



**PENGGUNAAN METODE PERMAINAN
KARTU KATA BERGAMBAR DALAM PENINGKATAN
MINAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS X
MAN 1 PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH :

**NIKMAH NUR RAMBE
NIM. 1520100055**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

PADANGSIDIMPUAN

2019



PENGGUNAAN METODE PERMAINAN
KARTU KATA BERGAMBAR DALAM PENINGKATAN
MINAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS X
MAN 1 PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

NIKMAH NUR RAMBE
NIM 1520100055



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PEMBIMBING I

Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP. 19740319 200003 2 001

PEMBIMBING II

Muhlison, M.Ag.
NIP. 19701228 200501 1 003

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN

2019



SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Nikmah Nur Rambe

Padangsidempuan, 27 Juni 2019
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

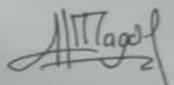
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n. Nikmah Nur Rambe yang berjudul *Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas X MAN 1 Padangsidempuan*, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP.19740319 200003 2 001

PEMBIMBING II



Muhlison, M.Ag.
NIP.19701228 200501 1 003



PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul “Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas X MAN 1 Padangsidimpuan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Padangsidimpuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 27 juni 2019

Pembuat Pernyataan,



NIKMAH NUR RAMBE
NIM 1520100055

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NIKMAH NUR RAMBE
NIM : 1520100055
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas X MAN 1 Padangsidempuan”**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pengkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 27 Juni 2019

Pembuat Pernyataan,

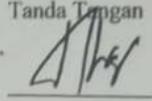
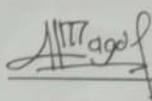
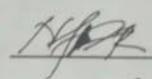
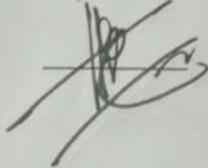


NIKMAH NUR RAMBE
NIM 1520100055



DEWAN PENGUJI
UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : NIKMAH NUR RAMBE
NIM : 1520100055
JUDUL SKRIPSI : Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar
dalam Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa
Kelas X MAN 1 Padangsidempuan

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag. (Ketua/Penguji Bidang PAI)	
2.	Dr. Magdalena, M.Ag. (Sekretaris/Penguji Bidang Metodologi)	
3.	Nur Fauziah Siregar, M.Pd. (Penguji Bidang Umum)	
4.	Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A. (Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah:
Di : Padangsidempuan
Tanggal : 30 Juli 2019
Pukul : 14.00 s.d. 17.00 WIB.
Hasil/Nilai : 92,25 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3,68
Predikat : **Pujian**





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

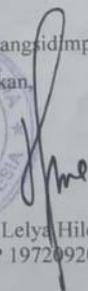
PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar
dalam Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa
Kelas X MAN 1 Padangsidempuan
Nama : Nikmah Nur Rambe
Nim : 1520100055
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/PAI

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



Padangsidempuan, 27 Juni 2019
Dekan,


Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP 19720920 200003 2 002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur senantiasa penulis sampaikan kehadiran Allah swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Salawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dalam penyusunan kata, kalimat maupun sistematika pembahasannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman penulis, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya. Pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Magdalena, M.Ag sebagai pembimbing I, dan Bapak Muhlison, M.Ag sebagai pembimbing II yang senantiasa tekun dan ikhlas membimbing penulis selama penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Jumahana selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan, Ibu Masjuniati, S.Ag selaku guru bidang studi Akidah Akhlak, serta Bapak/Ibu Dewan Guru dan Staf Tata Usaha yang telah banyak membantu selama melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Rektor IAIN Padangsidempuan Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL, Bapak Wakil Rektor I Bidang Akademik Dan Pengembangan Lembaga, Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam, Staf dan seluruh Civitas Akademik IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama perkuliahan.

4. Kepala Unit Pelayanan Teknis (UPT) Perpustakaan dan seluruh pegawai Perpustakaan IAIN Padangsidempuan yang telah membantu penulis dalam hal mengadakan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini.
5. Bapak Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama dalam perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing dan memberikan ilmu dengan sabar selama dalam perkuliahan.
7. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ibunda (Ida Sari Harahap, S.Pd), dan Ayahanda (Drs. Samsir Alam Rambe), yang telah memberikan kasih sayang, do'a, serta memberikan dukungan material dan spiritual yang tak ternilai harganya, buat abangku tersayang (Muhammad Idhiham Saleh Rambe, S.Pd), kakakku tersayang (Naimah Agustina, M.PdI), edaku tersayang (Eva Mughdiana), abang ipar (Chandra Simamora, S.SosI, M.PdI) yang memberikan semangat dan dorongan moral, dan yang selalu memberikan dukungan dan semangat saat suka dan duka, yang telah banyak memberikan do'a dan dukungannya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Penelitian Payung (Aidul Safitri Ritonga, Siti Aminah Lubis, Bestari Endayana, Liska Yanti Hasibuan, Nur Halimah, Nur Mawaddah W.G, Dinda Kurnia Sari) yang memberi dukungan serta saling bertukar pikiran selama proses bimbingan dalam penulisan skripsi, selalu semangat, dan senantiasa memberikan keceriaan kepada penulis.
9. Rekan-rekan Mahasiswa PPL MAN 1 Padangsidempuan (Feri Sandi Nasution, Husna, Linda Lestari, Rossa Hadana Harahap) yang telah memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini, serta siswa kelas X MIA 1 yang telah membantu dan ikut berpartisipasi dalam melaksanakan penelitian ini.
10. Rekan-rekan Mahasiswa FTIK IAIN Padangsidempuan khususnya NIM "15" (Ramsa Harahap, Pipi Sopyani, Azimah Daulay, Muhammad Habibi

Pasaribu, Aidul Azhari Harahap dan Mujahid/dah), dan seluruh teman-teman, sahabat dan semua pihak yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dan senantiasa mendukung penulis dengan motivasi untuk tetap semangat dalam menyelesaikan dan memperbaiki skripsi ini.

Akhir kata semoga Allah swt membalas baik budi Bapak, Ibu, Saudara/i dan rekan-rekan berikan kepada peneliti. Semoga segala keterbatasan dan kekurangan yang ditemui dalam skripsi ini, tidak mengurangi maksud dan tujuan awal penyusunan. Aamiin...

Padangsidempuan, 2019
Penulis

NIKMAH NUR RAMBE
NIM 1520100055

ABSTRAK

Nama : Nikmah Nur Rambe
NIM : 1520100055
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata
Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Akidah
Akhlahk Siswa Kelas X MAN 1 Padangsidempuan

Permasalahan yang terjadi berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Akidah Akhlak bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman yang berada di kelompok lain, ketika kerja kelompok yang bekerja hanya satu atau dua orang saja. Hal tersebut terjadi karena guru dominan menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Hal ini menyebabkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X di MAN 1 Padangsidempuan rendah. Untuk itu peneliti memberikan solusi dengan menggunakan metode permainan kartu kata bergambar dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidempuan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Subjek dalam penelitian ini kelas X MIA 1 dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan observasi. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode statistik. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan program SPSS 22.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan diperoleh kesimpulan bahwa minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MIA 1 dapat meningkat dengan menggunakan metode permainan kartu kata bergambar. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil angket dan observasi. Hasil tindakan yang menggunakan angket pada siklus I dengan nilai rata-rata 97,31, siklus II 104,86, dan siklus III 113,65. Sedangkan hasil tindakan yang menggunakan observasi pada siklus I 86,83%, siklus II 91,44%, dan siklus III 95,39%. Dilihat dari hasil tindakan siklus I sampai dengan siklus III terdapat peningkatan jumlah nilai yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar Akidah Akhlak.

Kata Kunci: Metode Permainan Kartu Kata Bergambar, Minat Belajar, dan Akidah Akhlak.

ABSTRACT

Nama : Nikmah Nur Rambe
Reg. Number : 1520100055
Department : Islamic Education
Title : Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas X MAN 1 Padangsidempuan

The problem of this research was found from the result of interview with the teacher of Akidah Akhlak lesson that there were students did not pay attention to the lesson, talking with other students, and did not intent to help their friends doing the task of the group while the learning process was running. That case happened because of lecturing method dominance used by the teacher. This caused the interest of students in learning Akidah Akhlak lesson was low. Thus, the researcher gave them a solution in learning Akidah Akhlak lesson by using illustrated word card game method.

The purpose of this research was to know whether the use of illustrated word card game method could improve learning interest of grade X students in Akidah Akhlak lesson at MAN 1 Padangsidempuan.

The kind of this research was a classroom action research which used qualitative method. The samples of this research were 38 students taken from class of X MIA-1. The instruments of data collection were questionnaire and observation. Quantitative approach with statistical method was used to analyze the data through SPSS 22 program.

According to what the researcher done for this research, it was concluded that students' learning interest of X MIA-1 in Akidah Akhlak lesson could be improved through illustrated word card game method. This improvement could be seen from the results of questionnaire and observation. The result of questionnaire usage in cycle I was 97,31 in average, cycle II was 104,86 in average, and cycle III was 113,65 in average. The result of observation usage in cycle I was 86,83%, cycle II was 91,44%, and cycle III was 95,39%. After all, all actions done from cycle I until cycle III showed improvements of students' learning interest in Akidah Akhlak lesson.

Key words: Illustrated Word Card Game Method, learning interest, and Akidah Akhlak lesson.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah	8
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Kegunaan Penelitian.....	9
H. Indikator Tindakan	10
I. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	13
1. Teori Belajar Behavioristik	13
2. Metode Permainan Kartu Kata Bergambar	16
a. Pengertian Metode Permainan Kartu Kata Bergambar	16

b. Karakteristik Metode Permainan	19
c. Manfaat Metode Permainan.....	19
d. Fungsi Permainan Kartu Kata Bergambar	20
e. Langkah-Langkah Metode Permainan Kartu Kata Bergambar	21
f. Kelebihan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar	21
g. Kelemahan Permainan Kartu Kata Bergambar	22
3. Minat Belajar	23
a. Pengertian Minat Belajar	23
b. Cara Membangkitkan Minat Belajar	24
c. Unsur-Unsur Minat Belajar	25
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	26
4. Akidah Akhlak.....	27
a. Ruang Lingkup Akidah Akhlak	28
b. Tujuan Akidah Akhlak	29
c. Fungsi Akidah Akhlak.....	29
B. Penelitian Terdahulu.....	32
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis Tindakan.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
B. Jenis Penelitian.....	37
C. Latar dan Subjek Penelitian	38
D. Prosedur Penelitian.....	39
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	50
G. Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Setting Penelitian.....	54
1. Sejarah MAN 1 Padangsidimpuan	54
2. Letak Geografis Madrasah/Sekolah.....	54
3. Kondisi Fisik Madrasah	55

4. Keadaan Perlengkapan Sarana dan Prasarana Belajar	55
5. Keadaan Guru dan Peserta Didik di MAN 1 Padangsidempuan	56
6. Deskripsi Empiris Subjek Penelitian	56
B. Tindakan	56
1. Siklus I	56
2. Siklus II	63
3. Siklus III	69
C. Hasil Tindakan	75
1. Siklus I	75
2. Siklus II	77
3. Siklus III	80
D. Perbandingan Hasil Penelitian	82
E. Pengujian Hipotesis Tindakan	83
F. Pembahasan Hasil Penelitian	83
G. Keterbatasan Penelitian	84
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

SURAT PENGESAHAN JUDUL

SURAT PERMOHONAN RISET

SURAT BALASAN RISET

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pembentukan Kelompok	58
2. Penjelasan Langkah-Langkah Permainan Kartu Kata Bergambar	58
3. Siswa Mencari Terjemahan Kartu Kata Bergambar	59
4. Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi	59
5. Siswa Mengisi Angket Minat Belajar	60
6. Guru Mempersiapkan Bahan Tindakan	64
7. Pembagian Kartu Kata Bergambar Berwarna dan Amplop	65
8. Siswa Menyusun Potongan Ayat dan Mencari Terjemahan	66
9. Siswa Membacakan Hasil Diskusi Kelompok.....	66
10. Siswa Mendengarkan Petunjuk Permainan	71
11. Guru Menjelaskan Petunjuk Permainan Pada Siklus III.....	71
12. Siswa Menuliskan Hasil Diskusi	72
13. Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi	72
14. Guru Memberikan Hadiah Kepada Pemenang	73
15. Guru Memberikan Hadiah Kepada Pemenang	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Keterangan jawaban.....	48
2. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa	49
3. Lembar Observasi Minat Belajar	50
4. Uji Validitas Minat Belajar	51
5. Hasil Item Pernyataan yang tidak Valid.....	52
6. Keadaan Peserta Didik MAN 1 Padangsidempuan	56
7. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I.....	61
8. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II	67
9. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus III	74
10. Rekapitulasi Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Siswa Siklus I.....	75
11. Rangkuman Deskripsi Data Angket Menggunakan SPSS 22 Siklus I	76
12. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Siklus I.....	77
13. Rekapitulasi Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Siswa Siklus II	77
14. Rangkuman Deskripsi Data Angket Menggunakan SPSS 22 Siklus II.....	79
15. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Siklus II.....	79
16. Rekapitulasi Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Siswa Siklus III.....	80
17. Rangkuman Deskripsi Data Angket Menggunakan SPSS 22 Siklus III.....	81
18. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Siklus III	82
19. Perbandingan Hasil Angket Tindakan I, II, dan III	82
20. Perbandingan Hasil Observasi Minat Belajar Siswa	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. RPP Siklus I
2. RPP Siklus II
3. RPP Siklus III
4. Daftar Angket Siswa yang Tidak Valid
5. Daftar Angket Siswa yang Valid
6. Kondisi Sarana Prasarana
7. Keadaan Guru MAN 1 Padangsidempuan
8. Deskripsi Empiris Subjek Penelitian Kelas X MIA 1
9. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Siklus I
10. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Siklus II
11. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Siklus III
12. Lembar Observasi Siklus I
13. Lembar Observasi Siklus II
14. Lembar Observasi Siklus III

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹ Di Indonesia, setiap usaha pendidikan harus sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Fungsi Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dalam mewujudkan tujuan tersebut. Salah satunya faktor guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran merupakan inti dalam kegiatan pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar, dimana semua komponen pengajaran akan berproses didalamnya.

¹Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 20.

²Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hlm. 7.

Komponen inti yakni manusia, guru, dan anak didik melakukan kegiatan dengan tugas dan tanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran.³

Namun untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional masih mendapatkan berbagai persoalan, salah satunya yaitu tentang minat belajar siswa. Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Tanpa ada minat belajar yang tinggi, sebaik apapun fasilitas yang ada di sekolah, maka siswa tetap akan malas untuk belajar.

Metode merupakan jalan atau cara yang ditempuh oleh seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.⁴ Dalam proses pembelajaran diperlukan metode yang bervariasi sehingga siswa dalam menerima pelajaran tidak merasa jenuh. Metode memegang peranan penting dalam proses menyampaikan materi pelajaran. Untuk itu guru dalam memilih metode harus tepat dan tidak salah agar tidak berdampak buruk bagi proses pembelajaran.

Guru harus inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran inovatif salah satunya adalah metode permainan kartu kata bergambar. Dengan menggunakan metode permainan kartu kata

³Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), hlm. 11-12.

⁴Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 175.

bergambar diharapkan siswa menjadi aktif berpartisipasi, tidak hanya sebagian siswa tetapi semua siswa yang hadir dalam proses pembelajaran. Selain itu diharapkan agar komunikasi siswa dengan siswa yang lain serta guru dapat terjalin dengan baik sehingga pesan yang disampaikan guru sama dengan pesan yang diterima siswa. Metode permainan kartu kata bergambar juga merupakan metode yang sangat menarik, mudah dilaksanakan, dapat merangsang siswa untuk mengembangkan imajinasi dan daya kreativitas.

Sebagaimana pencarian jurnal yang terindeks *google scholar* dan *moraref*, ditemukan beberapa penelitian terkait dengan metode permainan. Heru Kristiyono menggunakan metode permainan kartu untuk meningkatkan ranah kognitif siswa.⁵ Maria Inawati menggunakan metode bermain alat manipulatif untuk meningkatkan ranah afektif yang berkaitan dengan minat belajar siswa.⁶ Restu Pratiwi menggunakan metode permainan bingo untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yang berkenaan dengan proses.⁷ A. Y Soegeng, Sri Kartika Sinta Dewi juga menggunakan metode permainan monopoli yang berkenaan dengan hasil dan minat belajar siswa.⁸

⁵H Kristiyono - Jurnal Pendidikan Penabur and Undefined 2008, "Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan Kartu," *Academia.Edu*, accessed May 13, 2019, http://www.academia.edu/download/31757834/Mahir_Perkalian.pdf.

⁶M Inawati - Jurnal Pendidikan and Undefined 2011, "Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif," *Bpkpenabur.or.Id*, accessed May 13, 2019, <http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No16-Thn10-Juni2011.pdf#page=9>.

⁷R Pertiwi, "Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar," 2015, <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/28799>.

⁸AY Soegeng, SKS Dewi - Malih Peddas (Majalah Ilmiah, and Undefined 2013, "Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal," *Journal.Upgris.Ac.Id*, accessed May 14, 2019, <http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view/625>.

Heru Kristiyono, Maria Inawati, Restu Pratiwi, dan A. Y Soegeng, Sri Kartika Sinta Dewi dalam penelitiannya menggunakan metode permainan dengan tipe permainan yang berbeda-beda terkait dengan aspek kognitif, afektif, aktivitas, serta hasil dan minat belajar dalam bidang studi yang sama yaitu bidang studi Matematika.

Metode permainan kartu kata bergambar pernah diteliti oleh beberapa peneliti. Erna Sundari menggunakan metode permainan pola suku kata dan kartu kata bergambar.⁹ Sugiyanti dalam penelitiannya, menerapkan metode bermain kartu kata bergambar.¹⁰ Tri Endah Budiyati dalam penelitiannya, menggunakan permainan kartu kata bergambar.¹¹

Erna Sundari, Sugiyanti, dan Tri Enda Budiyanti dalam penelitiannya sama-sama menggunakan metode permainan kartu kata bergambar dalam fokus masalah yang sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan beberapa penelitian di atas metode permainan kartu kata bergambar lebih sering digunakan dalam mata pelajaran umum. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian terkait penggunaan metode permainan

⁹E Sundari - Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan and Undefined 2013, "Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta Tahun," *Pascasarjana.Uad.Ac.Id*, accessed May 14, 2019, <http://pascasarjana.uad.ac.id/abstract-tesis/psi-pengaruh-metode-permainan-pola-suku-kata-dan-kartu-kata-bergambar-terhadap-kemampuan-membaca-ernasundari-pascasarjana.uad.ac.id.pdf>.

¹⁰Nim. 12485215 Sugiyanti, "Penerapan Metode Bermain Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelompok B RA Muslimat NU Rejosari I Bandongan Magelang," July 7, 2014, <Http://Digilib.Uin-Suka.Ac.Id/14125/>.

¹¹Nim. 12485226 Tri Endah Budiyati, "Penggunaan Permainan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B RA Muslimat NU Salam 3, Salam, Salam, Magelang Tahun Pelajaran 2013 / 2014," June 12, 2014, <Http://Digilib.Uin-Suka.Ac.Id/14057/>.

kartu kata bergambar terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

Penggunaan metode permainan kartu kata bergambar lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena didalamnya terdapat media, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis siswa. Media dapat menarik minat belajar dan konsentrasi anak untuk memahami pelajaran.

Teori belajar behavioristik menyatakan bahwa semua perilaku termasuk tindak balas (respon) ditimbulkan oleh adanya rangsangan (stimulus).¹² Sehingga apabila metode permainan kartu kata bergambar ini diterapkan dalam pembelajaran maka siswa akan terdorong minat belajarnya, karena dalam metode permainan terdapat stimulus-respon yang menghasilkan perubahan kemampuan untuk bertindak laku, dan seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Akidah Akhlak siswa kelas X di MAN 1 Padangsidempuan pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru.¹³ Sebagian siswa lebih memilih untuk berbicara dengan teman, melamun dan tidak berkonsentrasi selama pembelajaran. Pada saat kerja kelompok beberapa

¹²Yetty Oktarina, *Komunikasi dalam Perspektif Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 88.

¹³Masjuniati, Guru Bidang Studi Akidah Akhlak, *Wawancara*, di Ruang Guru MAN 1 Padangsidempuan, Hari Sabtu Tanggal 26 Mei 2018.

siswa tidak melakukan sesuai dengan intruksi guru. Siswa akan mengerjakan tugas kelompok apabila guru mendekati mereka. Selain itu, ketika guru memberikan kesempatan bertanya dan mengajukan pendapat siswa tidak antusias. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada saat proses pembelajaran dalam penyampaian materi guru dominan menggunakan metode ceramah, sehingga menjadikan proses belajar mengajar cenderung pasif.

Permasalahan di atas ditambah dengan pengalaman peneliti selama PPL di MAN 1 Padangsidimpuan dari tanggal 21 Januari s/d 12 Maret 2019. Pada pertemuan pertama peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, setelah pembelajaran selesai peneliti mengamati bahwa minat belajar siswa kurang, ditunjukkan dengan kondisi siswa yang tidak kondusif seperti berbicara dengan teman yang lain sehingga perhatian mereka tidak tertuju pada peneliti (yang berperan sebagai guru). Berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan metode yang berbeda pada pertemuan kedua dengan menggunakan metode *Make A Match*. Dengan menggunakan metode tersebut minat belajar siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka peneliti merasa perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak melalui metode permainan kartu kata bergambar untuk menciptakan proses pembelajaran yang terpusat pada siswa. Dengan kata lain, peneliti dapat menerapkan proses pembelajaran yang memandang siswa sebagai subjek belajar yang dinamis, sementara peneliti hanya bertindak sebagai fasilitator.

Dalam hal ini peneliti memilih metode permainan kartu kata bergambar yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X di MAN 1 Padangsidempuan.

Dengan demikian judul penelitian yang akan peneliti ajukan adalah **“Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas X MAN 1 Padangsidempuan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang timbul dalam penelitian ini antara lain:

1. Guru Akidah Akhlak dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah.
2. Proses belajar mengajar masih bpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran.
3. Siswa tidak memiliki sumber belajar yang mencukupi, hal ini terlihat dari pembagian buku paket kepada satu orang siswa dalam satu meja.
4. Pembelajaran tidak kondusif dikarenakan jumlah siswa terlalu banyak dalam satu ruangan.
5. Minat belajar siswa kurang dikarenakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Berbagai identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka fokus penelitian ini hanya terkait dengan penggunaan metode belajar. Peneliti ingin

menggunakan metode permainan kartu kata bergambar untuk meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidempuan.

D. Batasan Istilah

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini, maka perlu batasan istilah yang dipakai dan dianggap perlu, yaitu:

1. Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar

Metode permainan merupakan cara untuk mencapai tujuan kegiatan yang dilakukan guru terhadap peserta didiknya dengan menambahkan muatan edukatif dalam permainan tersebut.¹⁴

Kartu kata bergambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Sedangkan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. Gambar merupakan coretan yang sengaja diwujudkan secara visual berbentuk dua dimensi sebagai curahan pikiran atau perasaan seseorang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kartu kata bergambar merupakan kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar yang penggunaannya dapat divariasikan dengan kartu kalimat dan kartu huruf.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan kartu kata bergambar adalah cara menyajikan materi dengan penggunaan kata-kata yang dirangkai menjadi suku kata yang dibarengi dengan gambar.

¹⁴Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kana-Kanak* (Jakarta: Rineke Cipta, 2004), hlm. 3.

2. Peningkatan Minat Belajar

Peningkatan minat belajar berarti adanya usaha untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berbau dengan praktek atau berhubungan dengan aspek afektif yang ketika usaha yang dilakukan tersebut mengalami peningkatan maka akan lebih bernilai.

E. Rumusan Masalah

Sejalan dengan judul dan batasan masalah yang telah peneliti uraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidempuan.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
 - a. Kontribusi terhadap dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk mengembangkan ilmu pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
 - b. Penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dengan variasi warna dapat mempengaruhi faktor psikologis siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala MAN 1 Padangsidempuan, hasil penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran untuk perbaikan pembelajaran Akidah Akhlak.
- b. Bagi guru, sebagai bahan evaluasi dan masukan khususnya guru pendidikan agama Islam di MAN 1 Padangsidempuan.
- c. Bagi siswa, sebagai informasi dalam mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan metode permainan kartu kata bergambar sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

H. Indikator Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka indikator tindakan pada penelitian ini sesuai dengan yang dikemukakan Slameto ada empat indikator minat belajar siswa antara lain:

1. Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Contohnya yaitu aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3. Ketertarikan

Ketertarikan merupakan hubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Seperti antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian siswa merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain, seperti mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.¹⁵

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat untuk memudahkan pembaca dalam mempelajari dan memahami penelitian ini, maka peneliti menuangkan sistematika pembahasan yang dibagi menjadi lima bab, masing-masing bab terdiri dari subbab dengan rincian sebagai berikut:

Bab I berisikan pendahuluan yang menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan kajian pustaka yang terdiri dari kajian teori yang mencakup metode permainan kartu kata bergambar (pengertian metode permainan kartu kata bergambar, karakteristik metode permainan, manfaat

¹⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 180.

metode permainan, fungsi permainan kartu kata bergambar, langkah-langkah metode permainan kartu kata bergambar, kelebihan dan kelemahan metode permainan kartu kata bergambar), minat belajar (pengertian minat belajar, cara membangkitkan minat belajar siswa, unsur-unsur minat belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar), Akidah Akhlak (ruang lingkup Akidah Akhlak, tujuan Akidah Akhlak, fungsi Akidah Akhlak), penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III merupakan metodologi penelitian yang menguraikan lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, dan analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian yakni kondisi lingkungan penelitian dan subjek penelitian, keterbatasan penelitian, siklus I, siklus II, dan siklus III. Kemudian perkembangan belajar persiklus serta analisis hasil penelitian penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dalam peningkatan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidempuan.

Bab V merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori pembiasaan perilaku respons ini merupakan teori belajar yang berusia paling muda dan masih sangat berpengaruh dikalangan para ahli psikologi belajar masa kini. Penciptanya bernama Burrhus Frederic Skinner lahir tahun 1904, seorang penganut behaviorisme yang dianggap kontroversial. Karya tulisnya yang dianggap baru/terakhir berjudul *About Behaviorism* diterbitkan pada tahun 1974.¹

Skinner, adalah salah seorang tokoh yang sangat berperan dalam teori pembelajaran perilaku yang telah mempelajari hubungan antara tingkah laku dan konsekuensinya mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku. Prinsip yang paling penting dari teori belajar perilaku adalah bahwa perilaku berubah sesuai dengan konsekuensi langsung dari perilaku tersebut. Konsekuensi yang menyenangkan akan memperkuat perilaku, sedangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah perilaku. Dengan kata lain konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan akan meningkatkan frekuensi seseorang untuk melakukan perilaku yang serupa.

¹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 98.

Penggunaan konsekuensi yang menyenangkan dan yang tidak menyenangkan untuk mengubah perilaku sering disebut pengkondisian operan (*operant conditioning*). Dengan diberikannya penguatan dan hukuman itu, maka akan terjadi perubahan tingkah laku. Karena itu, memberikan konsekuensi penguatan atau hukuman yang sesegera mungkin akan lebih baik daripada diberikan dibelakangan dan akan memberikan pengaruh positif terhadap perilaku selanjutnya. Jadi pemberian konsekuensi sesegera mungkin dalam proses pembelajaran itu penting, supaya kesalahan yang sama tidak dilakukan lagi oleh para siswa.² Teori behavioristik juga dikenal sebagai teori *operant conditioning*. Berikut adalah teori *operant conditioning*:

Operant conditioning is another approach to the study of associative learning. When you teach a dog a trick, it is hard to specify the unconditioned stimuli that could produce such behavior before conditioning. Actually, you “got him to do it” as best you could and afterward rewarded him with either approval or food. The approval of food did not produce the behavior. To describe this kind of conditioning, B.F Skinner introduced the concept of operant conditioning. To understand operant conditioning we need to distinguish between two kinds of behavior which Skinner called respondent and operant behavior. Respondent behavior is directly under the control of a stimulus as in the unconditioned responses of classical conditioning: the flow of saliva to food in the mouth, the constriction of the pupil to a flash of light on the eye, the knee jerk to a tap on the patellar tendon. The relation of operant behavior to stimulation is somewhat different. The behavior often appears simply to happen, to be emitted; that is, it appears to be spontaneous rather than a response to a specific stimulus. The gross movement of the limbs of a new born baby can be classified as emitted behavior in this sense; most so-called voluntary behavior is emitted rather than respondent. A stimulus that may influence operant behavior is called a discriminative stimulus. The ringing of a telephone is a discriminative

²Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 39-40.

*stimulus; it tells you that the telephone is answerable, but it does not force you to answer. Even though the ringing telephone is compelling, the response to it is operant and not respondent behavior. The word operant derives from the fact that the operant behavior "operates" on the environment to produce some effect. Thus going to where the telephone is and raising the receiver are operant acts that lead to the telephone conversation.*³

Kemudian Skinner juga mengemukakan efek negatif dan positif dari *reinforcement* dan *punishment*:

*Reinforcements may be negative as well as positive. A positive reinforcer, is a stimulus that strengthens the probability of a response when it is added to a situation, whereas a negative reinforcer is one that strengthens response probability when it is removed from the situation. Stopping a loud, sustained noise and turning off a painfully bright light are examples of stimulus situations that would negatively reinforce the behaviors that led to them. Negative reinforcement is not the same as punishment, although people often confuse the two concepts. The purpose of negative reinforcement, as of positive reinforcement, is to increase the probability of a response, whereas punishment is aimed at decreasing the probability.*⁴

Penguat yang negatif sama seperti halnya hal yang positif. Suatu hal positif *reinforcer* adalah suatu stimulus yang memperkuat kemungkinan suatu tanggapan ketika ditambahkan untuk suatu situasi, sedangkan suatu hal negatif *reinforcer* adalah apa yang memperkuat kemungkinan tanggapan ketika dipindahkan dari situasi itu. Tempat berhenti suatu suara gaduh yang didukung nyaring dan memadamkan suatu cahaya yang terang adalah contoh stimulus situasi yang akan secara negatif menguatkan perilaku yang mendorongnya. Hal negatif penguatan tidaklah sama halnya hukuman, walaupun orang-orang sering mengacaukan konsep keduanya. Tujuan penguatan negatif, mulai dari penguatan positif, adalah untuk meningkatkan kemungkinan suatu tanggapan, sedangkan hukuman diarahkan pada mengurangi kemungkinan itu.

³Ernest R. Hilgard, dkk, *Introduction to Psychology* (New York: Harcourt Brace Jovanovich INC, 1975), Sixth Edition, hlm. 199-200.

⁴Henry Clay Lindgren & W. Newton Suter, *Educational Psychology In The Classroom* (America: Brooks/Cole Publishing Company, 1985), Seventh Edition, hlm. 145-146.

2. Metode Permainan Kartu Kata Bergambar

a. Pengertian Metode Permainan Kartu Kata Bergambar

1) Pengertian Metode

Metode dalam bahasa Arab, dikenal dengan istilah *thariqah* yang berarti langkah-langkah strategis yang dipersiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Bila dihubungkan dengan pendidikan, maka metode itu harus diwujudkan dalam proses pendidikan, dalam rangka mengembangkan sikap mental dan kepribadian agar siswa menerima pelajaran dengan mudah, efektif dan dapat dicerna dengan baik.⁵

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah seperangkat cara, dan jalan yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabi mata pelajaran.⁶ Dalam pandangan filosofis pendidikan, metode merupakan cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Cara itu mempunyai fungsi ganda, yaitu bersifat polipragmatis dan monopragmatis. Maka dalam mencapai tujuan tersebut guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang lebih banyak menekankan pada aktivitas siswa daripada aktivitas guru, memungkinkan tepenuhinya kebutuhan

⁵Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hlm. 271.

⁶Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, hlm. 272.

belajar pada anak dan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.⁷

2) Pengertian Permainan

Menurut Ruslin Badru, bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, serta memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta pembelajaran yang dilakukan akan menyenangkan.⁸

Ismail Andang dalam bukunya menyebutkan beberapa pengertian bermain antara lain:

- a) Piaget, menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan.
- b) Mayke, menyatakan bahwa bermain sebagai “tali” yang merupakan untaian serat dan benang-benang menjadi satu.
- c) DWP, menyatakan bahwa bermain merupakan sebagai suatu kegiatan anak yang menyenangkan dan dinikmati.
- d) Utami Munandar, mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu siswa mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.⁹

Teori bermain ini diambil dari *Teori Mastery Play* (Bermain untuk menguasai keterampilan tertentu). *Mastery Play* merupakan kegiatan bermain pada siswa sebagai latihan untuk menguasai

⁷Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman...*, hlm. 9.

⁸Ruslin W. Badu, “Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini,” *Jiv* 6, No. 2 (December 30, 2011): 180–88, <https://doi.org/10.21009/Jiv.0602.8>, hlm. 1-188.

⁹Ismail Andang, *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 13.

keterampilan tertentu yang baru baginya melalui pengulangan-pengulangan.¹⁰ *Mastery Play* pada anak sangat beragam dan banyak melibatkan kegiatan berfikir dan mengasah kecerdasan. Macam-macam *Mastery Play* antara lain:

- a) Bermain catur.
- b) Bermain tebak-tebakan.
- c) Menyusun puzzle.
- d) Menyusun huruf untuk membentuk kata-kata dan sebagainya.¹¹

3) Pengertian Kartu Kata Bergambar

Kartu kata adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang berisi unsur bahasa terkecil yang dapat diujarkan atau dituliskan.¹² Gambar merupakan coretan yang sengaja diwujudkan secara visual berbentuk dua dimensi sebagai curahan pikiran atau perasaan seseorang. Gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Jadi kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar. Kartu kata bergambar ini akan menjadi media yang nantinya saat pembelajaran siswa akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan serta gambarnya. Penggunaan gambar dapat divariasikan dengan kartu kalimat dan kartu huruf. Metode permainan kartu kata bergambar digunakan sebagai merangsang untuk

¹⁰Martini A, *Mengelola PAUD* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008), hlm. 33.

¹¹Nim. 12485215 Sugiyanti, "Penerapan Metode Bermain Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelompok B RA Muslimat NU Rejosari I Bandongan Magelang," July 7, 2014, [Http://Digilib.Uin-Suka.Ac.Id/14125/](http://Digilib.Uin-Suka.Ac.Id/14125/), hlm. 18.

¹²Er Sungkowati - Empowerment And Undefined 2012, "Implementasi Permainan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Di Paud Bina Bahagia," *E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id*, Accessed May 14, 2019, [Http://Www.E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Empowerment/Article/View/615](http://Www.E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Empowerment/Article/View/615), hlm. 49-59 .

membantu siswa dalam mengekspresikan gagasannya serta memproduksi bahasa (kata atau kalimat) yang akan diungkapkan melalui ucapan. Dengan bermain kartu kata bergambar anak dapat berfikir cepat, bergerak aktif, dan berusaha memecahkan masalah.

b. Karakteristik Metode Permainan

Adapun karakteristik metode permainan antara lain:

- 1) Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
- 2) Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik (adanya interaksi).
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik, yaitu *tase-antese-sintese*.
- 4) Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramalkan lebih dahulu.
- 5) Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
- 6) Bermain menuntut ruang untuk bermain dan aturan permainan.
- 7) Aturan permainan membatasi bidang permainannya.¹³

c. Manfaat Metode Permainan

Adapun manfaat metode permainan sebagai berikut:

- 1) Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak.
- 2) Bermain dapat digunakan sebagai terapi.
- 3) Bermain meningkatkan pengetahuan anak.

¹³Soetiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir* (Jakarta: Perdana Media Group, 2012), hlm. 221.

- 4) Bermain melatih penglihatan dan pendengaran.
- 5) Bermain mempengaruhi kreativitas anak.
- 6) Mengembangkan tingkah laku sosial anak.
- 7) Bermain mempengaruhi nilai moral anak.¹⁴

Dengan demikian melalui manfaat bermain anak dapat menghargai orang lain, anak dapat berinteraksi dengan lingkungan, dapat meningkatkan minat belajar anak, meningkatkan rasa percaya diri, bermain sebagai media terapi, melalui bermain juga dapat mempengaruhi perkembangan fisik anak, sosial, kreativitas, dan moral anak.

Dalam permainan guru juga ikut andil dan berperan. Peran guru dalam permainan yaitu sebagai pemain, pemandu atau tutor, fasilitator, pengamat atau mengamati apa yang dilakukan anak, sebagai model, melakukan evaluasi atau menilai proses bermain anak untuk membuat keputusan, dan sebagai pembimbing.

d. Fungsi Permainan Kartu Kata Bergambar

Terdapat beberapa fungsi permainan kartu kata bergambar antara lain:

- 1) Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.
- 2) Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna, sama dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
- 3) Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan minat belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.

¹⁴Triharso Agung, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013), hlm. 10.

- 4) Bantuan yang paling baik dari metode permainan adalah dominan efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan minat untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
- 5) Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵

e. Langkah-Langkah Metode Permainan Kartu Kata Bergambar

Eliyawati menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu kata bergambar diantaranya yaitu ambil satu persatu kartu kata bergambar secara bergantian. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan kartu kata bergambar dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema.
- 2) Guru menyiapkan dan membagikan kartu kata bergambar.
- 3) Guru menunjukkan kartu kata bergambar dan melafalkannya.
- 4) Anak mencoba bermain kartu kata bergambar sesuai dengan intruksi guru.
- 5) Membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu kata bergambar.
- 6) Anak diminta untuk menunjuk kata sesuai perintah guru.¹⁶

f. Kelebihan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar

Beberapa kelebihan metode permainan kartu kata bergambar sebagai berikut:

- 1) Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu dapat siswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.

¹⁵Imas Kurniawan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Edukasia, 2009), hlm. 24.

¹⁶Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hlm. 72.

- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
- 5) Harganya murah, mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.¹⁷

Arief S. Sadiman didalam bukunya juga menyebutkan beberapa kelebihan metode permainan kartu kata bergambar sebagai berikut:

- 1) Permainan kartu kata bergambar adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menyenangkan (menghibur).
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipatif aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan bersifat luwes, yaitu permainan yang dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan, maupun persoalannya.
- 5) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.¹⁸

g. Kelemahan Permainan Kartu Kata Bergambar

Beberapa kelemahan metode permainan kartu kata bergambar antara lain:

- 1) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena kartu kata bergambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
- 2) Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

¹⁷Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 50.

¹⁸Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 78-81.

Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.¹⁹

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan yang menetap, untuk dapat merasa tertarik pada suatu bidang atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajarinya.²⁰ Pendapat ini sejalan dengan Slameto yang menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.²¹

Muhibbin Syah mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.²² Dengan demikian minat belajar siswa terhadap mata pelajaran akidah akhlak adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan pelajaran akidah akhlak, adanya rasa lebih suka dan ketertarikan khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak. Siswa yang mempunyai minat terhadap mata pelajaran akidah akhlak akan menunjukkan perhatian dan

¹⁹Arif Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 31.

²⁰T Kartini - Jurnal Pendidikan Dasar and Undefined 2007, "Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V Sdn Cileunyi I Kecamatan Cileunyi," *File.Upi.Edu*, Accessed May 14, 2019, http://file.upi.edu/direktori/jurnal/pendidikan_dasar/nomor_8-oktober_2007/penggunaan_metode_role_playing_untuk_meningkatkan_minat_siswa_dalam_pembelajaran_pengetahuan_sosial_di_kelas_v_sdn_cileunyi_i_kecamatan_cileunyi_kabupaten_bandung.pdf, hlm. 1-5.

²¹Slameto, *Belajar Dan Faktor...*, hlm. 181.

²²F Jannah, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas X-4 dalam Belajar Bahasa Arab," 2010, http://digilib.uin-suka.ac.id/5778/1/bab_i,iv_daftar_pustaka.pdf, hlm. 8.

partisipasi aktif pada saat pelajaran dan sebaliknya siswa tidak berminat akan tidak bersungguh-sungguh mempelajarinya.

b. Cara Membangkitkan Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, minat belajar dalam diri siswa perlu untuk dibangkitkan dan dikembangkan baik oleh orang tua maupun guru. Menurut Slameto ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan minat belajar siswa, yaitu:

- 1) Gunakan minat yang telah ada. Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek baru adalah dengan menggunakan minat-minat baru pada diri siswa.
- 2) Membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pelajaran yang akan diberikan dengan bahan pelajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang.
- 3) Memberikan intensif. Intensif merupakan alat yang dapat dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau dilakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik.²³

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni menyatakan untuk membangkitkan minat belajar siswa banyak cara yang bisa digunakan, yaitu:

- 1) Membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotor), sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar.

²³Slameto, *Belajar dan Faktor...*, hlm. 182.

- 2) Pemilihan jurusan atau bidang studi. Dalam hal ini, sebaiknya jika jurusan atau bidang studi dipilih sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.²⁴

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar. Minat belajar hendaknya dibangkitkan dengan cara yang tepat kepada siswa. Minat belajar yang didorong dengan cara yang tepat akan memacu siswa untuk giat belajar sehingga apa yang diharapkan sesuai.

c. Unsur-Unsur Minat Belajar

Menurut Bigot yang dikutip oleh Abdul Rachman Abror dalam penelitian Ratna Wulandari dalam minat mengandung unsur-unsur yaitu:

- 1) Unsur Kognisi (Menenal). Unsur kognisi adalah minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut.
- 2) Unsur Emosi (Perasaan). Unsur emosi adalah dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai dengan perasaan tertentu (biasanya perasaan senang).
- 3) Unsur Konasi (Kehendak). Unsur konasi adalah kelanjutan dari kedua unsure tersebut yaitu yang diwujudkan dalam bentuk kemauan atau hasrat untuk melakukan suatu kegiatan, termasuk kegiatan yang diselenggarakan disekolah.²⁵

Unsur-unsur minat yang lain dalam penelitian Ratna Wulandari antara adalah:

- 1) Perasaan Senang. Perasaan didefenisikan sebagai gejala psikis bersifat objektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala menenal dan dialami dalam berbagai taraf. Perasaan disifatkan sebagai suatu keadaan jiwa sebagai akibat adanya peristiwa yang datang dari luar. Perasaan banyak mendasari dan

²⁴Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2010), hlm. 24.

²⁵Ratna Wulandari, "Hubungan Antara Minat Belajar dan Sikap Siswa Terhadap Mata Pelajaran Akuntansi dengan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X," Accessed May 14, 2019, [Http://Webcache.Googleusercontent.Com/Search?Q=Cache:I9x6jq637nyj:Eprints.Uny.Ac.Id/30999/1/Skripsi.Pdf+&Cd=1&HI=Id&Ct=Clnk&GI=Id&Client=Firefox-B-D](http://Webcache.Googleusercontent.Com/Search?Q=Cache:I9x6jq637nyj:Eprints.Uny.Ac.Id/30999/1/Skripsi.Pdf+&Cd=1&HI=Id&Ct=Clnk&GI=Id&Client=Firefox-B-D), hlm. 21.

juga mendukung tingkah laku manusia. Perasaan senang merupakan factor psikis yang berpengaruh terhadap semangat untuk melakukan suatu kegiatan. Siswa yang mempunyai minat terhadap mata pelajaran tertentu akan merasa senang dan bersemangat dalam belajar, begitu pula sebaliknya. Di dalam proses belajar, perasaan senang yang muncul di diri siswa akan memudahkan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan. Dengan perasaan tersebut siswa akan mudah memusatkan perhatiannya.

- 2) Perhatian. Dalam proses belajar mengajar yang disertai perhatiannya akan lebih baik, prestasi yang diperoleh lebih optimal. Oleh karena itu, guru harus selalu berusaha menarik perhatian anak didik. Perhatian bersifat sementara dan ada hubungannya dengan minat. Perbedaannya minat bersifat tetap dan perhatian sifatnya sementara adakalanya tumbuh dan menghilang.²⁶

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar mengandung unsur-unsur yaitu unsur kognisi, emosi, konasi, serta perasaan senang dan perhatian. Indikator minat belajar dalam penelitian ini meliputi ketertarikan terhadap pelajaran akidah akhlak, partisipasi dalam kegiatan belajar, kemauan diri untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar, dan perhatian terhadap mata pelajaran akidah akhlak.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Abdul Hadis didalam bukunya mengemukakan bahwa minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

- 1) Objek belajar.
- 2) Metode, strategi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru.
- 3) Sikap dan perilaku guru.
- 4) Media pembelajaran.
- 5) Lingkungan belajar.

²⁶Ratna Wulandari, Hubungan Antara Minat..., hlm. 22.

6) Suara guru.²⁷

Siswa yang optimis akan keberhasilan akademik akan mempunyai minat belajar yang besar dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki optimis terhadap keberhasilan akademik. Minat siswa terhadap pembelajaran dapat dipengaruhi oleh banyak hal salah satunya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini digunakan permainan sebagai metode yang dianggap cocok dengan karakteristik siswa yang cenderung suka terhadap kegiatan bermain dan media kartu kata bergambar sebagai perantara dalam menyampaikan materi *Al-Asmā' Al-Husnā*.

4. Akidah Akhlak

Pendidikan Akidah Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah swt dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dari sisi keagamaan, pendidikan ini juga diarahkan pada pengetahuan akidah disatu sisi, dan peningkatan toleransi serta saling menghormati penganut agama lain pada sisi lain, dalam rangka mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa.²⁸

²⁷Abdul Hadis, *Psikologi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm. 45.

²⁸Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 49.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Akidah Akhlak itu adalah suatu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa tentang suatu pelajaran yang dipelajari oleh siswa tentang suatu pelajaran yang mempelajari tentang ketuhanan, keyakinan dan adab atau tingkah laku manusia dalam upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah swt.

a. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

Pelajaran Akidah Akhlak pada Madrasah Aliyah berisi kajian/materi yang dapat mengarahkan pada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman secara ilmiah serta pengalaman dan pembiasaan berakhlak Islami, untuk dapat dijadikan landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari, serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Adapun ruang lingkup pelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek akidah meliputi: kebenaran akidah Islam, hubungan akidah dengan akhlak, keesaan Allah swt, kekuasaan Allah swt, Allah Maha Pemberi Rezeki, Maha Pengasih Penyayang, Maha Pengampun, dan Penyantun, Maha Benar, Maha Adil, dengan argument dalil aqli dan dalil naqli. Iman akan adanya Malaikat Allah swt dan hikmah beriman kepada Malaikat. Meyakini bahwa Muhammad saw adalah Rasul terakhir, mayakini kebenaran Alquran dengan dalil aqli dan dalil naqli. Meyakini qadla dan qadar, hubungan usaha dan do'a, hubungan perilaku manusia dengan bencana alam disertai argument dalil aqli dan dalil naqli.
- 2) Aspek akhlak meliputi: beradab secara Islami dalam bermusyawarah untuk membangun demokrasi, berakhlak terpuji kepada orang tua, guru, pemerintah dan para wali kekasih Allah, memperkokoh integritas dan kredibilitas pribadi, memperkokoh kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, bersedia

melanjutkan misi utama Rasul dalam membawa perdamaian, terbiasa menghindari akhlak tercela yang dapat merusak tatanan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara seperti: membunuh, merampok, mencuri, menyebar fitnah, membuat kerusuhan, mengonsumsi/mengedarkan narkoba dan malas bekerja.

- 3) Aspek kisah keteladanan meliputi: mengapresiasi dan meneladani sifat dan perilaku Rasulullah saw dan para sahabatnya dengan landasan argument yang kuat.²⁹

b. Tujuan Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak pada Madrasah Aliyah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam perilaku terpuji melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, pengahayatan, pengalaman serta pengalaman peserta didik tentang akidah dan akhlak Islam, sehingga manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketakwaannya kepada Allah swt, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

c. Fungsi Akidah Akhlak

Fungsi mata pelajaran Akidah Akhlak pada Madrasah Aliyah adalah sebagai berikut:

- 1) Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

²⁹Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum...*, hlm. 52.

- 2) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin yang sebelumnya telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- 3) Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial.
- 4) Perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pengamalan ajaran agam Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungannya atau budaya asing yang dihadapinya sehari-hari.
- 6) Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak serta sistem fungsionalnya.
- 7) Pembekalan bagi peserta didik untuk meneladani akidah dan akhlak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.³⁰

Materi dalam bidang studi Akidah Akhlak yang akan disajikan dalam penelitian ini adalah mengenai *Al-Asmā' Al-Husnā*. *Al-asmā' Al-Husnā* artinya nama-nama yang baik dan nama-nama yang indah. *Asmā'* artinya nama, dan *Husnā* artinya lebih baik. Jadi nama-nama Allah itu adalah nama yang paling baik dan sempurna sedikitpun tidak ada kekurangannya. Lafal *Al-Asmā' Al-Husnā* dalam Alquran terdapat empat ayat. Sedangkan nama-nama Allah terdapat pada 3.207 ayat yang meliputi 96 nama, sementara tiga nama lainnya dijelaskan oleh hadis nabi, yakni *Al-Khāfid* (Yang Merendahkan), *Al-Māni* (Yang Maha

³⁰Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum...*, hlm. 50.

Mencegah), *Al-Sabūr* (Yang Maha Sabar). Meskipun nama-nama tersebut bukan termasuk dalam Alquran, namun tidak bertentangan dengan ayat Alquran.³¹ Allah swt berfirman dalam Alquran surah al-A'raf ayat 180 yang berbunyi:

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا ۖ وَذَرُوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِي أَسْمَائِهِ ۚ سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٨٠﴾

Artinya: Hanya milik Allah asma-ul husna, Maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut asma-ul husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyimpang dari kebenaran dalam (menyebut) nama-nama-Nya. nanti mereka akan mendapat Balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan.³²

Allah swt juga berfirman dalam Alquran surah Taha ayat 8 yang berbunyi:

اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ لَهُ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ ﴿٨﴾

Artinya: Dialah Allah, tidak ada Tuhan (yang berhak disembah) melainkan Dia. Dia mempunyai Al asmaul husna (nama-nama yang baik).³³

Dengan menghafal dan mengetahui nama-nama Allah, kita dapat mengetahui dan memahami sifat-sifat Allah. Adapun *Al-Asmā' Al-Husnā* yang akan dipelajari sebagai berikut:

³¹Usman, *Ayo Mengkaji Akidah dan Akhlak* (Jakarta: Erlangga, 2014), hlm. 160.

³²Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: CV Darus Sunnah, 2015), hlm. 175.

³³RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, hlm. 313.

- 1) *Al-Karīm* artinya Yang Maha Mulia.
- 2) *'Al-Mu'umin* artinya Yang Maha Pemberi Rasa Aman.
- 3) *Al-Wakil* artinya Yang Maha Penjamin.
- 4) *Al-Mātin* artinya Yang Maha Kokoh.
- 5) *Al-Jāme* artinya Yang Maha Mengumpulkan.
- 6) *Al-'Adl* artinya Yang Maha Adil.
- 7) *An-Nāfi* artinya Yang Maha Pemberi Manfaat.
- 8) *Al-Bāsit* artinya Yang Maha Melapangkan.
- 9) *Al-Hafīz* artinya Yang Maha Penjaga.
- 10) *Al-Ākhir* artinya Yang Maha Akhir.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang senada dengan ini antara lain:

1. Sugiyanti, NIM. 12485215 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2014 dengan judul penelitian “Penerapan Metode Bermain Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelompok B RA Muslimat NU Rejosari 1 Bandongan Magelang”. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Dalam hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain kartu kata bergambar yang dilaksanakan dalam dua siklus terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelompok B RA Muslimat NU Rejosari 1. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan pada tiap indikator penilaian. Kemampuan membaca pada pra siklus sebesar 46%, meningkat pada siklus

I menjadi 65% dan meningkat lagi pada siklus II mencapai 90%, sehingga memiliki *effect size* sebesar 44%.³⁴

2. Tri Endah Budiyati, NIM. 12485226 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga tahun 2014 dengan judul penelitian “Penggunaan Permainan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B RA Muslimat NU Salam 3 Salam, Salam, Magelang”. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, interview, dokumentasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar peserta didik meningkat setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan kartu kata bergambar. Pada siklus I pencapaian target mencapai 68,42% dan pada siklus II sebesar 94,73% dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,31%.³⁵
3. Erna Sundari dalam penelitiannya, Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa ada pengaruh metode permainan pola suku kata terhadap kemampuan membaca awal dengan nilai $Z=-2,585$ dan nilai *p value* ($0,010 < 0,05$) siswa kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta, ada pengaruh permainan kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca dengan nilai $Z=-2,395$ dan nilai *p value* ($0,011 < 0,05$) siswa kelompok B6

³⁴Nim. 12485215 Sugiyanti, “Penerapan Metode Bermain Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelompok B RA Muslimat NU Rejosari I Bandongan Magelang,” July 7, 2014, [Http://Digilib.Uin-Suka.Ac.Id/14125/](http://Digilib.Uin-Suka.Ac.Id/14125/)

³⁵Nim. 12485226 Tri Endah Budiyati, “Penggunaan Permainan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B RA Muslimat NU Salam 3, Salam, Salam, Magelang Tahun Pelajaran 2013 / 2014,” June 12, 2014, [Http://Digilib.Uin-Suka.Ac.Id/14057/](http://Digilib.Uin-Suka.Ac.Id/14057/).

TK Negeri 2 Yogyakarta, dan metode permainan dengan kartu kata bergambar lebih berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal dengan nilai *mean rank* yang lebih tinggi yaitu 11,81 dibandingkan dengan metode permainan pola suku kata dengan nilai 5,19 dengan nilai *p value* ($0,004 < 0,05$). Peneliti dapat menyimpulkan bahwa, ada pengaruh metode permainan pola suku kata dan kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca awal kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta.³⁶

4. Budi Istanto, NIM. 10108247060 Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014 dengan judul penelitian “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pandeyan Jatinom Klaten”. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa tes membaca, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 1 Pandeyan.
5. Delfi Citra Utami, NIM. 1313053030 Universitas Lampung tahun 2017 dengan judul penelitiannya “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, tes performance.

³⁶Guru Rs, “Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelompok B6 Tk Negeri 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013-2014,” Accessed May 14, 2019, https://www.academia.edu/11908036/Pengaruh_Metode_Permainan_Pola_Suku_Kata_Dan_Kartu_Kata_Bergambar_Terdapat_Kemampuan_Membaca_Awal_Siswa_Kelompok_B6_Tk_Negeri_2_Yogyakarta_Tahun_Ajaran_2013-2014.

Dalam penelitiannya ada perbedaan pada kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah digunakan media kartu huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017. Rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu huruf pada kelas eksperimen (1B) lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media kartu huruf pada kelas control (1A).

C. Kerangka Berpikir

Peningkatan minat belajar Akidah Akhlak siswa menggunakan kartu kata bergambar karena media ini sederhana selain mudah dalam pembuatannya kartu kata bergambar juga mudah dioperasikan oleh guru maupun langsung digunakan oleh siswa sehingga sangat tepat digunakan. Penggunaan kartu kata bergambar pada saat proses pembelajaran Akidah Akhlak dapat dilakukan dengan permainan seperti siswa berlomba mencari terjemahan dan potongan ayat *Al-Asmā' Al-Husnā* yang diberikan oleh guru, kemudian siswa menyusun potongan ayat tersebut menjadi ayat yang sempurna, dan menempelkan terjemahan serta ayat yang telah disusun sempurna ke selembar kertas. Kelompok yang pertama dan tercepat, maka kelompok mereka yang maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi. Dengan penggunaan metode permainan kartu kata bergambar tersebut dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi Akidah Akhlak pada saat pembelajaran.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis ini mengandung makna suatu dugaan sementara. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris.³⁷ Dapat disimpulkan, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Jadi, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidempuan.

³⁷Ahmad Nizar Ranguti, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 40.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di MAN 1 Padangsidempuan, yang beralamatkan di Jalan Sutan Soripada Mulia No. 31C Kelurahan Sihadabuan Kecamatan Padangsidempuan Utara. Secara geografis, MAN 1 Padangsidempuan berada di kota Padangsidempuan yang merupakan salah satu kota di antara 25 kabupaten / kota yang ada di Provinsi Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan PTK ini dimulai dari bulan Juli 2018 sampai April 2019. Dengan melakukan berbagai tahapan mulai dari melakukan identifikasi, membuat formulasi masalah penelitian, dan mengumpulkan data.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi yang nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.¹

Berdasarkan tujuan maka penelitian ini termasuk pada penelitian *development*, penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan metode yang

¹Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 26.

sudah ada. Dari metode analisis datanya maka penelitian ini termasuk pada jenis kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Berdasarkan manfaatnya maka penelitian ini termasuk penelitian tindakan yaitu penelitian yang diarahkan pada pemecahan masalah atau perbaikan terhadap masalah praktis yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan kedalaman analisis data maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk menggambarkan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat tertentu. Jika dilihat dari prosedur pengumpulan datanya, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif yaitu penelitian yang prosedur pengumpulan datanya dilakukan pada saat kejadian berlangsung. Kemudian berdasarkan tempat, maka penelitian ini termasuk penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati peristiwa yang terjadi di lapangan.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kolaboratif karna dalam melakukan penelitian peneliti dibantu oleh teman sejawat dan dibantu oleh guru bidang studi Akidah Akhlak untuk mengetahui minat belajar siswa. Peneliti berperan sebagai pengajar dan hasil tindakannya di observasi oleh teman sejawat dengan nama Aidul Safitri Ritonga dan Siti Aminah Lubis.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berbasis kelas di MAN 1 Padangsidimpuan. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X MIA-1 MAN 1 Padangsidimpuan Tahun

Ajaran 2018 / 2019 yang melibatkan siswa berjumlah 38 siswa. Bidang studi yang diteliti adalah akidah akhlak dengan menggunakan metode permainan kartu kata bergambar dalam peningkatan minat belajar siswa.

Kehadiran Peneliti sangat diperlukan supaya peneliti bisa terjun langsung untuk menemukan data-data yang diperlukan dan bersinggungan langsung dengan masalah yang diteliti. Peneliti juga bertindak sebagai instrumen, observer pengumpul data, penganalisis data dan sekaligus pelapor hasil penelitian dimana dalam penelitian ini peneliti menentukan waktu lama maupun harinya. Disamping itu penekanan terhadap keterlibatan secara langsung antara peneliti di lapangan dengan informan dan sumber data yakni guru dan siswa di dalam kelas. Dalam penelitian ini kedudukan peneliti adalah sebagai perencana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data, dan akhirnya sebagai pelapor hasil penelitian.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Model penelitian Kurt Lewin melakukan empat langkah dalam satu siklus, yang terdiri dari perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).² Prosedur penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga siklus dimana dalam setiap siklus dilakukan dalam satu kali pertemuan. Adapun rincian setiap siklus sebagai berikut:

²Tukiran Taniredja, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis dan Mudah* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 23.

1. Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Peneliti (berperan sebagai guru) melakukan pertemuan dengan guru pelajaran.
- 2) Guru telah membuat RPP dan mempersiapkan materi *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm*, '*Al-Mu'umin*, *Al-Wakil*, *Al-Mātin*, *Al-Jāme*) (Lihat Lampiran 1).
- 3) Guru telah mempersiapkan kartu kata bergambar *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm*, '*Al-Mu'umin*, *Al-Wakil*, *Al-Mātin*, *Al-Jāme*) tanpa warna dan *background* dan mempersiapkan terjemahannya yang terdapat didalam amplop.
- 4) Guru telah menyusun angket dan pedoman observasi sebagai instrumen dalam penelitian ini.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan sama-sama membacakan do'a, serta memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, dan posisi tempat duduk siswa.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar.
- 3) Guru menjelaskan tentang indahnya *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm*, '*Al-Mu'umin*, *Al-Wakil*, *Al-Mātin*, *Al-Jāme*).
- 4) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 7 sampai 8 orang.

- 5) Guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan kartu kata bergambar kepada masing-masing kelompok.
- 6) Guru membagikan kartu kata bergambar dan amplop yang berisi terjemahan dari *Al-Asmā' Al-Husnā* kepada setiap kelompok.
- 7) Guru meminta setiap kelompok untuk mencari terjemahan yang sesuai dengan kartu kata bergambar, setelah ditemukan mereka harus menempelkan terjemahan pada kartu kata bergambar yang telah dibagikan. Kelompok yang pertama maju kedepan untuk menjelaskan makna dari *Al-Asmā' Al-Husnā* dengan penjelasan yang baik akan diberikan *reward* oleh guru. Guru memberikan waktu selama 20 menit untuk berdiskusi. Selesai diskusi maka setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
- 8) Guru membagikan angket dan lembar observasi. Angket diisi oleh masing-masing siswa, sedangkan lembar observasi diisi oleh observer lain (teman sejawat).
- 9) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjadi pemenang.
- 10) Guru menyimpulkan pelajaran, dan menutup pelajaran dengan membaca *alhamdulillah* kemudian diikuti dengan do'a *kafaratul majlis* dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dimulai, maka peneliti dibantu dengan dua orang observer (teman sejawat) untuk mengisi lembar observasi yang berisi

tentang minat belajar peserta didik meliputi perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa terhadap guru. Selain itu, peneliti juga mengamati hal-hal menjangkal yang terjadi pada siklus ini.

d. Refleksi

Pada akhir siklus dilakukan refleksi. Refleksi dilakukan untuk mengetahui apa saja kekurangan yang perlu di perbaiki pada tindakan yang telah dilakukan. Oleh karena itu, segala kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I akan di pergunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus II, sehingga kegiatan dalam siklus II lebih baik dari pada siklus I.

2. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Guru telah membuat RPP dan mempersiapkan materi *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*) (Lihat Lampiran 2).
- 2) Guru telah mempersiapkan kartu kata bergambar *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*) dengan memberi warna pada kartu dan mempersiapkan potongan ayat yang akan disusun oleh siswa serta terjemahannya yang terdapat didalam amplop.
- 3) Guru telah menyusun angket dan pedoman observasi sebagai instrumen dalam penelitian ini.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan sama-sama membacakan do'a, serta memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, dan posisi tempat duduk siswa.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar.
- 3) Guru menjelaskan tentang indahnya *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsīt, Al-Hafīz, Al-Ākhir*).
- 4) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 7 sampai 8 orang, dapat dilihat pada gambar berikut:
- 5) Guru membagikan kartu kata bergambar berwarna dan amplop yang berisi potongan ayat dan terjemahan dari *Al-Asmā' Al-Husnā* kepada setiap kelompok.
- 6) Guru meminta setiap kelompok untuk menyusun potongan ayat serta mencari terjemahan yang sesuai dengan kartu kata bergambar. Potongan ayat ditempelkan di selembar kertas disertai penjelasan berupa makna yang terkandung dalam ayat tersebut, sedangkan terjemahan dari *Al-Asmā' Al-Husnā* ditempelkan pada kartu kata bergambar. Kelompok yang pertama maju kedepan untuk menjelaskan makna dari ayat *Al-Asmā' Al-Husnā* yang sudah disusun sempurna dengan penjelasan yang baik akan diberikan *reward* oleh guru. Guru memberikan waktu selama 25 menit untuk berdiskusi. Selesai diskusi maka setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.

- 7) Guru membagikan angket dan lembar observasi. Angket diisi oleh masing-masing siswa, sedangkan lembar observasi diisi oleh observer lain (teman sejawat).
- 8) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjadi pemenang.
- 9) Guru menyimpulkan pelajaran, dan menutup pelajaran dengan membaca *alhamdulillah* kemudian diikuti dengan do'a *kafaratul majlis* dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Sebagaimana observasi yang dilakukan pada siklus I, maka pada siklus ini peneliti juga dibantu dengan dua orang observer (teman sejawat) mengamati minat siswa dalam pembelajaran dengan penggunaan metode permainan kartu kata bergambar meliputi perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa terhadap guru. Selain itu, peneliti juga mengamati hal-hal menjangkal yang terjadi pada siklus ini.

d. Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi. Refleksi dilakukan untuk mengetahui apa saja kekurangan yang perlu di perbaiki pada tindakan yang telah dilakukan. Oleh Karena itu, segala kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus II akan di pergunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus III, sehingga kegiatan dalam siklus III lebih baik dari pada siklus II.

3. Siklus III

a. Perencanaan

- 1) Guru telah membuat RPP dan mempersiapkan materi *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm, 'Al-Mu'umin, Al-Wakil, Al-Mātin, Al-Jāme, Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*) (Lihat Lampiran 3).
- 2) Guru telah mempersiapkan kartu kata bergambar *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm, 'Al-Mu'umin, Al-Wakil, Al-Mātin, Al-Jāme, Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*) dengan memberi warna pada kartu serta memiliki background dan mempersiapkan potongan ayat yang akan disusun oleh siswa.
- 3) Guru telah menyusun angket dan pedoman observasi sebagai instrumen dalam penelitian ini.

b. Tindakan

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan sama-sama membacakan do'a, serta memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, dan posisi tempat duduk siswa.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar.
- 3) Guru menjelaskan tentang indahnya *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm, 'Al-Mu'umin, Al-Wakil, Al-Mātin, Al-Jāme, Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*).
- 4) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 7 sampai 8 orang, dapat dilihat pada gambar berikut:

- 5) Guru membagikan kartu kata bergambar berwarna serta memiliki background dan amplop yang berisi potongan ayat dari *Al-Asmā' Al-Husnā* kepada setiap kelompok.
- 6) Guru meminta setiap kelompok untuk menyusun potongan ayat. Potongan ayat ditempelkan di selembar kertas disertai penjelasan berupa makna yang terkandung dalam ayat tersebut, dan mengaitkan dengan realita yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Kelompok yang pertama maju kedepan untuk menjelaskan makna dari ayat *Al-Asmā' Al-Husnā* yang sudah disusun sempurna dengan penjelasan yang baik akan diberikan *reward* oleh guru. Guru memberikan waktu selama 25 menit untuk berdiskusi. Selesai diskusi maka setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
- 7) Guru membagikan angket dan lembar observasi. Angket diisi oleh masing-masing siswa, sedangkan lembar observasi diisi oleh observer lain (teman sejawat).
- 8) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjadi pemenang.
- 9) Guru menyimpulkan pelajaran, dan menutup pelajaran dengan membaca *alhamdulillah* kemudian diikuti dengan do'a *kafaratul majlis* dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Sebagaimana observasi yang di lakukan pada siklus II, maka pada siklus III ini peneliti juga dibantu dengan dua orang observer (teman sejawat) mengamati minat siswa dalam pembelajaran dengan

penggunaan metode permainan kartu kata bergambar meliputi perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa terhadap guru. Selain itu, peneliti juga mengamati hal-hal yang menjangkal pada siklus ini.

d. Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi. Refleksi yang dilakukan pada siklus III ini adalah mengumpulkan semua hasil instrumen. Kemudian peneliti menganalisis hasil observasi. Hasil observasi menjadi bahan untuk peneliti agar dapat menggambarkan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan metode permainan kartu kata bergambar yang telah digunakan pada siklus I, II, dan III mampu meningkatkan minat belajar siswa MAN 1 Padangsidimpuan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket

Untuk menghimpun data yang dibutuhkan penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan kepada peneliti.³ Jenis angket yang dipakai adalah angket tertutup (angket terstruktur) adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda

³Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 133.

silang (x) atau tanda ceklis (\checkmark).⁴ Kemudian untuk mengukur angket tersebut diperlukan skala. Skala adalah seperangkat nilai angka yang ditetapkan kepada subyek, obyek atau tingkah laku dengan tujuan mengukur sifat. Skala biasa digunakan untuk mengukur sifat nilai-nilai dan minat.⁵ Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Skala likert adalah Skala sikap yang banyak digunakan dan diadopsi untuk pengukuran segi-segi afektif yang lain adalah model likert. Nama model ini diambil dari pengembangnya yaitu Rensis Likert. Model Likert menggunakan skala deskriptif. Adapun alternatif jawaban pada skala Likert adalah:

Tabel 1
Keterangan jawaban

Keterangan Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Dasar dari skala deskriptif ini adalah respon seseorang terhadap sesuatu dapat dinyatakan dengan pernyataan persetujuan (setuju-tidak setuju) terhadap suatu objek.⁶

⁴Riduan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 72.

⁵S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 176.

⁶Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), Cet. Ke-6, hlm. 238-239.

Tabel 2
Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa

No	Indikator	Deskriptor	Nomor Item		Pernyataan	T
			Positif	Negatif		
1	Perasaan Senang	1. Belajar tanpa paksaan 2. Merasa senang saat belajar 3. Perasaan bila tidak dapat mengikuti pelajaran akidah akhlak 4. Tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran 5. Hadir saat pelajaran	3	4	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
2	Keterlibatan Siswa	1. Bertanya kepada guru bila tidak memahami 2. Aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru 3. Aktif dalam diskusi	2	3	8, 9, 10, 11, 12	5
3	Ketertarikan	1. Tertarik pada pelajaran akidah akhlak 2. Tertarik pada sikap guru akidah akhlak 3. Tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru	3	5	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	8
4	Perhatian Siswa	1. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru 2. Mencatat penjelasan guru	5	5	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	10
Jumlah Pernyataan					30	

2. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.⁷ Berikut merupakan lembar observasi minat belajar siswa.

Tabel 3
Lembar Observasi Minat Belajar

No	Nama Siswa	Indikator			
		Perasaan Senang	Keterlibatan Siswa	Ketertarikan	Perhatian Siswa
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
Dst					

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pengujian keabsahan data pada pendekatan kuantitatif dengan uji validitas. Instrumen yang valid adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data atau mengukur data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Berikut ini uji validitas angket yang akan diisi oleh responden.

⁷Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 19.

Tabel 4
Uji Validitas Minat Belajar

No Item Soal	Nilai r_{hitung}	Keterangan	Interpretasi
1	0,498	Instrumen valid, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $n = 38$ Pada taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,320$	Valid
2	0,582		Valid
3	0,458		Valid
4	0,135		Tidak Valid
5	0,606		Valid
6	0,515		Valid
7	0,381		Valid
8	0,498		Valid
9	0,97		Valid
10	0,643		Valid
11	0,452		Valid
12	0,225		Tidak Valid
13	0,453		Valid
14	0,433		Valid
15	0,708		Valid
16	0,476		Valid
17	0,517		Instrumen valid, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $n = 38$ Pada taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,320$
18	0,523	Valid	
19	0,436	Valid	
20	0,355	Valid	
21	0,575	Valid	
22	0,189	Tidak Valid	
23	0,341	Valid	
24	0,601	Valid	
25	0,378	Valid	
26	0,557	Valid	
27	0,596	Valid	
28	0,494	Valid	
29	0,494	Valid	
30	0,417	Valid	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa angket pertama yang disebar kepada responden sebanyak 30 pernyataan (Lihat Lampiran 4). Setelah dilakukan uji validitas, jumlah pernyataan yang valid sebanyak 27 (Lihat

Lampiran 5), dan 3 pernyataan tidak valid sehingga dibuang. Berikut hasil item pernyataan yang tidak valid:

Tabel 5
Hasil Item Pernyataan yang tidak Valid

No	Indikator	Deskriptor	Pernyataan	No Yang tidak Valid
1	Perasaan Senang	1. Belajar tanpa paksaan 2. Merasa senang saat belajar 3. Perasaan bila tidak dapat mengikuti pelajaran akidah akhlak 4. Tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran 5. Hadir saat pelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	4
2	Keterlibatan Siswa	1. Bertanya kepada guru bila tidak memahami 2. Aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru 3. Aktif dalam diskusi	8, 9, 10, 11, 12	12
3	Ketertarikan	1. Tertarik pada pelajaran akidah akhlak 2. Tertarik pada sikap guru akidah akhlak 3. Tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	-
4	Perhatian Siswa	1. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru 2. Mencatat penjelasan guru	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	22

G. Analisis Data

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Datanya kuantitatif maka analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. Setelah data dikumpulkan, diedit, *dicoded*, dan telah diikhtisarkan dalam tabel, maka langkah selanjutnya adalah analisis terhadap hasil-hasil yang telah diperoleh. Peneliti dalam menganalisis data menggunakan program SPSS 22.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Sejarah MAN 1 Padangsidempuan

MAN 1 Padangsidempuan didirikan pada tahun 1970 yang pada awal berdirinya dikenal dengan SP IAIN. Pada tahun 1979 SP IAIN Padangsidempuan beralih nama menjadi MAN Padangsidempuan Kabupaten Tapanuli Selatan. Sampai sekarang menjadi MAN 1 Padangsidempuan dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10264757 dan Nomor Statistik Madrasah (NSM) 131112770001. MAN 1 Padangsidempuan sudah terakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional dengan akreditasi A (nilai 90,90).

2. Letak Geografis Madrasah/Sekolah

MAN 1 Padangsidempuan terletak di Jalan Sutan Soripada Mulia No. 31 C Kelurahan Sadabuan, Kecamatan Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, Provinsi Sumatera Utara. Madrasah ini merupakan salah satu Madrasah Aliyah Negeri yang terdapat di Kota Padangsidempuan.

Madrasah ini berdiri di atas tanah berukuran 10.281 m². Tanah dan bangunan yang ada merupakan milik MAN 1 Padangsidempuan, bukan menyewa atau menumpang.

Secara geografis MAN 1 Padangsidempuan berbatasan dengan:

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan Jalan Sutan Soripada Mulia
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan MAN 2 Model Padangsidempuan
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Jalan Zubeir Ahmad
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan Pemukiman Penduduk

3. Kondisi Fisik Madrasah

Kondisi fisik madrasah ini sudah cukup baik dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar. Madrasah ini telah memiliki 27 ruang belajar permanen, dan beberapa ruangan berlantai keramik. Selain itu, madrasah ini memiliki 1 kantor guru, ruang olahraga, perpustakaan, musala yang cukup besar dan sebuah lapangan *volleyball* dan lapangan *basketball*.

4. Keadaan Perlengkapan Sarana dan Prasarana Belajar

Untuk menunjang kegiatan pendidikan pada suatu sekolah, diperlukan sarana dan prasarana yang memadai. Dari observasi peneliti sarana dan prasarana MAN 1 Padangsidempuan (Lihat Lampiran 6). Berdasarkan tabel kondisi sarana dan prasarana, disimpulkan bahwa MAN 1 Padangsidempuan memiliki kondisi objektif yang baik untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik demi pencapaian target yang telah diprogram di MAN 1 Padangsidempuan, baik target akademik maupun target non akademik.

5. Keadaan Guru dan Peserta Didik di MAN 1 Padangsidempuan

Keadaan guru MAN 1 Padangsidempuan yang berkenaan dengan lulusan pendidikan dan status pendidik (Lihat Lampiran 7). Sedangkan keadaan peserta didik kelas X, XI, dan XII dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 6
Keadaan Peserta Didik MAN 1 Padangsidempuan

Kelas	Jumlah kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
X	9	105	236	341
XI	6	92	136	228
XII	12	141	285	426
Jumlah	27	338	657	995
Tahun Ajaran 2018/2019				

6. Deskripsi Empiris Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang berada di kelas X MIA 1 dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 26 orang perempuan. Deskripsi empiris subjek penelitian (Lihat Lampiran 8).

B. Tindakan

Hasil penelitian ini diperoleh dari data yang telah terkumpul dimulai dari siklus I, siklus II, dan siklus III kemudian disajikan dalam bentuk data kualitatif.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan perencanaan siklus I, peneliti merencanakan hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan dengan

penggunaan metode kartu kata bergambar dan tindakan dilakukan satu kali pertemuan. Hal-hal yang direncanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru telah membuat RPP dan mempersiapkan materi *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm*, *'Al-Mu'umin*, *Al-Wakil*, *Al-Mātin*, *Al-Jāme*).
- 2) Guru telah mempersiapkan kartu kata bergambar *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm*, *'Al-Mu'umin*, *Al-Wakil*, *Al-Mātin*, *Al-Jāme*) tanpa warna dan *background* dan mempersiapkan terjemahannya yang terdapat didalam amplop.
- 3) Guru telah menyusun angket dan pedoman observasi sebagai instrumen dalam penelitian ini.

b. Tindakan

Siklus I dilaksanakan pada Selasa 9 April 2019 pada pukul 07.15 – 08.45 WIB dan pembelajaran berlangsung selama 2 x 45 menit. Adapun kegiatan penggunaan metode kartu kata bergambar yang dilakukan pada tindakan ini yaitu:

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan sama-sama membacakan do'a, serta memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, dan posisi tempat duduk siswa.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar.
- 3) Guru menjelaskan tentang indahnya *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm*, *'Al-Mu'umin*, *Al-Wakil*, *Al-Mātin*, *Al-Jāme*).

- 4) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 7 sampai 8 orang.



Gambar. 1 Pembentukan Kelompok

- 5) Guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan kartu kata bergambar kepada masing-masing kelompok, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar. 2 Penjelasan Langkah-Langkah Permainan Kartu Kata Bergambar

- 6) Guru membagikan kartu kata bergambar dan amplop yang berisi terjemahan dari *Al-Asmā' Al-Husnā* kepada setiap kelompok.

7) Guru meminta setiap kelompok untuk mencari terjemahan yang sesuai dengan kartu kata bergambar, setelah ditemukan mereka harus menempelkan terjemahan pada kartu kata bergambar yang telah dibagikan. Kelompok yang pertama maju kedepan untuk menjelaskan makna dari *Al-Asmā' Al-Husnā* dengan penjelasan yang baik akan diberikan *reward* oleh guru. Guru memberikan waktu selama 20 menit untuk berdiskusi. Selesai diskusi maka setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.



Gambar. 3 Siswa Mencari Terjemahan Kartu Kata Bergambar



Gambar. 4 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi

- 8) Guru Membagikan Angket Dan Lembar Observasi. Angket Diisi Oleh Masing-Masing Siswa, Sedangkan Lembar Observasi Diisi Oleh Observer Lain (Teman Sejawat)



Gambar. 5 Siswa Mengisi Angket Minat Belajar

- 9) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjadi pemenang.
- 10) Guru menyimpulkan pelajaran, dan menutup pelajaran dengan membaca *alhamdulillah* kemudian diikuti dengan do'a *kafaratul majlis* dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Pada tahap ini, peneliti dalam melakukan observasi dibantu oleh teman sejawat. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat mengajarkan bidang studi akidah akhlak dengan menggunakan metode permainan kartu kata bergambar. Para siswa terlihat bersemangat mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung apalagi ketika peneliti membagikan kartu kata bergambar kepada masing-masing kelompok. Pada penelitian ini

terdapat kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari penelitian ini siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi kekurangan terletak pada komunikasi kelompok yang kurang efektif, hal tersebut dapat dilihat dari beberapa siswa berbicara dengan anggota kelompok lain saat diskusi berlangsung sehingga tidak terjadi interaksi kelompok. Hal tersebut dikarenakan siswa belum terlalu paham dengan metode yang digunakan. Walaupun masih terdapat interaksi yang kurang aktif antar siswa dalam belajar, salah satu indikator bahwa siswa minat untuk belajar sudah terlihat dari cara mereka memperhatikan guru. Berikut ini adalah hasil observasi minat belajar Akidah Akhlak siswa:

Tabel 7
Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator Minat	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Perasaan Senang	37	97,36%
2	Keterlibatan Siswa	33	86,84%
3	Ketertarikan	31	81,57%
4	Perhatian Siswa	31	81,57%
Rata-Rata		33	86,83%

Hasil observasi minat belajar siswa terdapat dalam lembar observasi (Lihat Lampiran 12).

d. Refleksi

Pelaksanaan tindakan pada siklus I sudah cukup baik, walaupun masih terdapat kekurangan. Kekurangan pada siklus I berkaitan dengan komunikasi kelompok, dimana salah satu anggota kelompok berbicara dengan anggota kelompok yang lain sehingga tidak terjadi interaksi siswa

dengan baik. Berdasarkan hasil observasi tersebut bahwa minat belajar siswa kurang. Peneliti menggunakan metode permainan kartu kata bergambar polos tidak berwarna untuk meningkatkan minat belajar siswa. Setelah digunakan metode permainan kartu kata bergambar polos tidak berwarna minat belajar siswa mengalami peningkatan walaupun belum termasuk kategori minat yang tinggi. Kekurangan pada siklus I semoga teratasi di siklus II dengan menggunakan kartu kata bergambar berwarna.

1) Adapun kekurangan dalam tindakan sebagai berikut:

- a) Komunikasi kelompok kurang sehingga interaksi kelompok juga tidak baik, dilihat dari anggota kelompoknya yang berbicara dengan anggota kelompok yang lain sehingga kondisi ruangan tidak kondusif.
- b) Kartu kata bergambar yang diberikan pada siklus I belum sepenuhnya bisa meningkatkan minat belajar siswa, dikarenakan kartu kata bergambar yang digunakan pada siklus I polos tidak berwarna.

2) Adapun perbaikan untuk siklus II dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru lebih memperhatikan kondisi siswa, dan mendatangi meja siswa yang sedang berbicara dengan anggota kelompok yang lain.
- b) Pada siklus I menggunakan kartu kata bergambar polos, untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I peneliti menggunakan kartu kata bergambar berwarna.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Siklus II ini dilakukan untuk mengatasi beberapa kekurangan pada siklus I. kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode permainan kartu kata bergambar, langkah-langkahnya yaitu:

- 1) Guru telah membuat RPP dan mempersiapkan materi *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*).
- 2) Guru telah mempersiapkan kartu kata bergambar *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*) dengan memberi warna pada kartu dan mempersiapkan potongan ayat yang akan disusun oleh siswa serta terjemahannya yang terdapat didalam amplop.
- 3) Guru telah menyusun angket dan pedoman observasi sebagai instrumen dalam penelitian ini.

b. Tindakan

Berdasarkan perencanaan yang telah disusun, maka guru beserta observer melaksanakan siklus II pada Selasa 16 April 2019 pada pukul 07.15 – 08.45 WIB dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan sama-sama membacakan do'a, serta memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, dan posisi tempat duduk siswa.

- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar.
- 3) Guru menjelaskan tentang indahnya *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*).
- 4) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 7 sampai 8 orang.
- 5) Guru membagikan kartu kata bergambar berwarna dan amplop yang berisi potongan ayat dan terjemahan dari *asma' al-husna* kepada setiap kelompok.



Gambar. 6 Guru Mempersiapkan Bahan Tindakan



Gambar. 7 Pembagian Kartu Kata Bergambar Berwarna dan Amplop

- 6) Guru meminta setiap kelompok untuk untuk menyusun potongan ayat serta mencari terjemahan yang sesuai dengan kartu kata bergambar. Potongan ayat ditempelkan di selembar kertas disertai penjelasan berupa makna yang terkandung dalam ayat tersebut, sedangkan terjemahan dari *Al-Asmā' Al-Husnā* ditempelkan pada kartu kata bergambar. Kelompok yang pertama maju kedepan untuk menjelaskan makna dari ayat *Al-Asmā' Al-Husnā* yang sudah disusun sempurna dengan penjelasan yang baik akan diberikan *reward* oleh guru. Guru memberikan waktu selama 25 menit untuk berdiskusi. Selesai diskusi maka setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.



Gambar. 8 Siswa Menyusun Potongan Ayat dan Mencari Terjemahan



Gambar. 9 Siswa Membacakan Hasil Diskusi Kelompok

- 7) Guru membagikan angket dan lembar observasi. Angket diisi oleh masing-masing siswa, sedangkan lembar observasi diisi oleh observer lain (teman sejawat).
- 8) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjadi pemenang.
- 9) Guru menyimpulkan pelajaran, dan menutup pelajaran dengan membaca *alhamdulillah* kemudian diikuti dengan do'a *kafaratul majlis* dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru dan observer menunjukkan bahwa pada siklus II masih terdapat kekurangan, terlihat pada saat diskusi keadaan menjadi ribut dikarenakan siswa terlambat masuk kedalam kelas dan kelompok yang lain tidak mau menerima siswa yang terlambat masuk kedalam kelompok mereka. Pada siklus II guru menggunakan kartu kata bergambar yang berwarna, dari kartu kata bergambar berwarna yang divariasikan siswa semakin tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga siswa sudah semakin paham dengan metode yang diterapkan, terlihat dari cara mereka memperhatikan guru ketika menjelaskan, dan siswa ikut terlibat serta aktif pada saat berdiskusi. Hasil tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 8
Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator Minat	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Perasaan Senang	38	100%
2	Keterlibatan Siswa	37	97,36%
3	Ketertarikan	32	84,21%
4	Perhatian Siswa	32	84,21%
Rata-Rata		35	91,44%

Data mentah hasil observasi minat belajar siswa terdapat dalam lembar observasi (Lihat Lampiran 13).

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan guru dan observer pada siklus II dapat dilihat adanya peningkatan minat belajar siswa yaitu ditandai dengan sebagian besar siswa sudah mulai aktif bertanya dan menanggapi setiap kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi. Ketidakberhasilan dari siklus II ini ada pada kegiatan diskusi yang tidak kondusif, dikarenakan ada siswa yang terlambat masuk ke dalam kelas dan siswa tersebut belum mempunyai kelompok. Berdasarkan pembagian kelompok nomor terakhir adalah nomor tiga, dan seharusnya siswa yang terlambat masuk ke dalam kelompok tiga. Akan tetapi kelompok tiga tidak menerima siswa yang terlambat karena mereka tidak ingin berada dalam satu kelompok yang sama. Dengan bergabungnya siswa yang terlambat, minat belajar siswa yang ada di kelompok tiga berkurang sehingga komunikasi dan interaksi antar kelompok tidak efektif. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti perlu memberikan perencanaan baru dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang diperoleh dari siklus II untuk siklus III dengan menggunakan kartu kata bergambar yang memiliki *background*.

Adapun kekurangan dalam tindakan ini yaitu:

- 1) Keadaan diskusi tidak kondusif dikarenakan siswa yang terlambat tidak diterima oleh salah satu kelompok, sehingga komunikasi

kelompok mereka tidak efektif yang mengakibatkan kelompok mereka tidak aktif saat berdiskusi.

- 2) Pada siklus II menggunakan kartu kata bergambar berwarna, berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa ada peningkatan walaupun masih dikatakan kategori sedang.

Adapun perbaikan untuk siklus III sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan pembagian kelompok secara heterogen, setiap pertemuan pembagian kelompok dilakukan secara heterogen untuk menghindari ketidakcocokan anggota kelompok.
- 2) Guru merancang kembali metode permainan kartu kata bergambar dengan menggunakan kartu kata bergambar yang memiliki *background*.

3. Siklus III

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus III dilaksanakan sebagai langkah akhir mengatasi ketidakberhasilan yang terjadi pada siklus I dan siklus II, maka telah dilakukan suatu perencanaan pada siklus III untuk memperbaiki permasalahan tersebut. Adapun perencanaan yang dilakukan pada siklus III adalah:

- 1) Guru telah membuat RPP dan mempersiapkan materi *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm, 'Al-Mu'umin, Al-Wakil, Al-Mātin, Al-Jāme, Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*).

- 2) Guru telah mempersiapkan kartu kata bergambar *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm, 'Al-Mu'umin, Al-Wakil, Al-Mātin, Al-Jāme, Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*) dengan memberi warna pada kartu serta memiliki background dan mempersiapkan potongan ayat yang akan disusun oleh siswa.
- 3) Guru telah menyusun angket dan pedoman observasi sebagai instrumen dalam penelitian ini.

b. Tindakan

Siklus III dilaksanakan pada Selasa 23 April 2019 pukul 07.15 – 08.45 WIB dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dengan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan sama-sama membacakan do'a, serta memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, dan posisi tempat duduk siswa.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar.
- 3) Guru menjelaskan tentang indahnya *Al-Asmā' Al-Husnā* (*Al-Karīm, 'Al-Mu'umin, Al-Wakil, Al-Mātin, Al-Jāme, Al-'Adl, An-Nāfi, Al-Bāsit, Al-Hafīz, Al-Ākhir*).
- 4) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 7 sampai 8 orang, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar. 10 Siswa Mendengarkan Petunjuk Permainan



Gambar. 11 Guru Menjelaskan Petunjuk Permainan Pada Siklus III

- 5) Guru membagikan kartu kata bergambar berwarna serta memiliki background dan amplop yang berisi potongan ayat dari *Al-Asmā' Al-Husnā* kepada setiap kelompok.
- 6) Guru meminta setiap kelompok untuk menyusun potongan ayat. Potongan ayat ditempelkan di selembar kertas disertai penjelasan berupa makna yang terkandung dalam ayat tersebut, dan mengaitkan dengan realita yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Kelompok yang pertama maju kedepan untuk menjelaskan makna dari ayat *Al-Asmā' Al-Husnā*

yang sudah disusun sempurna dengan penjelasan yang baik akan diberikan *reward* oleh guru. Guru memberikan waktu selama 25 menit untuk berdiskusi. Selesai diskusi maka setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.



Gambar. 12 Siswa Menuliskan Hasil Diskusi



Gambar. 13 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi

- 7) Guru membagikan angket dan lembar observasi. Angket diisi oleh masing-masing siswa, sedangkan lembar observasi diisi oleh observer lain (teman sejawat).

8) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjadi pemenang.



Gambar. 14 Guru Memberikan Hadiah Kepada Pemenang



Gambar. 15 Guru Memberikan Hadiah Kepada Pemenang

9) Guru menyimpulkan pelajaran, dan menutup pelajaran dengan membaca *alhamdulillah* kemudian diikuti dengan do'a *kafaratul majlis* dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Setelah tindakan dilakukan di siklus III selama 2 x 45 menit, siswa semakin antusias dan aktif dalam pembelajaran. Siswa juga lebih bersemangat dalam permainan untuk menyusun potongan ayat yang terdapat

didalam amplop. Selain itu antusias minat belajar siswa terlihat ketika mereka mempresentasikan hasil diskusi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Ketika siswa mengisi angket, mereka memahami dengan baik dan sebelum waktu habis siswa telah mengumpulkan lembar pengisian angket ke meja guru. Hal ini disebabkan telah diperbaiki kekurangan-kekurangan yang muncul dari siklus I dan siklus II. Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus III ini ternyata mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9
Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus III

No	Indikator Minat	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Perasaan Senang	38	100%
2	Keterlibatan Siswa	38	100%
3	Ketertarikan	34	89,47%
4	Perhatian Siswa	35	92,10%
Rata-Rata		36	95,39%

Data mentah hasil observasi terdapat dalam lembar observasi (Lihat Lampiran 14).

d. Refleksi

Berdasarkan uraian dari hasil pengamatan di atas, telah terjadi peningkatan minat belajar Akidah Akhlak siswa pada siklus III. Bantuan teman seperjuangan kepada peneliti sangat bermanfaat sehingga tindakan yang dilaksanakan berhasil seperti yang diharapkan. Dengan demikian peningkatan minat belajar siswa lebih baik dari siklus I dan siklus II.

C. Hasil Tindakan

1. Siklus I

Langkah yang dilakukan untuk memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian ini, maka langkah pertama yang dilaksanakan adalah membuat rekapitulasi jawaban responden tentang minat belajar siswa. Data yang diperoleh dideskripsikan berdasarkan urutan variabel yaitu variabel minat belajar siswa. Berdasarkan hasil jawaban item pernyataan angket yang telah dilaksanakan terhadap 38 orang siswa yang ditetapkan sebagai responden (sampel penelitian), maka skor rekapitulasi hasil angket tentang minat belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10
Rekapitulasi Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Angket
1	Adlin Aziz Zein	98
2	Anggi Agustina	106
3	Annisa Indah Herawaty	102
4	Annisatul Ahyar	101
5	Anwar Juniansyah	91
6	Aska Khairani	98
7	Aulia Nazwah	97
8	Aulia Putri Siregar	104
9	Auliyah	94
10	Friska Handayani	79
11	Hafiz Rusyan Basyir	90
12	Ihsanuddin	104
13	Ilham Rahim Muda	90
14	Isman Soleh Harahap	93
15	Mawaddatul Fauziah	77
16	Mhd. Zul Ichsan Aritonang	98
17	Misba Hairani	100
18	Muhammad Ibnu Faqih	118
19	Muhammad Kamil	100
20	Muhammad Ridwan	93
21	Muhammad Sobri Siregar	94

22	Nabila Salsabilah	92
23	Nafisa Nurzhahirah	106
24	Naudi Hayati	108
25	Naila Putri Sakinah	131
26	Nova Khairani	98
27	Novita Wisma Amara	78
28	Padlan Yasir	113
29	Putri Hasanah	102
30	Robiatul Adawiyah	75
31	Runita Puji Lestari	111
32	Sabitah Nazmi Situmeang	85
33	Safina Faradilla	63
34	Sani Aspipa Harahap	111
35	Tasya Miranda	93
36	Tiara Masrifa	97
37	Wahyu Syahreni	105
38	Yuri Arliana	103

Data mentah angket minat belajar siswa dapat dilihat dalam lampiran (Lihat Lampiran 9). Dari rekapitulasi hasil angket di atas selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh hasil angket rata-rata (mean), hasil angket tengah (medium), dan hasil angket yang paling sering muncul (modus), standar deviasi, range, nilai minimum, nilai maksimum, dan juga sum yang dalam hal ini diolah dengan menggunakan SPSS 22 sebagaimana yang terdapat di bawah ini:

Tabel 11
Rangkuman Deskripsi Data Angket Menggunakan SPSS 22

Statistics		
VAR00001		
N	Valid	38
	Missing	0
Mean		97.3158
Std. Error of Mean		2.04922
Median		98.0000
Mode		98.00

Std. Deviation	12.63223
Variance	159.573
Range	68.00
Minimum	63.00
Maximum	131.00
Sum	3698.00

Untuk lebih memperjelas, maka data tersebut disusun kedalam tabel distribusi frekuensi, sebagaimana yang terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 12
Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	%
63-72	1	2,63 %
73-82	4	10,52 %
83-92	5	13,15 %
93-102	16	42,10 %
103-112	9	23,68 %
113-122	2	5,26 %
123-131	1	2,63%
Interval= 10	38	100 %

2. Siklus II

Tabel 13
Rekapitulasi Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Angket
1	Adlin Aziz Zein	101
2	Anggi Agustina	106
3	Annisa Indah Herawaty	106
4	Annisatul Ahyar	111
5	Anwar Juniansyah	104
6	Aska Khairani	107
7	Aulia Nazwah	103
8	Aulia Putri Siregar	106
9	Auliyah	101
10	Friska Handayani	87
11	Hafiz Rusyan Basyir	105
12	Ihsanuddin	110
13	Ilham Rahim Muda	104
14	Isman Soleh Harahap	106

15	Mawaddatul Fauziah	77
16	Mhd. Zul Ichsan Aritonang	103
17	Misba Hairani	124
18	Muhammad Ibnu Faqih	118
19	Muhammad Kamil	114
20	Muhammad Ridwan	102
21	Muhammad Sobri Siregar	101
22	Nabila Salsabilah	102
23	Nafisa Nurzhahirah	106
24	Naudi Hayati	114
25	Naila Putri Sakinah	131
26	Nova Khairani	99
27	Novita Wisma Amara	86
28	Padlan Yasir	114
29	Putri Hasanah	103
30	Robiatul Adawiyah	76
31	Runita Puji Lestari	114
32	Sabitah Nazmi Situmeang	110
33	Safina Faradilla	108
34	Sani Aspipa Harahap	111
35	Tasya Miranda	104
36	Tiara Masrifa	99
37	Wahyu Syahreni	109
38	Yuri Arliana	103

Data mentah angket minat belajar siswa dapat dilihat dalam lampiran (Lihat Lampiran 10). Dari rekapitulasi hasil angket di atas selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh hasil angket rata-rata (mean), hasil angket tengah (medium), dan hasil angket yang paling sering muncul (modus), standar deviasi, range, nilai minimum, nilai maksimum, dan juga sum yang dalam hal ini diolah dengan menggunakan SPSS 22 sebagaimana yang terdapat di bawah ini:

Tabel 14
Rangkuman Deskripsi Data Angket Menggunakan SPSS 22

Statistics	
VAR00001	
Valid	38
Missing	0
Mean	104.8684
Std. Error of Mean	1.71852
Median	105.5000
Mode	106.00
Std. Deviation	10.59365
Variance	112.225
Range	55.00
Minimum	76.00
Maximum	131.00
Sum	3985.00

Untuk lebih memperjelas, maka data tersebut disusun kedalam tabel distribusi frekuensi, sebagaimana yang terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 15
Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	%
55-64	0	0 %
65-74	0	0 %
75-84	2	5,62 %
85-94	2	5,62 %
95-104	14	36,84 %
105-114	17	44,73 %
115-124	2	5,62 %
125-131	1	2,63 %
Interval= 10	38	100 %

3. Siklus III

Tabel 16
Rekapitulasi Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Angket
1	Adlin Aziz Zein	120
2	Anggi Agustina	106
3	Annisa Indah Herawaty	113
4	Annisatul Ahyar	120
5	Anwar Juniansyah	115
6	Aska Khairani	112
7	Aulia Nazwah	110
8	Aulia Putri Siregar	106
9	Auliyah	115
10	Friska Handayani	97
11	Hafiz Rusyan Basyir	116
12	Ihsanuddin	130
13	Ilham Rahim Muda	118
14	Isman Soleh Harahap	116
15	Mawaddatul Fauziah	80
16	Mhd. Zul Ichsan Aritonang	104
17	Misba Hairani	124
18	Muhammad Ibnu Faqih	118
19	Muhammad Kamil	114
20	Muhammad Ridwan	114
21	Muhammad Sobri Siregar	118
22	Nabila Salsabilah	120
23	Nafisa Nurzhahirah	107
24	Naudi Hayati	114
25	Naila Putri Sakinah	135
26	Nova Khairani	107
27	Novita Wisma Amara	103
28	Padlan Yasir	120
29	Putri Hasanah	113
30	Robiatul Adawiyah	85
31	Runita Puji Lestari	121
32	Sabitah Nazmi Situmeang	111
33	Safina Faradilla	135
34	Sani Aspipa Harahap	112

35	Tasya Miranda	115
36	Tiara Masrifa	121
37	Wahyu Syahreni	131
38	Yuri Arliana	103

Data mentah angket minat belajar siswa dapat dilihat dalam lampiran (Lihat Lampiran 11). Berdasarkan rekapitulasi hasil angket di atas selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh hasil angket rata-rata (mean), hasil angket tengah (medium), dan hasil angket yang paling sering muncul (modus), standar deviasi, range, nilai minimum, nilai maksimum, dan juga sum yang dalam hal ini diolah dengan menggunakan SPSS 22 sebagaimana yang terdapat di bawah ini:

Tabel 17
Rangkuman Deskripsi Data Angket Menggunakan SPSS 22

Statistics		
VAR00001		
N	Valid	38
	Missing	0
Mean		113.6579
Std. Error of Mean		1.83078
Median		114.5000
Mode		120.00
Std. Deviation		11.28567
Variance		127.366
Range		55.00
Minimum		80.00
Maximum		135.00
Sum		4319.00

Untuk lebih memperjelas, maka data tersebut disusun kedalam tabel distribusi frekuensi, sebagaimana yang terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 18
Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	%
80-90	1	2,63 %
91-100	1	2,63%
101-110	8	21,05 %
111-120	21	55,26 %
121-130	4	10,52 %
131-135	3	7,89%
Interval= 10	38	100 %

D. Perbandingan Hasil Tindakan

Berdasarkan hasil tindakan yang didapatkan, maka terdapat perbedaan skor pada tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Dapat kita pada tabel berikut:

Tabel 19
Perbandingan Hasil Angket Tindakan I, II, dan III

Siklus	Hasil Tindakan (Mean)
I	97,31
II	104,86
III	113,65

Tabel 20
Perbandingan Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

Siklus	Persentase
I	86,83%
II	91,44%
III	95,39%

Berdasarkan hasil penelitian di atas, hasil belajar siswa terus meningkat dari siklus I, siklus II, sampai siklus III dengan penggunaan metode permainan kartu kata bergambar. Metode permainan kartu kata bergambar ini cocok digunakan oleh guru dalam pembelajaran (pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam) karena dapat meningkatkan minat siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidempuan.

E. Pengujian Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidempuan. Berdasarkan angket yang diisi siswa, minat belajar siswa terus meningkat dari siklus I sampai dengan siklus III dibuktikan dengan nilai rata-rata setiap siklus. Hasil observasi yang dilakukan observer untuk melihat keaktifan dan keantusiasan belajar siswa terus membaik dari siklus I sampai siklus III.

Dengan demikian, penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidempuan efektif untuk digunakan dan diterima.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa minat belajar siswa menggunakan metode permainan kartu kata bergambar mulai dari siklus I, II, dan III terlihat adanya peningkatan minat belajar akidah akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidempuan. Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan teori yang dikemukakan dalam bab II. Disebutkan bahwa metode permainan kartu kata bergambar mempunyai beberapa kelebihan. Sejalan dengan teori yang peneliti ungkapkan di Bab I bahwa teori belajar behavioristik menyatakan

bahwa semua perilaku termasuk tindak balas (respon) ditimbulkan oleh adanya rangsangan (stimulus). Sehingga apabila metode permainan kartu kata bergambar ini diterapkan dalam pembelajaran maka siswa akan terdorong minat belajarnya, karena dalam metode permainan terdapat stimulus-respon yang menghasilkan perubahan kemampuan untuk bertindak laku, dan seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan masih banyak metode yang cocok dalam peningkatan minat belajar siswa Akidah Akhlak dan metode permainan kartu kata bergambar ini adalah salah satunya.

G. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil satu materi Akidah Akhlak dengan menggunakan metode permainan kartu kata bergambar dan pertemuan dilaksanakan dalam 3 siklus atau 6 kali pertemuan.
2. Subjek penelitian ini adalah kelas X MIA 1 MAN 1 Padangsidempuan yang berjumlah 38 siswa.
3. Dalam siklus II terjadi proses diskusi yang kurang terarah menyebabkan cukup banyak waktu yang digunakan sehingga proses diskusi menjadi tidak kondusif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah dengan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 1 Padangsidimpuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MAN 1 Padangsidimpuan, diperoleh hasil bahwa penggunaan metode permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X MIA-1 yang berjumlah 38 siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil angket dan observasi pada siklus I, siklus II, dan siklus III diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

a. Hasil Angket

Siklus	Hasil Tindakan (Mean)
I	97,31
II	104,86
III	113,65

b. Hasil Observasi

Siklus	Persentase
I	86,83%
II	91,44%
III	95,39%

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Oleh sebab itu, metode permainan kartu kata bergambar cocok digunakan dalam meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak

siswa di MAN 1 Padangsidempuan . walaupun pada dasarnya masih banyak metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa. Akan tetapi, metode permainan kartu kata bergambar inilah salah satunya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Bagi Kepala MAN 1 Padangsidempuan, hasil penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran untuk perbaikan pembelajaran Akidah Akhlak.
2. Bagi guru, sebagai bahan evaluasi dan masukan khususnya guru pendidikan agama Islam di MAN 1 Padangsidempuan.
3. Bagi siswa, sebagai informasi dalam mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan metode permainan kartu kata bergambar sehingga dapat meningkatkan minat belajar.
4. Bagi peneliti berikutnya, dapat melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini, tetapi dengan cara, pendekatan, dan pencapaian hasil yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Martini. *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008.
- Agung, Triharso. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013.
- Ahmadi, Abu. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2005.
- Andang, Ismail. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007.
- Asnawir. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Badu, Ruslin W. "Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini." *JIV* 6, no. 2 (December 30, 2011): 180–88. <https://doi.org/10.21009/JIV.0602.8>.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Darmadi. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- T Kartini - Jurnal pendidikan, and Undefined 2007. "Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi." *File.Upi.Edu*. Accessed May 14, 2019. http://file.upi.edu/Direktori/Jurnal/Pendidikan_Dasar/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf.

- Eliyawati, Cucu. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.
- Empowerment, ER Sungkowati -, and Undefined 2012. "Implementasi Permainan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini di Paud Bina Bahagia." *E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id*. Accessed May 14, 2019. <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/615>.
- Ernest R. Hilgard, Richard C. Atkinson, dkk. *Introduction to Psychology*. New York: Harcourt Brace Jovanovich INC, 1975.
- Hadis, Abdul. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Ratna Wulandari, "Hubungan Antara Minat Belajar dan Sikap Siswa Terhadap Mata Pelajaran Akuntansi dengan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X." Accessed May 14, 2019. <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:I9X6jq637NYJ:eprints.uny.ac.id/30999/1/SKRIPSI.pdf+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-b-d>.
- Jannah, F. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas X-4 dalam Belajar Bahasa Arab," 2010. [http://digilib.uin-suka.ac.id/5778/1/BAB I,IV, Daftar Pustaka.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/5778/1/BAB%20I,IV,%20Daftar%20Pustaka.pdf).
- Kurniawan, Imas. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasia, 2009.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Masjuniati. Guru Bidang Studi Akidah Akhlak, *Wawancara*, di Ruang Guru MAN 1 , Hari Sabtu Tanggal 26 Mei. Padangsidempuan, 2018.
- Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kana-Kanak*. Jakarta: Rineke Cipta, 2004.

- Mudlofir, Ali. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Oktarina, Yetty. *Komunikasi dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Penabur, H Kristiyono - Jurnal Pendidikan, and Undefined 2008. "Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan Kartu." *Academia.Edu*. Accessed May 13, 2019. http://www.academia.edu/download/31757834/Mahir_Perkalian.pdf.
- E Sundari - Jurnal Psikologi Terapan dan, and Undefined 2013. "Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta Tahun." *Pascasarjana.Uad.Ac.Id*. Accessed May 14, 2019. <http://pascasarjana.uad.ac.id/abstract-tesis/psi-pengaruh-metode-permainan-pola-suku-kata-dan-kartu-kata-bergambar-terhadap-kemampuan-membaca-ernasundari-pascasarjana.uad.ac.id.pdf>.
- M Inawati - Jurnal, and Undefined 2011. "Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif." *Bpkpenabur.or.Id*. Accessed May 13, 2019. <http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No16-Thn10-Juni2011.pdf#page=9>.
- Pertiwi, R. "Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar," 2015. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/28799>.
- Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2002.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- RI, Departemen Agama. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: CV Darus Sunnah, 2015.

- Riduan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Rs, GURU. “Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013-2014.” Accessed May 14, 2019. https://www.academia.edu/11908036/Pengaruh_Metode_Permainan_Pola_Suku_Kata_dan_Kartu_Kata_Bergambar_Terdapat_Kemampuan_Membaca_Awal_Siswa_Kelompok_B6_TK_Negeri_2_Yogyakarta_Tahun_Ajaran_2013-2014.
- Sadiman, Arif. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Soegeng, AY, SKS Dewi - Malih Peddas (Majalah Ilmiah, and Undefined 2013. “Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal.” *Journal.Upgris.Ac.Id*. Accessed May 14, 2019. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view/625>.
- Soetiningsih. *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Perdana Media Group, 2012.
- Sugiyanti, Nim. 12485215. “Penerapan Metode Bermain Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelompok B RA Muslimat NU Rejosari I Bandongan Magelang,” July 7, 2014. <http://digilib.uin-suka.ac.id/14125/>.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Suter, Henry Clay Lindgren & W. Newton. *Educational Psychology In The Classroom*. America: Brooks/Cole Publishing Company, 1985.

- Syah, *Muhibbin. Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004.
- Tri Endah Budiwati, Nim. 12485226. "Penggunaan Permainan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B RA Muslimat NU Salam 3, Salam, Salam, Magelang Tahun Pelajaran 2013 / 2014," June 12, 2014. <http://digilib.uin-suka.ac.id/14057/>.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Tukiran Taniredja, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas: untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis dan Mudah*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Sinar Grafika, 2009.
- Usman. *Ayo Mengkaji Akidah dan Akhlak*. Jakarta: Erlangga, 2014.
- Wahyuni, Baharuddin dan Esa Nur. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2010.
- Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2011.