



SKRIPSI

**PENGUNAAN MEDIA KARTU PERMAINAN PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SD 'AISYIYAH
1 MATARAM TAHUN AJARAN 2018-2019**

Oleh:

HARIATI

NIMKO: 2015.4.149.0626.1.000078

Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Mustapa Ali, M.Pd.I

Dosen Pembimbing II : Mardiyah Hayati, M.Pd.I

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

2019



SKRIPSI

**PENGUNAAN MEDIA KARTU PERMAINAN PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SD 'AISYIYAH
1 MATARAM TAHUN AJARAN 2018-2019**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu
(S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)

Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Mataram

Oleh:

HARIATI

71512A0020

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hariati
NIM : 71512A0020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Agama Islam (FAI)
Universitas : Universitas Muhammadiyah Mataram (UMM)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Permainan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram Tahun Ajaran 2018-2019” ini secara keseluruhan adalah hasil peneliti atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila di belakang hari ternyata karya tulis ini tidak asli, saya siap dianulir gelar keserjanaan saya sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Mataram, 17 Juli 2019
Saya yang Menyatakan


Hariati
NIM.71512A0020



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
Jl. KH. Ahmad Dahlan No.1 Mataram Telp. (0370) 630775

PERSETUJUAN

Skripsi Penelitian Hariati, NIMKO.2015.4.149.0626.1.000078 yang berjudul
"Penggunaan Media Kartu Permainan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas 2 SD 'Aisyiyah 1
Mataram Tahun Ajaran 2018-2019" telah memenuhi syarat dan disetujui untuk di
– *munaqasyah* – kan disetujui pada tanggal 7 Juli 2019.

Di bawah bimbingan :

Pembimbing I

Mustapa Ali, M.Pd.I
NIDN.0805108503

Pembimbing II

Mardiyah Hayati, M.Pd.I
NIDN.0802096701

Mengetahui

Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah
Fakultas Agama Islam

Aqodhan, M.Pd.I
NIDN.0815027401



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
Jl. KH. Ahmad Dahlan No.1 Mataram Telp. (0370) 630775

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : *Munaqasyah*

Mataram, 7 Juli 2019

Kepada

Yth. Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram

di -

Mataram

Assalamu'alaikum wr. wb

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan sesuai masukan pembimbing dan pedoman penulisan skripsi, maka berpendapat bahwa skripsi Hariati, NIM 71512A0020. Yang berjudul "Penggunaan Media Kartu Permainan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram Tahun Ajaran 2018-2019" telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang *munaqasyah* skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian, atas perhatian Bapak Rektor disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, wr. wb

Pembimbing I

Mustapa Ali, M.Pd.I
NIDN.0805108503

Pembimbing II

Mardiyah Havati, M.Pd.I
NIDN.0802096701

PENGESAHAN

Skripsi Hariati. NIM. 71512A0020 yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Permainan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram Tahun Ajaran 2018-2019” telah diujikan pada tanggal 20 Agustus 2019.

Dewan penguji terdiri dari :

1. Aqodiah, M.Pd.I
NIDN. 0815027401

(.....)
Penguji I

2. Rukimin, M.Pd
NIDN. 0821097402

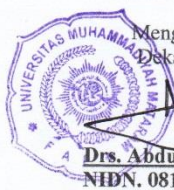
(.....)
Penguji II

3. Mustapa Ali, M.Pd.
NIDN. 0805108503

(.....)
Pembimbing I

4. Mardiyah Hayati, M.Pd.I
NIDN. 0802096701

(.....)
Pembimbing II



Mengetahui,
Dekan FAI

(.....)
Drs. Abdul Wahab, MA
NIDN. 0812086701

MOTTO:

BALASLAH KERINGAT ORANG TUA MU
DENGAN PRESTASI YANG MEMUASKAN

(penulis)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala usaha, tekad dan iringan do'a akhirnya skripsi ini dapat terselsaikan. Karya ini ku persembahkan kepada:

1. Secara khusus ku persembahkan kepada kedua orang tuaku Bapak Manawari dan ibu Rogeyah, terimakasih telah melahirkan, merawat, menjaga, membimbing, melindungi, dan selalu mendo'akan serta memberikan dukungan kepada ku
2. Untuk kakak laki-laki ku Sapruddin yang selalu mengingatkan dan menjaga ku
3. kakak prempuan ku Fitrianti S.pd yang menjadi panutan untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Buat adik ku tersayang Alda Sadiatullah yang selalu menyayangiku
5. Untuk para dosen, baik pengajar, pembimbing skripsi di PGMI/FAI, maupun penguji skripsi, terimakasih yang sebesar-besarnya atas ilmu, bimbingan, kritik, saran, dan masukan guna menjadikan peneliti lebih baik dimasa depan
6. Terimakasih kepada pihak tempat penelitian ini, kepala sekolah HJ. Hartini SH, dan seluruh warga sekolah SD 'Aisyiyah 1 Mataram terutama kepada ibu Nurlaela S.Ag yang telah membantu melancarkan penelitian
7. Sahabat-sahabat ku Neti, Ica, Amanda, Imatun, Meta, dan Wahida yang telah mensupport dan menemaniku dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih banyak telah mendukungku selama ini
8. Teman-teman kampus PGMI angkatan 2015 yang mengisi hari-hari melelahkan dan menyenangkan dalam menuntut ilmu
9. Tak lupa untuk Ibu Farida,Dadang Kurniawan S.E dan Diah Irmayati S.Pd yang selalu menyemangati hingga menyelesaikan skripsi ini
10. Almamaterku tercinta fakultas Agama Islam Pendidik Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Mataram tempat ku menimba ilmu

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, wr, wb

Syukur Alhamdulillah, sebagai insan yang beriman penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunia – Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai suatu karya ilmiah. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menuntun umat manusia menuju kehidupan yang damai dan sejahtera.

Skripsi dengan judul : ”Penggunaan Media Kartu Permainan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas 2SD ‘Aisyiyah 1 Mataram Tahun Ajaran 2018-2019”, penulis susun sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian studi sarjana satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kekeliruan atau jauh dari kesempurnaan. Hal ini semata – mata disebabkan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan perbaikan bagi karya ini. Disamping itu, peneliti menyadari pula bahwa karya ilmiah ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu melalui kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang setulusnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H. Arsyad Abd. Gani, MM, Selaku Rektor beserta staf dan jajaran civitas akademik Universitas Muhammadiyah Mataram

2. Bapak Drs. Abdul Wahab, Ma, dan Ibu Aqodiah, M.Pd. selaku dekan dan Kaprodi Fakultas Agama Islam, beserta staf dan jajaran civitas akademik Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan izin kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Mustapa Ali M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Mardiyah Hayati M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang penuh keikhlasan memberikan bimbingan, saran dan petunjuk kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Kepada bapak/Ibu Dosen yang telah mengajar saya dari semester 1 hingga semester akhir ini saya ucapkan terimakasih
5. Ibu Hartini, S.H selaku Kepala Sekolah SD Aisyiyah 1 Mataram yang telah membantu memberikan ketersediaan waktu dan lokasi penelitian, sehingga skripsi ini bisa selesai tepat pada waktunya.
6. Kedua orang tuaku, saudara – saudariku, keluargaku, dan semua rekan – rekan seperjuangan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram, serta semua pihak yang telah berjasa memberikan bantuan baik moril maupun materil kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah – lah penulis berserah diri terhadap semua urusan, dengan harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca dalam rangka menambah khazanah ilmu pengetahuan.

Mataram, 3 Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

Skripsi berjudul “Penggunaan Media Kartu Permainan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas 2SD ‘Aisyiyah 1 Mataram Tahun Ajaran 2018-2019”

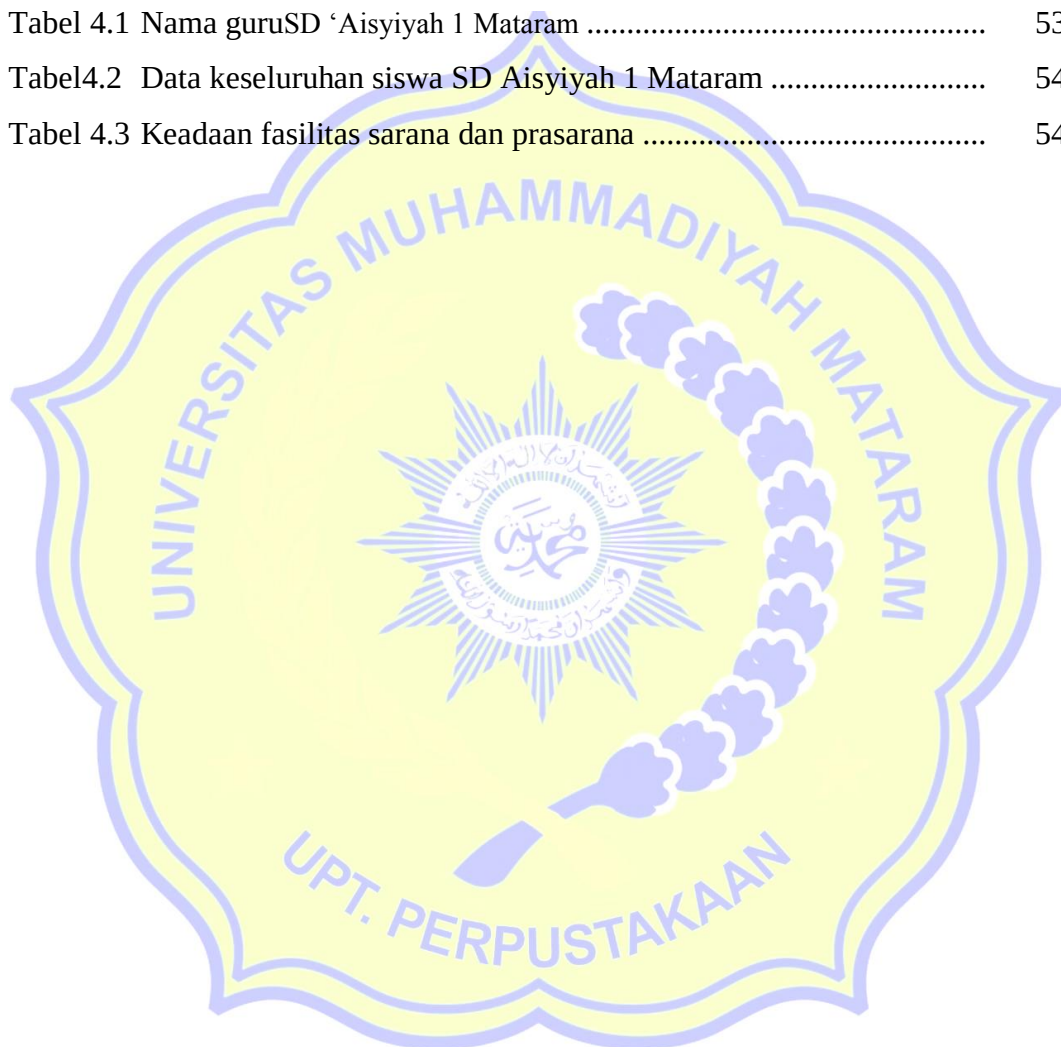
Pada hakikatnya media pembelajaran adalah segala bentuk yang dipergunakan orang untuk proses informasi dalam pembelajaran guna memberikan motivasi dan inovasi pada pembelajaran agar dapat terjadi proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Mengenai media yang akan diteliti adalah media kartu permainan. Media kartu permainan adalah sebuah media yang mengajak siswa belajar sambil bermain dan berbentuk persegi panjang. Penggunaan media kartu permainan ini berperan penting terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram karena dalam pembelajaran menggunakan media kartu permainan ini siswa diajak belajar sambil bermain untuk meningkatkan keberanian siswa dalam unjuk diri di depan kelas untuk memindahkan gambar tata cara wudhu dengan urutan yang benar sehingga media ini membuat siswa berfikir kritis dan kemauan siswa dalam berpartisipasi aktif dalam kelas. Langkah awal yang dilakukan guru dalam penggunaan media kartu permainan yaitu menyiapkan RPP beserta materi yang akan diajarkan, dan menyiapkan jauh-jauh hari media agar guru dapat berlatih terlebih dulu sebelum hari mengajar tiba. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Oleh karena itu peneliti akan mendeskripsikan segala bentuk temuan data yang diperoleh di lapangan penelitian. Adapun data yang didapatkan merupakan data deskriptif yang berupa informasi atau keterangan-keterangan yang terkait dengan judul yang sedang diangkat dan bukan dalam bentuk angka. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun Hasil penelitian yang peneliti lakukan yaitu guru sudah maksimal dalam penggunaan media kartu permainan terhadap prestasi belajar siswa kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa.

Kata kunci : *Media kartu Permainan-peningkatan prestasi belajar*

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Objek penelitian.....	44
Tabel 3.2 Pertanyaan wawancara guru	45
Tabel 3.3 Pertanyaan wawancara siswa.....	46
Tabel 3.4 Observasi objek pengamatan	47
Tabel 4.1 Nama guruSD ‘Aisyiyah 1 Mataram	53
Tabel 4.2 Data keseluruhan siswa SD Aisyiyah 1 Mataram	54
Tabel 4.3 Keadaan fasilitas sarana dan prasarana	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh gambar orang hilang akal	34
Gambar 2.2 Contoh bersentuhan dengan lawan jenis	34
Gambar 2.3 Contoh keluarnya sesuatu dari qubul dan dubur	35
Gambar 2.4 Contoh orang tidur pulas	35
Gambar 2.5 Niat	37
Gambar 2.6 Berkumur	38
Gambar 2.7 Istinsya'	38
Gambar 2.8 Membasuh wajah	38
Gambar 2.9 Membasuh kedua tangan sampai siku	39
Gambar 2.10 Menyapu rambut	39
Gambar 2.11 Menyapu kedua telinga	39
Gambar 2.12 Membasuh kedua telapak kaki sampai mata kaki	40
Gambar 4.1.1 Struktur organisasi SD 'Aisyiyah 1 Mataram	52
Gambar 4.1.2 Media kartu permainan	60
Gambar 4.1.3 Alas media kartu permainan	61
Gambar 4.1.4 Sterofom yang dilubangi	61
Gambar 4.1.5 Guru mengenalkan media kartu permainan	63
Gambar 4.1.6 Guru membagi kelompok	63
Gambar 4.1.7 Penempelan media kartu	64
Gambar 4.1.8 Guru membagikan kartu gambar dan tiruan	64
Gambar 4.1.9 Suasana dalam memasang kartu	65
Gambar 4.1.10 Keberhasilan siswa dalam memasang kartu	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

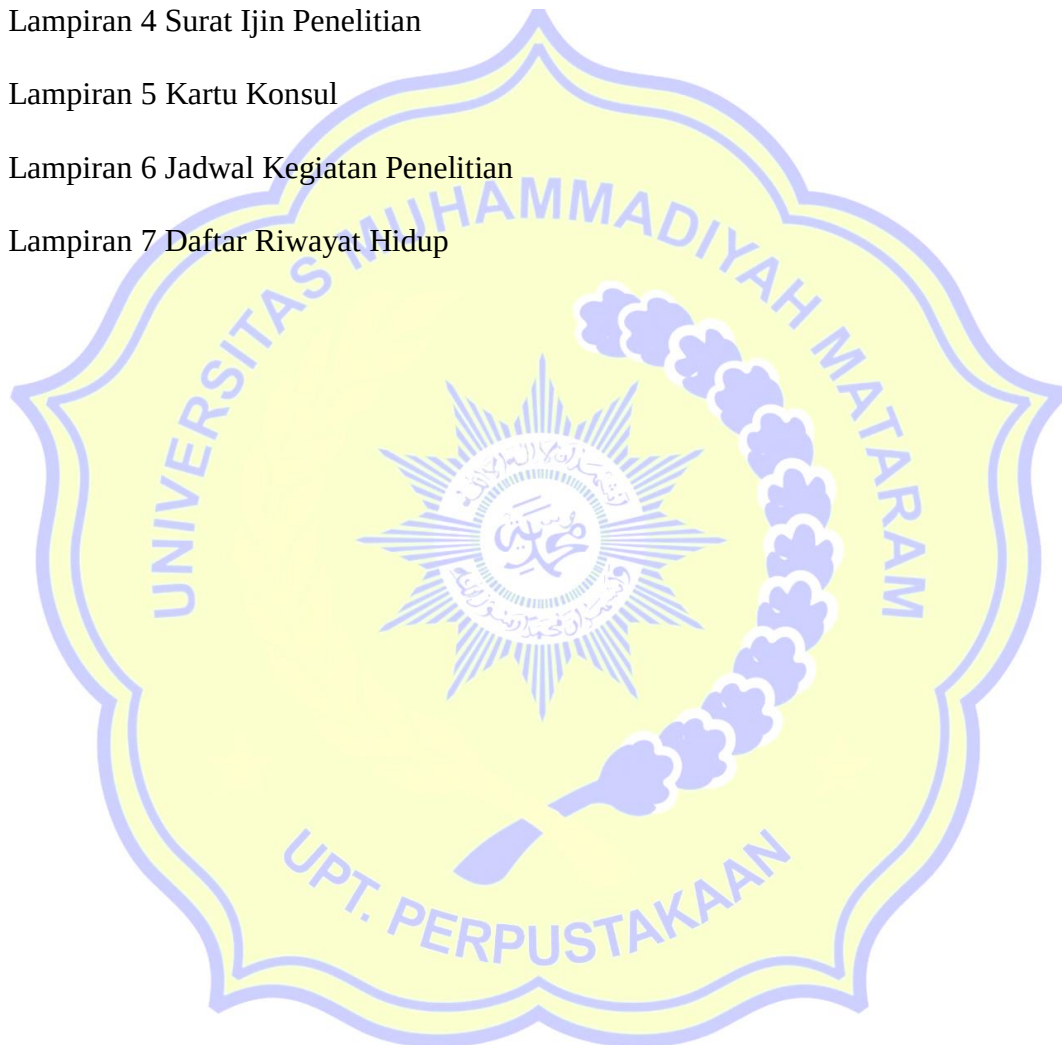
Lampiran 3 Surat Pernyataan Penelitian

Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian

Lampiran 5 Kartu Konsul

Lampiran 6 Jadwal Kegiatan Penelitian

Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup



ABSTRACT

Thesis entitled "The Use of Islamic Religious Education Learning Card Media on Improving Learning Achievement of Class 2 Elementary School Students" Aisyiyah 1 Mataram Academic Year 2018-2019 "

In essence learning media is all that people use to process information in learning in order to provide motivation and innovation in learning so that an effective and efficient teaching and learning process can be carried out. About the media to be played is the game card media. Card game media is a medium that invites students to learn while playing and making rectangles. The use of card game media is important to improve the learning achievement of grade 2 students of SD 'Aisyiyah 1 Mataram because in learning using this game card media students are invited to learn while playing to increase students' motivation in showing themselves in front of the classroom to look for images of ablution procedures with transfers really this media makes students think critically and the students' willingness in active participation in class. The initial steps taken by the teacher in the game card media made by the RPP together with the material to be discussed, and prepared in advance the media days so that the teacher can train before the teaching day arrives. In this study, the authors used descriptive qualitative research. Therefore the researcher will describe all findings of data obtained in the research field. The data obtained is descriptive data consisting of information or information related to the title being raised and not in the form of numbers. Data collection methods used are the method of observation, interviews, and documentation.

As a result of the research conducted by researchers who have used the best playing card media for learning achievement in grade 2 elementary school students 'Aisyiyah 1 Mataram. In addition, the results of the study also showed an increase in student achievement.

Keywords: Card media Learning achievement enhancements

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Telaah Pustaka.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Konsep belajar.....	12
1. Belajar.....	12
2. Media pembelajaran	16
B. Pendidikan Agama Islam.....	29
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	29
2. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam	31
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	32

4. Materi Pendidikan Agama Islam kelas 2 tentang wudhu	34
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian	42
B. Metode Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.....	43
C. Metode Observasi	46
D. Metode Dokumenter	47
E. Tempat Penelitian	48
F. Posisi peneliti dalam penelitian ini	48
G. Pengecek Keabsahan Data	48
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	50
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	50
B. Langkah-langkah penggunaan media kartu permainan pada mata pelajaran PAI terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram.....	55
C. Kekurangan dan kelebihan media kartu permainan pada mata pelajaran PAI di kelas 2 SD‘Aisyiyah 1 mataram	59
D. Dampak penggunaan media kartu permainan pada mata pelajaran PAI terhadap peningkatan prestasi belajar sisiwa kelas 2 SD‘Aisyiyah 1 mataram.....	60
BAB V PEMBAHASAN	67
A. Langkah-langkah penggunaan media kartu permainan pada mata pelajaran PAI terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram	67
B. Kekurangan dan kelebihan penggunaan media kartu permainan pada mata pelajaran PAI terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram	70
C. Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Menggunakan Media Kartu Permainan pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram	73

BAB VI PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Pentingnya pendidikan Indonesia tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 dimana pendidikan di maksudkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam pasal 31 ayat 1 dan 5 yang berbunyi (setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan) dan (pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjunjung tinggi nilai-nilai Agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia). Walaupun berbagai upaya yang telah dilakukan sementara untuk meningkatkan kualitas pendidikan Agama Islam di Madrasah sehingga bisa sejajar dengan kualitas pendidikan di sekolah umum.¹

Dengan demikian pendidikan Agama akan lebih memberikan kontribusi nyata dalam melahirkan generasi yang berkualitas dan mampu menjaga moralitas bangsa.

Pendidikan itu adalah jantung sebuah peradaban, hampir tidak satupun peradaban yang gemilang tanpa dibangun dari pendidikan, dalam Islam pendidikan sebagai suatu metode pencerdasan seseorang dipandang sebagai

¹ Ahmad Kholid Dawam, *Pendidikan Agama di era Rreformasi* (Jakarta: Balai Penelitian dan Pengembangan Agama Jakarta, 2008), 5.

sesuatu yang paling mulia. Dengan pendidikan maka derajat tertinggi dapat tercapai yaitu derajat orang yang berilmu. Dalam Al-qur'an orang yang berilmu mendapat tempat sebutan ketiga setelah Allah dan Malaikat.²

Allah berfirman pada surah Al-Imran ayat 18 yang berbunyi :

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ وَالْمَلَائِكَةُ وَأُولُو الْعِلْمِ قَائِمًا بِالْقِسْطِ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ١٨

Artinya : *"Allah menyatakan bahwasanya tidak ada Tuhan melainkan. Dia (yang berhak di sembah) yang menegakkan keadilan. Para Malaikat dan orang-orang yang berilmu, " (QS, Al-Imran: 18)*³

Dan dijelaskan juga pada surah Al-Mujadalah ayat 11⁴ :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَاقْسَحُوا بِكُلِّ كَلِمَةٍ وَإِذَا قِيلَ أَنشُرُوا

فَأَنشُرُوا بِكُلِّ كَلِمَةٍ مِّنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ١١

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Karena adanya ilmu pula, kehidupan ini menjadi lebih baik dan terasa nyaman dijalani, HR. Ath-Thabrani yang menyatakan, "Barang siapa yang menghendaki kebahagiaan hidup di dunia maka harus dengan ilmu, dan barang siapa yang menghendaki kebahagiaan hidup di akhirat maka harus dengan ilmu, dan barang siapa yang menghendaki kehidupan di dunia dan akhirat maka harus dengan ilmu".

² Ahmad Kholid Dawam, *Pendidikan Agama...*, 6-12.

³ Al-Qur'an Dan Terjemahan, *Surah Al-imran Ayat 18*

⁴ Al-Qur'an, *Surah al-mujadalah ayat 11*

Sebagai upaya mewujudkan tujuan pendidikan ditingkat sekolah-sekolah mulai dari taman kanak-kanak (TK), sampai perguruan tinggi. Pada dasarnya siswa diberikan berbagai pengetahuan melalui pelajaran Agama Islam, Matematika, IPS, IPA, Bahasa Inggris, Seni Budaya dan Bahasa Indonesia. Dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan, guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus menerus, pengembangan profesi guru dilaksanakan melalui program pendidikan pra-jabatan maupun program dalam jabatan. Tidak semua guru yang dididik di lembaga pendidikan terlatih terus bertumbuh dengan baik. Potensi sumber daya guru ini sangat penting dan perlu terus bertumbuh dan berkembang secara potensial. Selain itu pengaruh perubahan yang serba cepat mendorong guru-guru untuk terus menerus belajar menyesuaikan diri dengan media yang ada disekitar.⁵

Pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam terdapat beberapa materi yang terdiri dari beberapa komponen. Hal tersebut tidak menyulitkan bagi mereka dalam belajar guna untuk mencapai pendidikan dan pengetahuan yang luas. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa, belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan.⁶ Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengkombinasikan, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah menciptakan kondisi lingkungan untuk belajar

⁵ Usman Zaki, *Islamic Learning* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 15.

⁶ Jasmani ASF dan Syaiful Musrofah, *Super Visi Pendidikan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 15.

dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku tersebut terkait dengan pengembangan bahan pembelajaran, bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai keagamaan, nilai-nilai sosial, seni, sikap, dan kecakapan atau keterampilan. Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya yakni kepada penumbuhan aktifitas siswa. Konsep tersebut dapat dipandang sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem belajar terdapat komponen peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta media yang harus digunakan dan dikembangkan. Sebagai mana diungkapkan oleh Davis bahwa “Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang bersifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termaksud yang dapat digunakan. Selain itu kita juga dapat merancang media sendiri sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa”. Media juga alat yang harus ada apabila kita ingin dapat memudahkan sesuatu, dalam pekerjaan.⁷ Media pembelajaran yang digunakan harus bersifat komunikatif, mudah digunakan, dan membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: PT Charisma Putra, 2017), 01.

Menurut Michael Sciven “Salah satu alasan menggunakan media kartu sebagai bantuan mengajar dalam hal ini adalah agar siswa dapat belajar untuk mentrasfer metode Sains atau inkuiri secara keseluruhan pada pengalaman belajar di sekolah”. Berbagai studi menunjukkan bahwa siswa lebih banyak belajar jika pelajarannya dapat memotifasi siswa, menyenangkan, dan ramah serta siswa mempunyai suara dalam pembuatan keputusan hal ini dapat meningkatkan hubungan dan kepercayaan dalam pengajaran.

Sehingga diharapkan dengan adanya keinginan dan keaktifan siswa untuk menerima pelajaran pendidikan Agama Islam melalui media kartu permainan dapat meningkatkan motifasi belajar yang kemudian akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.⁸ Salah satu media pembelajaran yang tidak memerlukan pendanaan yang besar namun bersifat menyenangkan serta mendidik adalah dengan menggunakan media berupa kartu. Penggunaan media kartu permainan dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam sehingga penelitian ini diharapkan dapat berpengaruh positif dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam guna untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam pembelajaran menggunakan media kartu permainan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam menuntut guru relatif berbeda dari pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran ini, peran guru sebagai fasilitator, siswa harus lebih aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama dengan teman-temannya. Dalam

⁸Rusman, *Belajar dan Pembelajaran...*, 213-214.

menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami materi pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Nurlaila, S.Ag, guru Agama Islam mengatakan bahwa media sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan media dapat mempermudah pemahaman siswa dalam menerima materi yang akan diajarkan oleh guru nantinya dan dapat memancing antusias siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Beliau pun mengatakan bahwa pernah menggunakan media saat proses pembelajaran seperti media kartu permainan berupa kartu dan gambar akan tetapi media yang digunakan dibuat dengan sederhana saja, salah satu kendalanya yaitu keterbatasan waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran yang semenarik mungkin. Sehingga pada saat itu peneliti memiliki inisiatif sendiri untuk membantu guru membuat media kartu permainan dengan mengkombinasikan kartu permainan gambar, kartu permainan kata, dan kartu permainan tiruan yang dijadikan dalam satu media kartu permainan.⁹ Sehingga guru tidak kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa nantinya. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang telah diuraikan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung adalah guru kurang kreatif dalam memvariasikan dalam membuat media kartu permainan dalam pembelajaran dan guru juga menggunakan media seadanya saja sehingga suasana belajar dalam kelas membosankan.

⁹Pendidik, "Wawancara guru" SD 1 'Aisiyah 1 Mataram, 13 Juni 2019.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses belajar sehingga pembelajaran pun kurang menarik antusias siswa untuk turun aktif dalam proses belajar, permasalahan yang telah diuraikan tersebut berdampak pada kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI sehingga siswa pun kurang aktif di dalam kelas saat proses belajar berlangsung.

Melihat Pentingnya penggunaan media kartu permainan untuk menumbuhkan motivasi, minat, dan aktifitas siswa dalam belajar, serta dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pendidikan agama Islam, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Kartu Permainan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram’**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah penggunaan media kartu permainan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram?
2. Bagaimana kekurangan dan kelebihan penggunaan media kartu permainan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di kelas 2 SD ‘Aisyiyah 1 Mataram?

3. Bagaimana dampak penggunaan media kartu permainan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media kartu permainan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam terhadap peningkatan prestasi belajar siswa 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram
2. Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan penggunaan media kartu permainan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram
3. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar dengan penggunaan media kartu permainan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam siswa kelas 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat diharapkan guna untuk bermanfaat bagi beberapa pihak antara lain yaitu:

1. Manfaat Bagi peserta didik

Peserta didik kelas 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram dapat dengan mudah memahami pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan media kartu permainan yang menyenangkan tidak monoton seperti biasanya dan

peserta didik lebih aktif mengembangkan kemampuannya dalam berfikir terlebihnya menciptakan kelas yang hidup

2. Manfaat Bagi guru

Sebagai bahan acuan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif dengan menggunakan variasi dari media kartu permainan pada pembelajaran pendidikan Agama Islam, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik dengan mudah

3. Manfaat bagi peneliti

Setelah melakukan penelitian ini peneliti dapat mengetahui keefektifan media kartu permainan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dan juga menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran berupa kartu permainan.

E. Telaah Pustaka

Dalam penelitian ini diperlukan dukungan dari hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya, sehingga untuk mengetahui sejauh mana keaslian penelitian ini maka peneliti mengadakan kajian pustaka yang dimana guna untuk mencegah adanya peniruan atau ciplakan dari peneliti-peneliti sebelumnya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syafrudin Tahun 2011 tentang pembelajaran aktif permainan pencocokan kartu indeks pada pelajaran matematika santri. Hasil penelitian bahwa tabel diperoleh pada taraf

signifikan yaitu 5% dimana diperoleh harga 2,00 pada taraf 5% dan 2,65 pada taraf 1% dan harga hitung 3,95

a. Kesamaan penelitian

- 1) Menggunakan Kartu Permainan
- 2) Metode pengumpulan data Dokumentasi, Observasi dan Tes

b. Perbedaan Penelitian

- 1) Tempat Penelitian
- 2) Tahun Penelitian
- 3) Objek Penelitian

2. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Umiyati tahun 2012 peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain kartu bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung mengalami peningkatan dari pra siklus 43,23%. Siklus I 68,42%. Siklus II 73,63% dan siklus III 83,92% dengan demikian melalui kartu bilangan dapat meningkatkan kemampuan berhitung

a. Kesamaan Penelitian

- 1) Menggunakan Kartu Permainan
- 2) Metode pengumpulan Data, Dokumentasi Dan Observasi

b. Perbedaan Penelitian

- 1) Tempat Penelitian
- 2) Objek Penelitian
- 3) Tahun penelitian

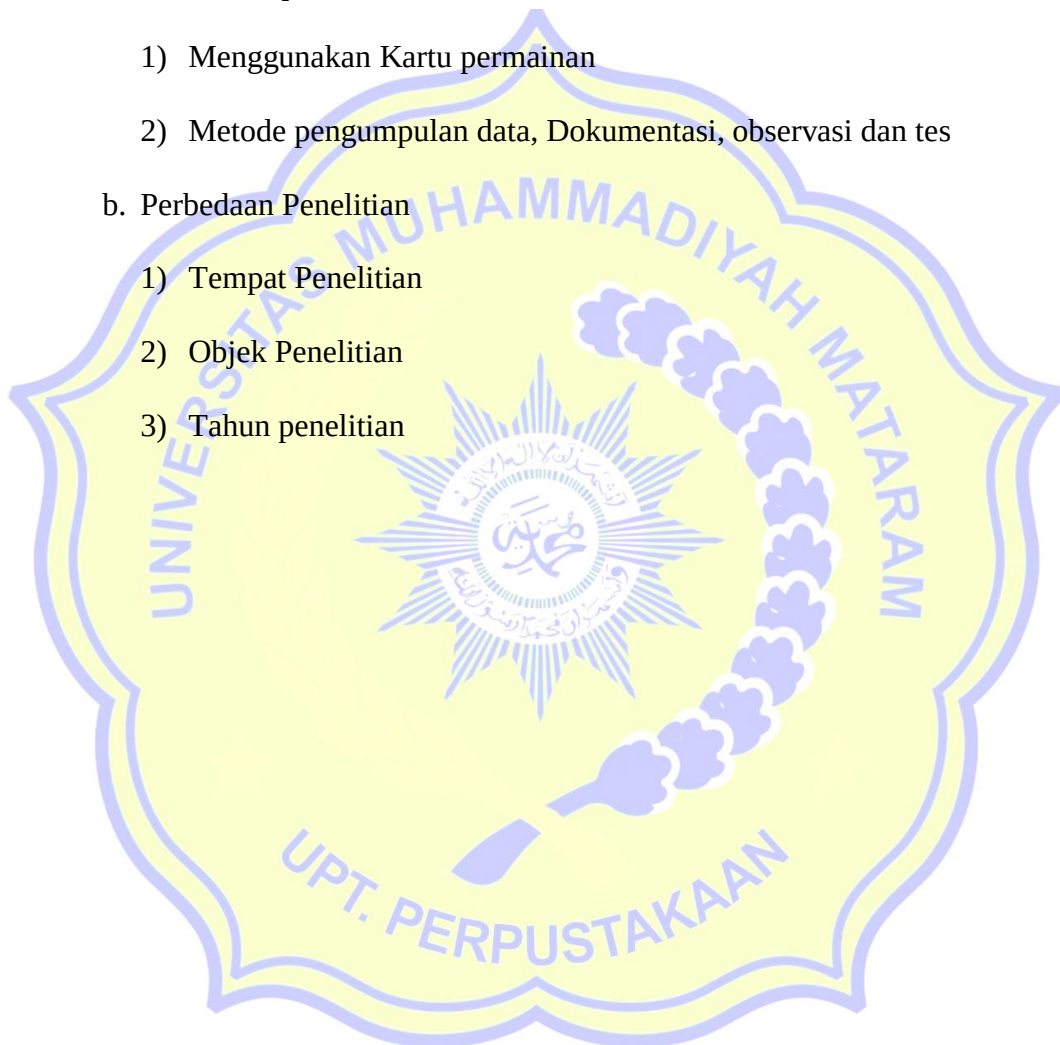
3. Penelitian yang dilakukan Yayam Mariyamah Tahun 2012 metode permainan kartu bergambar untuk meningkatkan aktifitas belajar tentang sumber energi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus I 46,76%, siklus II 63,33% dan siklus ke III 70 %.

a. Kesamaan penelitian

- 1) Menggunakan Kartu permainan
- 2) Metode pengumpulan data, Dokumentasi, observasi dan tes

b. Perbedaan Penelitian

- 1) Tempat Penelitian
- 2) Objek Penelitian
- 3) Tahun penelitian



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Belajar

1. Belajar

a. Pengertian belajar

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, berikut akan dikemukakan berbagai definisi belajar menurut para ahli.

Menurut R. Gagne,¹⁰ belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengomunikasikan, dan

¹⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 01.

memahami sesuatu. Pendidikan berorientasi kecakapan hidup, pembelajaran berbasis kompetensi, dan proses pembelajaran yang diharapkan menghasilkan produk yang bernilai, menuntut lingkungan yang kaya dan nyata (*rich and natural environment*), yang dapat memberikan pengalaman belajar dimensi-dimensi kompetensi secara integratif.

- 1) Situasi belajar, lingkungan, isi dan tugas-tugas yang relevan, realistik, autentik, dan menyajikan kompleksitas alami kontekstual.
- 2) Sumber-sumber data primer digunakan agar menjamin keautentikan dan kompleksitas dunia nyata.¹¹
- 3) Mengembangkan kecakapan hidup dan bukan reproduksi pengetahuan
- 4) Pengembangan kecakapan ini berada didalam konteks individual dan melalaui negosiasi sosial, kolaborasi, dan pengalaman.
- 5) Kompetensi sebelumnya, keyakinan dan sikap dipertimbangkan sebagai prasyarat.
- 6) Keterampilan pemecahan masalah, berfikir tingkat tinggi, dan pemahaman mendalam ditekankan.
- 7) Peserta didik diberi peluang untuk belajar secara *sprenticeship* dimana terdapat penambahan kompleksitas tugas, pemerolehan pengetahuan dan keterampilan.

¹¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta, Kencana, 2017), hlm: 3-5.

Adapun pengertian belajar menurut W.S Winkel adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Jadi, seandainya seseorang dikatakan belajar Agama Islam adalah apabila pada diri orang ini terjadi sesuatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan Agama Islam. Perubahan ini terjadi dari tidak tahu menjadi tahu konsep Agama Islam itu sendiri dan mampu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.¹²

Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan orang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun bertindak.

b. Pengertian hasil belajar

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar yang telah dijelaskan di atas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa.¹³ Baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dapat disimpulkan secara sederhana, yang

¹²Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 4-5.

¹³Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, 12.

dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal, bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program yang telah memenuhi kebutuhan siswa.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi, kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.¹⁴

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga,

¹⁴Muri Yusuf, *Asasemen dan Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta, Kencana, 2015), 3.

sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk yang dipergunakan orang untuk proses informasi dalam pembelajaran guna memberikan motivasi dan inovasi pada pembelajaran agar dapat terjadi proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen proses belajar-mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat juga dikatakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran.¹⁵

Atwi Suparman mendefinisikan media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada si penerima pesan. Dalam aktivitas pembelajaran, media pembelajaran yaitu sesuatu yang dapat membawa pesan berupa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa. Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan

¹⁵ Yhudi Munandi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 5.

pendidikan seperti buku, majalah, Koran, televisi, dan sebagainya merupakan alat-alat yang kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka itu merupakan media pembelajaran.¹⁶

Selain itu, menurut *Associatioan of Education and Communication* mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi kepada siswa yang dapat membantu memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran.

a. Fungsi media pembelajaran

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar
- 2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran
- 3) Sebagai pengaruh dalam pembelajaran
- 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa
- 5) Meningkatkan hasil belajar dan proses pembelajaran
- 6) Mengurangi terjadinya verbalisme
- 7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra¹⁷

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Leviet dan Lenz mengatakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran
- 2) Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar teks bergambar

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Kencana, 2013), 163.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

- 3) Fungsi kognitif, media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar
 - 4) Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca dengan kata lain media pembelajaran berfungsi mengkombinasikan siswa yang lemah dan lambat, menerima pembelajaran serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks
- b. Ciri-ciri media pembelajaran

1) Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dengan waktu sekejap, kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian lebih karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian.¹⁸

2) Ciri distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

c. Prinsip media pembelajaran

1) Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada efektivitas dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan

2) Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakter materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

3) Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.¹⁹

4) Dapat digunakan

¹⁸ Irwandani. "Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika Albiruni" vol.5,no,1,(April 2016). 34-35.

¹⁹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), 201.

Media tersebut harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran

5) Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa

d. Karakteristik media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.

- 1) Dari sifatnya media dapat dibagi kedalam
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruangan dan waktu
- 3) Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam
 - a) Media yang diproyeksikan
 - b) Media yang tidak diproyeksikan²⁰

Ada jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu media visual, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Misalnya, guru menjelaskan dengan menggunakan beberapa media gambar mati atau bergerak, seperti:

1) Gambar mati atau diam

Gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik misalnya, tentang gambar sesuatu tapi ada kaitannya

²⁰Rusman, *Belajar dan Pembelajaran...*, 221-222.

dengan kompetensi yang akan dibentuk pada siswa, seperti gambar atau foto manusia.²¹

2) Media grafis

Media grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengomunikasikan pembelajaran. Misalnya, bagan (*chart*) dirancang untuk menggambarkan atau menunjukkan sesuatu ide gagasan melalui, garis, simbol, gambar, dan kata-kata yang singkat. Contohnya seperti media kartu permainan.

e. Klasifikasi media pembelajaran

Oerman Hamalik membagi media pembelajaran menjadi empat, yaitu:

- 1) Media auditif yaitu: radio, telepon, kaset recorder, piringan audio, dan sebagainya
- 2) Media visual: photo, gambar lukisan, cetakan, grafik, dan sebagainya
- 3) Media audio-visual: film suara, televisi, video kaset
- 4) Dramatisasi: bermain peran, sandiwara, boneka²²

Menurut Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu:

- 1) Benda untuk didemonstrasikan
- 2) Komunikasi lisan
- 3) Media cetak
- 4) Gambar diam
- 5) Gambar bergerak
- 6) Film bersuara
- 7) Mesin belajar

²¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran...*, 227-228

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 26-27.

Berdasarkan ciri-ciri fisiknya, Gerlach dan Ely membagi media menjadi delapan kelompok yaitu:²³

- 1) Benda sebenarnya
 - 2) Prestasi verbal
 - 3) Prestasi grafis
 - 4) Gambar diam
 - 5) Gambar bergerak
 - 6) Rekaman suara
 - 7) Rekaman terprogram
 - 8) Simulasi
- f. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran

Penggunaan suatu media pembelajaran harus mempertimbangkan faktor-faktor yang menyeluruh dan umum yaitu:

- 1) Dana, fasilitas yang tersedia dan waktu
 - 2) Hambatan dari sisi peserta didik dengan mempertimbangkan kemampuan seperti membaca, mengetik, menggunakan komputer, dan sebagainya
 - 3) Media mampu mengakomodasi penyajian stimulus, respon peserta didik memiliki kesempatan belajar atau berinteraksi sesuai kebutuhan belajar mereka secara perorangan
- g. Pemilihan penggunaan media yang baik dalam pembelajaran

Pemilihan pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media dalam setiap pembelajaran adalah bahwa media yang digunakan dan diarahkan dapat mempermudah siswa untuk belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran haruslah dipandang dari sudut kebutuhan siswa itu sendiri, agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa maka ada beberapa pemilihan media yang harus diperhatikan yaitu:

²³ Daryanto, *Media pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 17.

- 1) Media pembelajaran haruslah sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya
 - 2) Media yang digunakan haruslah sesuai dengan materi yang akan diajarkan
 - 3) Media yang digunakan haruslah efektif dan efisien
 - 4) Media pembelajaran haruslah sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi dari siswa²⁴
- h. Media kartu permainan

1) Metode permainan

Metode permainan adalah salah satu metode pembelajaran yang menyajikan hal-hal yang konkret dan melatih anak dalam penguasaan pada pembelajaran pendidikan Agama Islam kelas 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram lewat permainan yang dimainkannya.

2) Permainan

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu pula. Setiap permainan harus memiliki komponen-komponen utama yaitu:²⁵

- a) Adanya pemain
- b) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c) Adanya aturan-aturan main
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan untuk menghibur
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.74-75

Arief Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 75-79.

- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran kedalam situasi dan peranan yang sebenarnya di sekolah maupun masyarakat

3) Media kartu

Media kartu merupakan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang dapat digunakan untuk keperluan mencatat atau menuliskan kata-kata yang terdapat dalam suatu tema mata pelajaran.²⁶ Melihat kondisi di lapangan bahwa anak usia dasar suka sekali dengan permainan dan suka bermain dengan media yang menarik, maka pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan ini perlu untuk diterapkan.

4) Kartu permainan

Kartu permainan merupakan salah satu media kontekstual karena media ini secara tidak langsung dapat membawa peserta didik kealam nyata dalam konteks pembelajaran. Pesan yang tertera dalam kartu permainan merupakan bentuk ungkapan secara verbal yang tertuang melalui potongan-potongan kertas. Media ini tergolong media yang murah meriah dan fleksibel. Karena hanya membutuhkan potongan karton atau kertas tebal dan pulpen/spidol, dan dapat dibawa dengan mudah kemana akan digunakan.²⁷ Kartu permainan ini beragam jenisnya yaitu:

- a) Kartu penyempurna
- b) Kartu kosa kata
- c) Kartu tiruan
- d) Kartu pindah gambar

²⁶ www.jurnal.Pengunaanmediakartuseagaistrategidalam pembelajaran.unsyiah.ac.id

²⁷ Nailur Rahmawati, *Metode Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 79.

5) Kartu gambar

Kartu gambar merupakan bentuk media grafis yang digunakan untuk menanyakan informasi tentang tahap-tahap dalam sebuah proses atau prosedur. Adapula kelebihan kartu gambar yaitu:

- a) Sifatnya konkrit
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- d) Gambar dapat memperjelas suatu objek
- e) Gambar harganya sangat terjangkau²⁸

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu permainan ini merupakan media yang mengajak peserta didik belajar sambil bermain yang berbentuk persegi panjang dan dibuat dengan kertas guna untuk mengajak peserta didik mudah untuk memahami tema pembelajaran yang akan dibahas dan dapat meningkatkan keaktifan dalam diri peserta didik kelas 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram.

Dampak positif media kartu permainan ini adalah dapat merangsang anak lebih cepat mengenal tata cara wudhu serta merangsang kecerdasan anak, mampu mengembangkan kemampuan anak karena anak memiliki daya tarik dalam belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu permainan.

Dalam penelitian ini peneliti membantu guru dalam membuat media kartu permainan pada mata pelajaran PAI dengan

²⁸ Arief Sardiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 29.

materi wudhu yang dimana peneliti saat ini membuat media kartu permainan dengan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan mudah memahami materi wudhu dan siswa juga lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung. Tujuan mengembangkan media kartu permainan ini yaitu dapat memicu interaksi sosial pada siswa secara berkelompok mengoperasikan media kartu permainan ini. Dari interaksi tersebut diharapkan siswa mampu membangun keterampilan maupun pemahaman yang terkait dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru nantinya, selain itu siswa juga dapat menanamkan rasa saling menghargai dari setiap pendapat yang dikemukakan oleh orang lain.

Adapula kelebihan dari media kartu permainan ini yaitu:²⁹

- a) Mudah dibawa kemana-mana
- b) Adanya interaksi antara siswa satu dengan siswa yang lainnya
- c) Menuntut semua siswa agar terlibat, dan membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka
- d) Permainan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar
- e) Adanya partisipasi dari siswa untuk ikut main dalam permainan
- f) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan
- g) Menuntut siswa untuk berfikir dan mengingat materi yang telah disampaikan

²⁹ Paul Ginnia, *Trik dan Taktik Mengajar*, (Jakarta: PT Indeks, 2016), 116.

Adapun kekurangan media kartu permainan yaitu:

- a) Gambar atau kosa kata hanya menekankan persepsi indra mata
- b) Kartu gambar dan kosa kata yang terlalu kompleks sehingga kurangnya keefektifan untuk kegiatan belajar
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok yang besar³⁰

B. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam terdiri dari kata pendidikan, Agama, Islam. Pendidikan adalah proses perbaikan, penguatan,³¹ dan penyempurnaan terhadap semua kemampuan dan potensi manusia, dapat pula diartikan bahwa pendidikan sebagai suatu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dan kebudayaan yang ada dalam masyarakat.

Pendidikan jika kita artikan sebagai mental, moral dan fisik (jasmaniah) yang menghasilkan manusia berbudaya tinggi untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dalam masyarakat selaku hamba Allah SWT, maka pendidikan berarti menumbuhkan personalitas (kepribadian) serta menanamkan rasa tanggung jawab. Usaha kependidikan bagi manusia menyerupai makanan yang berfungsi memberikan asupan gizi bagi pertumbuhan manusia.

Pendidikan diartikan pula sebagai usaha membentuk pribadi manusia melalui proses yang panjang, dan hasil yang tidak dapat diketahui dengan segera, berbeda dengan membentuk benda mati yang dapat

³⁰ Siti Sadidah, *Penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep bilangan 1-10*, UNESA: Jurnal, 2013. 4-5.

³¹ Novan Ardi Wiyani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Karakter* (Bandung: Alfabeta, 2013), 29.

dilakukan sesuai dengan keinginan pembuatnya. Dalam Al-Quran juga menunjukan pentingnya pendidikan agama bagi anak-anak agar kelak menjadi manusia yang beriman dan bertakwal kepada Allah SWT. Allah SWT berfirman QS. Lukman Ayat 13 yang berbunyi:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

Artinya: dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". (QS. Lukman Ayat 13)

Kata Agama mengandung arti ikatan-ikatan yang harus dipegang dan dipatuhi oleh manusia. Sedangkan Islam secara istilah adalah Agama yang mengajarkan dan mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia,³² dan manusia dengan alam sekitarnya yang meliputi pokok-pokok kepercayaan dan aturan-aturan hukum yang dibawa melalui utusan yang terakhir yaitu nabi Muhammad SAW dan berlaku untuk seluruh umat manusia.

Pendidikan Agama Islam pada khususnya yang bersumberkan nilai-nilai Agama Islam di samping menanamkan atau membentuk sikap hidup yang menjiwai nilai-nilai tersebut.³³ Pendidikan Agama Islam di Barat dikenal dengan istilah *Islamic Studies*, secara sederhana dapat dikatakan sebagai usaha untuk mempelajari hal-hal sederhana dapat dikatakan sebagai usaha untuk mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan

³² Novan Ardi Wiyani, *Pendidikan Agama Islam...*, 16.

³³ Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 1999), 15.

Agama Islam. Dengan perkataan lain “Usaha sadar dan sistematis untuk mengetahui dan memahami serta membahas secara mendalam tentang seluk beluk Agama Islam, baik berhubungan dengan ajaran, sejarah maupun praktek-praktek pelaksanaannya secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

2. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan ketiga hubungan manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam juga identik dengan aspek-aspek pengajaran Agama Islam karena materi yang terkandung di dalamnya saling melengkapi satu sama lain.³⁴

Selain daripada itu, dalam pembelajaran PAI terdapat beberapa prinsip yang tentunya mengacu pada prinsip pendidikan Islam, yaitu:

- a) Prinsip wajib belajar mengajar³⁵
- b) Prinsip pendidikan untuk semua
- c) Prinsip pendidikan sepanjang hayat
- d) Prinsip pendidikan berwawasan global dan terbuka
- e) Prinsip pendidikan integristik dan seimbang
- f) Prinsip yang sesuai dengan minat dan bakat
- g) Prinsip pendidikan yang menyenangkan dan menggembirakan
- h) Prinsip pendidikan yang berbasis pada riset dan rencana
- i) Prinsip pendidikan yang unggul dan profesional
- j) Prinsip pendidikan yang rasioanal dan objektif
- k) Prinsip pendidikan yang berbasis masyarakat
- l) Prinsip pendidikan yang sesuai dengan perkembamgan zaman
- m) Prinsip pendidikan usia dini

³⁴ Jurnal, jumridahusni:ruang lingkup Pendidikan Agama Islam2011/2012

³⁵ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), 116.

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum menurut Al-Abrasyi dalam kajiannya tentang pendidikan Agama Islam menyimpulkan lima tujuan umum bagi pendidikan Agama Islam yaitu:

- a) Untuk mengadakan pembentukan akhlak
- b) Persiapan untuk kehidupan dunia dan kehidupan di akhirat. Pendidikan Islam tidak hanya menitik beratkan kepada keagamaan saja atau pada dunia saja, tetapi kepada kedua-duanya
- c) Menyiapkan pelajar dari segi profesional, teknikal dan pertukangan supaya dapat menguasai profesi tertentu, dan keterampilan pekerjaan tertentu agar dapat dia mencari rezeki dalam hidup, disamping itu dapat memelihara segi kerohanian dan keagamaan
- d) Menumbuhkan semangat ilmiah pada pelajar dan memuaskan keingintahuan dan memungkinkan dia mengkaji ilmu demi ilmu itu sendiri.³⁶

Jadi dapat disimpulkan tujuan pendidikan Islam adalah merealisasikan penghambaan kepada Allah dalam kehidupan manusia, baik secara individual maupun secara sosial. Dalam kurikulum PAI tahun 2002, tujuan pendidikan Agama Islam di sekolah adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.³⁷

Dalam melaksanakan proses pembelajaran PAI di sekolah tentu harus mengacu pada sumber ajaran Islam, dimana sumber pendidikan Islam

³⁶ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 29.

³⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 135.

berfungsi untuk mengarahkan tujuan pendidikan Islam yang ingin dicapai, membingkai seluruh kurikulum yang dilakukan dalam proses belajar mengajar juga menjadi tolak ukur dalam evaluasi. Sumber pendidikan Agama Islam yaitu, Al-Qur'an, As-Sunnah, sejarah dan filsafat.

Dalam pembelajaran PAI khususnya untuk anak-anak sekolah dasar setiap guru harus memahami akan alasan mengapa suatu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolahnya perlu diberikan. Ia harus memahami dan mengerti kegunaannya apa saja yang dapat diperoleh anak dari belajar pembelajaran PAI.

4. Materi PAI kelas II tentang Berwudu

a) Pengertian wudhu

Wudhu menurut bahasa, dibaca dengan *fathah* huruf waw (*wadhu*) artinya nama sebuah tempat yang digunakan untuk berwudhu, yang kata asalnya *al-wadha'ah*, artinya bersih. Sedangkan wudhu menurut istilah adalah beberapa bentuk pekerjaan khususnya yang diawali dengan niat.³⁸

Sedangkan dari segi *ijma'*, tidak adaseorang kaum muslim pun yang berbeda pendapat dalam hal ini, andaikan ada perbedaan pastilah akan sampai kepada kita, karena biasanya begitu. Seseorang yang wajib melakukan *thaharah* kecil adalah seseorang yang sudah baliq dan berakal. Hal ini berdasarkan sunnah dan *ijma'*.

³⁸ Su'ad Ibrahim, *Fiqh Ibadah Wanita*, (Jakarta, Amzah, 2011), 90.

b) Hal-hal yang membatalkan wudhu

1) Hilang akal

Gambar 2.1

Orang gila



2) Bersentuhan antara laki-laki dan perempuan dewasa bukan muhrim

Gambar 2.2

Bersentuhan dengan lawan jenis



- 3) Keluarnya sesuatu dari qubul dan dubur

Gambar 2.3

kentut



- 4) Menyentuh kemaluan baik qubul maupun dubur dengan dalam telapak tangan atau jari-jari tangan tanpa penutup atau penghalang, baik sendiri maupun orang lain.

- 5) Tidur nyeyak yang tidak menetap³⁹

Gambar 2.4

Tidur pulas



³⁹ Ridlo'i Ali Muhammad, *Intisari Pengetahuan Agama Islam Lengkap*, (Surabaya: Bintang Usaha Jaya, 2002), 83.

6) Rukun wudhu

Rukun wudhu adalah segala sesuatu yang harus dilakukan saat melakukan wudhu. Adapun rukun wudhu sebagai berikut:

a) Niat

Niat menurut syara' adalah kehendak sengaja melakukan pekerjaan atau amal karena Allah SWT. Niat juga merupakan prasyarat diterima atau tidaknya sebuah ibadah. Wudhu tidak sah jika dilakukan tanpa niat, dengan niat saat berwudhu berarti membedakan wudhu dengan ibadah yang lain.

b) Membasuh wajah

Membasuh wajah berarti mengenakan atau mengalirkan air kewajah.

c) Membasuh kedua tangan sampai siku

Siku merupakan tempat bertemunya tulang lengan atas dan bawah. Termaksud anggota yang wajib dibasuh adalah segala sesuatu yang tumbuh pada permukaan anggota wajib, seperti bulu tangan dan kuku meskipun panjang, disamping itu wajib pula membasuh sedikit anggota yang berada di atas siku yaitu anggota yang berada dilengan atas.⁴⁰

⁴⁰ Zahro Aminatuz, *Wudhu Itu Menyehatkan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 17-19.

d) Mengusap kepala

Mengusap kepala yaitu membasahi sebagian kepala atau rambut kepala, meskipun hanya sehelai rambut.

e) Membasuh kedua telapak kaki sampai matakaki

Membasuh kaki hingga mata kaki agar kaki dapat terbasuh dengan sempurna.

f) Tertib

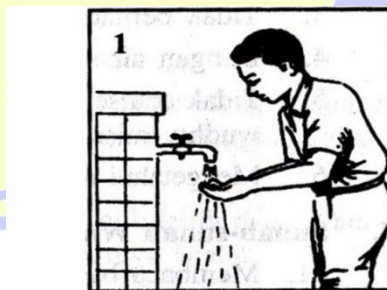
Tertib merupakan rukun-rukun wudhu sesuai dengan urutannya mulai dari niat sampai membasuh kaki.

7) Sunnah wudhu

- a) Membaca *basmalah* sambil membasuh kedua telapak tangan tiga kali sebelum memasukkannya kedalam bejana bila baru bangun tidur.

Gambar 2.5

Niat

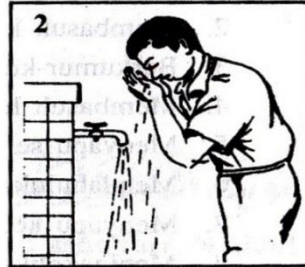


- b) Berkumur, yaitu mengerakkan air di dalam mulut dari pinggir mulut ke pinggir mulut yang lain lalu mengeluarkannya.⁴¹

⁴¹ Idris Mrzuki Ahnad, *Turats Tuntunan Praktek Ibadah Terspesial*, (Lieboy Pers: Turats Tamatan, 2011), 27-31.

Gambar 2.6

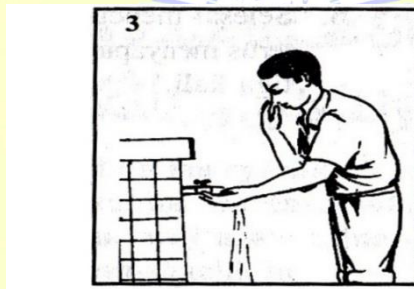
Berkumur



- c) Istinsya' yaitu, menghirup air kehidung, dan *al'istintsar*, yaitu mengeluarkan dengan nafas.

Gambar 2.7

Istinsya'



- d) Membasuh muka tiga kali yang wajibnya hanya satu kali, sedangkan yang kedua dan yang ketiga kalinya adalah sunnah

Gambar 2.8

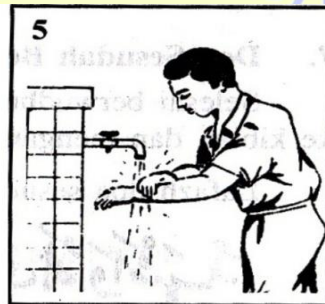
Membasuh wajah



- e) Membasuh kedua tangan hingga siku-siku sampai tiga kali

Gambar 2.9

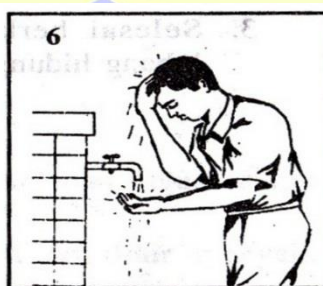
Membasuh kedua tangan sampe siku



- f) Menyapu sebagian rambut kepala sebanyak tiga kali

Gambar 2.10

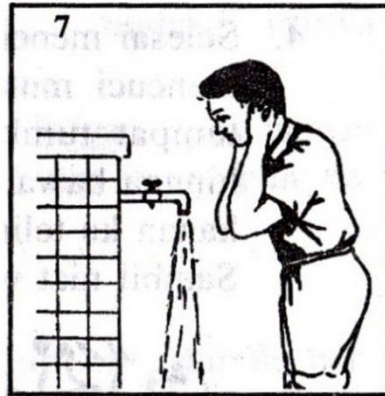
Menyapu rambut



- g) Menyapu dua belah telinga sebanyak tiga kali

Gambar 2.11

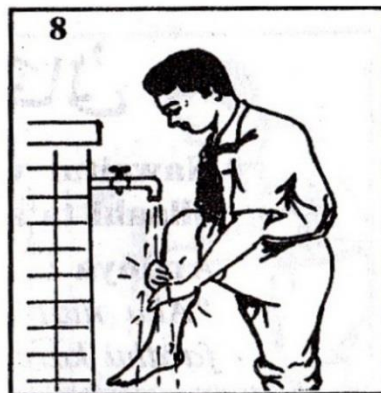
Menyapu kedua telinga



- h) Membersihkan sela-sela jari kaki

Gambar 2.12

*Membasuh kedua telapak
kaki sampai mata kaki*



8) Makruh Wudhu

- a) Berwudhu ditempat yang dikhawatirkan akan terkena najis yang ada
- b) Lebih dari tiga kali membasuh

- c) Berlebih-lebihan dalam menggunakan air satu mud (hafnah) berlebih-lebihan dalam sesuatu termasuk yang dilarang
 - d) Meninggalkan satu sunnah wudhu atau lebih karena dengan meninggalkan pahala yang semestinya tidak boleh ditinggalkan
 - e) Berwudhu dengan air sisa yang digunakan oleh perempuan
- 9) Keutamaan dan pahala wudhu
- a) Kecintaan Allah SWT
 - b) Anggota wudhu bercahaya di hari kiamat
 - c) Menghapus dosa bersamaan dengan menghirnya air wudhu
 - d) Dosa terampuni dan masuk surga⁴²



⁴² El-Jazairi, *Minhajul Muslim*, (Bandung: Daarul Fik'r, 1997), 19-20.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis.⁴³ Data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu, secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian, dan pengembangan. Melalui penelitian manusia dapat menggunakan hasilnya, Secara umum data yang diperoleh dari penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini hanya berusaha mengungkapkan fakta yang terjadi di lapangan dengan apa adanya. Penelitian kualitatif ini merupakan suatu pendekatan yang mengungkapkan situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 2-3.

teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan diperoleh dari situasi yang alamiah.⁴⁴

Metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, sehingga dapat dikatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Dimana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁴⁵

Peneliti melakukan penelitian terhadap strategi pembelajaran PAI pada materi wudhu serta mengamati dan menganalisis tentang bagaimana tujuan pembelajaran, pengembangan materi, peran guru, kesiapan siswa, penggunaan metode, sarana dan media. Dalam penelitian ini, peneliti menjadi instrument kunci yaitu mengumpulkan sendiri data dan melalui dokumentasi, observasi dan wawancara dengan para guru SD 'Aisyiyah 1 Mataram.

B. Metode Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Ada pula macam-macam metode pengumpulan data dan teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu:

a. Wawancara terencana terstruktur

Wawancara terencana terstruktur adalah suatu bentuk wawancara, dimana pewawancara menyusun terlebih dahulu secara terinci pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan menurut pola tertentu dengan

⁴⁴ Djam'an, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 25.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, 9.

menggunakan format yang standar. Pedoman itu akan mengarahkan, menuntut, dan membimbing pewawancara dalam mencapai tujuan wawancara. Dalam pelaksanaannya wawancara hanya membacakan pertanyaan yang telah disusun dan kemudian mencatat jawaban pada tempat yang telah ditentukan.

b. Wawancara terencana tidak terstruktur adalah suatu bentuk wawancara dimana pewawancara menyusun rencana dan menyiapkan materi, tetapi tidak terinci menurut format tertentu.⁴⁶

c. Wawancara bebas

Wawancara bebas merupakan suatu bentuk wawancara dimana pewawancara tidak diikat atau diatur oleh suatu pedoman tertentu dan individu yang diwawancarai mempunyai kebebasan untuk mengutarakan pendapatnya.

Tabel 3.1
Objek penelitian

NO	Objek Penelitian	Indikator	Sumber Data
1.	Penggunaan Media kartu permainan	1.1 penggunaan media 1.2 dampak penggunaan media kartu permainan 1.3 langkah-langkah guru dalam menerapkan media 1.4 pemilihan metode 1.5 peran guru PAI	Guru PAI, dan siswa
2.	Pendidikan Agama Islam materi wudhu bagi siswa	2.1 karakteristik siswa 2.2 penyampaian dan pengembangan materi wudhu menggunakan media kartu permainan 2.3 kesiapan siswa 2.4 kurikulum yang digunakan	Guru PAI dan siswa

⁴⁶Muri Yusuf, *Asasemen dan Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta, Kencana, 2015), hlm. 108.

Dari tiga macam wawancara di atas peneliti menggunakan wawancara terencana terstruktur. Dengan menggunakan wawancara sebagai berikut:

Tabel 2.2
Wawancara guru PAI
Mengenai media kartu permainan

NO.	SOAL	JAWABAN
1.	Langkah-langkah apa saja yang digunakan dalam penerapan media kartu permainan dalam pembelajaran PAI?	
2.	Mengapa memilih media kartu permainan sebagai bahan ajar ?	
3.	Apakah dengan menggunakan Langkah tersebut, media kartu permainan dapat menarik minat siswa untuk belajar?	
4.	Bagaimana mengatasi kekurangan dalam penerapan media kartu permainan di dalam kelas ?	
5.	Bagaimana cara guru mengatasi siswa yang sulit/lambat dalam memahami materi pelajaran ketika menggunakan media kartu permainan ?	
6.	Bagaimana peningkatan siswa setelah guru menerapkan media kartu permainan ini ?	
7.	Apakah dampak penerapan media kartu permainan dapat meningkatkan prestasi anak dalam pembelajaran PAI ?	
8.	Apakah guru mengalami kesulitan dalam menerapkan media kartu permainan ?	
9.	Metode apa yang cocok digunakan dalam menggunakan media kartu permainan ?	
10.	Apa kekurangan dari media kartu permainan sehingga guru sulit dalam menerapkan media kartu permainan dalam kelas?	

Tabel 3.3*Wawancara siswa***Hari/ tanggal** :**Nama siswa** :**Kelas/semester** :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu belajar pelajaran PAI ?	
2.	Menggunakan media seperti apa yang kamu senangi ?	
3.	Mengapa kamu senang belajar mata pelajaran PAI ?	
4.	Bagaimana peningkatan mu ketika menggunakan media kartu permainan pada mata pelajaran PAI ?	
5.	Apakah kamu mendapat nilai yang baik pada mata pelajaran PAI ?	

C. Metode Observasi

Metode observasi adalah sesuatu kegiatan yang diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antara aspek dan fenomena tersebut. Selama peneliti, PPL di lapangan melalui pengamatan terhadap proses belajar

mengajar di dalam kelas, siswa terlalu asik bermain sendiri sehingga tidak sepenuhnya memperhatikan guru yang menjelaskan di depan kelas sehingga peneliti dapat mengamati dan mencatat perilaku atau kejadian yang terjadi di dalam kelas saat pelajaran berlangsung. Untuk mendapatkan gambaran tentang strategi pembelajaran wudhu di kelas dengan menggunakan media kartu permainan peneliti terlebih dulu membantu membuat media kartu permainan yang semenarik mungkin, agar peneliti lebih terarah maka peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi untuk dijadikan acuan dalam melakukan observasi, berikut kisi-kisi observasi dalam penelitian ini:

Tabel 3.4
Observasi objek pengamatan

NO	Objek pengamatan	Indikator
1.	Pendidikan Agama Islam bagi siswa	1.1 Penyampaian dan pengembangan materi wudhu menggunakan media kartu permainan 1.2 Kesiapan siswa dalam belajar menggunakan media yang telah disiapkan 1.3 Interaksi siswa dengan guru 1.4 Interaksi siswa dengan siswa yang lainya
2	Penerapan media kartu permainan pada materi pembelajaran wudhu bagi siswa	2.1 Kondisi ruang kelas 2.2 Peran guru pada saat pembelajaran wudhu 2.3 Metode yang digunakan saat pembelajaran berlangsung 2.4 Pelaksanaan media kartu permainan pada materi wudhu

Dalam penelitian ini peneliti akan mengadakan observasi pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam dengan materi pembelajaran wudhu terhadap peningkatan prestasi belajar siswakelas 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram menggunakan media kartu permainan.

D. Metode Dokumenter

Metode dokumenter adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Secara detail bahan-bahan dokumenter terbagi beberapa macam yaitu: ⁴⁷

1. Buku
2. Memorial
3. Data di *server* dan *flasdisk*

E. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti di sekolah SD 'Aisyiyah 1 Mataram kelas dua. Alasan peneliti memilih tempat tersebut karena peneliti pernah melakukan praktek pengalaman lapangan (PPL) di sekolah tersebut. Berdasarkan pengamatan sementara ketika peneliti PPL di SD tersebut, bahwa perlu diadakan penelitian berlanjut dari metode penggunaan media pembelajaran ini.

F. Posisi Peneliti dalam Penelitian Ini

Peran peneliti dalam penelitian pembelajaran pendidikan Agama Islam kelas 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram ini adalah sebagai perencana, pengumpulan data, dan menganalisis proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu permainan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas 2 SD 'Aisyiyah 1 Mataram.

G. Pengecek Keabsahan Data

⁴⁷ Burhan Bugin, *Penelitian Kualitatif...*, 118.

Untuk mengecek keabsahan data, diperlukan teknik pemeriksaan, pelaksanaan. Teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu, yaitu melakukan pemeriksaan atau pengecekan keabsahan data dilakukan dengan prosedur cek ulang secara cermat, ketekunan pengamat dan triangulasi.⁴⁸ Ketika data didapat oleh peneliti memverifikasi data tersebut apakah sesuai dengan apa yang ada di lapangan, kemudian memperdalam data tersebut secara berkesinambungan dan menelaah secara terperinci. Peningkatan ketekunan pengamatan dalam menelusuri suatu fenomena secara holistic, agar terkumpul data dan informasi dalam konteks yang sebenarnya. Adapun metode yang digunakan peneliti dalam melakukan pemeriksaan dan pengecekan keabsahan data sebagai berikut:

1. Ketekunan pengamat

Ketekunan pengamat merupakan upaya peneliti untuk memperdalam dan memperinci temuan setelah data dianalisis. Peneliti melalui teknik ini mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol. Kemudian menelaahnya secara terperinci sampai pada satu titik sehingga pada pemeriksaan tahap awal tampak salah satu faktor yang ditelaah sudah dipahami dengan cara yang biasa.⁴⁹

2. Triangulasi

⁴⁸ Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013). 324

⁴⁹ Nusa Putra, *Metoden Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2013). 103.

Tringulasi yaitu teknik pemeriksaan data ang memanfaatkan sesuatu dari luar data, data dikumpulkan melalui berbagai sumber agar hasil wawancara, obsevasi, dan dokumentasi dapat dianalisis seutuhnya. Peneliti melakukan pemeriksaan dengan membandingkan satu metode pengumpulan data dengan metode lainnya. Diantaranya membandingkan hasil wawancara informan dengan informan yang berbeda hal ini dilakukan agar data yang diterima dapat dipercaya.

