

**PENGARUH METODE PERMAINAN TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 005  
KALIORANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Sangatta Kutai Timur  
Sebagai Prasyarat Mem peroleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



**Disusun Oleh:**

**CAHYA WULANDARI**

**NIM: 17.1.13.008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAI) SANGATTA  
KUTAI TIMUR  
2024**

# PERSETUJUAN PEMBIMBING

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah kami mengadakan koreksi dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara/i :

Nama : Cahya Wulandari

NIM : 17.1.13.008

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Pengaruh Metode Permainan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 005 Kaliorang

Dengan ini kami mohon agar naskah skripsi tersebut dapat dimunaqosahkan.

Demikian harap menjadi maklum

*Wassalamualikum Wr. Wb.*

Sangatta, 21 April 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

**Eko Nursalim, M.S.I**

**Faelasup, S.Ag. M.Pd**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Tarbiyah,

**Miftakhul Rizal M, M.Pd**



Yayasan Perguruan Tinggi Agama Islam Sangatta (YPTAIS) Kutai Timur  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAIS) SANGATTA KUTAI  
TIMUR

TERAKREDITAS B

Berdasarkan SK BAN-PT nomor: 349/SK/BAN-PT/AK-PPJ/VT/2020

Tanggal 13 Juni 2020

Alamat: Jalan Soekarno Hatta, Kec. Sangatta Utara Kutai Timur, 75611, Telp:

0811596662 Website: <http://www.Staiskutim.ac.id> E-mail: [admin\\_staiskutim.ac.id](mailto:admin_staiskutim.ac.id)

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Permainan Terhadap Minat Belajar Kelas V SDN 005  
Kaliorang

Nama : Cahya Wulandari

NIM : 17.1.13.008

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah di munaqosahkan di depan tim penguji jurusan Tarbiyah Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Sangatta Kutai Timur pada tanggal, **9 Juni 2024**, dinyatakan **LULUS** Dengan predikat **PUJIAN**, dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Tim Sidang

1. Moh. Tauhid, M.Pd  
Ketua Sidang
2. Eka Widyanti, M.Pd  
Sekertaris
3. Prof. Dr. H. Mukhamad Ilyas, M.Pd  
Penguji Utama
4. Anjani Putri P, M.Pd.I  
Penguji I
5. Mukhtar, M.Pd.  
Penguji II

Tanda Tangan

Sangatta, 9 Juni 2024  
Mengesahkan,

Dr. Satriah, M.Pd



**PEMERINTAH KABUPATEN KUTAI TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SDN.005 KALIORANG**



Alamat : Jl. Ery Soeparjan Desa Bukit Makmur Kec. Kaliorang Kode Pos 75384

Email : sdn005.kaliorang@gmail.com

Terakreditasi : A

NSS : 10.1.16.10.10.005 NPSN : 3040866

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 422/052/SDN.005/KLO/I/2024

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Masdiana, S.Pd  
NIP : 19840206 200604 2 013  
Pangkat/Golongan : III d  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 005 Kaliorang

Menerangkan bahwa :

Nama : Cahya Wulandari  
NIM : 17.1.13.008  
Jurusan/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Sangatta

Mahasiswa tersebut diatas benar telah melaksanakan penelitian di SDN 005 Kaliorang sesuai dengan judul **“Pengaruh Metode Permainan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 005 Kaliorang”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kaliorang, 22 Januari 2024

Kepala Sekolah



**Masdiana, S.Pd**

NIP. 19840206 200604 2 013

## PERNYATAAN

Nama : Cahya Wulandari  
NIM : 17.1.13.008  
Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengaruh Metode Permainan Terhadap Minat Belajar  
Siswa Kelas V SDN 005 Kaliorang

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab penulis menyatakan bahwa skripsi ini bukanlah karya dan buah pikiran yang sudah (pernah) ditulis / diterbitkan oleh orang lain. Kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan dalam penelitian ini.

Sangatta, 21 April 2024

Peneliti  
  
Cahya Wulandari

**Motto**  
**Perbanyak**  
**Bersyukur, Allah**  
**Akan Menambah**  
**Nikmatnya**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur atas rahmat Allah yang telah memberi saya kekuatan dalam setiap Langkah. Sholawat serta salam kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah memberi saya kebanggaan dengan menjadi salah satu umat yang terpilih.

Dengan setulus hati, skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang yang peneliti sayangi :

1. Terkhusus kepada mamak, kakak, adik dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tiada pernah putusya.
2. Kepada Abdul Rahman Al-Faqih sang suami yang selalu mencintai, memberikan bantuan, dukungan dan semangat kepada penulis dalam segala hal.
3. Kepada fitra ulfa azizah sebagai sepupu juga sahabat yang selalu memberi dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada keluarga besar tersayang yang telah banyak memberi semangat serta motivasi kepada saya dalam menuntut ilmu.
5. Kepada Bapak Faelasuf, M.Pd. dan Bapak Eko Nursalim, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah sabar dalam mengarahkan dan memberikan masukan-masukan untuk menyusun skripsi ini.
6. Kepada teman-teman PGMI Tarbiyah Angkatan 2017 yang telah banyak membantu dan selalu memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

7. Kepada Ibu mertua dan para ipar tersayang yang selalu memberi dukungan dan semangat.

Terima kasih pada semua yang sudah banyak berperan dalam penyelesaian skripsi, semoga selalu mendapat ridho Allah SWT. Amiin.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur Peneliti sampaikan ke hadirat Allah SWT, karena dengan Taufik dan Hidayah-Nya, serta nikmat berupa kesehatan yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 005 Kaliorang” ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam tak lupa dihaturkan dihadapan junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, yang merupakan uswatun hasanah bagi manusia seluruh alam.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis membutuhkan bimbingan, bantuan, dorongan, serta doa dari berbagai pihak, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sebagai rasa ungkapan rasa hormat, peneliti menyampaikan terima kasih serta penghargaan yang setinggi - tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Satria, M.Pd. selaku Ketua STAI Sangatta Kutai Timur.
2. Bapak Miftakhul Rizal, M.Pd selaku Ketua Jurusan Tarbiyah STAI Sangatta Kutai Timur yang berkenan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Eko Nursalim, M.S.I. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Faelasup, M.S.I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaganya untuk

membimbing dengan kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Kepada seluruh Dosen pengajar dan staff karyawan di lingkungan STAI Sangatta Kutai Timur.
5. Kepala sekolah, guru, dan staff sekolah SDN 005 Kaliorang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian di sekolah yang mereka bina.
6. Orang tua yang membesarkan, membimbing mendo'akan serta mengizinkan melanjutkan studi hingga perguruan tinggi.
7. Suami tercinta Abdul Rahman Al Faqih yang selalu membantu, mendampingi dan memberi do'a dan semangat.
8. Teman-teman seperjuanganku yang selalu mendukung dan memberikan support sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Mengingat keterbatasan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis, oleh karena itu dengan hati yang tulus ikhlas serta penuh keterbatasan penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi perbaikan dan kesempurnaan di masa mendatang.

Sangatta, April 2024

Peneliti,

Cahya Wulandari

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Devinisi Oprasional.....	7
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
E. Sistematika Penulisan.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS</b> .....	<b>13</b>
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Metode Permainan.....	13
2. Minat Belajar.....	22
B. Telaah Pustaka.....	26

C. Hipotesis Penelitian.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
A. Jenis dan pendekatan penelitian .....	33
B. Waktu dan tempat penelitian .....	34
C. Populasi dan Sampel .....	34
D. Variabel Penelitian dan Indikator Penelitian.....	35
E. Teknik pengumpulan data .....	41
F. Uji Instrumen Penelitian .....	43
G. Teknik analisis data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Deskripsi Data Penelitian.....	50
B. Pengujian Hipotesis.....	59
C. Pembahasan hasil Penelitian.....	118
D. Keterbatasan penelitian .....	127
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>128</b>
A. Kesimpulan.....	128
B. Saran .....	129

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**BIODATA PENELITI**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berpedoman pada surat keputusan Menteri Agama Dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor : 158/1987 dan 0543b/U/1987

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak didefinisikan
ب	Ba	B
ت	Ta	T
ث	Sa	S
ج	Jim	J
ح	Ha	H
خ	Kha	Kh
د	Dal	D
ذ	Zal	Z
ر	Ra	R
ز	Za	Z
س	Sin	S
ش	Syin	Sy
ص	Sa	S
ض	Dad	D
ط	Ta	T
ظ	Dza	Z
ع	'Ain	'
غ	Gain	G
ف	Fa	F
ق	Qaf	Q
ك	Kaf	K
ل	Lam	L
م	Mim	M
ن	Nun	N
و	Wau	W
ه	Ha	H
ء	Hamzah	.
ي	Ya	Y
آ	Ah	Ah
أ	At, ah	At, ah

## DAFTAR SINGKATAN

### Singkatan

SWT.  
Saw.  
As.  
QS  
HR.  
hlm.  
Dst.  
dll.  
tp.  
ed.

### Kepanjangan

Subhanahu wa Ta'ala  
Shalallahu 'alaihi sallam  
'allaihi wa sallam  
al-Qur'an Surah  
Hadist Riwayat  
Halaman  
Dan Seterusnya  
Dan Lain lain  
Tanpa Penerbit  
Editor

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Persamaan dan Perbedaan Telaah Pustaka.....	29
Tabel 2	Data Siswa Kelas V SDN 005 Kaliorang.....	35
Tabel 3	Indikator Penelitian .....	37
Tabel 4	Jabatan Tenaga Pendidik.....	52
Tabel 5	keadaan Guru SDN 005 Kaliorang .....	56
Tabel 6	Keadaan Siswa Kelas V SDN 005 Kaliorang .....	57
Tabel 7	Sarana dan Fasilitas SDN 005 Kaliorang.....	58
Tabel 8	Skala Likert .....	60
Tabel 9	Kuesioner ke 1 .....	61
Tabel 10	kuesioner ke 2 .....	62
Tabel 11	kuesioner ke 3 .....	64
Tabel 12	kuesioner ke 4 .....	65
Tabel 13	kuesioner ke 5 .....	66
Tabel 14	kuesioner ke 6 .....	68
Tabel 15	kuesioner ke 7 .....	69
Tabel 16	kuesioner ke 8 .....	70
Tabel 17	kuesioner ke 9 .....	72
Tabel 18	kuesioner ke 10 .....	73
Tabel 19	kuesioner ke 11 .....	74
Tabel 20	Kuesioner ke 12 .....	76
Tabel 21	Kuesioner ke 13 .....	77

Tabel 22 Kuesioner ke 14 .....	78
Tabel 23 Kuesioner ke 15 .....	79
Tabel 24 Tabel r (koefisien Korelasi Sederhana).....	80
Tabel 25 Uji Validitas Variabel X (SPSS).....	81
Tabel 26 Uji Normalitas Variabel X (SPSS).....	84
Tabel 27 Kuesioner ke 16 .....	86
Tabel 28 Kuesioner ke 17 .....	87
Tabel 29 Kuesioner ke 18 .....	89
Tabel 30 Kuesioner ke 19 .....	90
Tabel 31 Kuesioner ke 20 .....	91
Tabel 32 Kuesioner ke 21 .....	92
Tabel 33 Kuesioner ke 22 .....	94
Tabel 34 Kuesioner ke 23 .....	95
Tabel 35 Kuesioner ke 24 .....	96
Tabel 36 Kuesioner ke 25 .....	97
Tabel 37 Kuesioner ke 26 .....	99
Tabel 38 Kuesioner ke 27 .....	100
Tabel 39 Kuesioner ke 28 .....	101
Tabel 40 Kuesioner ke 29 .....	102
Tabel 41 Kuesioner ke 30 .....	103
Tabel 42 Uji Validitas Y (SPSS).....	105
Tabel 43 Uji Normalitas Y (SPSS) .....	108
Tabel 44 Uji Validitas X .....	110

Tabel 45 Uji Validitas Y .....	111
Tabel 46 Uji Reabilitas.....	112
Tabel 47 Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test .....	113
Tabel 48 Model Summary.....	115
Tabel 49 Hasil Uji Koefisien Datarminasi (R <sup>2</sup> )Model Summary.....	116
Tabel 50 Hasil uji Analisis Regresi Linier Sederhana .....	117
Tabel 51 Hasil Uji F ANNOVA.....	118

## DAFTAR GAMBAR/ BAGAN

Gambar 1 Stuktur Organisasi di SDN 005 Kaliorang .....	55
Gambar 2 Kuesioner ke1 .....	62
Gambar 3 Kuesioner ke2 .....	63
Gambar 4 Kuesioner ke3 .....	64
Gambar 5 Kuesioner ke4 .....	66
Gambar 6 Kuesioner ke5 .....	67
Gambar 7 Kuesioner ke6 .....	68
Gambar 8 Kuesioner ke7 .....	70
Gambar 9 Kuesioner ke 8 .....	71
Gambar 10 Kuesioner ke 9 .....	73
Gambar 11 Kuesioner ke 10 .....	74
Gambar 12 Kuesioner ke 11 .....	75
Gambar 13 Kuesioner ke12 .....	76
Gambar 14 Kuesioner ke13 .....	79
Gambar 15 Kuesioner ke 14 .....	80
Gambar 16 Kuesioner ke 15 .....	87
Gambar 17 Kuesioner ke 16 .....	88
Gambar 18 Kuesioner ke 17 .....	89
Gambar 19 Kuesioner ke 18 .....	91
Gambar 20 Kuesioner ke 19 .....	92
Gambar 21 Kuesioner ke 20 .....	93

Gambar 22 Kuesioner ke 21 .....	94
Gambar 23 Kuesioner ke 22 .....	96
Gambar 24 Kuesioner ke 23 .....	97
Gambar 25 Kuesioner ke 24 .....	98
Gambar 26 Kuesioner ke 25 .....	99
Gambar 27 Kuesioner ke 26 .....	100
Gambar 28 Kuesioner ke 27 .....	102
Gambar 29 Kuesioner ke 28 .....	103
Gambar 30 Kuesioner ke 29 .....	104
Gambar 31 Kuesioner ke 30 .....	105

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peranan yang amat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu. Oleh karena itu sudah saatnya pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Jadi keberhasilan pembelajaran di sekolah merupakan harapan dari semua pihak. Dalam proses pembelajaran di sekolah, unsur proses belajar memegang peranan yang vital, hal ini dikarenakan mengajar adalah membimbing kegiatan belajar.<sup>1</sup>

W. H Buston mengatakan bahwa belajar itu merupakan perubahan tingkah laku seseorang atau individu dengan lingkungannya. Ia berpendapat bahwa unsur utama dalam belajar ialah terjadinya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut menyangkut kepribadian dan ligustik pada anak.<sup>2</sup> Selain itu agar pendidikan dapat berhasil maka perlu adanya inovasi pada proses belajar mengajar, seperti metode, media, strategi, dan materi pembelajaran yang digunakan agar mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada pada peserta didik sesuai dengan minat dan bakat yang mereka miliki.

Kebanyakan proses belajar di sekolah berpusat pada guru saja monoton, sehingga membuat peserta didik pasif dan peserta didik tidak bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar seperti ini akan menghambat

---

<sup>1</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovativ-progresif*, (Jakarta: Kencana Media Grup, 2012), hlm. 1

<sup>2</sup> Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet.1 (Yogyakarta: Deeplubihis, 2018) Hlm. 9

kreatifitas anak dalam mengembangkan minat, ide dan gagasan yang mereka miliki. Proses pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ini akan membuat siswa menjadi pusat sedangkan guru menjadi fasilitator proses belajar seperti ini mampu membuat peserta didik mengembangkan minat, ide dan gagasan mereka.

Dalam kegiatan belajar guru diharuskan kreatif dan inovatif dengan mengembangkan media, metode, dan strategi pembelajaran yang menarik. Sehingga sebagai penerima materi mudah untuk dipahami, Salah satunya dalam kegiatan belajar menggunakan metode yang menarik. Bagi anak sekolah dasar mereka memerlukan benda-benda nyata (kongkrit) untuk memudahkan pemahaman mereka. Ini juga akan menjadi tantangan tersendiri agar materi yang disampaikan mudah untuk dipahami peserta didik.

Metode pelajaran yang digunakan guru juga sangat berpengaruh terhadap minat anak dalam belajar. Untuk membuat anak paham terhadap materi apa yang disampaikan. Guru perlu menanamkan minat belajar anak, untuk menanamkan minat belajar guru perlu memahami karakter siswa dalam menentukan metode apa yang cocok. Menurut Sugihartono, jika gaya belajar mengajar guru tidak memperhatikan kebutuhan khusus mereka, maka belajar tidak akan terjadi.<sup>3</sup> Seperti yang dijelaskan dalam PP No. 19 tahun 2005 bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memberikan

---

<sup>3</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*, (Jakarta: Kencana Media Grup, 2012), hlm. 3

ruang yang cukup untuk bagi pengembangan prakarsa, kreatifitas sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.<sup>4</sup>

Metode merupakan sebuah teknik dalam memberikan pembelajaran, dengan perencanaan yang sedemikian rupa diharapkan setiap peserta didik berlomba–lomba untuk mencapainya dengan suatu usaha yang dilakukan seoptimal mungkin. Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian.<sup>5</sup>

Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Dalam Al-Qur'an ada beberapa ayat Al-Qur'an tentang pendidikan, berikut beberapa di antaranya: Surat Al-Mujadalah ayat 11

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

11. Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.S. Al-Mujadalah).<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> <http://eprints.uny.ac.id/24654/1/SKRIPSI/IIS/NURFITRIALESTARI>. Diakses Pada 10 November 2022.

<sup>5</sup> Djamarah, Saiful Bakri, *Prestasi belajar dan kompetensi Guru*. ( Surabaya: Usaha Nasional 2009 ), h.35

<sup>6</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Jumanatul 'Ali-Art, 2004), h. 543

Juga di terangkan dalam Al-Qur'an Surat Shad ayat 29

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

29. Ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai fikiran (Q.S. Al-Shad ).<sup>7</sup>

يَلْعَنُوا عَنِّي وَلَوْ آيَةً

Sampaikanlah dariku walau hanya satu ayat (HR. Bukhari)<sup>8</sup>

Berdasarkan beberapa ayat dan hadist diatas jelas bagi orang orang yang berilmu supaya mampu mengajarkan ilmunya walaupun hanya satu ilmu saja namun dapat dipahami. Oleh karna itu sebagai calon guru kita harus mampu menyampaikan ilmu yang mudah di pahami siswa, caranya dengan menggunakan metode yang menarik, carilah metode yang menyenangkan membuat siswa penasaran apa yang ingin di sampaikan gurunya, salah satu yang menentukan minat belajar anak ialah metode yang menarik.

Salah satu faktor utama suksesnya kegiatan belajar ialah dengan minat siswa.<sup>9</sup> Minat merupakan kecendrungan yang kokoh untuk memfokuskan dan memperhatikan beberapa kegiatan yang diminatin, di perhatikan terus menerus dan dilakukan dengan perasaan bahagia, tanpa merasa beban pada dirinya. Minat

<sup>7</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*

<sup>8</sup> M. Saidun Hakim, <https://muslim.or.id>. Diakses pada tanggal 2 januari 2024.

<sup>9</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Reineka Cipta, 1997) Hlm.57

pengaruhnya besar terhadap kegiatan belajar. Tanpa adanya minat, kegiatan belajar tidak akan ada pengaruhnya terhadap pemahaman anak.

karena anak yang mempunyai minat pada subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut dan mengerjakan dengan senang hati. Ini menunjukkan bahwa anak yang minat belajarnya baik adalah anak yang sudah memberi perhatian lebih dan juga rasa ingin tahu yang besar dalam kegiatan belajar. Ini dapat dibuktikan dengan keikut handilan anak secara aktif dalam kegiatan belajarnya.<sup>10</sup>

Minat belajar seseorang tidak tumbuh dengan sendirinya akan tetapi dibutuhkannya arahan dan motivasi dari orang lain. Maka dari berbagai pertimbangan peneliti akan menggunakan metode Permainan untuk meningkatkan minat belajar, Mengapa menggunakan metode permainan dalam kegiatan belajar karna permainan sangat menarik dikalangan siswa sekolah dasar, bagi mereka permainan adalah dunia mereka.<sup>11</sup> Harapannya metode permainan ini cocok untuk meningkatkan minat belajar anak.

Metode permainan dapat berfungsi memberi pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan di akhir pertemuan. Dengan game kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar jadi lebih ceria, semangat. Selain itu siswa menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran. Belajar dengan game atau permainan memungkinkan anak

---

<sup>11</sup> Sri Priyaningsi dan Suyono. "Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar". *Jurnal of Area Study*. Vol 9, No. 02 (2020). 146.

mengembangkan konsep yang didasarkan pada klasifikasi dan mengkontruksi kategori melalui tindakan mereka sendiri.<sup>12</sup>

Siswa yang kurang berminat dalam kegiatan belajar biasanya menunjukkan sikap tidak perhatian, tidak melakukan usaha yang sistematis, tidak melakukan monitoring, serta tidak melakukan usaha untuk pemahaman diri dalam kegiatan belajar. Setelah melakukan peninjauan di SDN 005 Kaliorang diperoleh informasi bahwa tingkat konsentrasinya anak hanya di lima menit awal selanjutnya beberapa dari mereka ngobrol, bermain main bulpoint, izin ke WC dan sebagainya. Kegiatan belajar seperti ini menunjukkan anak kurang berminat dalam belajar, ini akan berpengaruh terhadap pemahan belajar anak.

Di SD Negeri 005 kaliorang minat belajar anak masih kurang ini di tunjukkan dengan perilaku anak yang kurang antusias dalam proses belajar dengan beberapa kendala yang telah di sebutkan di atas. setelah mengubah metode yang awalnya itu itu saja kemudian menggunakan beberapa metode game anak menjadi lebih antusias, berubahnya aktivitas belajar siswa, siswa jadi lebih aktif bertanya, siswa mudah menerima pengetahuan, siswa lebih termotivasi untuk belajar. perubahan yang di tunjukkan oleh siswa setelah guru menggunakan metode permainan, minat belajar siswa meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai Pengaruh Metode permainan terhadap minat belajar siswa, untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh metode permainan

---

<sup>12</sup> Sri Priyaningsi dan Suyono. "Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar),...

terhadap minat belajar siswa. Peneliti akan melakukan penelitian di SDN 005 Kaliorang. Maka judul yang diteliti ialah **Pengaruh Metode Permainan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 005 Kaliorang.**

## **B. Definisi Operasional**

Untuk menghindari presipisi yang salah dalam memahami judul penelitian ini yaitu, Pengaruh Metode Permainan Terhadap Minat Belajar Kelas V di SDN 005 Kaliorang, maka peneliti mendeskripsikan definisi oprasional sebagai berikut:

### **1. Metode Permainan**

Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan beberapa aturan tertentu biasanya ada yang menang dan ada yang kalah, tujuannya untuk bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Segala potensi yang dimiliki game sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, Membimbing kelompok belajar.<sup>13</sup>

Metode permainan ada banyak macamnya yaitu game role playing, game flash card, sosiodrama, board game, stimulasi dan masih banyak lagi. dalam penelitian di SD Negeri 005 Kaliorang penggunaan metode permainan itu bervariasi menyesuaikan mapel dan materi yang ingin di sampaikan. metode

---

<sup>13</sup> Yasira Alifah, “*Pembelajaran Asik Dengan Metode Permainan*”, dalam <https://Media.Neliti.Com> Diakses Pada 11 November 2022

permainan yang telah di terapkan di SDN 005 Kaliorang yaitu ada papan permainan atau board game yang telah di terapkan dalam pelajaran IPA, kemudian ada role playing telah di terapkan dalam pelajaran bahasa indonesia, flash card yang telah di terapkan dalam pelajaran matematika.

Menurut Mike Scoviano board game ialah alat-alat atau bagian-bagian permainan di tempatkan, di pindahkan atau di gerakkan pada permukaan yang telah di tandai atau di bagi-bagi menurut aturan. permainan di dasarkan oleh strategi murni, kesempatan, campuran dari budaya dan memiliki tujuan yang ingin di capai.<sup>14</sup>

Kesimpulannya Berarti metode permainan ialah cara belajar yang menyenangkan, mengasikan tidak membosankan. mengikutsertakan peserta didik untuk turut aktif dalam kegiatan belajar, membuat suasana belajar menjadi dua arah. tentu saja metode ini dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

## **2. Minat Belajar Siswa**

Menurut slameto Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>15</sup> Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka mau apa yang mereka inginkan. Bila mereka melihat sesuatu itu akan menguntungkan dirinya, mereka merasa berminat. Dan ini akan

---

<sup>14</sup> Nova Dwi Pumasari, "Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan", *Ekado-e Jurnal* 2, (2021): 216-91, [https://ejournal\\_ekadoe.ac.id/index.php/216/91](https://ejournal_ekadoe.ac.id/index.php/216/91).

<sup>15</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Reineka Cipta, 2010), Hal. 97

mendatangkan kepuasan pada hatinya, bila kepuasan itu berkurang maka minatnya pun berkurang.<sup>16</sup>

Kesimpulannya minat belajar siswa di SD Negeri 005 Kaliorang ialah untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dengan begitu anak menjadi lebih aktif bertanya, betah berada di ruangan kelas, muncul perasaan senang dan ketertarikan yang kuat sehingga mendorong individu untuk melakukan kegiatan belajar ia melakukannya atas keinginannya sendiri, kemudian adanya usaha untuk melakukan kegiatan ini secara berulang ulang.

### **3. Sekolah SD Negeri 005 Kaliorang**

Sekolah SD Negeri 005 Kaliorang adalah salah satu sekolah yang bergerak dalam bidang Pendidikan dan yang bertujuan untuk menciptakan lulusan yang berakhlakul mulia, cerdas, terampil, sahat jasmani dan Rohani, kreatif dan kompetitif. Lokasi Sekolah ini terletak di Jl. Poros Bukit Makmur Desa Bukit Makmur Kecamatan Kaliorang Kabupaten Kutai Timur.

Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang berada dalam naungan pemerintah daerah kutai timur yang berdiri sejak tahun 1991. Sekolah ini juga sempat beberapa kali berganti nama yang awalnya SDN 052 Kaliorang, lalu menjadi SDN 009 Kaliorang ditahun 2004, kemudian menjadi SDN 005 ditahun 2006 dan bertahan hingga sekarang.

---

<sup>16</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Pengembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2010) Hal. 114

### **C. Rumusan Masalah**

Dari definisi-definisi di atas maka yang dimaksud dengan judul skripsi adalah: “Seberapa Besar Metode Permainan Berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa kelas V di SD Negeri 005 Kaliorang ?”

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat di simpulkan tujuan penelitian sebagai berikut: Untuk mengetahui besarnya pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan metode permainan terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 005 Kaliorang.

#### **2. Manfaat Penelitian**

Sedangkan manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya sebagai berikut:

##### **a. Manfaat teoritis**

- 1) Menambah wawasan berfikir dan dapat dijadikan dasar bertindak bagi Pendidik dan dunia kependidikan pada umumnya.
- 2) Dapat dijadikan sebagai rujukan atau sebagai bahan informasi bagi calon peneliti.
- 3) Dapat mengembangkan metode game yang efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

##### **b. Manfaat Praktis**

###### **1) Bagi Peneliti**

Berdasarkan penelitian ini, maka manfaat bagi peneliti yaitu:

- a) Menambah wawasan
- b) Memperoleh pengalaman empiris perubahan minat belajar siswa kelas V di SDN 005 Kaliorang.
- c) Memperoleh pengalaman empiris mengenai metode game yang dapat meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri 005 kaliorang.

## 2) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, di harapkan para pendidik mendapatkan:

- a) Dapat mengetahui strategi pembelajaran di kelas sehingga Permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran dapat teratasi.
- b) Dapat mengetahui keefektifan metode permainan dalam kegiatan belajar
- c) Menambah referensi metode dalam kegiatan pembelajaran
- d) Dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dengan menyisipkan metode permainan dalam pembelajaran.

## 3) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peserta didik mendapatkan:

- a) Dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar.
- b) Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan proses yang menyenangkan dan menarik sehingga kemampuan belajar siswa meningkat.

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, dimana uraian bab-bab tersebut adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan : Ini berisikan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori Dan Pengajuan Hipotesis ini berisikan tentang deskripsi teori, kajian penelitian yang relevan dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian ini berisikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi, sampel, variabel penelitian dan indikator, teknik pengumpulan data, uji instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan ini berisikan tentang gambaran objek penelitian, deskripsi data dan pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian

Bab V Penutup ini berisikan tentang simpulan dan saran-saran. Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.