

BAB II

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PAI MENGGUNAKAN STRATEGI BERMAIN JAWABAN

A. Strategi Bermain Jawaban dan Prestasi Belajar PAI

1. Strategi Bermain jawaban

a. Pengertian Strategi Bermain Jawaban

Strategi adalah suatu seni, yaitu seni membawa pasukan ke dalam posisi yang paling menguntungkan. Dalam perkembangan selanjutnya strategi tidak lagi hanya seni, tetapi sudah merupakan ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari, dengan demikian, istilah strategi yang diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam KBM adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.¹

Strategi bermain jawaban adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan semua peserta didik dari awal sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Permainan ini dapat digunakan untuk pre-test maupun post-test, disamping tentunya untuk mengajarkan materi baru. Dalam permainan ini guru

¹ W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 4

mengajar dengan menggunakan jawaban-jawaban yang ditemukan oleh peserta didik.²

Strategi bermain jawaban merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran *cooperative learning*. Tipe bermain jawaban adalah teknik pembelajaran kelompok dimana setiap siswa saling memberikan pertanyaan dan jawaban.³

Model belajar *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Model belajar *cooperative learning* mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran, karena siswa dapat bekerja sama dengan siswa lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi.⁴

² Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2008), hlm. 84

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 118

⁴ Etin Solihatini, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 5

Jadi strategi bermain jawaban adalah cara yang dilakukan guru untuk meningkatkan aktifitas siswa baik fisik maupun mental untuk mengkaji materi dengan saling bertanya dan menjawab.

b. Dasar Strategi Bermain Jawaban

Dasar paedagogis sebagai dasar yang berkaitan dengan masalah pendidikan dan pengajaran. Hal tersebut tercermin dalam UU RI No. 12 tahun 1945 yang berbunyi: “Tujuan pendidikan dan pengajaran membentuk manusia, susila yang cakap dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab tentang kesejahteraan masyarakat dan tanah air”.⁵

Selain dalam UU di atas, dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang berbunyi Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁶

⁵ Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 103-104

⁶ UU RI No. 23 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Depdiknas, (Jakarta: T.P. 2003), hlm. 6

Dilihat dari landasan psikologi belajar, pembelajaran kelompok banyak dipengaruhi oleh psikologi belajar kognitif holistic yang menekankan bahwa belajar pada dasarnya adalah proses berpikir. Dalam pembelajaran kelompok pengembangan kemampuan kognitif harus diimbangi dengan perkembangan pribadi secara utuh melalui kemampuan hubungan interpersonal.⁷

Menurut teori *psikodinamika*, kelompok bukan hanya sekadar kumpulan individu melainkan merupakan satu kesatuan yang memiliki ciri dinamika dan emosi tersendiri. Misalnya, kelompok terbentuk karena adanya ketergantungan masing-masing individu, mereka merasa tidak berdaya sehingga mereka membutuhkan perlindungan, mereka membutuhkan bantuan orang lain. Dalam situasi yang demikian, maka pimpinan kelompok bisa mengarahkan perilaku dan interaksi antara anggota kelompok.⁸

c. Tujuan tipe bermain jawaban

Tujuan dari Strategi bermain jawaban diantaranya:

- 1) Setiap anggota memiliki peran
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa
- 3) Saling menerima dan mendukung di antara siswa.

⁷ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 160

⁸ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran...*, hlm. 161

- 4) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya
- 5) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan Interpersonal kelompok
- 6) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.
- 7) Mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.⁹

Menurut Syaiful Bahari Djamarah aspek lain dari tujuan strategi bermain jawaban adalah:

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar anak

Motivasi berkaitan erat dengan emosi, minat, dan kebutuhan anak didik. Upaya menumbuhkan motivasi intrinsik yang dilakukan guru adalah mendorong rasa ingin tahu, keinginan mencoba, dan sikap mandiri anak didik, sedangkan bentuk motivasi ekstrinsik adalah dengan memberikan rangsangan berupa pemberian nilai tinggi atau hadiah bagi siswa berhasil dan sebaliknya.

- 2) Mengajak anak didik beraktivitas

Adalah proses interaksi edukatif melibatkan intelek-emosional anak didik untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi akan meningkat.

- 3) Mampu Memperhatikan perbedaan individual

⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning...*, hlm. 61

Proses kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan memahami kondisi masing-masing anak didik. Tidak tepat jika guru menyamakan semua anak didik karena setiap anak didik mempunyai bakat berlainan dan mempunyai kecepatan belajar yang bervariasi. Seorang anak didik yang prestasi belajarnya jelek dikatakan bodoh. Kemudian menyimpulkan semua anak didik yang prestasi belajarnya jelek dikatakan bodoh. Kondisi demikian tidak dapat dijadikan ukuran, karena terdapat beberapa faktor penyebab anak memiliki prestasi belajar buruk, antara lain: faktor kesehatan, kesempatan belajar di rumah tidak ada, sarana belajar kurang, dan sebagainya.¹⁰

Tipe bermain jawaban tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan: (1) “Memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti, fakta, keterampilan, nilai,

¹⁰ Syaiful Bahari Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 186-187

konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama (2) Pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.¹¹

Jadi strategi bermain jawaban juga mengarah pada pengkondisian anak didik pada proses *learning by doing* (belajar sambil bermain).

d. Prinsip-prinsip Bermain Jawaban

Pembelajaran *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban memiliki beberapa unsur, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas
- 2) Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar
- 3) Ketergantungan yang bersifat positif
- 4) Interaksi yang bersifat terbuka
- 5) Tanggung jawab individu
- 6) Kelompok bersifat heterogen
- 7) Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif
- 8) Tindak lanjut (*follow up*)
- 9) Kepuasan dalam belajar.¹²

Prinsip-prinsip di atas mengarah pada Keterlibatan siswa tidak hanya sebatas fisik semata, tetapi lebih dari itu terutama adalah keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian

¹¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning...*, hlm. 58

¹² Etin Solihatin, *Cooperative Learning...*, hlm. 7-9

dan perolehan pengetahuan, penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan ketrampilan.

e. Karakteristik Strategi Bermain Jawaban

Strategi Bermain Jawaban yang merupakan bagian dari pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik, yakni penguasaan bahan pembelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.¹³

Perspektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap siswa saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Bekerja secara tim dengan mengevaluasi keberhasilan sendiri oleh kelompok, merupakan iklim yang bagus, dimana setiap anggota kelompok menginginkan semuanya memperoleh keberhasilan. Perspektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan hasil siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi. Elaborasi kognitif, artinya bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk

¹³ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran...*, hlm. 164

menambah pengetahuan kognitifnya. Dengan demikian, karakteristik strategi pembelajaran kooperatif dijelaskan dibawah ini:

1) Pembelajaran secara rutin

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan (kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

Setiap kelompok bersifat heterogen; maksudnya kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin dan latar belakang sosial yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan pengalaman, saling memberi dan menerima, sehingga diharapkan setiap anggota dapat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan,

dan fungsi kontrol. Demikian juga dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencana menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencana yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui maupun non tes.

3) Kemampuan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawaban masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan

perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar perlu membantu yang kurang pintar.

4) Keterampilan bekerja sama

Kemampuan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktekkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam ketrampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.¹⁴

f. Langkah-Langkah Strategi Bermain Jawaban

Hal-hal yang harus dipersiapkan dalam mengembangkan strategi pembelajaran bermain jawaban adalah:

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

¹⁴ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran...*, hlm. 164-166

- 3) Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat pada langkah kedua sesuai dengan kategori tertentu.
- 4) Masukkan jawaban-jawaban tadi ke dalam kantong-kantong ditulisi nama kategori sesuai dengan kategori jawaban
- 5) Tempelkan kantong-kantong kertas tadi pada selembar kertas karton atau pada selembar papan.
- 6) Tempel atau gantungkan kertas karton tadi di depan kelas.¹⁵

Langkah-langkah di atas menunjukkan strategi bermain jawaban mengarah pada bentuk bekerja sama itu kemudian dipraktekkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam ketrampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

g. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Bermain Jawaban

Keunggulan Strategi Bermain Jawaban sebagai suatu model pembelajaran adalah sebagai berikut:

¹⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning...*, hlm. 118

- 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- 2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata (verbal) dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- 3) Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, menyadari akan segala keterbatasannya, dan bersedia menerima segala perbedaan.
- 4) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Meningkatkan hasil akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa sendiri, serta menerima umpan balik. Siswa dapat menerapkan teknik pemecahan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- 7) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi nyata (*riil*)

- 8) Meningkatkan motivasi dan memberikan pasangan informasi berpikir, dan ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.¹⁶

Disamping keunggulan, Strategi Bermain Jawaban juga memiliki keterbatasan, diantaranya:

- 1) Untuk memahami dan mengerti filosofis pembelajaran kelompok seperti Strategi Bermain Jawaban memang butuh waktu. Sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filsafat pembelajaran kelompok seperti Strategi Bermain Jawaban. Untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- 2) Ciri utama dari pembelajaran kelompok seperti Strategi Bermain Jawaban dengan strategi bermain jawaban adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, tanpa adanya *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa jadi cara belajar yang demikian siswa tidak bisa memahami apa yang seharusnya dipahami.

¹⁶ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran...*, hlm. 170-171

- 3) Penilaian yang diberikan dalam SPK didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau hasil yang diharapkan adalah hasil setiap individu siswa.
- 4) Keberhasilan pembelajaran kelompok seperti Strategi Bermain Jawaban dalam mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau beberapa kali penerapannya.
- 5) Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idealnya melalui *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam pembelajaran kelompok seperti Strategi Bermain Jawaban memang bukan pekerjaan yang mudah.¹⁷

2. Prestasi Belajar PAI

a. Pengertian Prestasi Belajar PAI

Prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

¹⁷ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran...*, hlm. 171-172

belajarnya.¹⁸ Atau prestasi belajar adalah suatu aktifitas psikis/mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan yang relatif konstan dan berbekas.¹⁹

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa prestasi belajar merupakan sasaran/tujuan dari adanya proses interaksi belajar mengajar atau pengalaman belajar siswa.

Belajar menurut Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid dalam bukunya yang berjudul *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, mendefinisikan belajar adalah:

أَنَّ التَّعْلِمَ هُوَ تَغْيِيرُ فِي ذِهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرَأُ عَلَى خَيْرَةٍ سَابِقَةٍ
فِيحْدُثُ فِيهَا تَغْيِيرًا جَدِيدًا.²⁰

Belajar adalah perubahan pada hati (jiwa) si pelajar berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru.

Sementara itu, Laster D. Crow dan Alice Crow mendefinisikan belajar adalah sebagai berikut: *The term learning can be interpreted as: 1) the process by which changes are made, or; 2) the changes themselves that*

¹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Prestasi belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 22.

¹⁹ Suprayekti, *Interaksi Belajar Mengajar* (Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjendikdasmen Depdiknas, 2003), hlm. 4.

²⁰ Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid, *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, Juz I, (Mesir: Darul Ma'arif, t.th.), hlm. 169.

*result from engaging in the learning process.*²¹ Artinya: pengertian belajar dapat diinterpretasikan sebagai: 1) suatu proses yang terjadi secara sengaja, atau; 2) suatu perubahan yang terjadi dengan sendirinya, sebagai akibat dari bentuk proses belajar.

Sementara itu, Elizabeth B. Hurlock mendefinisikan belajar adalah *learning is development that comes from exercise and effort.*²² Artinya: belajar adalah suatu bentuk perkembangan yang timbul dari latihan dan usaha.

Achmadi memberikan pengertian bahwa, pendidikan agama Islam adalah usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subyek didik agar lebih mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam.²³ Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan.²⁴

Jadi Prestasi belajar PAI ialah kemampuan dari peserta didik untuk meyakini, menghayati dan

²¹ Lester D. Crow dan Alice Crow, *General Psychology*, (New York: tpt, t.th.), hlm. 188.

²² Elizabeth B. Hurlock, *Child Development*, (Tokyo: MC. Graw Hill Book Company, t.th.), hlm. 20.

²³ Achmadi, *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Aditya Media, 2000), hlm. 20.

²⁴ Depag RI, *Pedoman Umum Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum dan Luar Biasa*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm. 20.

mengamalkan ajaran Islam yang didapat setelah melalui proses belajar mengajar.

b. Tujuan Pembelajaran PAI

Tujuan pendidikan merupakan masalah inti dalam pendidikan dan sari pati dari seluruh renungan pedagogik. Tujuan pendidikan merupakan faktor yang sangat menentukan jalannya pendidikan sehingga perlu dirumuskan sebaik-baiknya sebelum semua kegiatan pendidikan dilaksanakan.

Menurut Omar Muhammad Attoumy Asy-Syaebani, yang dikutip oleh Achmadi tujuan Pendidikan Agama Islam 4 ciri pokok:

- 1) Sifat dan corak Agama dan akhlaq
- 2) Sifat keseluruhan yang mencakup segala aspek pribadi pelajar dan semua aspek perkembangan masyarakat
- 3) Sifat keseimbangan, keselarasan, tidak adanya pertentangan antara unsur-unsur dan cara pelaksanaannya
- 4) Sifat realistik dan dapat dilaksanakan, penekanan, pada perubahan yang dikehendaki pada tingkah laku dan pada kehidupan.²⁵

Tujuan umum Pendidikan Agama Islam lebih bersifat empirik dan realistik. Tujuan umum berfungsi sebagai arah yang taraf pencapaiannya dapat diukur karena

²⁵ Achmadi, *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan...*, hlm. 91.

menyangkut perubahan sikap, perilaku, dan kepribadian peserta didik, sehingga mampu menghadirkan dirinya sebagai sebuah pribadi yang utuh.²⁶

Tujuan umum tersebut tidak akan dapat tercapai sekaligus akan tetapi membutuhkan proses atau waktu yang panjang dengan tahap-tahap tertentu, sedang setiap tahap yang dilalui juga mempunyai tujuan tertentu yang disebut dengan tujuan khusus.

Pendidikan Agama Islam di SD/MI bertujuan untuk:

- 1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT;
- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.²⁷

²⁶ Achmadi, *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan...*, hlm. 98.

²⁷ Peraturan menteri pendidikan nasional No 22 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB, hlm. 1

c. Ruang Lingkup Pembelajaran PAI

Materi menurut bahasa adalah benda, zat atau suatu yang menjadi bahan (berpikir, berunding, menyaring dan sebagainya).²⁸

Materi adalah isi pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran bersamaan dengan prosedur didaktis yang digunakan oleh guru.²⁹

Materi PAI di SD adalah Inti pokok ajaran agama Islam meliputi:

- 1) Aqidah adalah bersifat i'tikat batin, mengajarkan keesaan Allah;
- 2) Syari'ah adalah berhubungan dengan amal lahir dalam rangka mentaati segala peraturan dan hukum Tuhan guna mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan dan mengatur pergaulan hidup;
- 3) Akhlak suatu amalan yang bersifat pelengkap, penyempurnaan bagi kedua amal diatas dan yang mengajarkan tentang tata cara pergaulan hidup manusia.³⁰

²⁸ Hasan Alwi, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), hlm. 71.

²⁹ Suprayekti, *Interaksi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003), hlm. 17.

³⁰ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006..., hlm. 2

Ketiga materi di atas lahirilah ilmu tauhid, fiqh dan ilmu akhlak. Ketiga ilmu pokok agama ini dilengkapi dengan pembahasan dasar hukum Islam yaitu Al-Qur'an dan hadits serta ditambah sejarah Islam yaitu tarikh. Sehingga secara berurutan: Al-Qur'an Hadits, Aqidah dan Akhlak, Fiqih dan Tarikh.³¹

d. Uraian Materi

Pada penelitian ini materi PAI yang di ajarkan adalah dzikir dan do'a, berikut sekilas penjelasan mengenai dzikir dan do'a pada anak kelas IV:

1) Dzikir

a) Pengertian Zikir

Berzikir termasuk perintah Allah. Seseorang akan mendapatkan rahmat dan lindungan-Nya dengan berzikir. Berzikir membuat hati menjadi tenang. Malaikat akan mendoakan dan memohonkan ampunan bagi orang yang berzikir. Dengan berzikir segala yang sulit, akan dipermudah oleh Allah swt.

Zikir artinya ingat, menjaga, dan memuji. Zikir adalah mengingat Allah swt. di manapun dan kapan pun. Berzikir dengan memperbanyak bacaan yang memuji kepada-Nya. Apabila selesai salat hendaklah berzikir.

³¹ Hafni Ladjid, *Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Ciputat Press Group, 2005), hlm. 56

Zikrullah artinya ingat kepada Allah SWT. Zikir disebut juga wirid. Zikir dilakukan dengan hati dan lisan. Zikir dibaca dengan kalimat tayibah. Kalimat tayibah berupa istigfar, tasbih, tahmid, takbir, hauqalah, tahlil, atau membaca Asmaul Husna.

Seseorang yang tidak berzikir berarti melupakan Allah. Maka, Allah juga akan melupakannya. Apabila seseorang berzikir, Allah SWT. akan mengingatkannya.³²

- b) Bacaan-bacaan Zikir
 - a) Membaca istigfar
 - b) Membaca tasbih 33x
 - c) Membaca tahmid 33x
 - d) Membaca takbir 33x
 - e) Membaca hauqalah 1x
 - f) Membaca tahlil.³³
- 2) Doa

- a) Pengertian Doa

Berdoa artinya memohon, meminta, berharap. Berdoa adalah memohon kepada Allah swt. Allah swt. akan mengabulkan doa hamba-

³² Asmuri, dkk., *Pendidikan Agama Islam 4 untuk Siswa SD Kelas IV*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), hlm. 121

³³ Asmuri, dkk., *Pendidikan Agama Islam...*, hlm. 121-122

Nya. Hamba yang bersungguh-sungguh dalam berdoa.

Berdoa dapat mendekatkan diri kepada Allah. Berdoalah setiap selesai salat. Berdoa dengan memuji dan memohon. Memuji semua nikmat yang diberikan-Nya. Dan memohon untuk semua keinginan kita.³⁴

b) Adab Berdoa

Ada beberapa adab dalam berdoa. Agar doa menjadi sarana untuk menyucikan jiwa, antara lain:

- (1) Suci badan, pakaian, dan tempat dari najis.
- (2) Meyakini bahwa Allah Maha kuasa mengabulkan doa.
- (3) Menghadap ke kiblat ketika berdoa. Berdoa dengan mengangkat kedua tangan. Berdoa cukup dengan merendahkan suara.
- (4) Memulai dengan menyebut nama Allah. Dilanjutkan dengan bersalawat kepada Rasulullah saw.
- (5) Menyucikan hati dari berbagai dosa.
- (6) Tidak meminta hal-hal yang diharamkan agama.

³⁴ Asmuri, dkk., *Pendidikan Agama Islam...*, hlm. 123

- (7) Mengawali dengan bacaan istighfar dan kalimat tayyibah.
 - (8) Mendoakan orang tua dan kaum Muslimin.
 - (9) Bersikap tenang, khusyuk, dan ikhlas.
 - (10) Meninggalkan perbuatan buruk dan mungkar.
 - (11) Tidak berputus asa sebelum dikabulkan.
 - (12) Mengakhiri doa dengan bacaan hamdalah.³⁵
- c) Waktu Terbaik dan Mustajab untuk Berdoa

Semua waktu baik untuk berdoa. Namun, ada waktu-waktu yang mustajab. Mustajab untuk berdoa kepada Allah swt. Di antaranya waktu itu adalah:

- (1) Setelah menunaikan salat. Baik salat fardu maupun sunah.
- (2) Di antara azan dan ikamah.
- (3) Sepertiga malam yang terakhir.
- (4) Pada tiap malam bulan Ramadan.
- (5) Pada saat berbuka puasa.
- (6) Pada saat iktikaf di masjid.
- (7) Pada saat sujud dalam salat.
- (8) Setelah membaca Kitab Al-Qur'an.
- (9) Pada saat minum air zam-zam.³⁶

³⁵ Asmuri, dkk., *Pendidikan Agama Islam...*, hlm. 123-124

³⁶ Asmuri, dkk., *Pendidikan Agama Islam...*, hlm. 124

d) Macam-macam Doa

- (1) Doa mohon ampun untuk diri sendiri
- (2) Doa mohon tambahan ilmu pengetahuan
- (3) Doa mohon dilapangkan dada
- (4) Doa memohon ampun untuk diri sendiri dan kedua orang tua.
- (5) Doa mohon ampun untuk diri sendiri, orang tua, dan kaum muslimin serta muslimat
- (6) Doa mohon kebaikan di dunia dan akhirat.³⁷

e. Alat Untuk Mengukur Prestasi belajar PAI

Proses untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar yang telah ditetapkan dalam interaksi/proses belajar mengajar diperlukan penilaian/evaluasi. Menurut Ngalm Purwanto, untuk mengevaluasi hasil mengajar dan belajar, seorang guru dapat menggunakan dua macam tes, yaitu melalui:

1) Tes yang telah distandarkan (*standardized test*)

Suatu tes yang telah mengalami proses standarisasi, yakni suatu proses validasi yaitu benar-benar mampu menilai apa yang dinilai dan keandalan (*reliability*), yaitu tes tersebut menunjukkan ketelitian pengukuran yang berlaku untuk setiap orang yang diukur dengan tes (soal) yang sama.

³⁷ Asmuri, dkk., *Pendidikan Agama Islam...*, 125-127

2) Tes buatan guru sendiri (*teacher made test*)

Suatu tes yang dibuat oleh guru dengan isi dan tujuan-tujuan khusus untuk sekolah atau sekolah tempat guru mengajar.³⁸

Tes buatan guru sebagaimana tersebut di atas, dapat dibagi menjadi dua golongan, yakni: tes lisan (*oral test*) dan tes tertulis (*written test*). Tes tertulis masih dapat dibagi atas tes essay dan tes objektif.³⁹

Sedangkan Wayan Nur Kancana dan PPN Sunartana membedakan tes prestasi belajar dari beberapa sudut pandang, yaitu:

1) Jumlah peserta/pengikut tes

Tes prestasi belajar ditinjau dari jumlah peserta atau pengikut tes, maka dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: tes individual dan tes kelompok.

2) Penyusunannya

Dari segi penyusunannya, tes prestasi belajar dapat dibagi menjadi tiga, yaitu tes buatan guru, tes buatan orang lain, tes standar.

3) Jawaban atau bentuk respon

Dari segi jawaban atau bentuk respon, maka tes prestasi belajar dapat dibagi menjadi dua, yaitu tes tindakan dan tes verbal.

³⁸ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 33-35.

³⁹ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip...*, hlm. 35.

4) Bentuk pertanyaan yang diberikan

Dari Bentuk pertanyaan yang diberikan, maka tes dibagi menjadi dua, yakni tes objektif dan tes essay.⁴⁰

Dengan kriteria sebagaimana tersebut di atas, seorang guru dapat memilih/menentukan prestasi belajar apa yang akan dinilai. Dengan demikian guru dapat menentukan teknik apa yang akan digunakan dalam menilai prestasi belajar tersebut.

f. Jenis-Jenis Prestasi belajar PAI

Jenis-jenis prestasi belajar tentunya harus dapat diketahui perubahan-perubahan apa yang diperoleh anak didik itu sendiri. Sehubungan dengan hal tersebut ada beberapa perubahan, yaitu: pengetahuan nilai-nilai dan ketrampilan.

Sasaran penilaian guna menentukan prestasi belajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik secara seimbang. Masing-masing bidang terdiri sejumlah aspek dan aspek tersebut hendaknya diungkapkan melalui penilaian tersebut. Dengan demikian dapat diketahui tingkah mana yang sudah dikuasainya dan mana yang belum.⁴¹

⁴⁰ Wayan Nur Kancana dan PPN Sunartana, *Evaluasi Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2000), hlm. 25-27.

⁴¹ B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 55.

Menurut pendapat Benyamin S. Bloom yang ditulis oleh Anas Sudiyono, prestasi belajar mencakup tiga ranah yaitu ; ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.⁴²

- 1) Ranah kognitif yang meliputi⁴³:
 - a) Pengetahuan (*knowledge*). Ciri utama taraf ini adalah pada ingatan
 - b) Pemahaman (*Comprehension*). Pemahaman digolongkan menjadi tiga yaitu: menerjemahkan, menafsirkan dan mengekstrapolasi (memperluas wawasan)
 - c) Penerapan (*application*), merupakan abstraksi dalam suatu situasi konkret.
 - d) Analisis, merupakan kesanggupan mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur yang memiliki arti sehingga hirarkinya menjadi jelas.
 - e) Sintesis, merupakan kemampuan menyatukan unsur-unsur menjadi suatu integritas.
 - f) Evaluasi, merupakan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang dipakainya misalnya; baik - buruk, benar - salah, kuat- lemah dan sebagainya.

⁴² Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 49.

⁴³Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 23

2) Ranah afektif meliputi:

- a) Memperhatikan (*Receiving /attending*) yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) yang datang dari luar peserta didik dalam bentuk masalah, gejala, situasi dan lain – lain.
- b) Merespon (*Responding*) yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- c) Menghayati nilai (*valuing*) yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau sistem.
- d) Mengorganisasikan atau menghubungkan yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi.
- e) Menginternalisasi nilai, sehingga nilai- nilai yang dimiliki telah mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.⁴⁴

3) Ranah psikomotorik.

Ranah ini berhubungan dengan ketrampilan peserta didik setelah melakukan belajar meliputi: Persepsi (cara pandang)

- a) Gerakan refleks yaitu ketrampilan pada gerakan yang tidak sadar.
- b) Ketrampilan pada gerakan – gerakan dasar.

⁴⁴ Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 29

- c) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, auditif, motoris dan lain – lain.
- d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan.
- e) Gerakan – gerakan Aqidah Akhlak dari yang sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks.⁴⁵

Ketiga ranah di atas saling berhubungan yang dapat menjadikan siswa memahami materi secara baik tidak hanya pengetahuan tetapi juga pengamalan dan penghayatan.

g. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi belajar PAI

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses tiga unsur yang dapat dibedakan yakni tujuan pengajaran (intruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan prestasi belajar.⁴⁶

Guru sebagai institusi pendidikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sudah pasti mengharapkan keberhasilan dalam setiap interaksi belajarnya. Namun kenyataannya harapan tersebut tidaklah seratus persen dapat tercapai, karena terdapat banyak faktor yang turut mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut adalah:

⁴⁵ Anas Sudiyno, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 31

⁴⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...*, hlm. 2.

1) Faktor guru

Guru adalah pengelola pembelajaran atau disebut pembelajar.⁴⁷ Pada faktor ini yang perlu diperhatikan adalah:

Mengajar adalah perbuatan kompleks yang merupakan pengintegrasian secara utuh berbagai komponen kemampuan. Komponen tersebut berupa pengetahuan, ketrampilan sikap dan nilai. Penyajian prinsip-prinsip belajar, berbagai teori dan strategi mengajar, rancangan instruksional, serta evaluasi instruksional adalah merupakan contoh pembentukan ketrampilan tersebut.⁴⁸

2) Faktor Siswa

Siswa adalah subyek yang belajar atau disebut pembelajar. Menurut Muhibbin Syah, dalam bukunya berjudul “Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru”, menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam:

- a) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.

⁴⁷ Suprayekti, *Interaksi Belajar...*, hlm. 10.

⁴⁸ Suprayekti, *Interaksi Belajar...*, hlm. 10.

- c) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.⁴⁹

3. Meningkatkan Prestasi belajar PAI menggunakan Strategi Bermain Jawaban

Strategi bermain jawaban guru sebagai fasilitator yang harus menyediakan alat dan bahan untuk melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan minat anak dan menantang anak untuk mencurahkan segala kemampuan, ketrampilan serta kreativitasnya. Selain itu guru harus menciptakan situasi yang mengandung makna penting untuk mengembangkan potensi anak, perluasan minat serta pengembangan kreativitas dan tanggung jawab, baik secara perseorangan maupun kelompok.

Situasi yang menyenangkan juga harus diusahakan oleh guru agar tiap anak dalam melaksanakan pekerjaan yang menjadi bagiannya akan menanggapi secara positif. Perasaan yang menyenangkan dalam menyikapi suatu kegiatan akan melahirkan kinerja yang tinggi, dan begitu sebaliknya.

Strategi bermain jawaban sebagai bentuk kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tak lazim, memadukan informasi yang

⁴⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan...*, hlm. 132.

tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisonalitas dalam berpikir. Merencanakan mencakup elaborasi yang mempertimbangkan rincian dalam melaksanakan sesuatu. Menyusun atau mengorganisasi bahan, waktu, dan tenaga. Komunikasi meliputi kelancaran dengan kata, dalam ekspresi (ungkapan) dan dalam asosiasi. Prediksi membutuhkan antisipasi konseptual, kesadaran sosial, dan menganalisis kriteria yang berhubungan. Pengambilan keputusan meliputi evaluasi eksperimental, evaluasi logis, dan pertimbangan.⁵⁰

Manfaat strategi bermain jawaban ini adalah dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan tetapi juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya. Dengan demikian siswa saling ketergantungan satu dengan yang lain dan bekerjasama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan, sehingga secara langsung maupun langsung meningkatkan prestasi belajar yang siswa lakukan.

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ilmiah dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat kajian teoritis dan memperoleh

⁵⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan...*, hlm. 168

informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti mengambil beberapa buku dan judul skripsi sebagai bahan telaah pustaka dalam penelitian, diantaranya:

1. Penelitian Yuliana Fitria NIM: 083911063 berjudul *Upaya Meningkatkan Prestasi belajar IPS Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan RI Dengan Tipe Bermain Jawaban Siswa Kelas IVA MIN Tambakselo Grobogan Tahun Ajaran 2011/2012*. Hasil penelitian menunjukkan Ada peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS materi pokok Proklamasi Kemerdekaan RI di Kelas IVA MIN Tambakselo Grobogan setelah menerapkan tipe bermain jawaban. Hal ini terlihat dari peningkatan prestasi belajar siswa dalam tiap siklusnya dimana pada pra siklus tingkat ketuntasan dengan KKM 70 ada 44% naik menjadi 62% pada siklus I dan setelah dilakukan tindakan pada siklus II menjadi 88%. Kenaikan juga terjadi pada keaktifan belajar siswa yaitu pada pra siklus berada pada kategori baik sekali dan baik ada 50% naik menjadi 68% pada siklus I dan setelah dilakukan pada siklus II menjadi 91%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mujiatun NIM 093111243 berjudul *Penerapan Cooperative Learning Dengan Strategi Bermain Jawaban pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Pokok Surat Al-Faatihah dan Surat Al-Ikhlas untuk Meningkatkan Prestasi belajar Siswa di Kelas III MI Nashrul Fajar Kec. Tembalang Semarang Tahun Ajaran 2010/2011*.

Hasil penelitian menunjukkan Peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi pokok surat *al-Faatihah* dan surat *al-Ikhlaas* di kelas III MI Nashrul Fajar Kec. Tembalang Semarang setelah menerapkan *cooperative learning* dengan strategi bermain jawaban dapat dilihat dari peningkatan prestasi belajar per siklus dimana pada siklus I menjadi 19 siswa atau 63,3%, naik lagi pada siklus II menjadi 25 siswa atau 83,3%. Kenaikan juga terjadi pada keaktifan siswa ketika melakukan pembelajaran pada siklus I siswa yang berada pada kategori aktif sekali dan aktif ada 18 siswa atau 60% naik menjadi 26 siswa atau 86,7% pada siklus II

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mu'amanah NIM: 11010409 berjudul *Penerapan Metode Bermain Jawaban bagi Peningkatan Prestasi belajar Fiqih Materi Pokok Haji di Kelas IV MIS Kauman Wiradesa Pekalongan Tahun Pelajaran 2011/2012*. Hasil penelitian menunjukkan Metode bermain jawaban dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih materi pokok haji di Kelas IV MIS Kauman Wiradesa Pekalongan pada siklus I dan setelah dilakukan tindakan pada siklus II menjadi 85%. Kenaikan juga terjadi pada keaktifan belajar siswa yaitu pada pra siklus yang berada pada kategori aktif sekali dan aktif ada 12 siswa atau 52% dan mengalami kenaikan dari siklus II yaitu ada 21 siswa atau 91%, hal ini sesuai indikator yang ditentukan yaitu 85%.

Penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu tentang pembelajaran yang menggunakan bermain jawaban, namun penelitian yang peneliti lakukan mengarah pada strategi bermain belajar yang diarahkan kepada materi Dzikir dan Doa yang tentunya berbeda dengan penelitian di atas, baik cara pelaksanaan maupun hasil yang nantinya diperoleh, sedangkan penelitian di atas akan menjadi rujukan bagi peneliti

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga akan dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan penyelenggaraan PTK.⁵¹ Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan strategi bermain jawaban dapat meningkatkan prestasi belajar PAI materi dzikir dan doa di Kelas IV SDIT Al Qolam Semarang semester genap tahun ajaran 2016/2017.

⁵¹ Subyantoro, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: CV. Widya Karya, 2009), hlm. 43