

**PENGARUH METODE BERMAIN JAWABAN TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKHIDAH AKHLAK
KELAS III NIM 10 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.I)
Dalam Ilmu Tarbiyah*



OLEH:

**ELFRINA MAYROJA PRATIKA
NIM. 15592006**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) CURUP
2019**

**“PENGARUH METODE BERMAIN JAWABAN TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS
III MIM 10 REJANG LEBONG”**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH:

ELFRINA MAYROJA PRATIKA

NIM. 15592006

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

2019

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada
Yth. Rektor IAIN Curup
Di
Curup

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan pemeriksaan dari pembimbing terhadap skripsi yang diajukan oleh :

Nama : **Elfrina Mayroja Pratika**
NIM : **15592006**
Fakultas : **Tarbiyah**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong**

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah di Institut Agama IslamNegeri (IAIN) Curup.

Demikianlah pengajuan skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Hendra Harmi, M.Pd
NIP. 197511082003121001

Pembimbing II



Ummul Khair, M.Pd
NIP.196910211997022001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Elfrina Mayroja Pratika**
Nomor Induk Mahasiswa : **15592006**
Fakultas : **Tarbiyah**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang ada.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 02 Agustus 2019



Elfrina Mayroja Pratika

NIM 15592006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Hoepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 104/ /In.34/FT/PP.00.9/09/2019

Nama : Elfrina Mayroja Pratika
NIM : 15592006
Fakultas : TARBIYAH
Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
Judul : “Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong”

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Kamis, 29 Agustus 2019
Pukul : 11.00 – 12.30 WIB
Tempat : Gedung Munaqasah Tarbiyah IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah

Curup, September 2019

TIM PENGUJI

Ketua,

Hendra Harmi, M.Pd
NIP. 19751108 200312 1 001

Sekretaris,

Ummul Khair, M.Pd
NIP. 19691021 199702 2 001

Penguji I

Drs. Murni Yanto, M.Pd
NIP. 19651212 198903 1 005

Penguji II

Abdul Sahib, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 19720520 200901 1 004

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah

Drs. H. H. H. H. H., M.Pd
NIP. 19650627 200003 1 002

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya tulis ini. Seholawat sera salam tak lupa kita kirimkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah kepada masa yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Dan semoga kita tetap menjadi pengikut sunnahnya hingga akhir zaman nanti.

Adapun skripsi ini berjudul “Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong” yang disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi tingkat sarjana (S 1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Peneliti menyadari bahwa tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka tidak mungkin peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, untuk itu dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan sumbangsi dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak Rahmat Hidayat, M.Ag., M.Pd Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. H. Ifnaldi, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah
3. Ibu Dra. Susilawati, M.Pd Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Penasihat Akadmik Peneliti.
4. Bapak Hendra Harmi, M.Pd Pembimbing I yang telah membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Ummul Khair, M.Pd Pembimbing II yang telah membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Teman – teman seperjuangan Prodi PGMI Angkatan 2015
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti juga sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun terutama dari para pembaca dan dari dosen pembimbing. Mungkin dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Atas kritik dan saran dari para pembaca dan dosen pembimbing, peneliti mengucapkan terimakasih dan semoga dapat menjadi pembelajaran pada pembuatan karya – karya lainnya dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sekalian.

Curup, 02 Agustus 2019

Peneliti,

Elfrina Mayroja Pratika

NIM 15592006

MOTTO

Tiada Hal Yang Sulit

Bagi Orang Yang Sabar

Dan

Selalu Berusaha

EMP

Persembahan

Karya ini, saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku ayahanda Januardi dan Ibunda Rosniwati yang sangat saya sayangi. Terimakasih yang tak terhingga saya haturkan demi pengorbanan baik materi maupun non materi yang telah diberikan kepada saya, yang selalu mendo'akan saya dan selalu mendukung apapun yang saya kerjakan, selalu menolong ketika saya kerepotan melakukan penelitian ini sambil mengasuh anak, yang selalu merestui langkah dalam kehidupan saya.
2. Zaujiy Muhammad Amin Mude yang sangat saya cintai. Terimakasih untuk seluruh waktu, tenaga, materi dan kasih sayang yang in syaa Allah tak pernah terputus untuk saya, selalu mendo'akan, membantu dan menemani saya dalam pembuatan skripsi ini.
3. Anak – anak saya, Kakak Wawa dan Aisyah yang Ummi cintai, sayangi dan kasihi, terimakasih untuk kesabaran kalian yang selalu ummi tinggal selama masa – masa perkuliahan dan penelitian.
4. Adik kandung tersayang Aldi Aprilian Prasethio, terimakasih telah memberi dukungan, do'a dan bantuan yang manis ketika saya harus menitipkan anak – anak saya selama penelitian.
5. Sepupu termanis Dhea Oktari, terimakasih telah membantu saya dalam pembuatan skripsi ini, bekerja sebagai pengoreksi tulisan dan rumus – rumus.
6. Nenek dan Adik – adik ayah yaitu Andung, Etek Wis dan Uncu Liza yang sangat sayang kepada saya dan anak-anak saya sehingga selalu bersedia untuk mengasuh anak saya Aisyah saat saya sibuk menyelesaikan penelitian.
7. Keluarga besar PGMI NR angkatan 2015 yang telah memberikan semangat satu sama lain dalam proses pengerjaan skripsi.
8. Dan semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini.

ABSTRAK

PENGARUH METODE BERMAIN JAWABAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS III MIM 10 REJANG LEBONG.

Oleh : Elfrina Mayroja Pratika

Metode bermain jawaban merupakan salah satu metode dari model pembelajaran kooperatif, yang menekankan proses pembelajaran dalam bentuk kelompok dan guru sebagai pengarahnya. Metode ini dapat diikuti oleh siswa dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga didapatlah hasil belajar siswa.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, jumlah sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III MIM 10 Rejang Lebong yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket dan tes soal, hasil dari data yang didapatkan dianalisis menggunakan rumus – rumus statistik dan *product moment*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y yang didapatkan dengan cara membandingkan antara r_{hitung} (0, 70) dengan r_{tabel} (0,444). Setelah dikonsultasikan terhadap nilai “r” ternyata df 18 terdapat dalam tabel dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 0,444. r_{xy} yang besarnya = 0,70 adalah lebih besar dari r_{tabel} yang besarnya 0,444.

Karena r_{xy} lebih besar dari pada r_{tabel} , maka (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Besarnya pengaruh tersebut adalah 49% yang didapatkan dari rumus $Kd = r^2 \times 100\%$.

Kata Kunci : *Pembelajaran Kooperatif, Metode Bermain Jawaban, Hasil Belajar*

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGANTAR	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Oprasional	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka	
1. Metode Bermain Jawaban	
a. Pengertian Metode Bermain Jawaban	9
b. Tujuan Metode Bermain Jawaban	9

c. Manfaat Metode Bermain Jawaban.....	10
d. Langkah – langkah Metode Bermain Jawaban	10
e. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Jawaban	12
B. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar	13
2. Jenis - jenis Hasil Belajar.....	14
3. Unsur - unsur Hasil Belajar.....	15
4. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
5. Teknis Penilaian Hasil Belajar.....	19
C. Akidah Akhlak	
1. Pengertian Akidah.....	21
2. Ciri – ciri Akidah Dalam Islam.....	21
3. Pengertian Akhlak.....	22
4. Ciri – ciri Akhlak	23
D. Kerangka Teori.....	24
E. Penelitian Yang Relevan.	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel.....	28
C. Instrumen Penelitian.....	29
1. Angket	30
2. Tes	31
D. Teknik Pengumpulan Data	33
1. Observasi.....	33

2. Angket.....	34
3. Penggunaan Tes	35
4. Dokumentasi	36
E. Teknik Analisis Data	37
1. Mencari Gambaran Metode Bermain Jawaban (X)	38
2. Mencari Gambaran Hasil Belajar Akidah Akhlak (Y)	38
3. Mencari Pengaruh Metode Bermain Jawaban (X) Terhadap Hasil Belajar (Y)	39
F. Hipotesis	42

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Wilayah Penelitian	43
1. Historis dan Geografis.....	43
a) Sejarah berdirinya MIM 10 Rejang Lebong	43
b) Letak Geografis.....	44
2. Sarana dan Prasarana MIM 10 Rejang Lebong.....	44
3. Daftar Guru MIM 10 Rejang Lebong	45
4. Keadaan Siswa MIM 10 Rejang Lebong	46
5. Visi dan Misi MIM 10 Rejang Lebong.....	47
B. Hasil Penelitian	
1. Gambaran Pengaruh Metode Bermain Jawaban	48
2. Gambaran Hasil Belajar Akidah Akhlak.....	54
3. Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa.....	59

C. Pembahasan Hasil Penelitian	
1. Metode Bermain Jawaban	65
2. Hasil Belajar	66
3. Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak	67

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	69
B. Saran – saran	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Jumlah Populasi Siswa MIM 10 Rejang Lebong	29
3.2 Kisi – kisi Instrumen Penelitian tentang Metode Bermain Jawaban	30
3.3 Kisi – kisi Instrumen Penelitian Tentang Hasil Belajar Akidah Akhlak	32
3.4 Alternatif Jawaban Dengan Skala Linkert	35
3.5 <i>Product Moment</i>	40
4.1 Daftar Nama Kepala Sekolah.....	43
4.2 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	44
4.3 Daftar Guru MIM 10 Rejang Lebong	44
4.4 Data Jumlah Siswa MIM 10 Rejang Lebong	47
4.5 Distribusi Frekuensi tentang pengaruh metode bermain jawaban	49
4.6 Kriteria Interval Metode Bermain Jawaban	51
4.7 Gambaran Hasil Pelaksanaan Metode Bermain Jawaban	52
4.8 Distribusi Metode Bermain Jawaban	53
4.9 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akidah Akhlak.....	54
4.10 Kriteria Interval Hasil Belajar Akidah Akhlak	56
4.11 Gambaran Hasil Belajar Akidah Akhlak.....	57

4.12 Distribusi Hasil Belajar Akidah Akhlak	58
4.13 Korelasi Metode Bermain Jawaban (X) dan Hasil Belajar Siswa (Y).....	59
4.14 Interpretasi <i>Product Moment</i>	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita sebagai manusia, karena pendidikan memiliki manfaat yang sangat besar untuk kehidupan manusia secara pribadi ataupun bermasyarakat. Kualitas seseorang pada umumnya ditentukan oleh kualitas proses pendidikannya, sehingga setiap orang berlomba-lomba untuk mendapatkan dan memberikan pendidikan yang terbaik, baik itu untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan, Sangat banyak sekali manfaat pendidikan yang orang dapatkan melalui sekolah, baik itu hanya untuk sebatas pengetahuan ataupun sebagai pedoman untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sekolah membutuhkan guru yang memiliki strategi dalam mengajar, terutama dalam rangka membuat suasana belajar menjadi lebih seru dan bermakna. Strategi bisa diartikan sebagai pola – pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.¹ Salah satu strategi seorang guru adalah dengan

¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 5

adanya penggunaan model dan metode. model dan Metode pembelajaran adalah suatu hal yang harus dipahami dan diterapkan oleh setiap guru untuk membuat siswa agar mudah memahami ataupun menerapkan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Ada begitu banyak model pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif adalah konsep belajar yang luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.²

Dukungan teori Vygotsky telah meletakkan arti penting model pembelajaran kooperatif. Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan dibangun dan dikonstruksi secara mutual. Peserta didik berada dalam konteks sosiohistoris. Keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi mereka mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman. Dukungan lain dari teori Vygotsky terhadap model pembelajaran kooperatif adalah arti penting belajar kelompok.³ Dari pengertian tersebut dapat dikemukakan bahwa

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning : Teori dan aplikasi paikem*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2015), h. 73

³ Ibid., h. 75

kelompok itu dapat terdiri dari dua orang saja dan juga dapat terdiri dari banyak orang. Semua materi pelajaran dapat diajarkan dan dapat diselesaikan dengan cara membentuk kelompok-kelompok di dalam kelas, salah satunya seperti pelajaran akidah akhlak.

Mata pelajaran akidah akhlak adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang asas ajaran Agama Islam dan juga mengajarkan tentang berperilaku, sehingga peserta didik dapat mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT dan dapat mengaplikasikan dalam bentuk perilaku yang baik dalam kehidupan. Didalam mata pelajaran akidah akhlak terdapat banyak materi berkaitan dengan kehidupan, baik itu tentang diri sendiri, keluarga maupun masyarakat.

Siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat dengan pembelajaran yang berkesan, maka dari itu seorang guru harus kreatif dalam menggunakan model dan metode belajar. Siswa juga akan lebih mudah memahami Bahasa antar sesama siswa, oleh karena itu proses belajar dengan cara berkelompok akan lebih menyenangkan dan menarik bagi mereka, selain itu siswa juga dapat berinteraksi dengan teman nya yang lain, sehingga terjadi komunikasi dalam rangka membahas materi yang sedang guru ajarkan saat itu. Berdasarkan observasi di MIM 10 Rejang Lebong bertepatan dengan peneliti melaksanakan tugas PPL, guru dan siswa menggunakan bahan ajar berupa buku paket akidah akhlak dalam belajar, dan menggunakan metode

ceramah saja tanpa dipadukan dengan metode yang lain, sehingga membuat siswa pasif, hanya mendengarkan, membaca, dan mengerjakan soal. Tidak ada interaksi antar sesama siswa terkait pelajaran, sehingga siswa pasif dan enggan untuk bertanya atau bahkan mengemukakan pendapat, sehingga hasil belajarnya kurang memuaskan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh metode bermain jawaban untuk melihat hasil belajar siswa, yang peneliti tuang ke dalam judul Skripsi “Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas III MIM 10 Rejang Lebong”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan pengamatan ketika melaksanakan tugas PPL di MIM 10 Rejang Lebong sejak bulan Januari sampai April 2019, ada beberapa identifikasi yang peneliti ajukan, diantaranya adalah :

1. Metode pembelajaran kurang bervariasi, yaitu hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar karena hanya mendengar dan mencatat saja, tanpa ada interaksi antar siswa.
2. Beberapa siswa kurang aktif untuk bertanya kepada guru ketika proses belajar mengajar, didasari oleh faktor malu, takut, bahkan

sebagian kecil siswa tidak fokus ketika guru menerangkan pelajaran.

3. Proses pembelajaran Akidah Akhlak masih bersifat klasikal, yang menempatkan guru sebagai pusat dan sumber belajar.

Dari faktor di atas, hendaknya guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik agar siswa menjadi terkesan dan tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Guru juga dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi dan memanfaatkan media atau lingkungan di sekitar sekolah untuk proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, serta keterbatasan sarana dan prasarana, ruang lingkup serta waktu, maka peneliti akan membatasi masalah agar penelitian yang dilakukan lebih spesifik dan fokus. Batasan masalah tersebut adalah :

1. Metode belajar yang digunakan adalah metode bermain jawaban pada mata pelajaran akidah akhlak materi makhluk ghaib (jin dan syaiton).
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan tes.
3. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas III MIM 10 Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh dari metode bermain jawaban di kelas III MIM 10 Rejang Lebong ?
2. Bagaimana hasil belajar akidah akhlak dengan menggunakan metode bermain jawaban di kelas III MIM 10 Rejang Lebong ?
3. Apakah metode bermain jawaban memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak kelas III MIM 10 Curup Rejang Lebong ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh metode bermain jawaban di kelas III MIM 10 Rejang Lebong.
2. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain jawaban mata akidah akhlak di kelas III MIM 10 Rejang Lebong.
3. Mengetahui apakah penggunaan metode bermain jawaban memiliki pengaruh terhadap hasil belajar akidah akhlak di kelas III MIM 10 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk memberi sumbang karya ilmiah sebagai bentuk perkembangan ilmu pengetahuan mengenai hasil belajar siswa dengan penggunaan metode bermain jawaban.
- b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan atau referensi baik bagi guru maupun peneliti lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi institusi yang bertanggung jawab dalam lembaga pendidikan..
- b. Untuk lebih meningkatkan metode pengajaran terutama dalam hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

G. Definisi Operasional

1. Pengaruh adalah daya atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁴
2. Bermain jawaban adalah metode belajar berkelompok yang dapat diterapkan dengan membacakan satu pertanyaan secara bergiliran, kemudian salah satu anggota kelompok lainnya mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas.⁵

⁴ Depdikbud, *Pengertian Pengaruh*,
<http://yosiabdiandindaon.blogspot.com/2012/11/pengertian-pengaruh.html?m=1>, 10 Januari 2019

⁵ Suprijono, *Op.Cit.*, h.118-119

3. Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.⁶

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 3

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis Tentang Metode Bermain Jawaban

1. Pengertian metode bermain jawaban

Bermain jawaban merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.⁷

Cooperative learning juga merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.⁸

2. Tujuan metode bermain jawaban

Ibrahim, et al. dalam buku Isjoni "*Cooperative Learning*" berpendapat bahwa pada dasarnya model *cooperative learning* di kembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya 3 tujuan pembelajaran penting, yaitu

- a. Hasil belajar akademik yang lebih baik.
- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu.

⁷ Isjoni, *Cooperative Learning : Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 16

⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2015), h. 47

- c. Pengembangan keterampilan sosial, yaitu keterampilan bekerjasama.⁹

3. Manfaat metode bermain jawaban

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran metode bermain jawaban, dapat disimpulkan bahwa metode bermain jawaban adalah metode belajar secara berkelompok yang dapat membangun interaksi antar siswa dengan adanya kesempatan berdiskusi untuk memecahkan masalah atau mencari kemungkinan jawaban atas soal yang telah guru berikan. Karena di sini, guru hanya sebagai fasilitator, sedangkan pusat pembelajaran ada pada siswa, sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan belajar.

4. Langkah - langkah metode bermain jawaban

Hisyam Zaini mengatakan bermain jawaban adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan metode bermain jawaban ini adalah sebagai berikut :

- a. Buatlah sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas, dan masing-masing ditulis pada selembar kertas.
- b. Tulislah sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan nomor 1 diatas. Jumlah jawaban harus lebih banyak dari jumlah pertanyaan.

⁹ Isjoni, *Op.Cit.*, h. 27-28

- c. Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat pada langkah kedua sesuai dengan kategori tertentu.
- d. kelompokkan jawaban – jawaban yang telah dibuat pada langkah ke 2 sesuai dengan kategori tertentu, misalnya adalah kategori : tokoh, nama tempat, peristiwa, tahun, dan lain-lain.
- e. Masukkan jawban – jawaban tadi tadi kedalam kantong-kantong ditulisi nama kategori dengan kategori jawaban.
- f. Tempelkan kotak-kotak kertas yang berisi jawaban ini pada selemba kertas karton. Kemudian pasang didepan kelas.¹⁰

Metode bermain jawaban dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran, tapi peneliti menerapkan metode bermain jawaban ini pada mata pelajaran akidah akhlak materi jin dan syaiton di kelas III. Selanjutnya langkah-langkah permainannya adalah sebagai berikut :

- a. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok.besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.
- b. Kepada setiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.
- c. Mintalah masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira dikantong yang mana jawaban mereka tersebut ada.
- d. Mulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain.

¹⁰ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : CTSD, 2007), h. 87

- e. Langkah no 4 di ulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan.
- f. Guru memberikan klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam pertanyaan tadi.¹¹

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Jawaban

Pembelajaran dengan kooperatif memiliki begitu banyak kelebihan diantaranya yaitu :

- a. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
- b. Mengembangkan kegembiraan belajar yang sejati.
- c. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan.
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai – nilai sosial dan komitmen.
- e. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
- f. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
- g. Menghilangkan siswa dari penderitaan akibat kesendirian atau keterasingan atau sebagainya.¹²

Sedangkan kekurangan dari penggunaan metode bermain jawaban ini diantaranya :

- a. Membutuhkan waktu yang panjang, karena metode ini melibatkan seluruh siswa untuk melakukan rangkaian permainan dalam belajar.
- b. Guru tidak dapat mengandalkan media buku saja, tetapi harus membuat media lainnya dengan kreatif.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode bermain jawaban merupakan salah satu metode dalam pembelajaran *kooperatif learning*, pada model pembelajaran ini siswa diberikan kesempatan belajar kelompok dengan jumlah yang sedikit atau kelompok

¹¹ *Ibid.*, h. 88

¹² Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), h.337

kecil dan tentu saja dikondisikan dengan keadaan kelas untuk bekerja sama melaksanakan pembelajaran.

B. Kajian Teoritis Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil Belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indeks dalam menentukan keberhasilan siswa¹³. Dengan demikian, hasil belajar berarti adalah sebuah prestasi yang didapatkan oleh siswa setelah adanya proses belajar mengajar, bisa dalam bentuk nilai ataupun perubahan tingkah laku.

Pendapat lain dari Tulus Tu'u mengatakan bahwa prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah ataupun di perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.¹⁴

Prestasi belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran disekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari sisi kognitif, karena sisi ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa. Diantara ke 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik, maka ranah kognitiflah yang paling sering dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan

¹³ Winarno Surakhmad, *Dasar dan Teknik Interaksi Mengajar dan Belajar*, (Bandung : Jemmars, 1980), h.25

¹⁴ Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta : Grasindo, 2004), h. 75

para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Karena itu unsur yang ada dalam prestasi siswa terdiri dari hasil belajar dan nilai siswa.¹⁵

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan diatas, hasil belajar adalah suatu nilai berbentuk huruf ataupun angka yang diperoleh siswa dari hasil evaluasi atau penilaian seorang guru kepada siswanya, dan hasil belajar tersebut merupakan bagian dari prestasi belajar.

2. Jenis- jenis hasil belajar

Untuk mengetahui apakah suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil atau tidak, maka seorang guru perlu melakukan tes. Setiap guru memiliki standar nilai, rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Maka jika setiap materi pelajaran diberikan tes, guru dapat mengetahui apakah siswa nya sudah mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut atau belum. Menurut Sardiman, hasil belajar meliputi :

- a. Hal ihwal keilmuwan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
- b. Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif)
- c. Hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik)¹⁶.

3. Unsur – unsur hasil belajar

unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar adalah sebagai berikut

- a. Hasil belajar bidang kognitif :

¹⁵ *Ibid.*, h. 76

¹⁶ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2004), h. 28

- 1) Tipe hasil pengetahuan hafalan (Knowledge)
- 2) Tipe hasil belajar pemahaman (Comprehention)
- 3) Tipe hasil belajar penerapan (Aplikasi)
- 4) Tipe hasil belajar analisis
- 5) Tipe hasil belajar sintesis
- 6) Tipe hasil belajar evaluasi

b. Hasil belajar bidang afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai . Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak memberi tekanan pada bidang kognitif. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti *atens* atau perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain lain.

c. Hasil belajar psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu (seseorang). Seseorang yang telah menguasai tingkat kognitif maka perilaku orang tersebut sudah diramalkan Carl Rogs¹⁷.

¹⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru, 2005), h.

4. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada beberapa faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar seseorang, yaitu sebagai berikut :

a. Faktor Internal

Faktor internal ialah segala faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, seperti faktor fisiologis yang mencakup pendengaran, penglihatan dan kondisi fisiologis serta faktor psikologis yang mencakup kebutuhan, kecerdasan, motivasi, perhatian, berfikir, ingat, dan lupa. Faktor-faktor internal antara lain :

- 1) Siswa kurang memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk pembelajaran. Salah satu kemampuan dasar yang diperlukan adalah kecerdasan. Apabila kemampuan ini rendah, maka besar kemungkinan hasil belajar yang diperolehnya akan rendah pula.
- 2) Kurangnya bakat khusus untuk situasi pembelajaran tertentu. Beberapa jenis pembelajaran tertentu seperti melukis, kesenian, musik, olahraga dan sebagainya banyak ditentukan oleh bakat khusus.
- 3) kurangnya motivasi atau dorongan untuk belajar. Motivasi mempunyai peranan yang besar sebagai pendorong bagi terwujudnya tingkah laku belajar.

- 4) Situasi pribadi yang menetap maupun yang sementara seperti gangguan emosional, pertentangan dalam diri dan lain-lain.
- 5) Faktor-faktor fisik seperti cacat tubuh, gangguan kesehatan, penglihatan, pendengaran dan sebagainya.
- 6) Faktor-faktor bawaan seperti buta warna, kidal, cacat bawaan dan sebagainya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ialah segala faktor yang bersumber dari luar siswa seperti faktor lingkungan sosial dan non sosial. Faktor lingkungan sosial mencakup lingkungan sosial sekolah, sosial masyarakat dan sosial keluarga. Sedangkan faktor lingkungan non sosial mencakup lingkungan alamiah, faktor instrumental dan faktor materi pelajaran. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

- 1) Faktor Lingkungan sosial sekolah seperti guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih baik disekolah.
- 2) Faktor Lingkungan sosial masyarakat seperti kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik akan mempengaruhi belajarnya.

- 3) Faktor Lingkungan sosial keluarga yang mana lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah) dan pengelolaan keluarga dapat memberi dampak bagi aktifitas belajar peserta didik.
- 4) Faktor Lingkungan non sosial lingkungan alamiah seperti udara segar, suasana sejuk dan tenang. Hal tersebut yang akan membawa pada kondisi belajar yang baik. Sebaliknya, bila kondisi alam yang tidak mendukung proses belajar peserta didik akan terhambat.
- 5) Faktor Lingkungan non sosial instrumental seperti perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam yaitu *hardware* dan *software*. *Hardware* seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. *Software* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, panduan silabus dan lain sebagainya.
- 6) Faktor Lingkungan non sosial materi pelajaran, faktor ini hendak disesuaikan dengan usia perkembangan peserta didik, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik.¹⁸

¹⁸ Baharuddin, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2010), h.26-28

5. Teknis Penilaian Hasil Belajar

Ada dua jenis tes yang menjadi alat penilaian hasil belajar, yakni tes, baik tes uraian (esai) maupun tes objektif. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban dari siswa dalam bentuk lisan, tulisan dan perbuatan. Tes digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif, tetapi dalam batas tertentu tes dapat pula digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar bidang afektif dan psikomotorik. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai tes uraian dan tes objektif adalah sebagai berikut :

a. Tes Uraian

Tes uraian disebut juga *essay examination*, merupakan alat penilaian hasil belajar yang paling tua. Secara umum tes uraian ini adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberi alasan dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri.¹⁹

b. Tes Objektif

Soal – soal bentuk objektif banyak digunakan dalam menilai hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh luasnya bahan

¹⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), h.33

pelajaran yang dapat dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan. Soal bentuk objektif ini dikenal dalam beberapa bentuk yaitu jawaban singkat, benar salah, menjodohkan, dan pikiran ganda. Kecuali bentuk jawaban singkat, dalam soal-soal bentuk objektif telah tersedia kemungkinan-kemungkinan jawaban yang dapat dipilih.²⁰

Dari pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh seseorang setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar meliputi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar tersebut, salah satunya yaitu faktor non sosial instrumental yang menyebutkan bahwa hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh metode mengajar guru. Adapun teknis penilaian hasil belajar yaitu dapat menggunakan tes uraian dan tes objektif, yang mana kedua tes tersebut dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu bentuk dari tes objektif untuk menilai hasil belajar siswa yaitu penggunaan bentuk soal jawaban singkat.

C. Kajian Teoritis Tentang Akidah Akhlak

²⁰ *Ibid.*, h. 44

1. Pengertian Akidah

Akidah adalah bentuk masdar dari kata “*aqada, ya'qidu 'aqdan 'aqidatan*” yang berarti simpulan, ikatan, sangkutan, perjanjian, dan kokoh. Sedang secara teknis berarti iman, kepercayaan, dan keyakinan. Dan tumbuhnya kepercayaan tentunya di dalam hati, sehingga yang dimaksud akidah adalah kepercayaan yang menghujam atau simpul di dalam hati.

2. Ciri – ciri Akidah Dalam Islam

Ibnu Taimiyah dalam bukunya “Akidah al-Wasithiyah” menerangkan makna akidah dengan suatu perkara yang harus dibenarkan dalam hati, dengannya jiwa menjadi tenang sehingga jiwa itu menjadi yakin serta mantap tidak dipengaruhi oleh keraguan dan juga tidak dipengaruhi oleh syakwasangka.²¹ Ciri-ciri akidah dalam islam adalah sebagai berikut :

- a. Akidah didasarkan pada keyakinan hati, tidak menuntut yang serba rasional, sebab ada masalah tertentu yang tidak rasional dalam akidah.
- b. Akidah islam sesuai dengan fitrah manusia sehingga pelaksanaan akidah menimbulkan ketentraman dan ketenangan.
- c. Akidah islam diasumsikan sebagai perjanjian yang kokoh, maka dalam pelaksanaan akidah harus penuh keyakinan tanpa disertai kebimbangan dan keraguan.
- d. Akidah dalam islam tidak hanya diyakini, lebih lanjut perlu pengucapan dengan kalimat “Thayyibah” dan diamalkan dengan perbuatan yang saleh.
- e. Keyakinan dalam akidah islam merupakan masalah yang supraempiris, maka dalil yang dipergunakan dalam pencarian kebenaran tidak hanya didasarkan atas indra dan kemampuan

²¹ Muhaimin dkk, *Kawasan dan Wawasan Studi Islam*, (Jakarta : Kencana, 2005), h. 141

manusia, melainkan membutuhkan wahyu yang dibawa oleh para rasul Allah SWT.²²

3. Pengertian Akhlak

Akhlak adalah bentuk kata jama' dari *khuluq* yang artinya perangai, tabiat, rasa malu dan adat kebiasaan. Menurut pengertian sehari-hari umumnya akhlak itu disamakan dengan budi pekerti, kesusilaan, sopan santun. *Khalq* merupakan gambaran sifat batin manusia, seperti raut wajah, body dan sebagainya. Dalam Bahasa Yunani pengertian *khalq* ini dipakai kata *ethicos* atau *ethos*, artinya adat kebiasaan, perasaan batin, kecenderungan hati untuk melakukan perbuatan. *Ethicos* kemudian berubah menjadi *ethika*.

Ada beberapa pengertian akhlak yang perlu dikemukakan Ibnu Maskawih “*Khuluq*” ialah keadaan jiwa yang memndorong manusia untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa difikirkan dan dipertimbangkan terlebih dahulu”. Adapun Prof. DR. Achmad Ameen menerangkan “Sebagian ulama menerangkan bahwa khuluq itu ialah kehendak yang dibiasakan. Artinya bahwa kehendak itu apabila membiasakan sesuatu, maka kebiasaan itu dinamakan *khuluq*”.²³

4. Ciri – ciri Akhlak

Adapun ciri-ciri akhlak adalah sebagai berikut :

- a. Akhlak sebagai ekspresi sifat dasar seseorang yang konstan dan tetap.

²² Ibid., h. 142

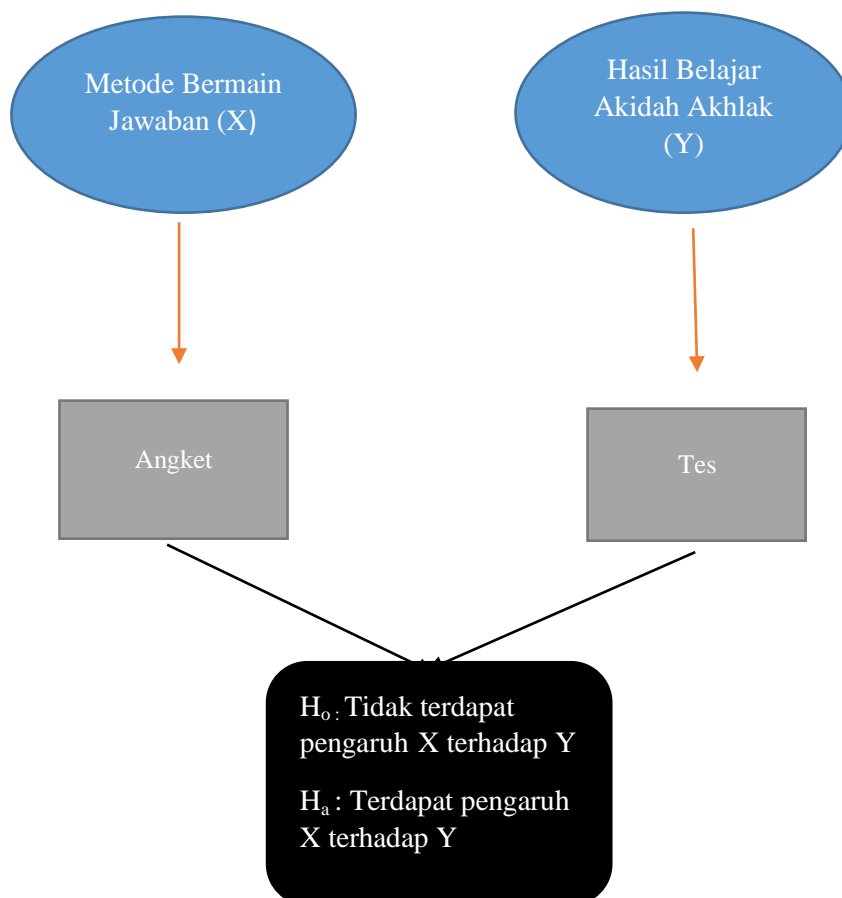
²³ Sahilun A. Nasir, *Tinjauan Akhlak*, (Surabaya : Al Ikhlas, 1991), h. 14-15

- b. Akhlak selalu dibiasakan seseorang sehingga ekspresi akhlak tersebut dilakukan berulang-ulang, sehingga dalam pelaksanaan itu dapat disertai pertimbangan pikiran terlebih dahulu.
- c. Apa yang diekspresikan dari akhlak merupakan keyakinan seseorang dalam menempuh keinginan sesuatu, sehingga pelaksanaan tidak ragu-ragu²⁴

Dari pengertian dan keterangan beberapa sumber di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran akidah akhlak adalah sebuah pelajaran yang menuntut siswa dan guru bekerjasama dalam upaya pembentukan peserta didik untuk mengenal, memahami, dan meengimani Allah SWT yang direalisasikan dalam bentuk perbuatan sehari-hari yaitu dengan cara menjalani apa yang diperintahkan Allah SWT dan menjauhi larangannya.

²⁴ Muhaimin dkk, *Op. Cit.*, h. 145

D. Kerangka Teori



Kerangka teori yang tergambar di atas dapat dijelaskan bahwa Metode Bermain Jawaban adalah variabel independen (X) atau variabel yang mempengaruhi variabel lainnya atau mempengaruhi variabel dependen. Hasil belajar siswa merupakan variabel dependen (Y). Dengan menggunakan angket dan tes, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap

Hasil Belajar Akidah Akhlak (H_a) ataukah Tidak Terdapat Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa (H_o).

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan biasanya digunakan untuk mencari perbedaan dan persamaan antara penelitian orang lain dengan penelitian yang sedang seorang peneliti buat. Atau untuk membandingkan suatu penelitian dengan penelitian lainnya

Adapun penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Rindang Dyah Pertiwi dari UNP Kediri jurusan PGSD Tahun 2015 dengan Judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mengenal Penggunaan Uang Sesuai Dengan Kebutuhan Siswa Kelas III SDN 1 Nglongsor Tahun Ajaran 2014/2015”. Adapun berhasilnya penelitian yang saudara Rindang lakukan diketahui tidak ada pengaruh antara sebelum di terapkan metode Kooperatif Jigsaw dan setelah digunakan metode Kooperatif Jigsaw, sebelum menggunakan metode kooperatif Jigsaw adalah 46,43% sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah 7,00 (KKM) presentasinya adalah 53,57%. Sedangkan pada presentase hasil belajar siswa setelah saudara rindang menggunakan metode Kooperatif Jigsaw adalah 67,86% kurang dari KKM dan nilai rata-rata siswa yang diatas 7,00 (KKM) presentasinya adalah 32,14%.²⁵

Adapun Karya ilmiah lainnya adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh Riesa Dewi Setianingrum dari UNY jurusan PGSD Tahun 2016 dengan Judul “Pengaruh Penerapan Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 2 Sabranglor” , berhasilnya penelitian yang dilakukan saudari Riesa lakukan diketahui terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPS Kelas IV, terbukti dengan perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu sebesar 75,05 untuk kelas eksperimen dan 70,00 untuk kelas kontrol.²⁶

Saudari Rindang menggunakan Metode Kooperatif Jigsaw dalam pelajaran IPS untuk melihat apakah metode tersebut berpengaruh atau tidak terhadap Hasil Belajar Siswa, sedangkan saudari Riesa meneliti Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Metode Jigsaw dan melihat apakah metode tersebut memiliki pengaruh atau tidak pada Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS.

Persamaannya adalah peneliti sama-sama mengukur Pengaruh suatu Metode terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan yang menjadi perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu peneliti menggunakan Metode Bermain Jawaban dalam Pelajaran Akidah akhlak untuk melihat Pengaruh Metode tersebut Terhadap Hasil Belajar Siswa.

²⁶<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/2120/1816=2ahUK>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.²⁷ Data yang diperoleh merupakan data alamiah seperti apa adanya²⁸. Penelitian ini dilakukan untuk melihat hubungan antara variabel penerapan metode bermain jawaban (X) dan hasil belajar akidah akhlak (Y).

Ciri-ciri kuantitatif itu sendiri yaitu dengan menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, angket dan dokumentasi. Ciri-ciri penelitian kuantitatif sebagai berikut :

1. Kejelasan unsur meliputi tujuan, pendekatan, sampel, sumber data sudah menetap rincian sejak awal.
2. Langkah penelitian direncanakan sampai matang ketika persiapan disusun.
3. Hipotesis (jika perlu) mengajukan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian dan hipotesis menentukan hasil yang dihitung dengan menggunakan salah satu rumus/ skala pengukuran.
4. Desain jelas langkah-langkah hasil yang diharapkan.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 14

²⁸ *Ibid.*, h. 21

5. Kegiatan pengumpulan dan kemungkinan untuk diwakilkan
6. Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul.²⁹

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁰ Populasi yang digunakan sebagai obyek penelitian berjumlah 139 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti, dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati.³¹

Dalam penelitian ini, peneliti mengampil sampel sebanyak 20 orang atau keseluruhan kelas III menjadi kelas penelitian yang diberi penerapan metode bermain jawaban.

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010), h. 28

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 80

³¹ Wikipedia, *Pengertian Sampel*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Sampel\(statistika\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Sampel(statistika)), 25 Desember 2018

Tabel 3.1
Jumlah Populasi Siswa MIM 10 Rejang Lebong

Bentuk Populasi	Jumlah Siswa		Jumlah	Ket
	Perempuan	Laki-laki		
Kelas 1	13	24	37	
Kelas 2	9	9	18	
Kelas 3	9	11	20	Sampel
Kelas 4	15	16	31	
Kelas 5	7	9	16	
Kelas 6	9	8	17	
JUMLAH	62	77	139	

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.³² Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket pada variabel X yaitu metode bermain jawaban. Tujuan dari pembuatan angket ini adalah untuk memperoleh informasi yang relevan.

³² Indri, *pengertian instrument pengumpulan data*, <https://timur.ilearning.me.2016/01/04/apa-saja-metode-dan-instrumen-pengumpulan-data/> 15 Januari 2019

Sedangkan untuk variabel Y pada hasil belajar akidah akhlak. Instrumen penelitiannya menggunakan tes formatif. tes formatif adalah tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh manakah pengetahuan peserta didik terbentuk setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Tes formatif yaitu dilaksanakan pada setiap kali suatu pelajaran atau sub pokok bahasan berakhir atau dapat diselesaikan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Angket

Angket dapat digunakan untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh metode bermain jawaban (X) dalam proses belajar responden. Penyusunan angket ini menggunakan skala likert sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara selalu sampai tidak pernah. Berikut kisi-kisi angket berdasarkan indikator metode bermain jawaban :

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian
tentang Metode Bermain Jawaban

No	Variabel	Indikator	Item Soal	Jumlah
1	Metode Bermain Jawaban (X)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kelompok belajar siswa 	1, 2, 3	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan lembar 	4, 5, 6, 6	4

		<ul style="list-style-type: none"> pertanyaan • Memberikan waktu berdiskusi 	8, 9, 10	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Meminta masing-masing anggota kelompok membaca soal 	11, 12, 13	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan waktu untuk anggota kelompok mengambil alternatif jawaban kedepan kelas 	14, 15, 16, 17	4
		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan klarifikasi jawaban atau penjelasan 	18, 19, 20	3

2. Tes

Untuk memperoleh data yang berkaitan dengan hasil belajar (Y) siswa dengan pembelajaran menggunakan metode bermain jawaban, maka instrumen yang digunakan adalah tes formatif objektif yang berupa lembaran soal dengan jawaban singkat. Soal tes dibuat dengan indikator penilaian sebagai berikut:

- a) Menjelaskan pengertian tentang jin dan syaiton.
- b) Menjelaskan penciptaan jin dan syaiton.

- c) Mengetahui sifat jin dan syaiton.
- d) Mengetahui sebab jin dan syaiton dikeluarkan dari syurga.
- e) Mengetahui tujuan jin dan syaiton menggoda manusia.
- f) Menjelaskan cara jin dan syaiton menggoda manusia
- g) Menyebutkan cara menghindari godaan jin dan syaiton.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Penelitian
Tentang Hasil Belajar Akidah Akhlak

No	Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah
1	Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi jin dan syaiton (Y)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan pengertian jin dan syaiton • Menjelaskan penciptaan jin dan syaiton • Menyebutkan sifat-sifat jin dan syaiton • Menceritakan peristiwa dikeluarkannya jin dan syaiton dari surga • Menjelaskan tujuan jin dan syaiton menggoda manusia • Menjelaskan cara-cara jin dan syaiton 	<p>1, 2</p> <p>3,4</p> <p>5,6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>

		menggoda manusia • Menyebutkan cara menghindari dari godaan jin dan syaiton	10	1
--	--	--	----	---

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan untuk melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.³³

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan ketika peneliti melaksanakan tugas PPL pada Januari 2019 sampai April 2019 di MIM 10 Rejang Lebong. Saat melakukan observasi, peneliti melihat aktivitas guru dan siswa pada proses belajar mengajar

³³ Wikipedia, *Pengertian Pengamatan*, <http://id.m.wikipedia.org/wiki/pengamatan>. 25 Januari 2019

Akidah Akhlak di kelas III. Peneliti mengamati fasilitas ruang kelas, buku referensi yang digunakan dalam proses belajar mengajar, cara guru menyampaikan materi kepada siswa, pemberian soal untuk mengevaluasi siswa. Peneliti juga mengamati tingkah laku siswa, cara siswa berinteraksi kepada guru dan sesama temannya serta cara siswa menanggapi materi yang disampaikan oleh guru.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penyebaran angket atau kuesioner kepada subjek penelitian bertujuan untuk memperoleh data atau informasi mengenai masalah penelitian yang menggambarkan variabel-variabel yang diteliti.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup (angket berstruktur) adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberi tanda (\surd). Dan pengukurannya menggunakan skala linkert, yaitu skala yang

berisi lima tingkat preferensi jawaban dengan alternatif jawaban pada tabel berikut.³⁴

Tabel 3.4
Alternatif Jawaban Dengan Skala Linkert

Simbol	Alternatif Jawaban	Nilai
SL	Selalu	5
SR	Sering	4
KD	Kadang-kadang	3
JR	Jarang	2
TP	Tidak Pernah	1

3. Penggunaan tes

Tes adalah pengumpulan data yang menggunakan sederetan pertanyaan, latihan atau alat lain.³⁵ Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes formatif objektif yang berbentuk soal jawaban singkat.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengukur variabel Y yaitu hasil belajar akidah akhlak siswa. Tes yang digunakan adalah tes objektif berbentuk soal jawaban

³⁴ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan SPSS*, (Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2015), h. 45

³⁵ Sukarman Syarnubi, *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*, (Bengkulu : Lp2 STAIN 2011), h.113

singkat. Tes dilaksanakan setelah guru selesai memberikan penjelasan materi jin dan syaiton pada mata pelajaran akidah akhlak. Di sekolah, tes formatif ini biasa dikenal dengan istilah “latihan”, tes berbentuk pertanyaan yang membutuhkan jawaban singkat dengan cara memilih jawaban singkat yang telah guru sediakan (*option*), dengan soal sebanyak 10 pertanyaan dan masing – masing pertanyaan berbobot 10 poin.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian.³⁶

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara meminta data dari pihak sekolah, khususnya untuk mengetahui keadaan sekolah. Terkait dengan profil sekolah, guru dan siswa, serta fasilitas yang ada di sekolah. Peneliti juga meminta langsung kepada wali kelas III terkait hasil belajar siswa kelas III atau siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini dalam bentuk nilai, terkhusus mata pelajaran akidah akhlak.

³⁶ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Predanamedia Group, 2016), h. 90

E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini yang berupa penelitian kuantitatif maka peneliti menggunakan beberapa tahap dan teknik analisis data, yakni:

1. Mencari gambaran metode bermain jawaban (X)

Langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

a) Mencari nilai *Mean* terlebih dahulu dengan menggunakan

$$\text{rumus: } M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M = *Mean* yang dicari

$\sum fx$ = Jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi dari masing- masing interval

N = *Number of cases*

b) Mencari standar deviasi (SD) dengan rumus :³⁷

$$SD_x = \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{N}$$

Keterangan :

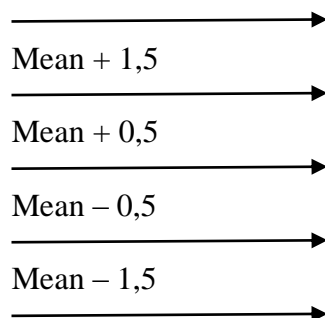
SD = Standar Deviasi.

$\sum fx$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan.

³⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004), h. 157

N = *Number of cases*

- c) Mencari sangat baik, baik, cukup, rendah dan sangat rendah (SB,B,S,K,SK), dengan rumus :³⁸



2. Mencari gambaran hasil belajar akidah akhlak (Y)

Langkah-langkahnya adalah :

- a) Mencari nilai Mean terlebih dahulu dengan menggunakan rumus :

$$M_y = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M = *Mean* yang dicari

$\sum fy$ = jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi dari masing-masing interval

N = *Number of cases*

³⁸ *Ibid*, h.175

b) Mencari standar deviasi (SD) dengan rumus :

$$SD_y = \frac{\sqrt{\sum fy^2}}{N}$$

Keterangan :

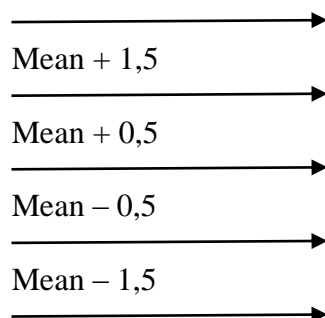
SD = Standar Deviasi.

$\sum fy$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan.

N = Number of cases

c) Mencari sangat baik, baik, cukup, rendah dan sangat rendah

(SB,B,S,K,SK), dengan rumus :



3. Mencari pengaruh metode bermain jawaban (X) terhadap hasil belajar (Y)

Untuk melihat seberapa besar pengaruh X terhadap Y, digunakanlah Rumus *product moment* dan Koefisien determinasi sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = Angket indeks korelasi “r” *product moment* angka kasar.

N = Jumlah Subjek yang akan diteliti.

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antar skor X dan Y.

$\sum x$ = Jumlah skor X.

$\sum y$ = Jumlah skor Y.³⁹

Memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi produk momen secara kasar (Sederhana). Dalam memberikan interpretasi secara sederhana terhadap angka indeks korelasi “r” *product moment* (r_{xy}) pada umumnya dipergunakan pedoman sebagai berikut :⁴⁰

Tabel 3.5
Product Moment

Besarnya “r” product moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dan variabel Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap

³⁹ *Ibid.*, h. 206

⁴⁰ *Ibid.*, h. 193

	tidak ada korelasi antara variabel X dan Y)
0,20 – 0,40	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang atau cukup
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat dan tinggi
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi sangat kuat dan sangat tinggi

Untuk melihat seberapa pengaruh metode bermain jawaban terhadap hasil belajar akidah akhlak dilanjutkan menggunakan koefisien determinasi dengan menggunakan rumus :

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian⁴¹ mengacu dari berbagai konsep dan teori yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut :

H₀ : Tidak Terdapat Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong.

H_a : Terdapat Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2014), h. 284

BAB III

METODE PENELITIAN

G. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴² Data yang diperoleh merupakan data alamiah seperti apa adanya⁴³. Penelitian ini dilakukan untuk melihat hubungan antara variabel penerapan metode bermain jawaban (X) dan hasil belajar akidah akhlak (Y).

Ciri-ciri kuantitatif itu sendiri yaitu dengan menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, angket dan dokumentasi. Ciri-ciri penelitian kuantitatif sebagai berikut :

7. Kejelasan unsur meliputi tujuan, pendekatan, sampel, sumber data sudah menetap rincian sejak awal.
8. Langkah penelitian direncanakan sampai matang ketika persiapan disusun.
9. Hipotesis (jika perlu) mengajukan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian dan hipotesis menentukan hasil yang dihitung dengan menggunakan salah satu rumus/ skala pengukuran.
10. Desain jelas langkah-langkah hasil yang diharapkan.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 14

⁴³ *Ibid.*, h. 21

11. Kegiatan pengumpulan dan kemungkinan untuk diwakilkan
12. Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul.⁴⁴

H. Populasi dan Sampel

3. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁵ Populasi yang digunakan sebagai obyek penelitian berjumlah 139 siswa.

4. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti, dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati.⁴⁶

Dalam penelitian ini, peneliti mengampil sampel sebanyak 20 orang atau keseluruhan kelas III menjadi kelas penelitian yang diberi penerapan metode bermain jawaban.

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010), h. 28

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 80

⁴⁶ Wikipedia, *Pengertian Sampel*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Sampel\(statistika\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Sampel(statistika)), 25 Desember 2018

Tabel 3.1
Jumlah Populasi Siswa MIM 10 Rejang Lebong

Bentuk Populasi	Jumlah Siswa		Jumlah	Ket
	Perempuan	Laki-laki		
Kelas 1	13	24	37	
Kelas 2	9	9	18	
Kelas 3	9	11	20	Sampel
Kelas 4	15	16	31	
Kelas 5	7	9	16	
Kelas 6	9	8	17	
JUMLAH	62	77	139	

I. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.⁴⁷ Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket pada variabel X yaitu metode bermain jawaban. Tujuan dari pembuatan angket ini adalah untuk memperoleh informasi yang relevan.

⁴⁷ Indri, *pengertian instrument pengumpulan data*, <https://timur.ilearning.me.2016/01/04/apa-saja-metode-dan-instrumen-pengumpulan-data/> 15 Januari 2019

Sedangkan untuk variabel Y pada hasil belajar akidah akhlak. Instrumen penelitiannya menggunakan tes formatif. tes formatif adalah tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh manakah pengetahuan peserta didik terbentuk setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Tes formatif yaitu dilaksanakan pada setiap kali suatu pelajaran atau sub pokok bahasan berakhir atau dapat diselesaikan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3. Angket

Angket dapat digunakan untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh metode bermain jawaban (X) dalam proses belajar responden. Penyusunan angket ini menggunakan skala likert sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara selalu sampai tidak pernah. Berikut kisi-kisi angket berdasarkan indikator metode bermain jawaban :

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian
tentang Metode Bermain Jawaban

No	Variabel	Indikator	Item Soal	Jumlah
1	Metode Bermain Jawaban (X)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kelompok belajar siswa 	1, 2, 3	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan lembar 	4, 5, 6, 6	4

		<ul style="list-style-type: none"> pertanyaan • Memberikan waktu berdiskusi 	8, 9, 10	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Meminta masing-masing anggota kelompok membaca soal 	11, 12, 13	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan waktu untuk anggota kelompok mengambil alternatif jawaban kedepan kelas 	14, 15, 16, 17	4
		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan klarifikasi jawaban atau penjelasan 	18, 19, 20	3

4. Tes

Untuk memperoleh data yang berkaitan dengan hasil belajar (Y) siswa dengan pembelajaran menggunakan metode bermain jawaban, maka instrumen yang digunakan adalah tes formatif objektif yang berupa lembaran soal dengan jawaban singkat. Soal tes dibuat dengan indikator penilaian sebagai berikut:

h) Menjelaskan pengertian tentang jin dan syaiton.

i) Menjelaskan penciptaan jin dan syaiton.

- j) Mengetahui sifat jin dan syaiton.
- k) Mengetahui sebab jin dan syaiton dikeluarkan dari syurga.
- l) Mengetahui tujuan jin dan syaiton menggoda manusia.
- m) Menjelaskan cara jin dan syaiton menggoda manusia
- n) Menyebutkan cara menghindari godaan jin dan syaiton.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Penelitian
Tentang Hasil Belajar Akidah Akhlak

No	Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah
1	Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi jin dan syaiton (Y)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan pengertian jin dan syaiton • Menjelaskan penciptaan jin dan syaiton • Menyebutkan sifat-sifat jin dan syaiton • Menceritakan peristiwa dikeluarkannya jin dan syaiton dari surga • Menjelaskan tujuan jin dan syaiton menggoda manusia • Menjelaskan cara-cara jin dan syaiton 	<p>1, 2</p> <p>3,4</p> <p>5,6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>

		menggoda manusia <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan cara menghindari dari godaan jin dan syaiton 	10	1
--	--	--	----	---

J. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan untuk melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut :

2. Observasi

Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.⁴⁸

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan ketika peneliti melaksanakan tugas PPL pada Januari 2019 sampai April 2019 di MIM 10 Rejang Lebong. Saat melakukan observasi, peneliti melihat aktivitas guru dan siswa pada proses belajar mengajar

⁴⁸ Wikipedia, *Pengertian Pengamatan*, <http://id.m.wikipedia.org/wiki/pengamatan>. 25 Januari 2019

Akidah Akhlak di kelas III. Peneliti mengamati fasilitas ruang kelas, buku referensi yang digunakan dalam proses belajar mengajar, cara guru menyampaikan materi kepada siswa, pemberian soal untuk mengevaluasi siswa. Peneliti juga mengamati tingkah laku siswa, cara siswa berinteraksi kepada guru dan sesama temannya serta cara siswa menanggapi materi yang disampaikan oleh guru.

5. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penyebaran angket atau kuesioner kepada subjek penelitian bertujuan untuk memperoleh data atau informasi mengenai masalah penelitian yang menggambarkan variabel-variabel yang diteliti.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup (angket berstruktur) adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberi tanda (\surd). Dan pengukurannya menggunakan skala linkert, yaitu skala yang

berisi lima tingkat preferensi jawaban dengan alternatif jawaban pada tabel berikut.⁴⁹

Tabel 3.4
Alternatif Jawaban Dengan Skala Linkert

Simbol	Alternatif Jawaban	Nilai
SL	Selalu	5
SR	Sering	4
KD	Kadang-kadang	3
JR	Jarang	2
TP	Tidak Pernah	1

6. Penggunaan tes

Tes adalah pengumpulan data yang menggunakan sederetan pertanyaan, latihan atau alat lain.⁵⁰ Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes formatif objektif yang berbentuk soal jawaban singkat.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengukur variabel Y yaitu hasil belajar akidah akhlak siswa. Tes yang digunakan adalah tes objektif berbentuk soal jawaban

⁴⁹ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan SPSS*, (Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2015), h. 45

⁵⁰ Sukarman Syarnubi, *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*, (Bengkulu : Lp2 STAIN 2011), h.113

singkat. Tes dilaksanakan setelah guru selesai memberikan penjelasan materi jin dan syaiton pada mata pelajaran akidah akhlak. Di sekolah, tes formatif ini biasa dikenal dengan istilah “latihan”, tes berbentuk pertanyaan yang membutuhkan jawaban singkat dengan cara memilih jawaban singkat yang telah guru sediakan (*option*), dengan soal sebanyak 10 pertanyaan dan masing – masing pertanyaan berbobot 10 poin.

7. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian.⁵¹

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara meminta data dari pihak sekolah, khususnya untuk mengetahui keadaan sekolah. Terkait dengan profil sekolah, guru dan siswa, serta fasilitas yang ada di sekolah. Peneliti juga meminta langsung kepada wali kelas III terkait hasil belajar siswa kelas III atau siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini dalam bentuk nilai, terkhusus mata pelajaran akidah akhlak.

K. Teknik Analisis Data

⁵¹ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Predanamedia Group, 2016), h. 90

Penelitian ini yang berupa penelitian kuantitatif maka peneliti menggunakan beberapa tahap dan teknik analisis data, yakni:

4. Mencari gambaran metode bermain jawaban (X)

Langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

b) Mencari nilai *Mean* terlebih dahulu dengan menggunakan

$$\text{rumus: } M_X = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M = *Mean* yang dicari

$\sum fx$ = Jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi dari masing- masing interval

N = *Number of cases*

b) Mencari standar deviasi (SD) dengan rumus :⁵²

$$SD_x = \frac{\sqrt{\sum fx^2}}{N}$$

Keterangan :

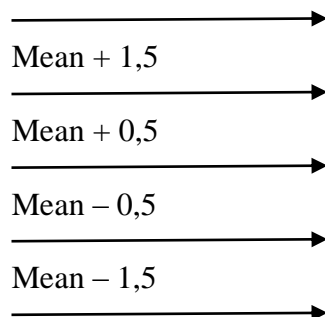
SD = Standar Deviasi.

$\sum fx$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan.

N = *Number of cases*

⁵² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004), h. 157

- d) Mencari sangat baik, baik, cukup, rendah dan sangat rendah (SB,B,S,K,SK), dengan rumus :⁵³



5. Mencari gambaran hasil belajar akidah akhlak (Y)

Langkah-langkahnya adalah :

- b) Mencari nilai Mean terlebih dahulu dengan menggunakan rumus :

$$M_y = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M = *Mean* yang dicari

$\sum fy$ = jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi dari masing-masing interval

N = *Number of cases*

- b) Mencari standar deviasi (SD) dengan rumus :

⁵³ *Ibid*, h.175

$$SD_y = \frac{\sqrt{\sum f y^2}}{N}$$

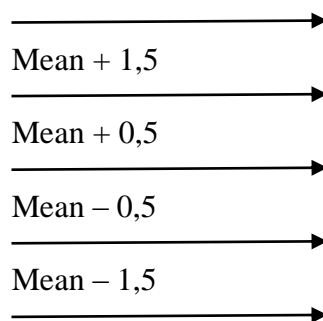
Keterangan :

SD = Standar Deviasi.

$\sum f y$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan.

N = Number of cases

- c) Mencari sangat baik, baik, cukup, rendah dan sangat rendah (SB,B,S,K,SK), dengan rumus :



6. Mencari pengaruh metode bermain jawaban (X) terhadap hasil belajar (Y)

Untuk melihat seberapa besar pengaruh X terhadap Y, digunakanlah Rumus *product moment* dan Koefisien determinasi sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = Angket indeks korelasi “r” *product moment* angka kasar.

N = Jumlah Subjek yang akan diteliti.

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antar skor X dan Y.

$\sum x$ = Jumlah skor X.

$\sum y$ = Jumlah skor Y.⁵⁴

Memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi produk momen secara kasar (Sederhana). Dalam memberikan interpretasi secara sederhana terhadap angka indeks korelasi “r” *product moment* (r_{xy}) pada umumnya dipergunakan pedoman sebagai berikut :⁵⁵

Tabel 3.5
Product Moment

Besarnya “r” product moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dan variabel Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel

⁵⁴ *Ibid.*, h. 206

⁵⁵ *Ibid.*, h. 193

	X dan Y)
0,20 – 0,40	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang atau cukup
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat dan tinggi
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi sangat kuat dan sangat tinggi

Untuk melihat seberapa pengaruh metode bermain jawaban terhadap hasil belajar akidah akhlak dilanjutkan menggunakan koefisien determinasi dengan menggunakan rumus :

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

L. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian⁵⁶ mengacu dari berbagai konsep dan teori yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut :

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2014), h. 284

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong.

H_a : Terdapat Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan di MIM 10 Rejang Lebong, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Gambaran metode bermain jawaban yang mempengaruhi siswa MIM 10 Rejang Lebong dengan kategori sangat baik 0%, kategori baik sebanyak 40%, kategori cukup sebanyak 50%, kategori rendah 0% dan kategori sangat rendah sebanyak 10%. Kriteria cukup menempati nilai paling tinggi yaitu 50%, jadi dapat disimpulkan bahwa metode bermain jawaban di kelas III MIM 10 Rejang Lebong termasuk dalam kategori cukup.
2. Gambaran hasil belajar akidah akhlak yang dimiliki siswa kelas III MIM 10 Rejang Lebong dengan kategori sangat baik sebanyak 20%, kategori baik sebanyak 20%, kategori cukup sebanyak 40%, kategori rendah sebanyak 20% dan kategori sangat rendah 0%. Kriteria cukup menempati nilai paling tinggi yaitu 40%, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akidah akhlak di kelas III MIM 10 Rejang Lebong termasuk dalam kategori cukup.

3. Terdapat pengaruh signifikan antara metode bermain Jawaban terhadap hasil belajar akidah akhlak di Kelas III MIM 10 Rejang Lebong. Pengaruh antara metode bermain jawaban terhadap hasil belajar akidah akhlak sebanyak 49%.

B. Saran-saran

Dari kesimpulan di atas, maka peneliti bermaksud memberikan masukan atau saran kepada :

1. Kepala Sekolah dan Guru
 - a. Kepada Kepala Sekolah hendaknya mengajak atau menghimbau kepada guru untuk melakukan perubahan yang baik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan anak bangsa.
 - b. Diharapkan kepada Kepala Sekolah untuk memenuhi fasilitas yang memadai seperti alat peraga atau sejenisnya untuk kelancaran dalam proses belajar mengajar
 - c. Kepada Guru hendaknya selalu membuat strategi mengajar yang mengikuti perkembangan kurikulum yang sekarang, misalnya perbanyak metode dalam mengajar dalam rangka meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.

2. Kepada Orang Tua Siswa

Kepada orang tua siswa diharapkan dapat membantu siswa untuk memberikan pengawasan terhadap anak-anaknya, terutama dalam tata cara belajar yang baik selama di sekolah ataupun di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2015
- Albert Kurniawan. *Metode Riset Untuk Ekonomi dan Bisnis Teori, Konsep dan Praktik Penelitian Bisnis : Dilengkapi Perhitungan Pengelolaan Data dengan IBM SPSS*. Bandung : Alfabeta, 2014
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004
- Baharuddin. dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media, 2010
- Dimiyati dan Mujiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta, 2002
- Hisyam Zaini. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : CTSD, 2007
- Husnaini Husman dan Purnomo. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta:PT Bumi Aksara, 2008
- Isjoni. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta, 2013
- Imam Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariatet dengan SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2005
- Kusnandar. *Guru Profesional*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007
- Muhaimin dkk. *Kawasan Dan Wawasan Studi Islam*. Jakarta : Kencana, 2005
- Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru, 2005

- Nana Sudjana. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016
- Ridwan. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian (untuk mahasiswa s1, s2, dan s3)*. Bandung : Alfabeta, 2013
- Sadirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers, 2004
- Sahilun A. Nasir. *Tinjauan Akhlak*. Surabaya : Al Ikhlas, 1991
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Predanamedia Group, 2016
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Cetakan ke 5. Jakarta : CV. Alfabeta, 2008
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, 2015
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2014
- Suhasimi, Arikunto. *Metode Research*. Bandung : Jemmar, 2010
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010
- Sukarman Syarnubi. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bengkulu : Lp2 STAIN, 2011
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta, 2010
- Syamsu Mappa. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Jakarta : Depdikbud, 1994
- Tulus Tu'u. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : Grasindo, 2004

Winarno Surakhmad, *Dasar dan Teknik Interaksi Mengajar dan Belajar*. Bandung : Jemmars, 1980

Depdikbud. *Pengertian Pengaruh*,

<http://yosiabdiantindaon.blogspot.com/2012/11/pengertian-pengaruh.html?m=1>,
10 Januari 2019

http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/11,1,01.10.0300.pdf=2ahUKEwiM, 23 Maret 2019

<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/2120/1816=2ahUKEw>, 23 Maret 2019

Indri. *pengertianinstrumentpengumpulandata*. <https://timur.ilearning.me.2016/01/04/pasaja-metode-dan-instrumen-pengumpulan-data/>, 15 Januari 2019

Wikipedia. *Pengertian Pengamatan*, <http://id.m.wikipedia.org/wiki/pengamatan>, 25 Januari 2019

Wikipedia, *Pengertian Sampel*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Sampel_\(statistika\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Sampel_(statistika)), 25 Desember 2018

**L
A
M
P
I
R
A
N**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
Nomor : *RS* /In.34/FT/PP.00.9/02/2019

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan
Pertama : 1. **Hendra Harmi, M.Pd** 19751108 200312 1 001
2. **Ummul Khair, M.Pd** 19691021 199702 2 001

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Elfrina Mayroja Pratika**

N I M : **15592006**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong.**

- Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam **penggunaan bahasa dan metodologi penulisan** ;
- Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
pada tanggal, 14 Februari 2019
Dekan,
Fitri Nuzmal



Perihal : Permohonan Penerbitan Surat Izin Penelitian
Kepada Yth,
Bapak Rektor IAIN Curup
Di –
Tempat

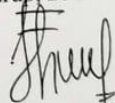
Assalamualaikum Warohmatullahi Wabaraktuh
Sehubungan telah diterimanya Proposal Penelitian Skripsi Oleh pihak IAIN Curup,
maka saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elfrina Mayroja Pratika
N I M : 15592006
Semester : VIII
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong”

Dengan ini saya mengajukan surat permohonan diterbitkannya surat izin
penelitian yang dimaksud.

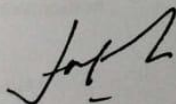
Demikianlah surat permohonan ini semoga dapat digunakan sebagaimana
mestinya, atas perhatian dan kesediannya, saya ucapkan terimakasih.

Curup, 26 Maret 2019

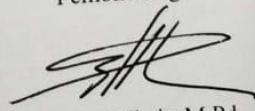

Elfrina Mayroja Pratika
NIM.15592006

Mengetahui

Pembimbing I


Hendra Harmi, M.Pd

Pembimbing II


Ummul Khair, M.Pd
NIP. 19691021 1999702 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 539 /In.34/FT/PP.00.9/04/2019 12 April 2019
Lampiran : Proposal Dan Instrumen
Hal : Rekomendasi Izin Penelitian

Yth.
Kepala Kantor Kemenag
Kab. Rejang Lebong

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dalam rangka penyusunan skripsi S.I pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup :

Nama : Elfrina Mayroja Pratika
NIM : 15592006
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong.
Waktu Penelitian : 12 April 2019 s.d 12 Juli 2019
Tempat Penelitian : MIM 10 Rejang Lebong Kab. Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian pada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terima kasih



Tembusan : disampaikan ;
1. Rektor
2. Warek I
3. Ka. Biro AUAK



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 906 /KK.07.03.2/TI.00/04/2019

Berdasarkan surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) curup nomor : 539/In.34/FT/PP.00.9/04/2019 tanggal 1 April 2019 perihal Rekomendasi izin penelitian , dengan ini memberikan izin penelitian kepada :

Nama : Elfrina Mayroja Pratika
NIM : 15592006
Jurusan/prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul skripsi : Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak III MIM 10 Rejang Lebong.
Waktu penelitian : 12 April 2019 s.d 12 Juli 2019
Tempat penelitian : MIM 10 Rejang Lebong Kab. Rejang Lebong

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan peneliti harus melapor kepada kepala madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan peneliti tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada kepala kantor kementerian agama kabupaten rejang lebong cq. Seksi pendidikan madrasah

Asli : surat izin peneliti ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan Madrasah



- Tembusan :
1. Wakil ketua bidang akademik IAIN Curup
 2. Mahasiswa ybs
 3. Arsip





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH CURUP
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH NO 10
Jln. Syahril Kehurahan Karang Anyar Kec. Curup Timur
CURUP-REJANG LEBONG 39116



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 98/IV.4.10/A/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Burhan Fajri, S.Pd.I
NIP : 198011192009121002
Jabatan : Kepala Sekolah MI Muhammadiyah 10 Rejang Lebong

Berdasarkan surat rekomendasi dari Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Nomor : 906/ KK.07.03.2/TL.00/04/2019 tanggal 12 April 2019 perihal rekomendasi izin penelitian atas nama :

Nama : Elfrina Mayroja Pratika
NIM : 15592006
Jurusan / Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Waktu Penelitian : 12 April 2019 s.d 12 Juli 2019

Yang nama tersebut di atas benar telah melaksanakan penelitian (pengambilan data) dalam rangka penyelesaian skripsi bagi mahasiswa IAIN dengan Judul "PENGARUH METODE BERMAIN JAWABAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS III MIM 10 REJANG LEBONG".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 27 Juli 2019

Kepala Sekolah


Burhan Fajri, S.Pd.I
NIP : 198011192009121002

SILABUS

Standar Kompetensi : 6. Beriman kepada makhluk ghaib selain Malaikat

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
6.1 Mengenal makhluk ghaib selain Malaikat (Jin dan syetan)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian Jin dan Syaiton ▪ Penciptaan Jin dan Syaiton ▪ Sifat-sifat Jin dan Syaiton ▪ Kedurhakaan Jin dan Syaiton 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca refrensi tentang makhluk ghaib ▪ Menemukan pengertian tentang Jin dan Syaiton ▪ Membahas tentang penciptaan Jin dan Syaiton ▪ Membahas sifat-sifat Jin dan Syaiton 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan pengertian tentang Jin dan Syaiton ▪ Menjelaskan penciptaan Jin dan Syaiton ▪ Menyebutkan sifat-sifat Jin dan Syaiton 	Jenis tes : Tes tulis Tes lisan Non tes Bentuk:		Buku paket Alat peraga (Karton informasi tentang Jin dan Syaiton) Kotak Alternatif Jawaban

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tujuan Jin dan Syaiton menggoda manusia ▪ Cara-cara Jin dan Syaitan menggoda manusia ▪ Cara menghindari dari godaan Jin dan Syaitan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membahas peristiwa dikeluarkannya Jin dan Syaiton ▪ Membahas tujuan Jin dan Syaiton menggoda manusia ▪ membahas cara-cara Jin dan Syaiton menggoda manusia ▪ Membahas cara menghindari dari godaan Jin dan Syaiton melalui ▪ Mengerjakan soal latihan secara berkelompok ▪ Berdiskusi jawaban ▪ Membacakan soal secara bergiliran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan peristiwa dikeluarkannya Jin dan Syaiton dari surge ▪ Menjelaskan tujuan Jin dan Syaiton menggoda manusia ▪ Menjelaskan cara-cara Jin dan Syaiton menggoda manusia ▪ Menyebutkan cara menghindari dari godaan Jin dan Syaiton 	<p>Isian</p> <p>Uraian</p> <p>Performance</p>		<p>Lembar soal kelompok</p>
--	---	---	---	---	--	-----------------------------

		<ul style="list-style-type: none">▪ mengambil alternatif jawaban▪ Membacakan jawaban di depan kelas bergiliran				
--	--	---	--	--	--	--

**Mengetahui
Wall Kelas III**



Siti Rasunah, S.Pd.I
NIP. 196210121986032002

Curup, 18 April 2019

**Mahasiswa
IAIN Curup**



Elfrina Mayroja Pratika
NIM. 15592006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

MI : MIM10 Rejang Lebong

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Kelas/Semester : III / 2

Alokasi Waktu :

A. Standar Kompetensi

Beriman kepada makhluk ghaib selain Malaikat

B. Kompetensi Dasar

Mengenal makhluk ghaib selain Malaikat (Jin dan Syaiton)

C. Materi Pembelajaran

Pengertian, penciptaan, sifat-sifat dan kedurhakaan Jin dan Syaitan

D. Metode Pembelajaran

1. Metode bermain jawaban : adalah sebuah metode pembelajaran berkelompok yang merangsang keaktifan interaksi dan apresiasi siswa.
2. Ceramah : Metode ini digunakan untuk memulai kegiatan pembelajaran terutama untuk kegiatan awal. Tanya jawab tentang makhluk ghaib yang siswa ketahui

E. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1	<p>Tujuan Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa dapat menjelaskan tentang makhluk ghaib• Siswa dapat menjelaskan pengertian tentang Jin dan Syaiton melalui kerja berkelompok• Siswa dapat menjelaskan tentang penciptaan, sifat-sifat dan kedurhakaan Jin dan Syaiton <p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none">• Ice Breaking (Guru Berkata)• Mengabsen siswa• Menunjukkan indikator belajar dengan pertanyaan	

	<p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • memberikan informasi tentang makhluk ghaib 	
2	<p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan dan mencatat tentang makhluk ghaib dari penyampaian guru • Bertanya jawab tentang makhluk ghaib • Siswa diminta membentuk kelompok • Guru memberikan lembar pertanyaan • Siswa diminta berdiskusi mengenai alternatif jawaban • Siswa perwakilan dari masing-masing kelompok membacakan soal pertanyaan secara bergiliran • Siswa perwakilan dari masing-masing kelompok memilih jawaban yang ada di depan kelas secara bergiliran • Siswa mencatat jawaban yang dipilih ke lembar soal • Siswa perwakilan dari masing-masing kelompok membacakan jawaban atau hasil diskusinya di depan kelas • Siswa dan guru merefleksikan hasil pembelajaran 	
3	<p>Kegiatan akhir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan punishment kepada kelompok yang memiliki nilai terendah 	



F. Sumber belajar dan media pembelajaran :

1. Buku paket
2. Alat peraga (Karton informasi tentang Jin dan Syaiton)
3. Kotak alternatif jawaban
4. Lembar soal kelompok

Mengetahui
Wali Kelas III

Siti Rasunah, S.Pd.I
NIP.196210121986032002

Curup, 18 April 2019
Mahasiswa IAIN Curup

Elfrina Mayroja Pratika
NIM.15592006

ANGKET

Identitas Responden

Nama Siswa :
Kelas : III
Sekolah : MIM 10 Rejang Lebong

Petunjuk Pengisian

- Bacalah terlebih dahulu dengan teliti setiap item pernyataan angket di bawah ini.
- Pilih salah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi yang anda alami, SL (Selalu), SR (Sering), KD (Kadang-kadang), JR (Jarang), dan TP (Tidak Pernah) dengan memberikan tanda (\checkmark) pada jawaban yang sesuai
- Isi identitas diri yang tersedia
- Jawablah pernyataan dengan **JUJUR** menurut keadaan sebenarnya

No	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Guru anda membuat kelompok belajar saat mengajar akidah akhlak					
2	Anda semangat saat belajar secara berkelompok					
3	Anda lebih memahami pelajaran ketika belajar berkelompok					
4	Guru anda memberikan soal latihan yang sama dengan soal latihan kelompok lain					
5	Guru anda memberikan soal latihan berbentuk essay					
6	Guru anda memberikan soal latihan yang mudah					
7	Anda dapat menjawab soal latihan berbentuk essay					
8	Guru meminta anda berdiskusi untuk menjawab soal yang diberikan					
9	Guru memberikan waktu yang cukup untuk anda berdiskusi					

10	Anda senang berdiskusi dengan teman terkait pelajaran					
11	Guru meminta anda membacakan soal latihan secara bergiliran ke depan kelas					
12	Anda percaya diri ketika membacakan soal di depan kelas					
13	Teman anda membacakan soal dengan jelas di depan kelas					
14	Guru meminta perwakilan kelompok untuk mengambil alternatif jawaban yang ada di depan kelas					
15	Alternatif jawaban memudahkan anda untuk menjawab soal latihan					
16	Setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk mengambil alternatif jawaban didepan kelas					
17	Anda memilih jawaban yang benar					
18	Guru mengajak siswa untuk mengoreksi soal bersama-sama					
19	Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk bertanya diakhir pelajaran					
20	Guru menyimpulkan materi sebelum menutup pelajaran					

SOAL LATIHAN

Nama : Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
Kelas : III Materi : Jin dan Syaiton
Kelompok :

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan alternatif jawaban yang anda pilih di depan kelas !

1. Apa pengertian jin ?
2. Apa pengertian syaiton ?
3. Siapa yang menciptakan jin dan syaiton ?
4. Dari apakah jin dan syaiton diciptakan ?
5. Sebutkan sifat-sifat jin !
6. Sebutkan sifat-sifat syaiton !
7. Mengapa jin dan syaiton dikeluarkan dari syurga ?
8. Apa tujuan jin dan syaiton menggoda manusia ?
9. Bagaimana cara jin dan syaiton menggoda manusia ?
10. Bagaimana cara menghindari diri dari jin dan syaiton ?

JAWABAN



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH CURUP
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH NO 10



Jln. Syahrial Kelurahan Karang Anyar Kec. Curup Timur

CURUP-REJANG LEBONG 39116

Daftar Nilai Tes Akidah Akhlak Kelas III
Materi Jin dan Syaiton
Variabel Y

No	Nama Siswa	Nilai
1	Alisieyah Meidira	70
2	Amel	90
3	Avril Khemisa	70
4	Ade Dio Saputra	70
5	Echa Adelia	90
6	Fauzan Putra	70
7	Gading Y	90
8	Grapindo Ade	60
9	Ilham Dwi	60
10	Ilham Prayoga	60
11	Izza Tunisa	80
12	Jeni Oktaria	70
13	Khaliza Tri	80
14	Keyla Putri	70
15	Akbar	60

16	Parel Dwi Anggara	80
17	Ananda Ade Riski	80
18	Vikram	70
19	Gita Nindi	70
20	Nizam	90

Dokumentasi Penelitian



No	PROFESI	NAMA/NIP	TEMPAT/TGL. LAHIR	PANGKABAT / GOL. CONTOH	RS C	NO. SURTIAMA
1		Burhan Fajri, S.Pd NIP. 1960111020019121002	Selangit, Lampung 16-11-1960		RS C	01-12-2000
2		Siti Ghoniyah, S.Pd NIP. 19601112196012001	Curup 12-11-1960		Pembina PA a	01-05-1982
3		Siti Ghoniyah, S.Pd NIP. 1962112196012002	Pangrehang 12-11-1962		Pembina PA a	01-05-1986
4		Wahid, S.Pd NIP. 196006031960102004	Tag. Tangg 03-06-1960		Pembina PA c	01-05-2000
5		Jurnal, S.Pd NIP. 19700212007101001	Ujung Karang 12-02-1970		Pembina PA c	01-10-2000
6		Asmarawati, S.Pd NIP. 19700212007102003	Curup 16-02-1970		Pembina Muda TK 1 RS C	01-10-2000
7		Wahid, S.Pd NIP. 19710110197007102004	Buka Datar 10-01-1971		Pembina Muda TK 1 RS C	01-10-2000
8		Fitriani, S.Pd NIP. 197002121110000	Curup 01-02-1970		GT	04-01-0
9		Reni Pratiwi, S.Pd NIP. 197002121110000	Curup 25-02-1970		GT	01-07
10		Rudi Hartono NIP. 197004041110000	Curup 04-04-1970		GT	01-07
11		Nova Diani, S.Pd NIP. 197002121110000	Talang Tangg 02-02-1970		GT	01-07
12		Ayu Rizka Anggrita, S.Pd NIP. 197002121110000	Curup 21-02-1970		GT	01-07
13						







KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : ELFRINA MATROJA PRATIKA
 NIM : 15592006
 FAKULTAS/JURUSAN : T.A.B.YAH / PPMI
 PEMBIMBING I : Hendra Harmi, M.Pd.
 PEMBIMBING II : Ummul Khair, M.Pd.
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa mata Pelajaran Akhlak Kelas III NIM 10 Ronyang Lebong

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,

 Hendra Harmi, M.Pd.
 NIP. 1975108 200312 1 001

Pembimbing II,

 Ummul Khair, M.Pd.
 NIP. 19691021 199702



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : ELFRINA MATROJA PRATIKA
 NIM : 15592006
 FAKULTAS/JURUSAN : T.A.B.YAH / PPMI
 PEMBIMBING I : Hendra Harmi, M.Pd.
 PEMBIMBING II : Ummul Khair, M.Pd.
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III NIM 10 Ronyang Lebong

- Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I atau pembimbing 2;
- Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
- Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



NO	TAHUN	Hari-pagi yang Dipicadanya	Bemimpinan I	Wapras
1	99-05-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
2	00-08-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
3	01-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
4	02-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
5	03-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
6	04-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
7	05-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
8	06-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]



NO	TAHUN	Hari-pagi yang Dipicadanya	Bemimpinan II	Wapras
1	00-08-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
2	01-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
3	02-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
4	03-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
5	04-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
6	05-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
7	06-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]
8	07-02-10	Studi Kasus: Analisis SWOT pada perusahaan 'X' dan 'Y'.	[Signature]	[Signature]