Lab. IPA	1	10x10	Baik
16	Lab. Komputer	1	7x9	Baik
17	Mushola/Masjid	1	20x25	Baik
20	Kantin	5	3x3	Cukup
21	Pos Satpam	1	2x2	Cukup
22	Lap. Basket	1	7x16	Baik
25	Lap. Upacara	1	9x45	Baik
26	Kamar Mandi/WC Guru	2	3x4	Baik
27	Kamar Mandi/WC Murid	6	6x15	Cukup

Sumber: Dokumentasi SD Khadijah Surabaya

B. Penyajian Data

Sebagaimana telah diuraikan di awal pembahasan bahwa tujuan utama dari Permainan Tebak Kata ini adalah dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak. Dengan penancangan tujuan tersebut di atas maka Permainan Tebak Kata tertuntut untuk selalu berusaha menyajikan dan mengelola bidang studi Aqidah Akhlak dengan baik untuk mendapatkan hasil prestasi belajar siswa terhadap bidang studi Aqidah Akhlak yang semaksimal mungkin. Baik dan jeleknya hasil dari prestasi belajar siswa adalah sebuah hasil

⁵⁷ Dokumentasi SD Khadijah Surabaya. Senin, 19 April 2010.

dari pencapaian belajar siswa. Akan tetapi upaya perbaikan untuk mencapai hasil prestasi belajar yang lebih baik pada bidang studi Aqidah Akhlak itulah yang membedakan. Karena dengan pengelolaan permainan Tebak Kata bagi prestasi belajar siswa yang baik tersebut maka akan membawa hasil prestasi belajar yang baik pula pada akhirnya.

Dalam penyajian data Skripsi ini adalah hasil angket tentang “*Metode Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak*” yang sudah diberikan kepada responden yang terdiri dari 60 siswa-siswi SD Khadijah Surabaya yang sudah diolah menjadi bentuk skor.

Berikut ini data tentang responden dapat dilihat pada tabel dibawah ini sebagai

berikut.⁵⁸ digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 7
Data Responden Siswa SD Khadijah Surabaya

No	Nama Siswa	Kelas
1	Adinda	I-B
2	Puput	I-B
3	Alifian R. Fahreza	I-B
4	Aryo	I-B
5	M. Rizky T.	I-B
6	Nayla Al-Fi'azizah	I-B
7	Retno	I-B
8	Thalita	I-B
9	Yasmin	I-B
10	M. Agus Setiawan	II-A
11	Ais	II-B
12	Aldira Paramitha Guspita	II-B
13	Alfina Rizqi Humaidiyah	II-B
14	Anggita Dini Fitria	II-B
15	Bintang	II-B

⁵⁸ Hasil Kuisisioner Siswa SD Khadijah Surabaya. 24 April 2010.

16	Diana Ratna P	II-B
17	Farah Shabri Alifia Z.	II-B
18	Farichatul Kamila	II-B
19	Helvy Rofiana R.	II-B
20	Ata	II-B
21	Mila	II-B
22	Nadya Is'ad H.	II-B
23	Putri Nabilah	II-B
24	Sasha	II-B
25	Reyhanna Zarindra	II-B
26	Nisa	II-B
27	Silvi Rahmawati	II-B
28	Titan	II-B
29	Addra Nur Asmaria	III-A
30	Aldi Cira Faizal	III-A
31	Alfi Lailatur R.	III-A
32	Andya Azawinnada	III-A
33	Balqies Hanim Nabila	III-A
34	Fatimah Zahra	III-A
35	Griselda Tasya Amalia R.	III-A
36	Inayatun Naimah	III-A
37	Karima	III-A
38	Tamim	III-A
39	M. Ulwan Fahmi R.	III-A
40	M. Izzul	III-A
41	Nuzulul Husnul Khotimah	III-A
42	Thoriq Yusri Bilah	III-A
43	Tiara Syafa Wardani	III-A
44	Nisrima Tunfat Uula	III-A
45	Muhammad Wildan R.	III-A
46	Maura Alga Fitriana	III-B
47	Muthia Salma Dwi Rahmawati	III-B
48	Febri N.A.F	III-B
49	Afaf Yhan Nabila	IV-B
50	Ayundyah Kinasih P.S	IV-B
51	Laili M.	IV-B
52	Siti Fazriyah	IV-B
53	Farah Roudhoh Ananda	IV-C
54	Maghfirotika A.Z.	IV-C
55	Adelia Permata Sari	V-A
56	Vanda	V-A

57	Nadia	V-B
58	Fakhrur Rozy	VI-B
59	Rahmasari Nur Azizah	VI-B
60	Siti Fauzatur Rahmah	VI-B
Jumlah Responden = 60		

Sumber: Angket Siswa SD Khadijah Surabaya

Angket tersebut terdiri dari 30 pertanyaan. 15 pertanyaan tentang “Metode Permainan Tebak Kata” dan 15 pertanyaan tentang “Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak”. Dan dari setiap pertanyaan memiliki tiga pilihan jawaban, masing-masing jawaban pertanyaan dalam angket tersebut di sediakan alternatif jawaban pilihan dengan standar penilaian sebagai berikut:

1. Alternatif jawaban a dengan nilai 3
2. Alternatif jawaban b dengan nilai 2
3. Alternatif jawaban c dengan nilai 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk lebih jelasnya maka penulis sajikan data hasil angket yang telah penulis berikan kepada 60 siswa SD Khadijah Surabaya dari masing-masing responden dengan memberikan skor (nilai) berdasarkan kriteria yang telah di tentukan diatas. Adapun tabel sebagai berikut:⁵⁹

Tabel 8
Data Hasil Angket Tentang Metode Permainan Tebak Kata di SD Khadijah Surabaya

No	Skor Berdasarkan Item Pertanyaan															Jumlah Skor X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	38
2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	39
4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	35
5	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	40

⁵⁹ Ibid.

6	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	37
7	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	41
8	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	34
9	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	37
10	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	36
11	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	35
12	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	39
13	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	42
14	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	33
15	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	32
16	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	31
17	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	35
18	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	35
19	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	1	2	35
20	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2	35
21	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	37
22	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	38
23	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	37
24	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	35
25	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	32
26	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	34
27	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	40
28	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	34
29	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	42
30	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	34
31	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	43
32	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	42
33	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	36
34	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
35	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	38
36	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	32
37	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	36
38	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	32
39	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	37
40	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	36
41	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	39
42	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	37
43	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	42
44	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	32
45	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	32
46	3	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	33
47	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	36
48	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	39
49	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	41
50	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
51	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
53	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	42
54	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	40

55	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	36
56	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	38
57	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	40
58	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	43
59	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	42
60	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	42
	Total Responden = 60 Total Skor Metode Permainan Tebak Kata = 2256 Skor Metode Permainan Tebak Kata = 38															2256

Sumber: Hasil Responden SD Khadijah Surabaya

Tabel 9

Data Hasil Angket Tentang Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya

No	Skor Berdasarkan Item Pertanyaan															Jumlah Skor X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	42
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
4	2	2	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	3	36
5	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	43
6	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	40
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	44
8	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	33
9	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	41
10	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	37
11	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	38
12	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	37
13	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	34
14	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	34
15	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	33
16	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	36
17	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	36
18	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	35
19	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	35
20	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	39
21	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	2	35
22	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	41
23	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	39
24	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	34
25	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	33
26	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	34
27	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	41
28	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	34
29	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	41
30	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	35

31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
32	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
33	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	38
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
35	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	42
36	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	33
37	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	39
38	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	34
39	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	39
40	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	38
41	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	38
42	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	38
43	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
44	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	34
45	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	34
46	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	34
47	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	37
48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	44
49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	41
51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	41
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
53	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	42
54	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
55	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	38
56	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	40
57	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
58	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
59	3	3	2	2	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	40
60	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	42
	Total Responden = 60																
	Total Skor Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak = 2330																
	Skor Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak = 39																
	2330																

Sumber: Hasil Responden Siswa SD Khadijah Surabaya

C. Analisa Data

Setelah semua data terkumpul baik yang berhubungan dengan metode permainan tebak kata maupun data tentang prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak, maka sebagai langkah selanjutnya adalah analisa data.

1. Analisa Data tentang Metode Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya

Analisa data ini digunakan tidak lain adalah untuk mengetahui bagaimana metode permainan tebak kata dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya. Dalam hal ini, penulis menganalisis hasil angket per-item pertanyaan yang sudah di sebarakan kepada responden atas pendapatnya tentang metode permainan tebak kata dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} 100$$

Kemudian untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan persentase tersebut, penulis menetapkan standar sebagai berikut.⁶⁰

- a. 76%-100% : Tergolong Baik
- b. 56%-75% : Tergolong Cukup
- c. 40%-55% : Tergolong Kurang Baik
- d. Kurang dari 40% : Tergolong Tidak Baik.

Setelah itu penulis mengambil atau memilih frekuensi jawaban alternatif yang ideal sebagai kesimpulannya.

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar dan Teknik Penelitian* (Jakarta: Bina Aksara, 1983), 131

a. Analisa Data tentang Metode Permainan Tebak Kata

Tabel 10

Metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
1	a. Sangat baik	60	22	36,66
	b. Baik		38	63,33
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 22 (36,66%), baik 38 (66,66%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 11

Kelengkapan/ketersediaan sarana dan prasarana penunjang metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
2	a. Sangat baik	60	37	61,66
	b. Baik		21	35
	c. Kurang baik		2	3,33
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa kelengkapan/ketersediaan Sarana dan Prasarana Penunjang Metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah

Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 37 (61,66%), baik 21 (35%), sedangkan yang menyatakan kurang baik sebanyak 2 (3,33%). Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kelengkapan/ketersediaan sarana dan prasarana penunjang metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 12

Kualitas/kondisi sarana prasarana penunjang metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
3	a. Sangat baik	60	37	61,66
	b. Baik		23	38,33
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		60	60	100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa kualitas/kondisi sarana prasarana penunjang metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 37 (61,66%), baik 23 (38,33%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kualitas/kondisi sarana prasarana penunjang metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 13

Kemampuan dalam memahami pelajaran setelah diterapkan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
4	a. Sangat baik	60	24	40
	b. Baik		35	58,33
	c. Kurang baik		1	1,66
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa kemampuan dalam memahami pelajaran setelah diterapkan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 24 (40%), baik 35 (58,33%), sedangkan yang menyatakan kurang baik sebanyak 1 (1,66%). Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan dalam memahami pelajaran setelah diterapkan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 14

Kemampuan dalam mengembangkan diri setelah diterapkan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
5	a. Sangat baik	60	27	45
	b. Baik		33	55
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari tabel diatas dapat menunjukkan bahwa kemampuan dalam mengembangkan diri setelah diterapkan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan

sangat baik 27 (45%), baik 33 (55%), dan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengembangkan diri setelah diterapkan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%

Tabel 15

Materi yang di sajikan guru dengan menggunakan metode permainan tebak kata

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
6	a. Sangat baik	60	30	50
	b. Baik		30	50
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa materi yang di sajikan guru dengan menggunakan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 30 (50%), baik 30 (50%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa materi yang di sajikan guru dengan menggunakan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 16

Kesesuaian materi dalam metode permainan tebak kata dengan materi di dalam kelas

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
7	a. Sangat baik	60	37	61,66
	b. Baik		23	38,33
	c. Kurang Baik		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa kesesuaian materi dalam metode permainan tebak kata dengan materi di dalam kelas di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 37 (61,66%), baik 23 (38,33%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kesesuaian materi dalam metode permainan tebak kata dengan materi di dalam kelas di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 17

Penguasaan materi guru yang menggunakan metode permainan tebak kata

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
8	a. Sangat baik	60	36	60
	b. Baik		23	38,33
	c. Kurang baik		1	1,66
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa penguasaan materi guru yang menggunakan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 36 (60%), baik 23 (38,33%), sedangkan yang

menyatakan kurang baik 1 (1,66%). Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penguasaan materi guru yang menggunakan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong kurang baik, karena berada antara 40%-55%.

Tabel 18
Kemampuan guru dalam mengevaluasi belajar Siswa

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
9	a. Sangat baik	60	39	65
	b. Baik		21	35
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengevaluasi belajar siswa di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 39 (65%), baik 21 (35%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan guru dalam mengevaluasi belajar siswa di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 19
Kondisi lingkungan sekolah seperti fasilitas-fasilitas yang mendukung proses metode permainan tebak kata

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
10	a. Sangat baik	60	36	60
	b. Baik		24	40
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa kondisi lingkungan sekolah seperti fasilitas-fasilitas yang mendukung proses metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 36 (60%), baik 24 (40%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kondisi lingkungan sekolah seperti fasilitas-fasilitas yang mendukung proses metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 20

Hubungan antara guru dengan siswa di dalam kelas

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
11	a. Sangat baik	60	27	45
	b. Baik		33	55
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa hubungan antara guru dengan siswa di dalam kelas di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 27 (45%), baik 33 (55%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hubungan antara guru dengan siswa di Dalam Kelas di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 21
Komunikasi guru dengan siswa di dalam kelas

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
12	a. Sangat baik	60	19	31,66
	b. Baik		41	68,33
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa komunikasi guru dengan siswa di dalam kelas di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 19 (31,66%), baik 41 (68,33%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi guru dengan siswa di dalam kelas di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 22
Metode permainan tebak kata sebagai penunjang proses pembelajaran di luar sekolah

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
13	a. Sangat baik	60	38	63,33
	b. Baik		22	36,66
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa metode permainan tebak kata sebagai penunjang proses pembelajaran di luar sekolah di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 38 (63,33%), baik 22 (36,66%),

sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa metode permainan tebak kata sebagai penunjang proses pembelajaran di luar sekolah di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 23

Kondisi sarana-prasarana penunjang metode permainan tebak kata di luar sekolah

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
14	a. Sangat baik	60	23	38,33
	b. Baik		34	60
	c. Kurang baik		3	5
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa kondisi sarana-prasarana penunjang metode permainan tebak kata di luar sekolah di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 23 (38,33%), baik 34 (60%), sedangkan yang menyatakan kurang baik 3 (5%). Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kondisi sarana-prasarana penunjang metode permainan tebak kata di luar sekolah di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 24

Hubungan metode permainan tebak kata dengan materi pelajaran yang ada di sekolah

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
15	a. Sangat baik	60	21	35
	b. Baik		39	65
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa hubungan metode permainan tebak kata dengan materi pelajaran yang ada di sekolah, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan sangat baik sebanyak 21 (35%), baik 39 (65%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hubungan metode permainan tebak kata dengan materi pelajaran yang ada di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Dari beberapa hasil angket tersebut dapat dirangkum dari masing-masing item pertanyaan dengan indikator keberhasilan sebagai berikut:

No.	X	%
1	Metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya.	56-75
2	Kelengkapan/ketersediaan sarana dan prasarana penunjang metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya.	56-75
3	Kualitas/kondisi sarana prasarana penunjang metode	56-75

	permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya.	
4	Kemampuan dalam memahami pelajaran setelah diterapkan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya.	56-75
5	Kemampuan dalam mengembangkan diri setelah diterapkan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya.	56-75
6	Materi yang di sajikan guru dengan menggunakan metode permainan tebak kata.	56-75
7	Kesesuaian materi dalam metode permainan tebak kata dengan materi di dalam kelas.	56-75
8	Penguasaan materi guru yang menggunakan metode permainan tebak kata.	40-55
9	Kemampuan guru dalam mengevaluasi belajar siswa.	56-75
10	Kondisi lingkungan sekolah seperti fasilitas-fasilitas yang mendukung proses metode permainan tebak kata.	56-75
11	Hubungan antara guru dengan siswa di dalam kelas.	56-75
12	Komunikasi guru dengan siswa di dalam kelas.	56-75
13	Metode permainan tebak kata sebagai penunjang proses pembelajaran di luar sekolah.	56-75
14	Kondisi sarana-prasarana penunjang metode permainan tebak kata di luar sekolah.	56-75
15	Hubungan metode permainan tebak kata dengan materi pelajaran yang ada di sekolah.	56-75

Berdasarkan keterangan diatas dapat diketahui bahwa kebanyakan dari item pertanyaan tentang metode permainan tebak kata tergolong

cukup baik. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup baik.

- a) Analisa data tentang prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak

Tabel 25

Merasa suka/senang pada prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
1	a. Ya	60	44	73,33
	b. Kadang-Kadang		16	20,66
	c. Tidak		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Merasa suka/senang pada prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 44 (73,33%), kadang-kadang 16 (20,66%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Merasa Suka/Senang Pada Prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 26
Aktif dalam bidang studi Aqidah Akhlak

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
2	a. Ya	60	41	68,33
	b. Kadang-Kadang		19	31,66
	c. Tidak		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Aktif dalam bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 41 (68,33%), kadang-kadang 19 (31,66%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Aktif dalam bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 27
Kesulitan dalam Mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar Aqidah Akhlak di Sekolah

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
3	a. Ya	60	32	53,33
	b. Kadang-Kadang		28	46,66
	c. Tidak		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Kesulitan dalam Mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar Aqidah Akhlak di Sekolah di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 32 (53,33%), kadang-kadang 28 (46,66%),

sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Kesulitan dalam Mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar Aqidah Akhlak di Sekolah di SD Khadijah Surabaya tergolong kurang baik, karena berada antara 40%-55%.

Tabel 28

Menjawab Pertanyaan yang Diberikan Oleh Guru Berkenaan Dengan bidang studi Aqidah Akhlak di Sekolah

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
4	a. Ya	60	29	48,33
	b. Kadang-Kadang		30	50
	c. Tidak		1	1,66
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Menjawab Pertanyaan yang Diberikan Oleh Guru Berkenaan Dengan bidang studi Aqidah Akhlak di Sekolah di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 29 (48,33%), kadang-kadang 30 (50%), sedangkan yang menyatakan tidak 1 (1,66%). Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Menjawab Pertanyaan yang Diberikan Oleh Guru Berkenaan Dengan bidang studi Aqidah Akhlak di Sekolah di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 29

**Bertanya Kepada Guru Bidang studi Bersangkutan Ketika Menemui
Kesulitan di Dalam Materi Pelajaran**

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
5	a. Ya	60	41	68,33
	b. Kadang-Kadang		19	31,66
	c. Tidak		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Bertanya Kepada Guru Bidang studi Bersangkutan Ketika Menemui Kesulitan di Dalam Materi Pelajaran di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 41 (68,33%), kadang-kadang 19 (31,66%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Bertanya Kepada Guru Bidang studi Bersangkutan Ketika Menemui Kesulitan di Dalam Materi Pelajaran di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 30

**Nilai Rata-Rata Dalam Setiap Ulangan Atau Tugas bidang studi Aqidah
Akhlak**

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
6	a. 85-100	60	22	36,66
	b. 65-84		34	56,66
	c. 55-64		4	6,66
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Nilai Rata-Rata Dalam Setiap Ulangan Atau Tugas bidang studi Aqidah Akhlak

di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan 85-100 sebanyak 22 (36,66%), 65-84 sebanyak 34 (56,66%), sedangkan yang menyatakan 55-64 sebanyak 4 (6,66%). Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Nilai Rata-Rata Dalam Setiap Ulangan Atau Tugas bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 31

Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Dalam Rapport

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
7	a. 85-100	60	28	46,66
	b. 65-84		32	53,33
	c. 55-64		0	0
Jumlah		60	60	100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Dalam Rapport di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan 85-100 sebanyak 28 (46,66%), 65-84 sebanyak 32 (53,33%), sedangkan yang menyatakan 55-64 tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Dalam Rapport di SD Khadijah Surabaya tergolong kurang baik, karena berada antara 40%-55%.

Tabel 32
Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Setiap Ulangan Tengah Semester (UTS)

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
8	a. 85-100	60	38	63,33
	b. 65-84		22	36,66
	c. 55-64		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Setiap Ulangan Tengah Semester (UTS) di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan 85-100 sebanyak 38 (63,33%), 65-84 sebanyak 22 (36,66%), sedangkan yang menyatakan 55-64 tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Setiap Ulangan Tengah Semester (UTS) di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 33
Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Setiap Ulangan Akhir Semester (UAS)

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
9	a. 85-100	60	39	65
	b. 65-84		21	35
	c. 55-64		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Setiap Ulangan Akhir Semester

(UAS) di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan 85-100 sebanyak 39 (65%), 65-84 sebanyak 21 (35%), sedangkan yang menyatakan 55-64 tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Setiap Ulangan Akhir Semester (UAS) di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 34

Metode Metode permainan tebak kata yang Diberikan Oleh Guru bidang studi Aqidah Akhlak Dapat Memudahkan dalam Memahami Pelajaran

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
10	a. Ya	60	22	36,66
	b. Kadang-Kadang		38	63,33
	c. Tidak		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Metode Metode permainan tebak kata yang Diberikan Oleh Guru bidang studi Aqidah Akhlak Dapat Memudahkan dalam Memahami Pelajaran di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 22 (36,66%), kadang-kadang 38 (63,33%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Metode Metode permainan tebak kata yang Diberikan Oleh Guru bidang studi Aqidah Akhlak Dapat Memudahkan dalam Memahami Pelajaran di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 35
Guru di Sekolah Selalu Dapat Membantu Setiap Persoalan Belajar Aqidah
Akhlak Siswa

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
11	a. Ya	60	34	56,66
	b. Kadang-Kadang		26	43,33
	c. Tidak		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Guru di Sekolah Selalu Dapat Membantu Setiap Persoalan Belajar Aqidah Akhlak Siswa di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 34 (56,66%), kadang-kadang 26 (43,33%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Guru di Sekolah Selalu Dapat Membantu Setiap Persoalan Belajar Aqidah Akhlak Siswa di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 36
Siswa Dapat Mengembangkan Diri Setelah Di Terapkan Metode
permainan tebak kata pada bidang studi Aqidah Akhlak

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
12	a. Ya	60	40	66,66
	b. Kadang-Kadang		20	33,33
	c. Tidak		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Siswa Dapat Mengembangkan Diri Setelah Di Terapkan Metode permainan tebak kata pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya,

siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 40 (66,66%), kadang-kadang 20 (33,33%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Siswa Dapat Mengembangkan Diri Setelah Di Terapkan Metode permainan tebak kata pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 37

Penguasaan Siswa Dalam Memahami bidang studi Aqidah Akhlak Semakin Meningkat Setelah Di Terapkannya Metode permainan tebak kata

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
13	a. Ya	60	39	65
	b. Kadang-Kadang		21	35
	c. Tidak		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Penguasaan Siswa Dalam Memahami bidang studi Aqidah Akhlak Semakin Meningkat Setelah Di Terapkannya Metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 39 (65%), kadang-kadang 21 (35%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Penguasaan Siswa Dalam Memahami bidang studi Aqidah Akhlak Semakin Meningkat Setelah Di Terapkannya Metode

permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 38

Dengan Diterapkan Metode permainan tebak kata Kemampuan Dalam Prestasi belajar pada Bidang studi Aqidah Akhlak Tambah Meningkatkan

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
14	a. Ya	60	42	70
	b. Kadang-Kadang		18	30
	c. Tidak		0	0
Jumlah		60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Dengan Diterapkan Metode permainan tebak kata Kemampuan Dalam Prestasi belajar pada Bidang studi Aqidah Akhlak Tambah Meningkatkan di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 42 (70%), kadang-kadang 18 (30%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Dengan Diterapkan Metode permainan tebak kata Kemampuan Dalam Prestasi belajar pada Bidang studi Aqidah Akhlak Tambah Meningkatkan di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 39

Merasa Terbantu Dengan Adanya Metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
15	a. Ya	60	44	73,33
	b. Kadang-Kadang		16	26,66

c. Tidak		0	0
Jumlah	60	60	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa Merasa Terbantu Dengan Adanya Metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya di SD Khadijah Surabaya, siswa-siswi SD Khadijah Surabaya menyatakan ya sebanyak 44 (73,33%), kadang-kadang 16 (26,66%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Merasa Terbantu Dengan Adanya Metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Dari beberapa hasil angket tersebut dapat dirangkum dari masing-masing item pertanyaan dengan indikator keberhasilan sebagai berikut.

No.	Y	%
1	Merasa Suka/Senang Pada Prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak	56-75
2	Aktif dalam prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak	56-75
3	Kesulitan dalam Mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar Aqidah Akhlak di Sekolah	40-55
4	Menjawab Pertanyaan yang Diberikan Oleh Guru Berkenaan Dengan bidang studi Aqidah Akhlak di Sekolah	56-75
5	Bertanya Kepada Guru Bidang studi Bersangkutan Ketika Menemui Kesulitan di Dalam Materi Pelajaran	56-75

6	Nilai Rata-Rata Dalam Setiap Ulangan Atau Tugas bidang studi Aqidah Akhlak	56-75
7	Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Dalam Rapport	40-55
8	Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Setiap Ulangan Tengah Semester (UTS)	56-75
9	Nilai Rata-Rata bidang studi Aqidah Akhlak Setiap Ulangan Akhir Semester (UAS)	56-75
10	Metode permainan tebak kata yang Diberikan Oleh Guru bidang studi Aqidah Akhlak Dapat Memudahkan dalam Memahami Pelajaran	56-75
11	Guru di Sekolah Selalu Dapat Membantu Setiap Persoalan Belajar Aqidah Akhlak Siswa	56-75
12	Siswa Dapat Mengembangkan Diri Setelah Di Terapkan Metode permainan tebak kata pada bidang studi Aqidah Akhlak	56-75
13	Penguasaan Siswa Dalam Memahami bidang studi Aqidah Akhlak Semakin Meningkatkan Setelah Di Terapkannya Metode permainan tebak kata	56-75
14	Dengan Diterapkan Metode permainan tebak kata Kemampuan Dalam Prestasi belajar pada Bidang studi Aqidah Akhlak Tambah Meningkatkan	56-75
15	Merasa Terbantu Dengan Adanya Metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya	56-75

Berdasarkan keterangan diatas dapat diketahui bahwa kebanyakan dari item pertanyaan tentang peningkatan prestasi belajar siswa pada materi Aqidah Akhlak cukup baik. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

prestasi belajar siswa pada materi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya tergolong baik.

2. Analisa Data Tentang Pengaruh Metode permainan tebak kata Terhadap Prestasi belajar Siswa pada Bidang Studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya

Selanjutnya untuk menganalisa data mengenai pengaruh Metode permainan tebak kata terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya, penulis menggunakan rumus *product moment*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} = koefisien antara variabel X dan Y yang dicari korelasinya

N = jumlah responden

ΣXY = jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

ΣX = jumlah seluruh skor X

ΣY = jumlah skor Y

ΣX^2 = jumlah hasil pengkalian skor X dengan X

ΣY^2 = jumlah hasil pengkalian skor Y dengan skor Y

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam mencari korelasi antara variabel X (metode permainan tebak kata) dan variabel Y (peningkatan

prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak) adalah sebagai berikut:

a. Mencari Nilai Tabel Korelasi *Product Moment*

Tabel 27

Korelari Product Moment

NO	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	38	42	1444	1764	1596
2	44	44	1936	1936	1936
3	39	43	1521	1849	1677
4	35	36	1225	1296	1260
5	40	43	1600	1849	1720
6	37	40	1369	1600	1480
7	41	44	1681	1936	1804
8	34	33	1156	1089	1122
9	37	41	1369	1681	1517
10	36	37	1296	1369	1332
11	35	38	1225	1444	1330
12	39	37	1521	1369	1443
13	42	34	1764	1156	1428
14	33	34	1089	1156	1122
15	32	33	1024	1089	1056
16	31	36	961	1296	1116
17	35	36	1225	1296	1260
18	35	35	1225	1225	1225
19	35	35	1225	1225	1225
20	35	39	1225	1521	1365
21	37	35	1369	1225	1295
22	38	41	1444	1681	1558
23	37	39	1369	1521	1443
24	35	34	1225	1156	1190
25	32	33	1024	1089	1056
26	34	34	1156	1156	1156
27	40	41	1600	1681	1640

28	34	34	1156	1156	1156
29	42	41	1764	1681	1722
30	34	35	1156	1225	1190
31	43	45	1849	2025	1935
32	42	44	1764	1936	1848
33	36	38	1296	1444	1368
34	43	45	1849	2025	1935
35	38	42	1444	1764	1596
36	32	33	1024	1089	1056
37	36	39	1296	1521	1404
38	32	34	1024	1156	1088
39	37	39	1369	1521	1443
40	36	38	1296	1444	1368
41	39	38	1521	1444	1482
42	37	38	1369	1444	1406
43	42	45	1764	2025	1890
44	32	34	1024	1156	1088
45	32	34	1024	1156	1088
46	33	34	1089	1156	1122
47	36	37	1296	1369	1332
48	39	44	1521	1936	1716
49	41	45	1681	2025	1845
50	42	41	1764	1681	1722
51	44	41	1936	1681	1804
52	45	45	2025	2025	2025
53	42	42	1764	1764	1764
54	40	42	1600	1764	1680
55	36	38	1296	1444	1368
56	38	40	1444	1600	1520
57	40	43	1600	1849	1720
58	43	43	1849	1849	1849
59	42	40	1764	1600	1680
60	42	42	1764	1764	1764
JML	$\sum X=2256$	$\sum Y=2330$	$\sum X^2=85650$	$\sum Y^2=91374$	$\sum XY=88326$

Dari tabel korelasi product moment diatas dapat diketahui sebagai berikut:

- 1) Jumlah N = 60
- 2) Jumlah X = 2256
- 3) Jumlah Y = 2330
- 4) Jumlah X² = 85650
- 5) Jumlah Y² = 91374
- 6) Jumlah XY = 88326

b. Memasukkan Ke Rumus *Product Moment*

Setelah diketahui hasil dari tabel korelasi *product moment* diatas, maka langkah selanjutnya memasukkan ke dalam rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \cdot \{N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{60 \cdot 88326 - (2256)(2330)}{\sqrt{\{60 \cdot 85650 - (2256)^2\} \cdot \{60 \cdot 91374 - (2330)^2\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{5299560 - 5256480}{\sqrt{\{5139000 - 5089536\} \cdot \{5482440 - 5428900\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{43080}{\sqrt{49464 \cdot 53540}}$$

$$r_{XY} = \frac{43080}{\sqrt{2648302560}}$$

$$r_{XY} = \frac{43080}{51461,66}$$

$$r_{XY} = 0,8371281$$

c. Menguji Hipotesa

Setelah nilai r_{XY} diketahui yaitu 0,837, maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesa. Apakah H_a (hipotesa kerja) di terima sedangkan H_o (hipotesa nihil) ditolak, dan begitu juga sebaliknya apakah H_o (hipotesa nihil) diterima sedangkan H_a (hipotesa kerja) ditolak.

Untuk mengetahui itu, maka harus dikonsultasikan pada tabel nilai “ r ” *product moment*. Apabila hasil perhitungan dari r_{XY} lebih besar daripada harga yang tertera dalam tabel nilai “ r ” maka dapat dinyatakan bahwa hipotesa kerja di terima sedangkan hipotesa nihil di tolak dan begitu juga sebaliknya.

Dari tabel nilai “ r ” *product moment* dengan $n = 60$, diketahui bahwa pada taraf signifikan 5% adalah 0,250, sedangkan pada taraf signifikan 1% adalah 0,325.

Dari hasil konsultasi tersebut diketahui bahwasanya $r_{XY} = 0,837$ lebih besar daripada nilai tabel “ r ” *product moment* baik pada taraf signifikan 5% = 0,250 maupun 1% = 0,325.

Jadi kesimpulannya yang dapat penulis tarik adalah hipotesis kerja (H_a) dapat diterima dan hipotesis nihil (H_o) di tolak. Sehingga yang berlaku adalah ada Pengaruh yang signifikan dalam Metode permainan

tebak kata terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.

d. Sejah Mana Pengaruh Metode permainan tebak kata

Sedangkan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh Metode permainan tebak kata terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya dapat diinterpretasikan pada tabel “r” *product moment* di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 28

Interpretasi Nilai “r” Product Moment

Besarnya “r” Product Moment (r _{XY})	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variable X dan Y memang terdapat korelasi akan tetapi korelasi itu sangat lemah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan Y)
0,20 – 0,40	Antara variabel Y dan X terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang atau cukupan
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi

Maka dapat diketahui hasil yang di peroleh adalah 0,837 dan pada tabel interpretasi berada pada nilai $r = 0,70 - 0,90$ menunjukkan bahwa antara variabel X dan Y terdapat implikasi yang kuat atau tinggi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Metode permainan tebak kata mempunyai dampak/pengaruh positif yang sangat kuat atau tinggi terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.

e. Menguji dengan rumus regresi

Pengujian dengan rumus regresi ini digunakan untuk mengetahui kedua variabel yaitu variabel X (Metode permainan tebak kata) dan variabel Y (prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak) bagaimana persamaan/hubungan kausal/sebab akibat/fungsional antar variabel tersebut.

Rumus persamaan regresi linier adalah $y = a + bx$

Untuk melihat bentuk korelasi antar variabel dengan persamaan tersebut maka nilai a dan b harus di tentukan terlebih dahulu. Untuk memperoleh nilai a dapat digunakan rumus:

$$a = \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$a = \frac{(2330)(85650) - (2256)(88326)}{60 \times 85650 - (2256)^2}$$

$$a = \frac{199564500 - 199263456}{5139000 - 5089536}$$

$$a = \frac{301044}{49464} = 6,0861232 = 6,08$$

Sedangkan nilai b dapat dihitung dengan rumus:

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{60.88326 - (2256)(2330)}{60.85650 - (2256)^2}$$

$$b = \frac{5299560 - 5256480}{5139000 - 5089536}$$

$$b = \frac{43080}{49464} = 0,8709364 = 0,87$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
Jadi persamaan regresi linier sederhananya adalah

$$Y = 6,08 + 0,87 X$$

Dengan demikian dapat di artikan persamaan di atas adalah sebagai berikut:

- Konstanta (tetap) sebesar 6,08.
- Arah hubungannya.

Dari persamaan terlihat tanda “+” yang menggambarkan hubungan yang positif. Ini berarti Metode permainan tebak kata dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.

- Koefisien regresinya 0,87

Dengan adanya Metode permainan tebak kata, prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya akan meningkat sebesar 0,87 atau jika Metode permainan tebak kata tambah baik maka peningkatan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya juga akan tambah baik yaitu sebesar 0,837 %.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari permasalahan yang ada dari Skripsi ini, maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Dapat diketahui bahwa pelaksanaan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya tergolong cukup baik, karena nilai yang diperoleh dari hasil perhitungan persentase adalah 76%-100%.

2. Dapat diketahui bahwa prestasi belajar siswa pada materi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya tergolong baik karena mengalami pencapaian prestasi belajar siswa yang baik. Hal ini berdasarkan pada hasil perhitungan angket yang sudah di masukkan ke dalam rumus persentase pada per item pertanyaan tentang prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak yang diperoleh berada antara 76%-100% dengan kriteria yang baik.

3. Dari hasil analisa data telah diketahui bahwa adanya metode permainan tebak kata dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya mempunyai pengaruh yang positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dengan kategori baik. Dari hasil yang diperoleh adalah 0,837 dan pada nilai tabel "r" *product moment* baik pada taraf signifikan 5% yaitu 0,250 dan taraf signifikan 1% yaitu 0,325. Dengan mengkonsultasikan pada nilai, Dari tabel nilai "r" *product moment* dengan $n =$

60, diketahui bahwa pada taraf signifikan 5% adalah 0,250, sedangkan pada taraf signifikan 1% adalah 0,325. Jadi dari hasil konsultasi tersebut diketahui bahwasanya $r_{XY} = 0,837$ lebih besar daripada nilai tabel “r” product moment baik pada taraf signifikan 5% = 0,250 maupun 1% = 0,325. Jadi kesimpulannya yang dapat penulis tarik adalah hipotesis kerja (H_a) dapat diterima dan hipotesis nihil (H_o) di tolak. Sehingga yang berlaku adalah ada Pengaruh yang signifikan dalam metode permainan tebak kata terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.

4. Sedangkan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode permainan tebak

kata dalam meningkatkan minat prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhalk di SD Khadijah Surabaya dapat di interpretasikan pada tabel “r” *product moment* Maka dapat diketahui hasil yang di peroleh adalah 0,837 dan pada tabel interpretasi berada pada nilai $r = 0,70 - 0,90$ menunjukkan bahwa antara variabel X dan Y terdapat implikasi yang kuat atau tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode permainan tebak kata mempunyai dampak/pengaruh positif yang sangat kuat atau tinggi terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi Aqidah Akhlak di SD Khadijah Surabaya.

B. Saran-saran

Berangkat dari kesimpulan di atas dan hasil penelitian saran-saran yang dapat diberikan penulis dalam Skripsi ini yaitu:

1. Meningkatkan dan mengembangkan kompetensi dan kemampuan guru Aqidah Akhlak secara continue agar bertambah efektif dan efisiensinya pelaksanaan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya.
2. Meningkatkan *Ukhuwah Islamiyah* dan kerja sama yang lebih baik dengan pihak-pihak terkait seperti dinas propinsi/kabupaten/kota, komite sekolah serta perguruan tinggi. Agar proses permainan tebak kata dapat efektif dengan hasil pencapaian yang lebih sempurna.
3. Perlu dibangun dan ditingkatkan semangat kerja sama dan kekompakan yang tinggi dari berbagai pihak serta berkomunikasi yang terbuka antara Kepala Sekolah, Guru, Wali Murid dan siswa agar lingkungan sekolah mendukung tinggi proses pembelajaran yang ada di SD Khadijah Surabaya.
4. Menambah dan mengembangkan sarana dan prasarana Pendidikan Agama Islam untuk lebih efektif dan efisiensinya pelaksanaan metode permainan tebak kata di SD Khadijah Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- AM Sardiman, 1998, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: Rajawali)
- Arikunto Suharsimi, 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Bungin Burhan, 2001, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Airlangga University Press).
- Dikbud, 1996, *Kamus besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai pustaka).
- Hamalik Oemar, 1992, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru).
- Hajar Ibnu, *Dasar-dasar Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*.
- Hasibuan J.J, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosda Karya).
- Imran Ali, 1996, *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: Pustaka Jaya).
- Kartono Kartini, 1995, *Bimbingan Belajar Di SMA Dan Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Nafhania, 2009, *Inovasi Pembelajaran Dengan Permainan Bahasa (Tebak Kata, Acak Kata dan Komunikata)*, <http://nafhania.blogspot.com/2009/03/inovasi-pembelajaran.html>.
- Rosyada Dede, 2004, *Paradigma Pendidikan Demokratis*, (Jakarta: Kencana)
- Senjaya Wina, 2008, *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- Slameto, 1995, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rieka Cipta).

Soemanto, 1990, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta)

Sudjojono Anas, 2001, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

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

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

Suprijono Agus, 2009, *Cooperatif Learning; Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).

Tirtonegoro, 1995, *Anak Super Normal Dan Program Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta).

Mediasauna, <http://mediasauna.multiply.com/journal/item/8>

Wordpress, 2009, *Aqidah-Akhlak*,
<http://meetaabied.wordpress.com/2009/10/30/aqidah-akhlak/>