

**PENGARUH PENERAPAN *EDUCATION GAMES* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN FIQIH KELAS IV DI MIN BALENREJO
BOJONEGORO**

SKRIPSI



**Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu (S-1)
Ilmu Tarbiyah**

PERPUSTAKAAN	
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS T-2010 166 PAI	No. REG : T-2010/PAI/166 ASAL BUKU : TANGGAL :

Oleh:

**SITI ZUBAIDAH
NIM. D31205045**

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

2010

**GADIAH BELANG
8439407-5953789**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : SITI ZUBAIDAH

NIM. : D31205045

Judul : PENGARUH PENERAPAN *EDUCATION GAMES* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN FIQIH KELAS IV DI MIN BALENREJO
BOJONEGORO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, Juli 2010

Pembimbing,



HISBULLAH HUDA, M.Ag
NIP. 197001072001121001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Siti Zubaidah** ini telah dipertahankan di depan
Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 21 Juli 2010

Mengesahkan,
Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Dr. H. Nur Hamim, M.Ag.

NIP. 196203121991031002

Ketua,

Hisbullah Huda, M.Ag.

NIP. 197001072001121001

Sekretaris,

Supriyadi, SH, MM.

NIP. 196510051989021001

Penguji I,

Dr. Achmad Muhibbin Zuhri, M.Ag.

NIP. 197207111996031001

Penguji II,

Drs. Suparto, M.Pd.I

NIP. 196904021995031002

ABSTRAK

SITI ZUBAIDAH D31205045, pengaruh penerapan *education games* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas IV di MIN Balenrejo Bojonegoro.

Pendidikan pada saat sekarang ini banyak mengembangkan cara – cara belajar yang efektif, efisien dan yang pasti menyenangkan. Dengan menggunakan alat – alat pendukung dalam penyampaian materi pelajaran, suasana dalam pembelajaran akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan serta akan lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar salah satu caranya adalah menggunakan *education games* (permainan edukatif).

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *education games* pada mata pelajaran fiqih kelas IV di MIN Balenrejo Bojonegoro.
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran fiqih kelas IV setelah diterapkan *education games*.
3. Bagaimana pengaruh penerapan *education games* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas IV di MIN Balenrejo Bojonegoro.

Dalam menjawab permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian yang dilaksanakan mulai tanggal 20 Mei 2010 dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dan jenis penelitian ini adalah eksperimen yang berjenis quasi eksperimen, dimana analisisnya menggunakan statistik. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, interview, dokumentasi dan tes. Untuk mendukung keabsahan dari penelitian ini dan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh penerapan *education games* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas IV di MIN Balenrejo Bojonegoro, ini menggunakan rumus uji “t”.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa *education games* adalah berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas IV MIN Balenrejo Bojonegoro. Hal ini terbukti dari perhitungan, yaitu diketahui $t_o = 3,923$, apabila dibandingkan dengan t_t yang ada pada tabel ($t_{\text{tabel } 5\%} = 2,10$). Berarti $t_o > t_{5\%}$. Jadi t_o lebih besar dari pada t_{tabel} . Maka konsekuensinya hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa *education games* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas IV di MIN Balenrejo Bojonegoro.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan Penguji Skripsi	iii
Halaman Persembahan	iv
Halaman Motto	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
F. Batasan Masalah	10
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Tinjauan Tentang <i>Education Games</i> (permainan edukatif)	13
1. Pengertian <i>Education Games</i> (Permainan Edukatif)	13
2. Jenis-jenis <i>Education Games</i> (Permainan Edukatif)	15
3. Teori-teori Permainan	17
4. Syarat-syarat <i>Education Games</i> (Permainan Edukatif)	21
5. Fungsi <i>education Games</i> (Permainan Edukatif)	22

kognitif, tipikal perbuatan berkaitan dengan psikomotorik, dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi atau nilai. Ketiga ranah tersebut merupakan karakteristik manusia sebagai hasil belajar dalam bidang pendidikan.

Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotorik dipengaruhi oleh kondisi afektif peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu, sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan mencapai tujuan pembelajaran, pendidik di MIN Balenrejo menggunakan *education games* sebagai salah satu alat pembelajaran yang mana permainan ini merupakan suatu hal yang menyenangkan.

Dari hasil pengamatan dan wawancara peneliti dengan beberapa guru mata pelajaran fiqih di MIN Balenrejo, bahwa menggunakan *education games* sebagai salah satu cara pembelajaran yang merupakan langkah yang tepat untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan diterapkannya *education games* di harapkan dalam proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan para peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan serta dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Atas latar belakang inilah, penulis ingin mengadakan penelitian dan menyusun skripsi dengan judul "

Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, yaitu kemampuan menterjemahkan materi verbal dan memahami pernyataan-pernyataan non-verbal; kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian yang terdahulu dengan yang diketahui berikutnya; dan ketiga adalah pemahaman ekstraporasi; yaitu mampu melihat dibalik yang tertulis atau dapat memperluas persepsi.

- 3) Aplikasi atau penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkrit atau situasi khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.
- 4) Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi bagian-bagian sehingga jelas susunannya dan dapat dipahami prosesnya ataupun meramalkan sudut pandangnya.
- 5) Sintesis, yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh.
Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Dan berpikir kreatif merupakan salah satu yang hendak di capai dalam pendidikan.
- 6) Evaluasi, adalah pemberian kepuasan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, pemecahan cara kerja dan lain-lain.

E. Metode Pengumpulan Data

Sumber data penelitian ini terdiri dari tiga bagian yakni manusia, suasana, guru, pihak-pihak yang terkait di MIN Balenrejo. Penelitian terhadap suasana ditunjukan pada pola dan metode pengajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan sumber data yang menyajikan benda-benda, kelengkapan sekolah, sejarah berdirinya, buku absen.

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Teknik wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung (berkomunikasi langsung) dengan responden. Dalam berwawancara terhadap proses interaksi antara pewawancara dengan responden.¹²

Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data tentang pengaruh implementasi strategi pembelajaran peningkata

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta : rineka cipta 1998), 114

¹² Soeratno, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta : UPP AMPYPPKN,1995), 92

yang signifikan antara Variabel X dan Y").¹⁹

- Menguji kebenaran atau kepalsuan kedua hipotesis t_0 dengan membandingkan besarnya t hasil perhitungan dengan t tercantum pada tabel nilai " t ", dengan dahulu menetapkan df atau derajat kebebasannya, dengan rumus df atau $db = N-1$.
- dengan diperolehnya df atau db itu, maka dapat dicari taraf signifikansi 5%.
- Jika t_0 lebih besar atau sama dengan t_t maka Hipotesis H_0 ditolak; sebaliknya Hipotesis alternatif (H_a) diterima.

kedua variabel yang sedang kita selidiki terdapat perbedaan signifikan.

- yang signifikan antara Variabel X dan Y").¹⁹
- Menguji kebenaran atau kepalsuan kedua hipotesis t_0 dengan membandingkan besarnya t hasil perhitungan dengan t tercantum pada tabel nilai " t ", dengan dahulu menetapkan df atau derajat kebebasannya, dengan rumus df atau $db = N-1$.
 - dengan diperolehnya df atau db itu, maka dapat dicari taraf signifikansi 5%.
 - Jika t_0 lebih besar atau sama dengan t_t maka Hipotesis H_0 ditolak; sebaliknya Hipotesis alternatif (H_a) diterima.
- kedua variabel yang sedang kita selidiki terdapat perbedaan signifikan.

²⁰ Ibid., 308.

HASIL PENELITIAN

3. Visi, Misi dan Tujuan MIN Balenrejo

a. Visi

Memposisikan Madrasah sebagai lembaga pendidikan yang agamis
dan unggul dalam prestasi

Indikator – indikatornya adalah:

- Lingkungan Madrasah yang Islami, (pakaian Islami, budaya salam, ukhuwah, ta'awun, shalat jamaah)
- Unggul dalam prestasi akademik dan non akademik

b. Misi

1. Membimbing dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan pengamalan agama, serta membiasakan sopan santun dan budi pekerti luhur (Akhlakul Karimah)
2. Melaksanakan program pembelajaran dan bimbingan yang efektif, efisien dan inovatif untuk mengembangkan potensi peserta didik mempunyai kualitas bidang Iptek dan Imtaq.

c. Tujuan

Memberikan bekal kemampuan dan kecerdasan baca, tulis, hitung, pengetahuan dan keterampilan dasar serta pengamalan ibadah kepada peserta didik dan mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan berikutnya.

TABEL IV.2

DATA PESERTA DIDIK MIN BALENREJO TAHUN 2009/2010

No.	Kelas	Formasi Murid		Jumlah
		L	P	
1.	I	10	10	20
2.	I	7	19	26
3.	II	13	13	26
4.	IV	6	13	19
5.	V	13	7	20
6.	VI	13	8	21
	Jumlah	62	70	132

7. Keadaan Sarana dan Prasarana MIN Balenrejo

TABEL IV.3

SARANA DAN PRASARANA MIN BALENREJO
TAHUN PELAJARAN 2009/2010

No.	Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kantor	1	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Ruang Kelas	6	Baik
4.	Perpustakaan	1	Baik
5.	UKS	1	Baik
6.	Masjid / Musholla	1	Baik
7.	Meja Guru	8 stel	Baik
8.	Mejas peserta didik	100	Baik

Pengelolaan waktu mendapat nilai $\geq 75\%$ merupakan kategori baik.

2. Analisis data tentang hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih sebelum dan sesudah *Education Games* diterapkan.

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

M_X : rata-rata

N : jumlah peserta didik

Data Tentang Pengaruh Penerapan *Educational Technology*

nam fangka uji coba terhadap pengaruh pen

lam hubungan ini termasuk dalam kelas ex

tuk menguji hipotesis nihil (H_0) pen

mus yaitu :

Sebelum menghitung dengan rumus langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat tabel skor pre-test dan post-test.

TABEL IV.6

No.	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	$D = (X - Y)$	$D^2 = (X - Y)^2$
1.	70	90	-20	400
2.	75	90	-15	225
3.	70	80	-10	100
4.	70	80	-10	100
5.	75	80	-5	25
6.	75	80	+5	25
7.	70	85	-15	225
8.	80	75	+5	25
9.	90	90	-	-
10.	90	95	5	25
11.	85	80	+5	25
12.	70	80	-10	100
13.	75	85	-10	100
14.	65	75	-10	100
15.	75	75	-	-
16.	60	65	-10	100
17.	75	70	+5	25

Dengan df sebesar 18 kita konsultasikan pada tabel nilai “ t “, pada taraf signifikansi 5%. Dengan df 18 diperoleh harga kritik t atau pada t tabel signifikansi 5% sebesar 2,10.

Dengan membandingkan besarnya “ t “ yang kita peroleh dalam perhitungan ($t_o = 3,923$) dalam besarnya “t “ yang tercantum pada Tabel nilai t, $t_{\text{tabel } 5\%} = 2,10$ maka dapat kita ketahui bahwa t_o adalah lebih besar dari pada t_t yaitu $3,923 > 2,10$

Karena t_o lebih besar dari t_t maka Hipotesis Nihil (H_o) yang diajukan dimuka ditolak ; ini berarti bahwa adanya perbedaan skor tes antara sebelum dan sesudah diterapkannya *education games* (permainan edukatif) merupakan perbedaan yang berarti atau perbedaan yang menyakinkan (signifikan). Berdasarkan hasil coba diatas dapat dikatakan bahwa *education games* (permainan edukatif) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih.

lu untuk memberi saran-saran sebagai berikut:

Guru sebagai seorang pendidik yang secara langsung peserta didik dalam proses belajar, diharapkan terus meningkatkan pengetahuan tentang berbagai macam media dan *educative* (edukatif) yang mempunyai peran yang tidak kalah penting dalam mentransfer ilmu pengetahuan pada peserta didik.

Guru diharapkan menerapkan media dan *educative* (edukatif) tidak hanya pada materi pelajaran fiqih saja, tetapi juga pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mencakup akhlak, Qur'an hadits, dan SKI. Serta diterapkan pada materi-materi yang lain.

lu untuk memberi saran-saran sebagai berikut:

Guru sebagai seorang pendidik yang secara langsung peserta didik dalam proses belajar, diharapkan terus meningkatkan pengetahuan tentang berbagai macam media dan *educatif* yang mempunyai peran yang tidak kalah pentingnya dalam mentransfer ilmu pengetahuan pada peserta didik.

Guru diharapkan menerapkan media dan *educatif* tidak hanya pada materi pelajaran fiqih saja, tetapi juga pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang meliputi akhlak, Qur'an hadits, dan SKI. Serta diterapkan pada materi lain.

lu untuk memberi saran-saran sebagai berikut:

Guru sebagai seorang pendidik yang secara langsung peserta didik dalam proses belajar, diharapkan terus meningkatkan pengetahuan tentang berbagai macam media dan *educative* (edukatif) yang mempunyai peran yang tidak kalah penting dalam mentransfer ilmu pengetahuan pada peserta didik.

Guru diharapkan menerapkan media dan *educative* (edukatif) tidak hanya pada materi pelajaran fiqih saja, tetapi juga pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mencakup akhlak, Qur'an hadits, dan SKI. Serta diterapkan pada materi-materi yang lain.

- lu untuk memberi saran-saran sebagai berikut:
- Guru sebagai seorang pendidik yang secara langsung peserta didik dalam proses belajar, diharapkan terus meningkatkan pengetahuan tentang berbagai macam media dan *educative* (edukatif) yang mempunyai peran yang tidak kalah penting dalam mentransfer ilmu pengetahuan pada peserta didik.
- Guru diharapkan menerapkan media dan *educative* (edukatif) tidak hanya pada materi pelajaran fiqih saja, tetapi juga pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mencakup akhlak, Qur'an hadits, dan SKI. Serta diterapkan pada materi-materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2005),
- Ahmadi, Abu, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 121¹ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1996)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998)
- Asy'ari, Sapari Imam, *Metode Penelitian Social*, (Surabaya: Usaha Nasional 1983)
- Azhar, Muhammad, *Fiqih Kontemporer Dalam Pandangan Neomodernisme Islam*, (Yogyakarta: Lesiska, 1996)
- Bawani, Imam, *Perkembangan Jiwa*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1997)
- Depag, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Islam, 2005), 46
- Depdikbut, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), 747
- Dimayanti Dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 205-206
- Dirktorat Pendidikan Madrasah, *Peraturan Menteri Agama RI no 2 th 2008*, SKL dan standart isi PAI dan Bahasa Arab, 33
- Djamarah, Syamsul Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- Hadi, Amirul, H. Haryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005) cet III,
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research 1*, (Yogyakarta : Andi Offset, 1986)
- Hajar, Ibnu, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), 323
- Hartono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 53
- Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1997), 327

- Ismail Andang, *Educatioin Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 119-120
- Kartono, Kartini, *Psikologi Anak*, (Bandung: Mandar Maju,1995)
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:PT. Rineka Cipta,1997),103-105
- Media Tumbuh Kembang Anak Usi Dini*, edisi 10, 2007, 20
- Moleong, Lexy. J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Tarsito,1990)
- Molyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 35
- Nasution S., *Metode Research* (Jakarta : Bumi Aksara,1996)
- Purwanto, M. Ngalim, *Pskologi Pendidikan*, (Jakarta:1990, Cet ke 5)
- Purwanto, Ngalim *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,1994)
- Putra, Winarta dan Rosita, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1994),
- Rofik, Ahmad, *Hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta:Grafindo Persada, 1997)
- Santhut, Khatib Ahmad, *Menumbuhkan Sikap Social, Moral Dan Spiritual Anak Dalam Keluarga Muslim*, (T.Tp: Mitra Pustaka, T.Th)
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), Cet 2
- Soeratno, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta : UPP AMPYPKN,1995)
- Sofyan Yakub, Dahlan Y al-Barry L. Lya, *Kamus Induk Istilah Ilmiah*, (Surabaya:Target Press, 2000)
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistic Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001),
- Sudjana, Nana, *Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Sinar Baru,1987),
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 1995), 22

